

Diseño 2010

Diseño

CREACIÓN **injuve**

EXPOSICIÓN
2010



GOBIERNO
DE ESPAÑA
MINISTERIO
DE IGUALDAD
MINISTERIO
DE ASUNTOS EXTERIORES
Y DE COOPERACIÓN

injuve



9 788496 028890



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 Lamas
Jefa del Área de Iniciativas. Injuve

VOCALES

Alberto Corazón

Premio Nacional de Diseño 1989

Nines Martín

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

Lola Gavarrón

Docente y Crítica de moda

Luis Eslava

Premio Diseño Injuve 2006

SECRETARIA

Begoña Fernández

Instituto de la Juventud

Exposición

ORGANIZACIÓN

División de Programas. INJUVE

COMISARIO

Luis Eslava

DISEÑO

Luis Eslava

MONTAJE

Intervento

Catálogo

IMAGEN Y DISEÑO

Carrió/Sánchez/Lacasta

MAQUETACIÓN

Grupo Duende

TRADUCCIÓN

Babel, S.L.

© de los textos e imágenes: sus autores



NIPO: 802-10-032-2
NIPO: 502-10-041-9
ISBN: 978-84-96028-89-0
D.L.: M-37544-2010
Impresión: Lettergraf

Instituto de la Juventud

José Ortega y Gasset, 71
28006 - Madrid
91 363 7812
informacioninjuve@injuve.es
www.injuve.es



CREACIÓN injuve

**Exposición 2010
09.09.10 - 17.10.10
Círculo de Bellas Artes**

ÍNDICE

Presentación

Gabriel Alconchel Morales
Director General del Instituto de la Juventud

7

Presentación

Carlos Alberdi
Director General de Relaciones Culturales y Científicas. AECID

9

Presentación

Luis Eslava
Comisario de la exposición

11

Obra realizada

Premios

Ana Agustín
Ciszak Dalmas
Viveka Goyanes

15

27

39

Accésit

Virginia Bru
Flou Flou
Pepa Pedrol

53

65

77

Seleccionados Exposición

Javier Alejandre
Teng Chuan Tey
Pablo Martínez
Rafael Vinader

89

99

111

123

Proyectos

Enoc Armengol
Fluye
Rafael Vinader

135

145

155

English Texts

159

Son ya varios los años en que el Instituto de la Juventud viene mostrando su apoyo a uno de los segmentos de mayor interés y relevancia en el diseño español como es el emergente, ya que en él se trazan y perfilan las perspectivas que el diseño español desarrollará en el futuro próximo. Así pues, la presentación de una nueva edición se traduce siempre en un motivo de satisfacción y celebración que se afianza cada año, al comprobar como el trabajo de nuestros jóvenes diseñadores y diseñadoras es objeto de un atento seguimiento desde otros países que, desde hace ya tiempo, fijan su mirada en la versatilidad, multidisciplinariedad y actualidad de sus trabajos.

En esta edición, la moda y los complementos, el diseño gráfico e industrial, o el interiorismo, caracterizados siempre por la transversalidad de sus propuestas, vienen de la mano de Ana Agustín, Andrea Caruso y Alberto Gobbino agrupados ambos en Ciszak Dalmas, Viveka Goyanes, Virginia Bru, Flou Flou compuesto por Alberto Flores y Mireia Juan, Pepa Pedrol, Javier Alejandre Pablo Martínez y Teng Chuan Tey, en la categoría de obra realizada; mientras que los proyectos presentados por Enoc Armengol, Paola Cerdá y Berta Recatalá, y Rafael Vinader han recibido el apoyo para su producción. Una amplia muestra de su quehacer se recoge en este catálogo desde el que les transmitimos una cálida felicitación y enhorabuena.

Palabras de agradecimiento para Alberto Corazón, Luis Eslava, Lola Gavarrón y Nines Martín, componentes del jurado de selección, por su disponibilidad y colaboración en la selección de los numerosos dossiers presentados y que desde la especialidad y profesionalidad en sus diferentes disciplinas aseguran y respaldan la calidad y buen nivel de los trabajos seleccionados. Esta calidad es la que ha sugerido y propiciado la propuesta del comisario de la exposición, Luis Eslava, que ha querido mostrar y presentar dichos trabajos al público visitante, creemos que con gran acierto, como un banquete de celebración y fiesta.

La selección de los trabajos se expone en un primer momento en la Sala Picasso del Círculo de Bellas Artes de Madrid, y posteriormente se podrán seguir contemplando en otros espacios nacionales o internacionales tutelados, estos últimos, por la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo – AECID. Nuestro agradecimiento a todas las Instituciones que colaboran en el programa y en especial a las anteriormente citadas por su apoyo a la continuidad de su realización y a la difusión del mismo. Un programa que tiene como objetivo prioritario y fundamental el apoyo a la joven creación en España en todas sus facetas y modalidades, que se canaliza a través de la convocatoria anual de los Premios Injuve para la Creación Joven, y que ahora se presenta de manera conjunta en el marco de Creación Injuve 2010.

Gabriel Alconchel Morales

Director General del
Instituto de la Juventud
Ministerio de Igualdad

Los Premios Creación Injuve son un claro referente del estado del arte emergente en España y para la Dirección de Relaciones Culturales y Científicas de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo es una satisfacción brindar un año más nuestro apoyo y colaboración en su difusión y proyección internacional. Estos premios a la creación joven suponen la constatación y puesta en valor de la diversidad, pujanza y vigor de la práctica artística más joven y constituyen una garantía de renovación y enriquecimiento de los lenguajes artísticos, vitales para la buena salud de cualquier ámbito creativo y, por ende, de la sociedad.

Este proyecto nace de una idea compartida acerca de la importancia que tiene el desarrollo de las capacidades de la juventud; del valor y el potencial que tienen los procesos creativos como elementos fundamentales para el desarrollo humano. Y es a partir de este interés que surge la colaboración con el Injuve y con la exposición de Diseño que aquí se presenta, y que se terminará de concretar en una itinerancia por la Red de Centros Culturales de España, así como por las Representaciones españolas en el exterior. De este modo, la AECID respalda la difusión de las obras y de los creadores premiados por Injuve, así como la creación de redes entre los jóvenes creadores que viven en España y las comunidades artísticas de los distintos ámbitos que la Muestra visite.

Es por todo ello que quiero manifestar mi más claro agradecimiento a Injuve y mi felicitación a todos los premiados, deseando que esta colaboración siga enriqueciéndose en los próximos años.

Carlos Alberdi

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

Casi una década...

Con la convocatoria del 2010, los premios Injuve se acercan a casi una década de dedicación apostando por el diseño joven y emergente, casi una década de diseñadores que dejan de ser jóvenes para convertirse en referentes internacionales en sus respectivas disciplinas, casi una década de reconocimientos, casi una década de difusión del diseño joven...

En esta "casi una década", este año nos ha sorprendido la gran calidad e internacionalidad de los premiados. Como ocurre en el Reino Unido, diseñadores y/o colectivos de otras nacionalidades que buscan suerte e inspiración en ciudades como Londres, son bien recibidos por instituciones como el British Council, que apoyan el desarrollo y formación de los mismos.

La selección de los premiados ha seguido un criterio de calidad de ejecución, creatividad e innovación a todos los niveles. Como resultado este grupo heterogéneo lo forman Viveka Goyanes, Alberto Gobbino, Andrea Caruso, Teng Chuan Tey, Ana Agustín Valderrama, Virginia Bru, Pepa Pedrol, Mireia Juan Cucó, Alberto Flores Guijarro, Javier Alejandre Sánchez, Pablo Martínez Díez, Enoc Armengol, Rafael Vinader, Paola Cerdá Sánchez y Berta Recatalá Clemente.

Como comisario de la exposición mi labor ha sido seleccionar en ayuda de los propios diseñadores la obra u obras que más los representan, y convertir esta "casi una década" del Certamen de Diseño Injuve en una gran celebración del diseño Joven y emergente español.

La exposición muestra a través de un banquete y en torno a una gran mesa, para deleitarnos en común y a través de los sentidos, una selección final de los proyectos creativos que más representan nuestra actualidad. Una selección de platos preparados para saborear, ingerir y digerir: "listo para comer". Un menú que sintetiza la calidad de la materia prima de la que disponemos entre nuestros jóvenes diseñadores.

Lo único que me queda por decir es que en un banquete de semejante categoría estamos todos invitados a apoyarlo, "celebrarlo" y disfrutarlo.

Luis Eslava

Comisario de la exposición

Premios

**Ana Agustín
Ciszak Dalmas
Viveka Goyanes**



CAMPER



Ana Agustín



EL BOCA A BOCA

El boca a boca 2006
12,5 x 14 cm
Papel y plástico.

Este diseño tiene como principal objetivo la máxima difusión de un grupo de música independiente y con poco presupuesto. Para ello se usó una estrategia 2x1 (hacer 1.000 duplicados de CD cuesta prácticamente lo mismo que hacer 500), creando un formato que contiene 2 CD idénticos, acompañado de un sobre con un sello postal. De esta manera todo el que compra un CD puede enviar otro a la persona que quiera.





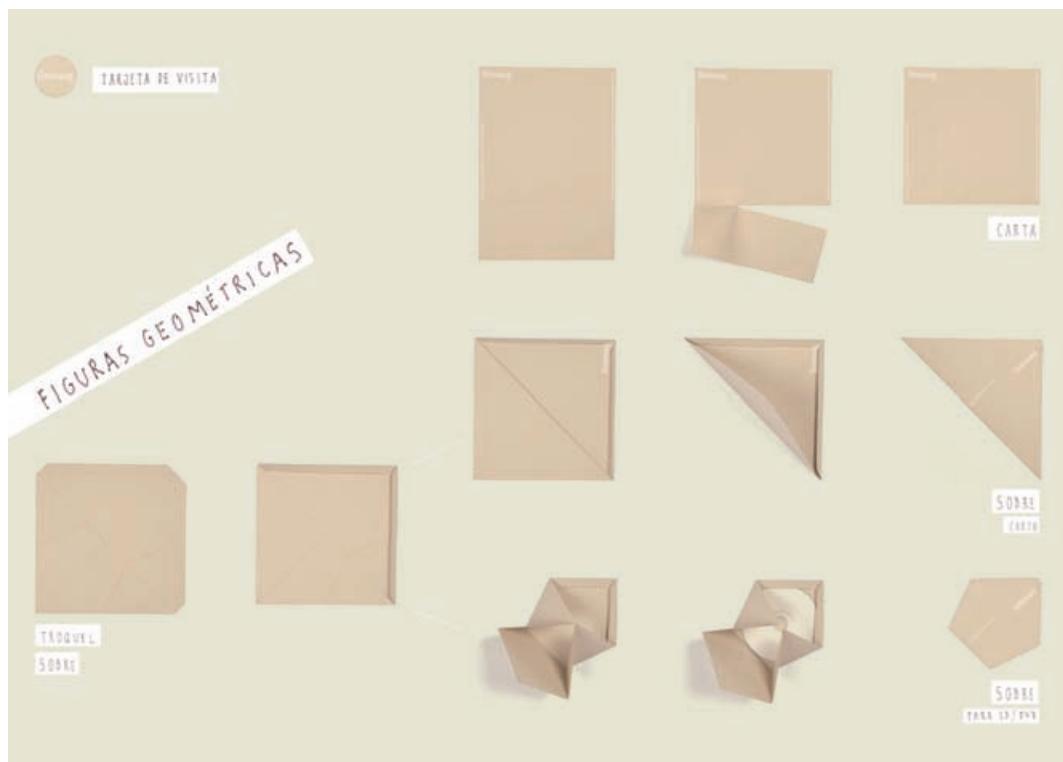
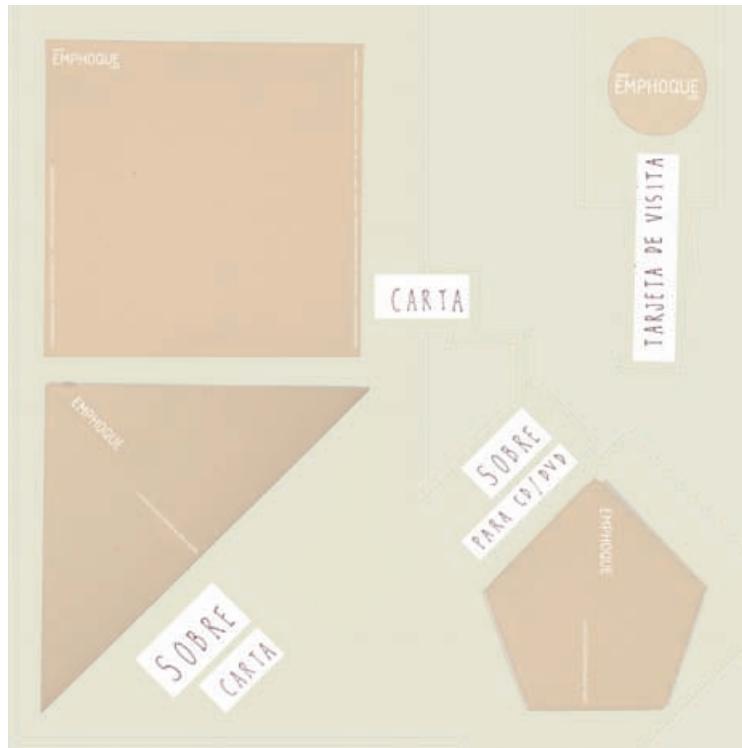
Figuras geométricas 2009

29,7 x 21 cm

Papel reciclado.

FIGURAS GEOMÉTRICAS

Papelería sencilla y elegante, que impacta por su peculiar formato. Al provenir del diseño industrial, opté por el uso de formas geométricas simples. De un mismo troquel sale el sobre de carta con forma triangular y la funda de CD pentagonal. La web sigue el mismo principio www.emphoque.com





Gira y gira 2008
31 x 31 cm
Papel y plástico.



GIRA Y GIRA

Se trata de un packaging de CD y DVD con dossier fotográfico para envío a discográficas. Tiene formato vinilo debido al carácter *vintage* de la música y para que no pase desapercibido. En la funda de cartón una rueda giratoria deja ver por un lado un texto, y por el otro fotografías. En el interior, un disco de vinilo sirve como soporte del CD y DVD.



MÚSICA EN TRES DIMENSIONES

Diseño del LP debut de un grupo independiente. Para llamar la atención del público y los medios se aprovechó el resurgir actual del cine 3D diseñando un formato basado en la técnica del anaglifo. El formato incluye unas gafas 3D para ver la propia funda, así como la web y el videoclip. Las gafas han sido usadas individualmente como elemento promocional y en campañas de *street marketing*.





Música en tres dimensiones 2010
12,5 x 14 cm
Papel y acetato.



CAMPER



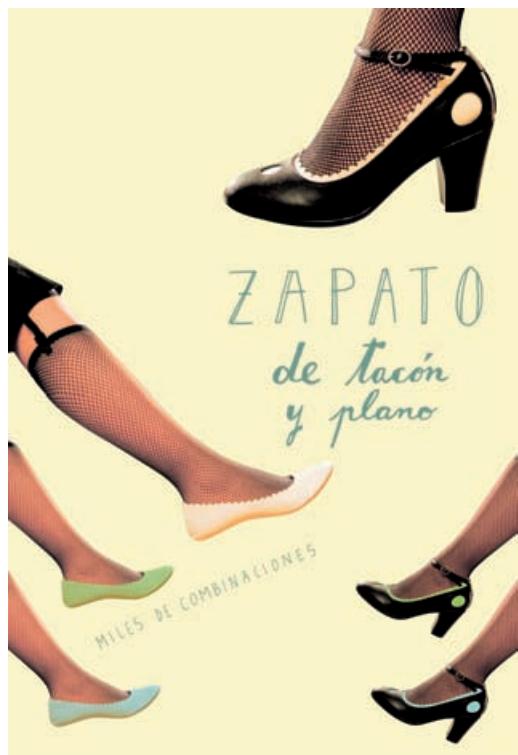
ZAPATO
*de tacón
y plano*



Zapato de tacón
y plano 2009
25 x 14 x 8 cm
Piel y goma.

ZAPATO DE TACÓN Y PLANO

Toda mujer espera de un zapato de tacón que sea elegante, que combine y que le proporcione altura y esbeltez. Pero hay un inconveniente, la incomodidad. Por ello decidí crear un zapato que funcione con y sin tacón, y que además combine no sólo con un traje, sino con todos.



MILES DE COMBINACIONES



Emphoque es un estudio de diseño multidisciplinar fundado en Madrid en 2004, donde la parte creativa corre a cargo de Ana Agustín y la tecnológica de Facundo Arias. Su paso por el diseño industrial les ha hecho ver el diseño gráfico de una manera tridimensional.

Trabajan sobre una base muy conceptual, donde la forma siempre sigue a la función. Dan especial importancia al formato y a los materiales en su uso para reforzar el concepto. No hay tendencia, ni arte en concreto que les inspire, sino todo lo que les rodea. Cada proyecto que hacen lleva la suya propia, dependiendo de las circunstancias, del momento y sobre todo de las necesidades del cliente.

Emphoque no cree en las tendencias, un buen diseño siempre perdura.



Ana Agustín Valderrama

Madrid, 1980

Ingeniería Técnica en Diseño Industrial, Universidad Antonio de Nebrija. Madrid
> Diplomatura en Diseño Gráfico, Istituto Europeo di Design. Madrid > Curso de especialización en Fotografía Profesional Digital. EFTI. Madrid > Técnico auxiliar en Diseño Industrial e Interiores. Maforen.

Exposiciones

2010 "Cartográfica. Madrid Diseña". DILMAD. Matadero de Madrid > **2008** "The walking creativity". CAMPER. San Forteza / "Abecedario con M de Madrid". Casa Pasarela. IFEMA > **2007** "Diseño y packaging del vino". Salón Internacional del Vino. IFEMA > **2006** "Guiño". Casa Pasarela. IFEMA.

Premios y becas

2009 Primer Premio "www.duendemad.com". Mejor publicación digital por la AEEPP > **2006** Primer Premio "Botella corporativa". IED > **2005** Primer Premio "El mundo al revés". Colección Diseño. El Duende / Segundo Premio "Marca conmemorativa". IED > **2004** Primer Premio "Creatividad Inflamable". Apple > **2004-2007** Beca de estudios en el Istituto Europeo di Design.

Contacto

+34 91 447 42 05 / +34 656 85 72 51
ana@emphoque.com
www.emphoque.com



Ciszak Dalmas



Clásica Silla con Lámpara 2008

130 x 50 x 50 cm

Silla de madera con flexo de metal, color negro mate, asiento tapizado.
Carpintería básica para el trabajo de la madera.



Servomuto 2009

54 x 30 x 70 cm

Caja de fruta con cuatro patas de madera, color blanco mate y madera natural.

Carpintería básica para el trabajo de la madera.



Clásica Silla con Lámpara

Campaña IED Madrid 2009

SERIE LA CLÍNICA

La Clínica es un proyecto que consiste en la exploración de las posibilidades del diseño aplicables a objetos preexistentes. Se trata de un proceso espontáneo e inmediato, y que emplea el concepto de 're-uso' y 're-composición'. Dentro de este marco se elaboran sistemas de producción compuestos por productos, espacios o servicios, lo que supone la interacción entre sus elementos.

La serie La Clínica está compuesta por dos obras realizadas (Clásica Silla con Lámpara y Servomuto) y tiene como objetivo generar una serie de muebles compuesta por un total de catorce prototipos.

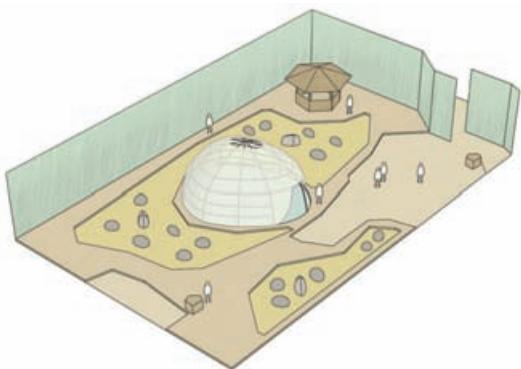
Clásica Silla con Lámpara ha sido usada en la campaña 2009 del Istituto Europeo di Design de Madrid, en la comunicación impresa, folletos, página web y carteles.

Otro proyecto de la serie es el Servomuto, una caja de fruta con cuatro patas de madera, recuperadas de una silla rota.

El proyecto quiere cuestionar los posibles procesos de recomposición de los objetos existentes, estudiando nuevas configuraciones de los mismos y tratando de sensibilizar el usuario hacia una actitud de re-uso ante el consumo de nuevos productos.

Recursos propios: para la serie se utilizarán algunos materiales de desecho, varios semiterminados, todos tipos de materiales utilizables como revestimiento o trasformación de muebles (piel, espumas, cintas, ferretería, cerámica, corcho, caucho, cera, carbón, agentes atmosféricos, etc.). El objetivo es crear procesos para ir modificando piezas básicas a través de hibridaciones estructurales y de textura, investigando nuevos usos de materiales aplicados a un entorno doméstico. Todas las piezas estarán construidas en nuestro taller y con la ayuda de un carpintero profesional en Madrid. Se documentará todo el proceso de trabajo (foto, vídeo, bocetos) y se creará una memoria y fichas descriptivas de las recomposiciones desarrolladas. Cada pieza se presentará con un historial para que se entienda "de dónde haya llegado" y qué "terapias" se han aplicado para conseguirla.





Biovillaggio 2007

Pabellón, 20 x 32 x 4 m

Madera, telones, arena, piedras, plantas, luces.

BIOVILLAGGIO

El proyecto de pabellón Biovillaggio está concebido como una manera innovadora para visitar y vivir un espacio expositivo. Se ha recreado un entorno natural donde los visitantes están invitados a probar la Bio-gimnasia, una nueva disciplina de gimnasia basada en técnicas orientales de tratamiento del cuerpo.

El Biovillaggio está compuesto por diferentes áreas de actividades, recorridas por un camino de madera y plantas naturales. En el eje central del espacio se sitúa un iglú de madera y telones blancos, dentro del cual se imparten clases de Bio-gimnasia a los visitantes.



CAMPER WORKSHOP

Son Fortesa, en Alaró, sede de la fundación Camper, ha sido el marco para la realización de un nuevo workshop sobre calzado denominado 'Natural by design' organizado entre el 13 y el 17 de julio por Camper Barcelona Design Center tras el exitoso taller "The Walking Creativity" celebrado en 2008. Ocho estudiantes de diseño de las más prestigiosas escuelas de Europa asistieron a talleres y conferencias técnicas y artísticas sobre la producción de zapatos.

Ciszak Dalmas fueron invitados durante dos años para la realización del diseño y de la exposición de los prototipos generados durante los talleres.



Camper Workshop 13 y 17 de julio 2009

Sala expositiva, 15 x 8 x 8 m

Mobiliarios de madera, carteles, post-it, proyectores, pantallas.



FOOD EXPERIENCE, MADRID ROOM

La Food Experience, Madrid Room, es una experiencia gastronómica compuesta por una instalación donde se relacionan el diseño, la comida y las artes escénicas. Se presenta como una arquitectura efímera y trasportable, donde es posible recorrer una experiencia multi-sensorial entre una película y un acto teatral, entre un restaurante y una instalación artística. Los invitados a la Food Experience entran en una habitación semi-oscura donde degustan algunos platos específicamente preparados por un reconocido chef español (Mario Sandoval). En frente del invitado una pantalla proyecta un cortometraje de unas personas cenando y que, a causa de la oscuridad, parecen estar en la continuación natural de la instalación. El camarero del restaurante resulta ser lo mismo en las dos situaciones, desde la película 'sale' para servir a la mesa del invitado.

Con la Food Experience se intenta investigar las relaciones entre el individuo, la comida, el diseño escenográfico y las emociones causadas y percibidas de una manera distintas a un entorno habitual.

Es un primer proyecto de investigación de diseño de experiencias, que se considera como una práctica para relacionar el diseño de productos, espacios, procesos, servicios y eventos en función de los deseos, necesidades, conocimientos y percepciones de los usuarios.

Madrid Room se presentó en el Istituto Europeo di Design de Madrid en 2008 y en la FEM (Fundación Temas de Arte), Parque del Retiro de Madrid en 2009.



Food Experience, Madrid Room 2008 y 2009
6 x 5 x 3 m
Espacio comedor, cocina, mobiliarios, proyectores, sistema de sonido, escenografía.

Jacuzzi Omega 2006

100 x 120 x 225 cm

Madera, plástico, cristales.

JACUZZI OMEGA



Jacuzzi Omega es una ducha integrada con hidromasaje y baño turco, diseñada para ofrecer un relax y regeneración corporal en un entorno doméstico. Incluye un generador de vapor, un rociador y un asiento curvado en madera Teak con cascada de agua. La ducha está producida en dos acabados diferentes, en blanco y negro piedra con cristales transparente.

La ducha Jacuzzi Omega ha sido diseñada por Andrea Caruso Dalmas durante la práctica en Pininfarina Extra Design en Turín en 2006.

Mango 2010

150 x 20 x 5 mm

Madera, caucho.



MANGO

Mango es un proyecto en desarrollo de un objeto de uso doméstico, diseñado para quitar el vaho de los espejos, ideal para los baños pequeños y pensado para depositarlo en el vaso de los cepillos de dientes. Está pensado en madera y caucho natural.

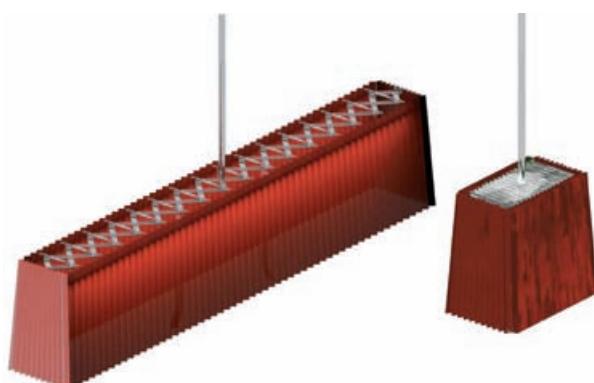




OPLÁ, INGA SEMPÉ

OPLÁ... tres longue! La idea es tener una objeto luminoso dinámico. El movimiento de abertura está permitido por dos manijas que cuelgan del centro de la lámpara. No se requieren cables eléctricos porqué la electricidad pasa por una particular estructura metálica a la 'veneciana' que unen las dos partes.

Diseñada por Alberto Gobbino Ciszak durante la práctica en el estudio de Inga Sempé. Producida por Luceplan en 2007.



Oplá, Inga Sempé 2007
60 x 45 x 30 (variable)
Tejido y metal.



Scheggia 2005
225 x 45 x 2 cm (altura variable)
Madera abedul, PVC transparente.

SCHEGGIA

Scheggia es un sencillo perchero de ropa para interiores. La flexibilidad de su madera permite a la estructura de presionarse entre el techo y el suelo y de permanecer parada en tensión durante el uso.





TALLER RE-USO

Entre el 23 y el 27 de marzo de 2009 el estudio Ciszak Dalmas dirige el workshop titulado 'Clínica de Reanimación del objeto' en el Istituto Europeo di Design de Madrid. La actividad consiste en un taller de reciclaje y reutilización de objetos con materiales muy diversos: madera, telas, ensamblajes, restos de mobiliario, palletes de madera. A la hora de investigar en diseño DIY (hazlo tu mismo), la creatividad y la manualidad han sido las principales herramientas usadas por los participantes en el Master European Design Labs. Los alumnos han trabajado sobre como 'reanimar' los objetos y al mismo tiempo se han cuestionado acerca de su nuevos usos y significados.

Taller Re-uso 2009

Taller de una semana con 15 diseñadores. Construcción de una azotea y mobiliario a partir de madera de palletes desechados. Madera, tejidos, telas, varios.



Ciszak-Dalmas es un joven estudio de diseño de Madrid fundado en 2009 por Alberto Gobbino Ciszak y Andrea Caruso Dalmas, graduados en Diseño Industrial en el Politécnico de Turín. Su carrera profesional comenzó trabajando en el estudio de Inga Sempé en París, en las oficinas de investigación y desarrollo de Artemide en Milán, en el estudio de arquitectura Brh+ y en el departamento de diseño de Pininfarina Extra Design en Turín.

Siguieron estudiando en el Master European Design Labs del IED de Madrid en 2007, participando en talleres dirigidos por varios diseñadores internacionales como El Último Grito, Jaime Hayon, Irma Boom, y colaborando en proyectos experimentales con empresas como Ikea, Metalarte, Camper y Vitra.

En 2009 abrieron su estudio de diseño y siguieron colaborando con varias instituciones académicas como la Universidad Politécnica y el Istituto Europeo di Design de Madrid donde dirigieron varios talleres y cursos. Su trabajo ha sido mencionado en diversas publicaciones como en Pasajes Diseño y en El País, y se ha exhibido en las ferias internacionales de diseño en Turín, Milán y Madrid y Hong Kong.



Ciszak Dalmas

Alberto Gobbino Ciszak
Torino (Italia), 1983
Andrea Caruso Dalmas
Torino (Italia), 1984

Alberto Gobbino Ciszak

Licenciado en Diseño Industrial. Politecnico di Torino, I Facoltà di Archittettura, Turin, Italia > Máster en Programa de Investigación, con mención de Honor. Diseño de producto y comunicación visual. European Design Lab, Madrid, España.

Andrea Caruso Dalmas

Licenciado en Diseño Industrial. Politecnico di Torino, I Facoltà di Archittettura, Turin, Italia > Máster en Programa de Investigación, con mención de Honor. Diseño de producto y comunicación visual. European Design Lab, Madrid, España.

Conferencias y exposiciones

2010 Abril: Urban Intimacies Exhibition, Magnus Muller Gallery, Berlin. Enero: Procesos Creativos, Universidad Francisco de Vitoria, Madrid > **2009** Diciembre: International Pecha Kucha night, Detour '09, Hong Kong. Noviembre: Torino Design Week, TDW'09, Turín. Abril: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, UPC, Lima > **2008** Octubre: Studio Banana, Pecha Kucha night, SB, Madrid / Food Experience, Madrid Tentación, Madrid. Febrero: Exposición EDL '08, Process, Madrid > **2006** Marzo: Inauguración, Gieffepi, Turín / Handle Design, Res Nova, Turín > **2005** Enero: Altrementi, Feria Macef, Milán.

Premios y becas

2008 European Design Lab award, Madrid. Becas por el proyecto Food Experience y La Clínica > **2006** Primer premio por el proyecto independiente S.p.Acqua, Milano, Brh+ studio. Enzo Baldoni Award, Milán.

Proyectos realizados (selección)

Diseño de prototipos

2009 Camper. Trabajos Camper > **2008** Reciclaje y transformación de objetos. Classic Chair with lamp. Classic Home suitcase. Classic Clock on trípode / Process. Exhibición del Máster del curso en European Design Labs > **2006** Biovillagegio. Exposición de Bioginnastica.

Proyectos de comunicación visual

2009 Eva PB, proyecto de Photo Session / Negrini, Photo session para campaña publicitaria / Fun & Basics, Photo session para campaña publicitaria / Fundacion ArteViva. Documental de foto y vídeo para FAV, organización no gubernamental.

Publicidad

2008 Zum, Proyecto de Photo session en colaboración con Pedro Medina and IED Madrid / Bmw, Proyecto de Photo session / Santi, Campaña publicitaria y catálogo de diseño / Fun & Basics, Vídeo clip para una campaña publicitaria de Ecoalf / PSM, Arquitectura del video documental en colaboración con Pataleta Films.

Contacto

+34 913 545 101 / +34 662 419 082
info@ciszakdalmas.it
www.ciszakdalmas.it





Viveka Goyanes

SUPERVILLAINS ROMANTIC CIRCUS (2008-2009)

Inspirada en la figura carismática e ingeniosa del supervillano o malo de la película y de las diversas visiones y versiones que ha dado la historia, la literatura o el cine sobre ésta. Estos personajes han sido condensadores de matices fascinantes y representantes de ciertas ideas acerca del mal en diversas épocas, casi siempre trasladando su carácter retorcido y excéntrico a la indumentaria y las maneras. A los supervillanos se une la estética circense y de los personajes de la comedia del arte en un matrimonio que completa el cierto aire teatral que impregna la colección.

CRÉDITOS

Indumentaria y dirección de arte: Viveka Goyanes > Fotografía y postproducción: Alejandra Vacuui / Kemê Photography / Amanda D. > Ilustraciones: Laura Wächter



Arlequin y Drugo



Camisas Twins



Madame Insane



Miss Joker



Camiseta Jolly Roger



Bañador Oceánide

42/43



MITOLOGÍAS PRIVADAS I: LA POUPÉE PIRATE (2009)

Aroma nostálgico, recuerdos infantiles, cosmos inventados que mezclan realidad, ficción y, en este caso, aires marineros y de cuento. Reflexión acerca de las memorias personales acabadas, distorsionadas, completadas por el individuo y adaptadas al gusto para construir una historia propia. Somos lo que recordamos, y en este caso, me acordaba de cuando surqué los mares en un barco pirata de papel repleto de antigüedades, con todos mis amigos. Protagonizando alguna película de cine mudo en la que bailábamos con autómatas y atracábamos en Venecia para pescar monumentos en el fondo de sus canales.

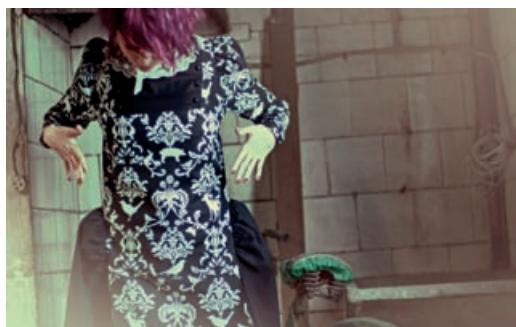
Vestido Happy House



Camiseta Pirata-Gondoliere



Vestido Menina



Camisa Rock Me Amadeus





Vestido Portuarian Flapper

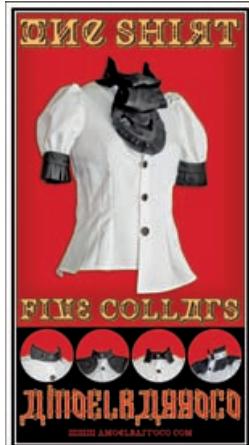
MITOLOGÍAS PRIVADAS II: DANDYPIRACY (2010)

Continuación de la colección anterior. En esta ocasión el estilo marino adopta un ambiente más crápula y dandy. Moda urbano-histórica expuesta al 100%, introducción del tema del tatuaje como estampado corporal y textil, reciclando la atmósfera portuaria mítica de marineros tatuados (y muchas historias que contar) e introduciéndola en una estética un tanto rococó. Referencias al dandy clásico y la elegancia urbana y de vanguardia, versatilidad de la indumentaria como soporte de actitud y autoironía para ponerse sobre la piel.

Barbazul



Camisa de cuellos intercambiables





Caballero Corsario



Belle Brummella



Muñeca Olympia



MUESTRARIO DE ACCESORIOS



Broche Huérfano



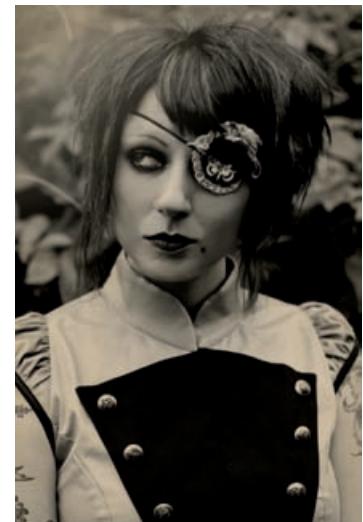
Tocado Reloj de Cuco



Gargantilla de las Horas



Parche Polilla





Broche reloj



Broche barco Rococó

Gola clásica para cuello o cabeza



Collar Rey Gato



Amoelbarroco surgió mientras estaba estudiando Bellas Artes. Este era el nombre que utilizaba como firma artística o “alter ego” creativo, aunque es un concepto que se ha ido ampliando con el tiempo como algo ajeno a mí, con la materialización de todas las ideas que iba teniendo en diversas disciplinas. Finalmente se convirtió en una marca de moda, aunque Amoelbarroco no es una firma de moda al uso, digamos que es más bien un ejercicio de imaginación, un experimento con cierto enfoque artístico acerca de la filosofía de la indumentaria, la construcción de la personalidad e identidad a través de la imagen o la proyección de ideas condensadas en objetos externos a uno.

Las creaciones reflejan un pensamiento y muestran un ideal de estética y belleza forjado a base de experiencias vitales y preferencias personales revisadas y reinterpretadas. Las prendas siempre tienen una fuerte carga historicista, un toque anacrónico y elegante, pero siendo cómodas y prácticas. Se toman referencias del pasado para adaptarlas a las necesidades de una vida y un gusto moderno, vanguardista y original. Las prendas siempre se ven integradas en proyectos más grandes, en colaboración con otros artistas, sobretodo en fotografía, ilustración o vídeo dando mucha importancia y aportando ideas en de proceso de dirección de arte para completar la imagen que deseo exteriorizar y reaizar un trabajo creativo en equipo, incluso posando en muchas de las fotografías que se pueden ver en las muestras de nuestro trabajo.

El proceso que siguen estas colecciones, en resumen, es el siguiente: una vez elegidos los tejidos (generalmente con base de algodón) y teniendo claros los temas en lo que voy a centrarme, basados en lo anteriormente expuesto y, dependiendo de la claridad de la idea de la prenda, se pasa directamente al patronaje o bien se realizan dibujos y esbozos para llegar al diseño ideado. Una vez patronada la prenda, se corta una prueba o no, dependiendo del tipo de diseño que sea definiendo finalmente las formas de estos patrones en el tejido. Después, tras apuntar convenientemente todas las instrucciones y detalles para su confección, las prendas son llevadas a talleres donde son cosidas. Todas las prendas están realizadas en España y tienen una excelente calidad de acabado. Una vez confeccionadas, los detalles a mano o adornos corren por mi cuenta para finalizar a prenda 100%.



Viveka Goyanes de Miguel

A Coruña, 1981

Licenciatura en Bellas Artes. Universidad de Vigo. 2000/2005 > Diplomatura en diseño de Moda. Institución Artística de Enseñanza (IADE). 2005/2008.

Seminarios

2007 "Seminario modelos de seducción: la definición social de la belleza, el glamour y el deseo". Museo del Traje, Madrid
> **2005** "III Seminario de Estudios Comparatistas: Tecnología y post-humanidad. La artificialidad del ser" Universitat Autònoma de Barcelona.

Muestras y eventos

2010 Mayo: Semana de la Moda de Galicia, CGAC Santiago de Compostela.
Presentación Dandypiracy. Abril: Semana Alternativa de la Moda, Spitalfields Market Londres. Presentación Dandypiracy.
Febrero: Vestuario para la performance "La esencia contenida en la escena" dirigida por Pilar Heras, DA2 Salamanca >
2009 Diciembre: Semana de la Moda de Galicia, MACUF A Coruña. Presentación La Poupée Pirate. Noviembre: Dances of Vice Festival III, Nueva York. Participación como sponsor. Septiembre: Daisy Market, , Expocoruña A Coruña. Muestra de moda urbana y tendencias. Junio: Singular Stop Festival III, MACUF A Coruña. Presentación Supervillains Romantic Circus >
2008 Septiembre: Pasarela Costello, Sala Costello Madrid. Muestra colectiva.

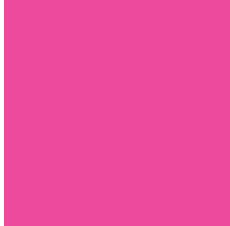
Contacto

+34 654 373 506
viveka@amoelbarroco.com
www.amoelbarroco.com

Accésit

**Virginia Bru
Flou Flou
Pepa Pedrol**





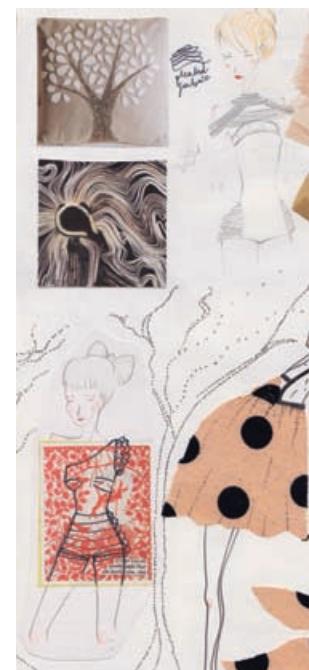
Virginia Bru



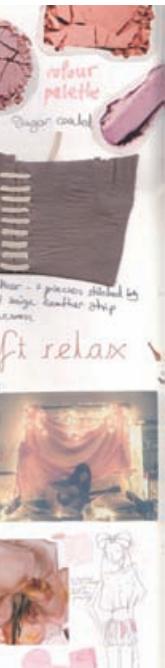
RESEARCH BOOK

Marca el comienzo de cualquier proyecto, la búsqueda de información y documentación. Mi Research Book lo componen todo tipo de cosas, desde imágenes que considero inspiradoras, a muestras de tejidos, hilos, recortes o incluso hojas.

Este libro muestra el desarrollo de mis ideas y la evolución de mi estilo. Empiezo con un simple boceto, imagino una forma, selecciono una tela, creo un vestido y busco la mejor forma de representarlo en una foto.



Research Book





FASHION ILLUSTRATIONS

O ilustraciones de moda, se trata de una presentación de dibujos escogidos de mi libro de bocetos. Muestra mi pasión por el dibujo, que me permite expresar libremente mis ideas a la hora de crear mis diseños, sin las restricciones que supone el uso del material.





Fashion Illustrations



Garments



50's Swimsuit



Gray Gardens Dress



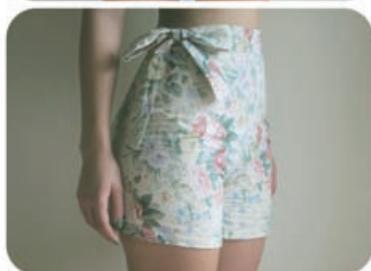
LOOKBOOK

Este libro se compone de dos secciones; trajes y accesorios. La sección de trajes muestra una serie de vestidos, faldas, pantalones y camisetas creadas por mí durante los dos últimos años. Son piezas sencillas, actuales y extremadamente femeninas, creadas con formas y tejidos que buscan la belleza, a la vez que la comodidad.

La sección de accesorios se compone de dos proyectos, creados en colaboración con Rafael Vinader Balibrea (que también participa en la categoría de Diseño). En ellos a la vez de buscar la belleza, se cuestionan las barreras entre los objetos y como estos se convierten en accesorios de moda cuando no desempeñan su función primordial.



Velvet Brassiere



Bow Shorts



Bicolor Top



Sombrero_bolsa 2008

Sombreros hechos a mano.

Proyecto en colaboración con Rafael Vinader.

Mostrado en Fundación Murcia XXI Moda, 2008

A la venta en www.funkshionality.com

Boy Meets Girl



Pink Gangstar



Victor_o_Victoria 2010

Gafas hechas a mano por Virginia Bru y Rafael Vinader.

Proyecto en colaboración con Rafael Vinader.



Accessories

Magenta Fever



Colección Pastel Sheer

PHOTOSHOOT

Desde muy pequeña he sentido atracción por el mundo de la moda. Esto me llevó a desarrollar y confeccionar vestidos para mis muñecas. Lo que empecé siendo un *hobby* derivó en una idea de negocio. Así con quince años me embarqué en mi propio negocio de diseño de moda para muñecas por internet a través de una web que yo misma diseñé.

En aquella época aprendía japonés en una escuela de idiomas y me interesaba por todos los movimientos culturales que de ahí venían. De este modo conocí la existencia de la muñeca que servía como modelo, es una muñeca muy especial con piezas intercambiables y totalmente customizable adquirida en Japón a través de internet. Durante estos últimos años me he dedicado a realizar vestidos para muñecas y venderlos, estos me permiten menor inversión de materiales, pero aumentan la dificultad debido a la miniaturización.

La sesión de fotos mostrada en este libro está compuesta por cuatro diferentes *looks* que he creado para esta última colección, todos ellos primaverales, en tonos pasteles y con tejidos delicados y vaporosos. Además he incluido dos últimas páginas con imágenes de las colecciones pasadas.

Modelo: SD13 by Volks

Pasadas colecciones



Mi nombre es Virginia Bru Artero, tengo 21 años y soy diseñadora de moda.

Desde mi infancia he sentido atracción por el mundo del arte y la moda, siempre me ha gustado dibujar y desde muy pequeña diseñaba y cosía vestidos para muñecas.

Esto me llevó, a la edad de catorce años, a emprender mi propio negocio de venta de vestidos para muñecas a través de internet. Actividad que aún desarollo y que me aporta grandes satisfacciones.

Terminado mi bachillerato artístico me desplacé a Milán para cursar mi carrera de Fashion Design en el IED Milano. Toda una experiencia que me sirvió para entender la realidad de la industria de la moda en la ciudad con mayor tradición e historia.

Llegado el segundo año me trasladé a Inglaterra gracias a un convenio entre el IED y la universidad de Rochester, esto me ha permitido conocer distintos puntos de vista y modos de entender la moda en culturas tan diferentes.

En la actualidad resido en Londres, donde realizo diversas working experiences en estudios como Emilio de la Morena o Giles Deacon.

Mis planes de futuro pasan por Milán, donde volveré para cursar mi último año de carrera y desarrollar mi proyecto final.

Mi ilusión es crear mi propia firma, haciendo de mi pasión una forma de vida.



Virginia Bru Artero

Murcia, 1989

Curso trimestral de Couture Tailoring en Central Saint Martins, Londres. Enero a Marzo 2010.

Curso trimestral de Lingerie and Swimwear Design en Central Saint Martins, Londres. Octubre a Diciembre 2009.

Programa de Intercambio Erasmus con la University for the Creative Arts in Rochester, Reino Unido. Enero a Mayo 2009.

Diplomatura en Diseño de Moda en el Istituto Europeo di Design en Milán. Septiembre 2007 a Enero 2009.

Bachillerato artístico en el IES Florida-blanca de Murcia. Septiembre 2005 a Junio 2007.

Exposiciones

2008, Exposición trabajos seleccionados del Concurso Nacional de Diseños No Aburridos en la Fundación Murcia XXI Diseño y Moda. Murcia, España.

Experiencia Profesional

Prácticas de empresa como Diseñadora de Bordados, en Alexander McQueen, Londres. De Abril a Julio 2010.

Prácticas de empresa como Diseñadora de Joyas en Giles Deacon, Londres. De Enero a Marzo 2010.

Prácticas de empresa como Diseñadora de Moda en Emilio De La Morena, Londres. De Junio a Diciembre 2009.

Contacto

+34 639 043 533
la_virrly@hotmail.com.



Flou Flou

Exposición 100% RRR 2010
Imagen, catálogo, señalética y
vista de la exposición.



EXPOSICIÓN 100% RRR

Concepto y comisariado. Diseño expositivo, gráfico y comunicación. Cliente: CESPA y Ayuntamiento de Murcia.

La exposición 100%RRR - Propuestas domésticas para Reducir, reutilizar, reciclar y más, organizada por el Ayuntamiento de Murcia y CESPA, tiene lugar en Murcia del 14 al 30 de Junio de 2010 en el Centro Cultural El Carmen.

100%RRR propone un recorrido por una casa en la que los objetos giran entorno a tres ejes: Reducir, Reutilizar y Reciclar. Objetos que reutilizan otros para su fabricación, que emplean materiales reciclados, o que nos animan a reducir el consumo de recursos y minimizar los residuos. Objetos que nos sorprenden por su ingenio, invitándonos a reflexionar sobre nuestro estilo de vida y nuestra implicación como ciudadanos en el cuidado de nuestro entorno.



Las piezas que se exponen son objetos que cumplen uno o diversos de los epígrafes que conducen la exposición: Reducir, Reutilizar y Reciclar. El interés de la muestra se centra en objetos e uso cotidiano, tanto producidos a través de procesos industriales como artesanales.

Se muestran trabajos de Amalgamastudio, Barasona Interiorismo y Comunicación, Belén Andreu, Cassanova_Ossa Design Art Studio, Ceràmica Ferrés, Ciclus_Diseño Sostenible, Curro Claret, Demano, Elena Domingo, eStudio Enpieza!, Estudio Causas Externas, Forniture, Goodfore, Herminia Mira, Isaak Miralta, José Mª Lisón, Kiitos Design, Kukula, La Buena y la Mala, Lucirmás, Nanimarquina, Neropepe, Proyecto Revival, SiO2, Spora, System Design Studio, Tribu, TocToys, Vaho Works, Xantataxan/Parampampablo.

Desde el estudio, y con la colaboración de Francesco Intrieri, se ha desarrollado el discurso expositivo, el comisariado, el diseño expositivo y la comunicación gráfica.



Lámpara πO 2010

Lámpara realizada a mano con esparto.
Proyecto Propio.

LÁMPARA πO

De formas, dimensiones y número de bombillas variables, tantos como tipos de nidos. La lámpara se puede colgar del techo o dejar en algún rincón.

Este objeto forma parte de una serie de proyectos que deben entenderse como algo circunstancial y no como un "resultado final". Son un paso intermedio en una evolución continua que nos habla de diseños cotidianos, de reutilización, de experimentación, de diseños abiertos, de participación, de compartir, de juego, de inteligencia colectiva, de innovación, de ética,...

Calcetines Solteros 2010

Botes/lapiceros a partir de calcetines sueltos.

CALCETINES SOLTEROS

Es un fenómeno paranormal que nadie sabe explicar, pero todos tenemos en nuestros fondos de cajón calcetines que han quedado desparejados.

Proponemos su transformación en botes a través de una técnica al alcance de cualquier persona.

Ingredientes: Calcetín / Cola blanca / Un bote (para usarlo como molde)

Herramientas: Pincel.

Preparación:

1. Colocar el calcetín en el bote.
2. Impregnarlo en cola cuidadosamente con el pincel.
3. Dejar secar.
4. Desmoldar.





Disechos 2009
Cartelería, flyer y momento del encuentro.



DISECHOS'09

Organización y producción del encuentro. Imagen gráfica y web (www.disechos.net)

Disechos | Encuentros de Diseño y Reutilización Creativa surgió en 2008 de la necesidad de abrir un debate en Valencia sobre el diseño ecológico, así como reactivar un espacio crítico sobre la problemática de los residuos y la capacidad del diseño como herramienta para proponer soluciones a la situación actual. El encuentro parte de la iniciativa del estudio Flou Flou | Disoñadores Asociados y este año cuenta con la colaboración de la Cámara de Comercio de Valencia, la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño (ETSID) y Vicerrectorado de Cultura de la Universidad Politécnica de Valencia, así como el apoyo de Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana y, como media partners, la revista D[x]l y AU magazine.

Disechos'09 se desarrolló en dos fases: Del 24 de Septiembre al 15 de Octubre tuvo lugar la exposición "REhogar" en la galería Magatzem Wall&Video, que se celebró inaugurándose durante la semana que se celebra la feria del mueble en Valencia.

Del 18 al 21 de Noviembre de 2009 se propuso una semana de crítica, reflexión y participación que se articula en torno cuatro actividades que se complementan:

- Mesa redonda "Políticas de diseño y eco-innovación", con los invitados: Xènia Viladàs, Patricia Boquera, Rafael Mossi y Manuel Lecuona (moderador).
- Mesa redonda "Artefactos Cotidianos", con Marco Zaccara, Jon Marín, Ernest Garcia y Gabriel Songel (moderador).
- Mesa redonda "Redes y construcción de nuevos escenarios", con Juan Freire, Olivier Shulbaum, Santiago Cirugeda y Joan Olmos (moderador).
- Taller "Laboratorio Disechos", dirigido por el colectivo Makea Tu Vida.



Incandescentes 2010
Botes a partir de viejas bombillas incandescentes

INCANDESCENTE

Botes a partir de viejas bombillas incandescentes.

En su larga agonía hasta su final extinción, miles de bombillas incandescentes siguen fundiéndose.

Gracias a la rosca universal y a técnicas accesibles a cualquier persona, podemos transformar las bombillas en pequeños botes de cristal de diversas formas y tamaños.

Ingredientes: Bombilla / Tapón de rosca (de refresco, de litrona de cerveza...)

Herramientas: Sierra / Lija.

Preparación:

1. Serrar el casquillo de la bombilla.
2. Quitar el hilo incandescente.
3. Lijar el casquillo.
4. Poner el tapón.

RETRATOS EN LOS CONFINES DEL MUNDO

Imagen gráfica y comunicación de la serie documental. Diseño de la gráfica del envase. Cliente: Marnilú Audiovisuales, CERAI.

Se desarrolla la imagen de la serie documental, que más tarde se aplica en los elementos de comunicación (cartelería y trípticos) y en el pack de DVD.

Retratos en los Confines del Mundo es una serie audiovisual documental que describe algunos de los trabajos de cooperación al desarrollo que la ONG CERAI (Centro de Estudios Rurales y de Agricultura Internacional/ España)



Retratos en los confines del mundo 2010

Flyer desplegable, dvd y pósters. Cartel de la serie documental.



desarrolla en distintos lugares de América Latina y la cuenca del Mar Mediterráneo, contemplando para ello el contexto socio-económico de cada país.

La serie audiovisual Retratos en los Confines del Mundo testimonia el trabajo de las organizaciones sociales involucradas en la lucha contra el hambre, la pobreza y la exclusión en el mundo rural, al mismo tiempo que presenta una dura realidad que, aunque muchas veces desconocida, influye decisivamente en nuestras vidas.



VOCES EN EL ESPEJO. ALQUIMIA POÉTICA | SONIA LLERA 2009

Diseño expositivo, producción y montaje.
Imagen gráfica y comunicación de la exposición y de las jornadas de Poesía en Acción.
Diseño, desarrollo y mantenimiento del sitio web.
Cliente: Marnilú Audiovisuales, CERAL, Ayuntamiento de Zaragoza, Fundación CAI/ASC.

La exposición Voces en el Espejo es una apuesta multidisciplinar que comprende varios formatos y contenidos: piezas fotográficas, fotopoemas, esculturas y audiovisuales.

Voces en el espejo es una suerte de alquimia lírica y visual en la que distintos elementos artísticos: poesía, fotografía, diseño, música y cine entran en ebullición en el alambique de la creación para destilar esencia emocional y social.

En Voces en el Espejo ética y estética son conceptos indisolubles del mismo paradigma existencial: el humanismo como vehículo de construcción de un mundo mejor.

Además de la exposición, Voces en el espejo propone un ciclo de proyecciones de la serie Los Latidos de la Tierra y las jornadas Poesía en Acción.

Voces en el espejo. Alquimia poética |
Sonia Llera 2009

Flyer desplegable, dvd y pósters.
Imágenes de la exposición en Zaragoza.

Makeatuvida 2006 / 2009
 Chapa, flyer, sitio web, campaña
 comunicación "Ella nunca lo haría".

MAKEATUVIDA

Concepto y diseño de la imagen del colectivo. Comunicación.

Diseño, desarrollo y mantenimiento del sitio web. Diseño gráfico, gestión de contenidos, animaciones interactivas Flash. Cliente: Associació Cultural Makeatuvida (Barcelona).



Makea Tu Vida es una asociación cultural sin ánimo de lucro que tiene carácter social, artístico y educativo de fomento del reciclaje creativo, y que trabaja por la concienciación medioambiental sobre la problemática de los residuos de nuestra sociedad.

Sus líneas de trabajo se articulan entorno al diseño, la reutilización y la comunicación. Sus actividades abarcan la formación a través de talleres, seminarios y conferencias, el desarrollo de proyectos y la acción directa.

www.makeatuvida.net



Media's Garden 2009
Jardín colgante.

MEDIA'S GARDEN

Proyecto en colaboración con Cristina Noguer y Marina Lacroix.

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:

1. Se añade un poco de agua a la tierra y moldearla 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.



Lapeluz 2008
Lámpara secadora.

LAPELUZ

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).

Herramientas: Sierra / Destornillador.

Preparación: 1. Sacar el motor del interior del secador (quedará sólo la carcasa exterior). 2. Cortar el palo de la longitud deseada. 3. Introducir el palo en el pie de silla, y después colocar el secador encima. 4. Introducir el cable por la parte posterior de la carcasa del secador (suelen tener algún agujero, en caso contrario taladrar uno con mucho cuidado). 5. Montar el portalámparas por el interior de la carcasa del secador. 6. Por la parte del cable que nos queda libre, poner un interruptor y un enchufe. 7. Enchufar a la red eléctrica.

Consejos: Usa bombillas de bajo consumo.

Proyecto propio. Realizado en colaboración con Xan.

Flou Flou Disoñadores Asociados. Dirigido por Alberto Flores y Mireia Juan y con sede en la ciudad de Valencia, el estudio se recompone para cada proyecto con un equipo específico de personas, permitiendo desarrollar un amplio abanico de proyectos desde la dirección de arte y el diseño, el desarrollo de marca y campañas publicitarias, hasta el comisariado, diseño de exposiciones y artes gráficas a medida para empresas, instituciones y organizaciones.

Esto es posible gracias una red de profesionales compuesta por diseñadores, artistas, escritores, arquitectos, fotógrafos, programadores, directores, montadores y músicos, con los que compartimos inquietudes y nos gusta trabajar.

Complementando nuestra labor profesional, participamos en proyectos e iniciativas que nos motivan y nos invitan a aprender. En nuestra condición de individuos sensibles a la situación actual de homogeneización, estandarización, pérdida de valores y deterioro del medio ambiente, nos surge una necesidad interior, tanto personal como profesional, de actuar. Aportando en la medida de lo posible una dosis de creatividad y saber hacer con la que queremos contribuir a un cambio y mejora de nuestra situación medioambiental involucrando a la colectividad. Nada de proyectos utópicos ni visionarios. Sólo propuestas sencillas, concretas e indispensables para las visibles necesidades de todos.

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

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

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



Flou Flou Disoñadores Asociados

Alberto Flores Guijarro
Talavera, 1980
Mireia Juan Cucó
Valencia, 1980

Alberto Flores Guijarro

2007. Postgrado "Cohabitar: Diseño y Arquitectura en el marco de la Cooperación Internacional". Escola Elisava (Barcelona) y CUJAE (La Habana, Cuba) / 2005. PFC. "Concepto, diseño y explotación de marcas". U. de Valparaíso, Chile / 2002. Master "Diseño, Gestión y Desarrollo de Nuevos Productos". U. P. de Valencia / 2001. Ingeniería Técnica en Diseño Industrial. Universidad Politécnica de Valencia.

Mireia Juan Cucó

2007. Postgrado "Cohabitar: Diseño y Arquitectura en el marco de la Cooperación Internacional". Escola Elisava (Barcelona) y CUJAE (La Habana, Cuba) / 2001. PFC Middlesex University – Londres (Reino Unido) / 2000. Ingeniería Técnica en Diseño Industrial. Universidad Politécnica de Valencia.

Diseño (selección)

2010 Exposición 100%RRR. Concepto, comisariado, diseño expositivo y diseño gráfico de la exposición. Ayuntamiento de Murcia y CESPA. Murcia. > **2009-2010** Series audiovisuales: diversos trabajos (diseño y maquetación del dossier de producción, Imagen gráfica, comunicación y pack, comisariado y producción) para CERAI y Marnilú Audiovisuales SL. / Imagen corporativa y aplicaciones de la tienda de bicicletas The Bike Run. Valencia > **2009** Coffy & Soul. Imagen de marca. Coffy&Soul, Valencia. / 50/50 Skate Shop. Imagen de Marca y comunicación. 50/50 Skate Shop, Valencia / 4 Players Sport. Papelería corporativa. 4 Players Sport, Valencia > **2008**. Disechos 08. Organización y producción. Flou Flou, Valencia. / Grippa BCN. Test de usuario y producto. D.A.C. Central Saint Martins

School (Londres) y Escola Elisava (Barcelona) > **2007** Kubik. Comunicación y diseño web. Balestra Berlin, Barcelona. / Volo. Programa de dormitorio. Círculo Mobiliario, Valencia.

Exposiciones y eventos (selección)

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**. "Eólica 07. Festival Energías Renovables". Tenerife. / "Festival Recrea". Valencia > **2005**. "Maison et Object". Feria Internacional del Mueble de París, Francia > **2005-2007**. "DRAP-ART" - Festival Internacional de Reciclatge Artístic. Barcelona.

Premios y becas

2008. Premio Creación "INJUVE Diseño 2008". Instituto de la Juventud > **2007**. Beca Postgrado "Cohabitar". Escola Elisava. Barcelona > **2005**. Beca PROMOE. U. P. de Valencia > **2002**. Finalista concurso "CDIM". Valencia > **2001**. Beca Master "Diseño, Gestión y Desarrollo de Nuevos Productos". U. P. de Valencia.

Contacto

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





Pepa Pedrol

ESPARDENYA + BABUCHA. 2003

Objeto cultural que quiere ser un símbolo de aceptación de las nuevas culturas y, al mismo tiempo, pretenden hacer reflexionar y cuestionar aspectos sociales, como la convivencia entre las diferentes poblaciones.

Hasta ahora, la cultura catalana y la magrebí han convivido y conviven en la ciudad, pero ¿por qué conformarse con sólo eso?, ¿por qué no celebrar una unión, quizás simbólica, o no, entre las dos?

Es por todo ello que, a través de la manipulación, la transformación, las tradiciones, los utensilios..., ha nacido "espardeña + bautcha" como resultado positivo y expresivo de la yuxtaposición y la contraposición de éstos.

El proyecto pretende unir dos culturas, la marroquí y la catalana, así como trasladar una mirada irónica y divertida del presente.

Formó parte de la exposición "Objetar, memoria i creació de la Primavera del diseño" de 2003, que tuvo lugar en el Centre d'Art Santa Mònica, de Barcelona.

Espardenya + Babucha 2003

Nº de pie 39

Piel, esparto, algodón.





FLORARO

En Barcelona, en octubre de 2005 encuentro trabajo en el estudio de Botey productions, como diseñadora de estands. Aprovecho que el trabajo es bastante relajado para ir haciendo nuevos proyectos, entre ellos el floraro (2006).

Es un jarrón que se transforma mediante la combinación de aros de diferentes diámetros. El proyecto es abierto. El usuario define la forma final, ya sea bien mediante contornos inspirados en la tradición artesanal o bien más vanguardistas, pero el objeto resultante guardará una línea propia, dada por el conjunto de piezas y el material.

Floraro se ha expuesto en la exposición "offjectes", exposición de diseño de objetos que recoge buena parte de la producción de los diseñadores de las generaciones posteriores al '92. En el "Museu d'arts decoratives" de Barcelona.

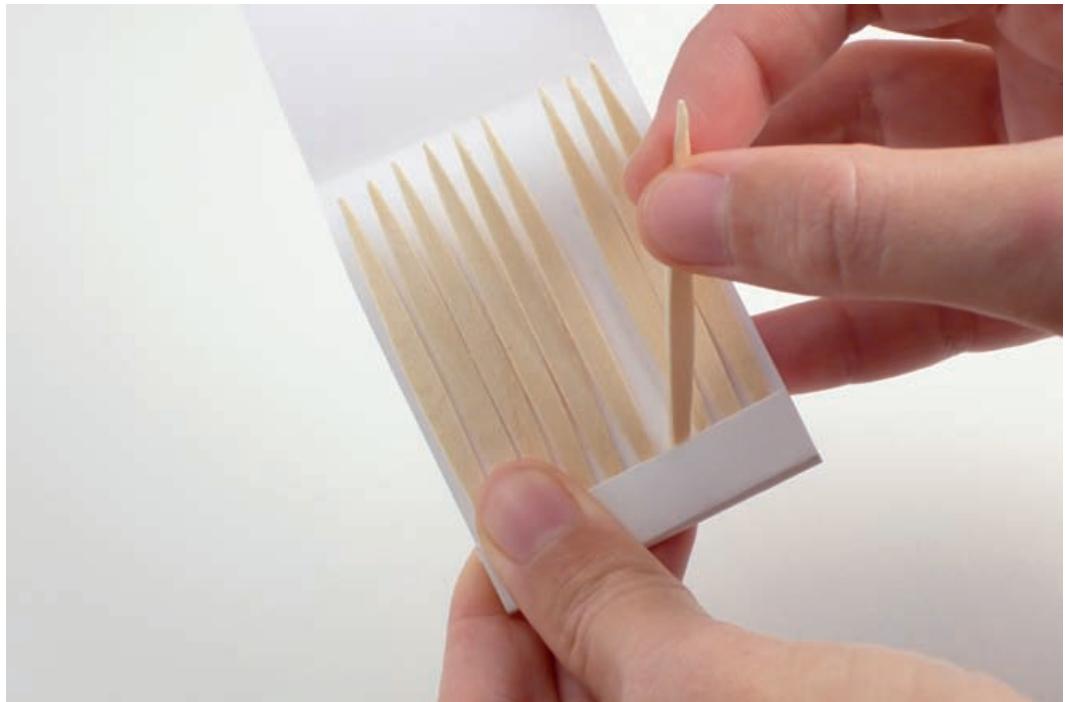
Floraro forma parte del fondo del museo del diseño de Barcelona (dhub) Cire ha seleccionado floraro para producirlo.

Cajetilla palillera 2009
8 x 5cm
Cartón y madera de chopo.

CAJETILLA PALILLERA. 2009

La "cajetilla palillera" se presenta con diez palillos cuya extracción se realiza de la misma manera que una cerilla, rompiendo el palillo que se vaya usar de la base común. Además permite hacer una aplicación gráfica en la portada y/o contraportada y puede llevarse encima de manera cómoda e higiénica.

Formó parte de la exposición "The design Circus" organizada por la Sociedad estatal DDI y el Círculo de Bellas Artes de Madrid.





Bies 2010 / 2009

Jarra grande: 28 cm altura x 8 cm Ø

Jarra pequeña: 21 cm altura x 8 cm Ø

Vaso: 10 cm de altura x 7,5 cm Ø

Vidrio de borosilicato.

BIES. 2010 / 2009

Conjunto de jarras de agua de líneas simples y funcionales.

La tapa ligeramente inclinada genera dos aperturas; una para servir el agua sin gotear, y la otra para llenarla fluidamente. La base elevada crea la sensación que el agua flota.

La capacidad de la jarra grande es de 1 l. La capacidad de la jarra pequeña es de 0.75 cl. La capacidad del vaso es de 25 cl.

(fotos: Pau Esculies)

Formará parte de la próxima edición de "Tokyo Designer's Week" (TDW) 2010.





En el 2002 terminé los estudios de diseño en Elisava (Barcelona), justo después me incorporé a trabajar en Camper en el departamento de (I+D) para desarrollar unos zapatos más sostenibles. Después de estar un año en la isla de Mallorca, decidí ir a estudiar a Holanda, donde estuve viviendo dos años; estudié cerámica en la Rietveld Academy de Ámsterdam, y además participé en el proyecto YD+I (Young Designers and Industry).

A la vuelta, ya en 2005, empecé a trabajar en Barcelona; en el estudio Botey Produccions donde aprendí a coordinar el diseño y la producción de stands y eventos. En 2006 quedé finalista de los premios La Incubadora otorgados por el FAD, la entidad ofrecía el espacio de la "Cripta" para hacer una exposición personal, en este caso creé una serie de objetos cotidianos reinventados bajo en nombre de "Metamorf".

En 2007 entré a formar parte del equipo de diseño de Emiliana design studio (Ana Mir + Emili Padrós), donde tuve la oportunidad de trabajar en exposiciones como "Gaudí & Natura" para la Sagrada Familia de Barcelona, "Happy end, 10 procesos de diseño" para el DDI, "Galeries d'estudi" para el DHUB o en proyectos para Kettal, Escofet o Domestic.

A día de hoy y conjuntamente con Emili Perelló (diseñador gráfico) estoy iniciando un estudio de diseño multidisciplinar en Barcelona.



Pepa Pedrol Navarro

Tiana (Barcelona), 1980

2005-04, estudiante autodidacta en la Universidad Gerrit Rietveld Academy de Amsterdam en el departamento de cerámica.

2002, Graduado Superior en diseño Industrial de la Universidad; Pompeu Fabra. Elisava

Exposiciones individuales

2007, Exposición Metamorf (metafora + metamorfosis) en la Cripta del FAD de Barcelona

Exposiciones colectivas

2009. Exposición Surtido de revolución en Espai Kubik de Barcelona > **2006** Exposición de "Floraro" en Offjectes, Museu de les Arts Decoratives de Barcelona > **2005** Exposición del proyecto de final de carrera en la muestra MeDesign. Formes del Mediterrani en Génova > **2003** Exposición del proyecto de final de carrera en la muestra Objectar, memòria i creació durante la Primavera del disseny > **2001** Participación en la exposición Passió per la llum d'Ingo Maurer, con "Reflex-Us Llum menjada" durante la Primavera del disseny.

Premios y becas

2006, finalista de los premios La Incubadora otorgado por el FAD.

2001, mención especial en la segunda edición del concurso Nuevos envases, embalajes y nuevas aplicaciones. Procartón.

Contacto

+34 669 389 644 / +34 93 528 88 93
p@pepapedrol.com
www.pepapedrol.com

**Seleccionados
exposición**

**Javier Alejandre
Teng Chuan Tey
Pablo Martínez
Rafael Vinader**





Javier Alejandre



ODDBOD

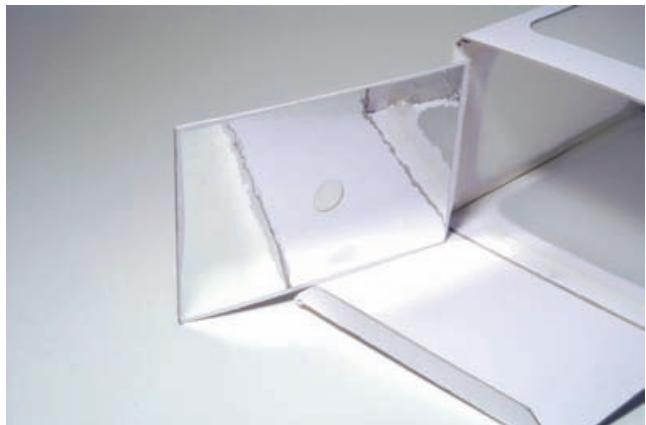
Como llegada de otro planeta, la silla OddBod se instala en el nuestro con un cuerpo de formas redondeadas que nos trae a la memoria las referencias visuales de las películas de ciencia ficción sobre extraterrestres.

CHROMOSOMA

La idea raíz de la que parte este diseño gira en torno a la creación de un árbol genealógico, que nuestro paso por la vida va confeccionando de un modo diferente en cada ser humano. La lámpara consta de dos piezas y es modular, la forma puede variar dependiendo de cada usuario y del espacio disponible. Estas piezas son de cerámica vidriada en color blanco. Aunque el sistema de producción es mediante molde de yeso, la manufactura de cada pieza en todo el proceso, hace que sean únicas.

Las ramas se unen a la base y entre ellas mediante el sistema de unión de bombilla con el portalámparas, permitiendo cierto rango de giro, para poder dejar la rama en la posición deseada. Cuando queremos terminar la lámpara, en el portalámparas, colocamos la bombilla y con una pantalla de pinza, se une a esta.





CANDLE_A

Una caja de cartón reciclado con grandes ventanas de papel vegetal, que a su vez es el envase donde van guardadas las barritas de luz química, da como resultado este elemento que en su totalidad funciona como luminaria.

Continente + Contenido = Luminaria completa.





CADEAU

Esta pieza refuerza la sutileza de los gestos gracias de uno de los más elegantes de los materiales cerámicos, la porcelana. Se crea de un nuevo y frágil código de comunicación desde las manos.

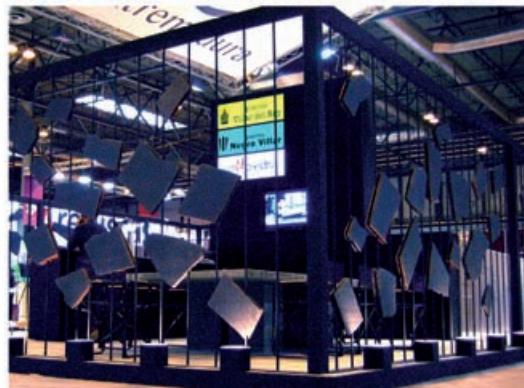
Realizado por cuatro piezas enlazadas entre sí con una cinta de seda, genera un complemento cuyo valor simbólico que cobra un gran protagonismo.

Puede ser utilizado como complemento en la vestimenta o para un momento de fetiche de la intimidad.

HERE

Este llavero ayuda a poder encontrar más fácilmente nuestras llaves en medio de una habitación desordenada sin perder tiempo, simplemente bajando la luz de la estancia conseguimos que nos diga dónde las hemos dejado con una llamada lumínica.

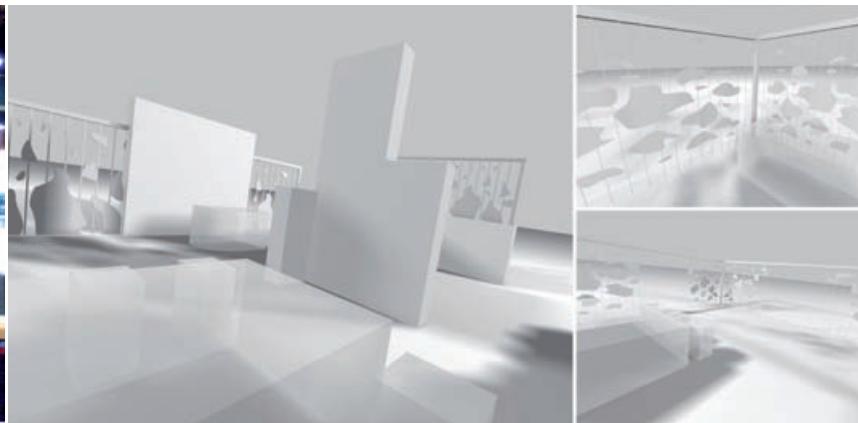




CAFETZIN

Este local de cafés, zumos y batidos en Irapuato (México) tenía unas características muy particulares ya que la altura es bastante considerable, por lo que para no saturar el espacio con una doble planta se diseñó un mural de seis metros de alto con las siluetas de las frutas que se ofrecen a los clientes. Este elemento y sus colores definieron claramente la personalidad del local.





PIEL DE PIEDRA

El juego entre ver y no ver, lo pesado y lo liviano, piedras que vuelan, un stand con piel y escamas en las que la pizarra de la propia cantera sirve como elemento protagonista en este espacio.



Javier, diseñador madrileño, comienza a trabajar de dibujante/animador de videojuegos infantiles en el estudio Cmy Multimedia a los 18 años. Al ser este trabajo sobre soporte digital, empieza a experimentar en este medio las posibilidades expresivas que le ofrece, hasta llegar a desarrollar proyectos de arte digital, exponiendo en varias salas de Madrid sus obras y perteneciendo a la Galería Catarsis, con la que expone en Estampa 05.

Atraído por dar el salto al mundo del diseño tridimensional, se matricula en la Escuela de Diseño de Interiores de la Comunidad de Madrid (Arte4), donde focaliza todos sus esfuerzos en esta disciplina y pasa a ser espectador en el mundo del Arte. Para completar la formación y ampliar el campo de acción, estudia Diseño Industrial en el Istituto Europeo di Design. Durante los años de formación, también trabaja en proyectos externos y participa activamente en proyectos extra-académicos con resultados favorables como los que se pueden ver en esta web (Cortez loves Spain, Cocktail, etc). En 2008 viaja a México medio año en un programa de intercambio universitario con el Tecnológico de Monterrey, donde aprende a trabajar la cerámica. En 2009 expone la lámpara ChromoSoma en la zona Tortona del Salone del Mobile di Milano a través de IED, escuela en la que, tras graduarse, continúa trabajando.



Javier Alejandre Sánchez

Licenciado en Diseño Industrial
Istituto Europeo di Design.
Escuela de Diseño de Interiores de la
Comunidad de Madrid (Arte4)

Proyectos

2009 Katja Grutjiers (Food Design) >
2007 Cate&Nelson > **2008** Truc Design
(Nespresso)

Premios y becas

2005 Primer premio para el diseño del
Chill Out de la escuela Arte4 > **2008**
Primer premio J&B The Party Project
con el proyecto "The Pueblo Project"
/ Primer Premio Nike con el proyecto
"Cortez Loves Spain".

Exposiciones

Dibujo: **2000** Animador y dibujante en
CMY Multimedia, desarrollando gráficos
de cuatro juegos multimedia para ordenador.

Fotografía digital: **2004** Centro Joven
de Alcorcón (individual), Rodrigo Bar
de Madrid (individual), Centro Cultural
Paco Rabal de Madrid (individual) >

2005 Biblioteca de Usera José Hierro
en Madrid (individual), Biblioteca Central
de Madrid (individual), Estampa 2005,
Galería Catarsis (colectiva), Centro Cul-
tural Trece Rosas de Madrid (individual),
Galería Catarsis, exposición "Gran co-
leccionable" (colectiva).

Interiorismo: **2005** Chill out de la
escuela Arte4 > **2008** Stand Piel de
Piedra Cafetzin > **2009** Escenografía
de Cocktail09 Crisis Design para el IED
Madrid.

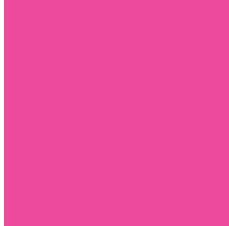
Diseño industrial: **2008** Cadeau es
seleccionado para su exposición en

Acimac (Feria de la Cerámica) en Rimini
(Italia) > **2009** ChromoSoma es ex-
puesta en Milán en la Zona Tortona del
Salone di Mobile > **2010** ChromoSoma
es editada por Ona, pasa a producción
y se expone en Zaragoza Design
Show. OddBod se expone en la Feria
del Mueble de Badajoz

Contacto

info@javieralejandre.com
www.javieralejandre.com





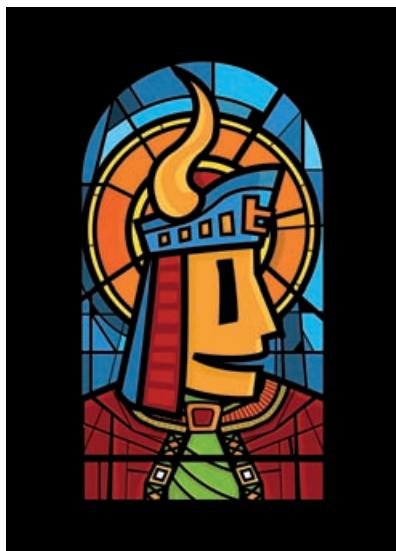
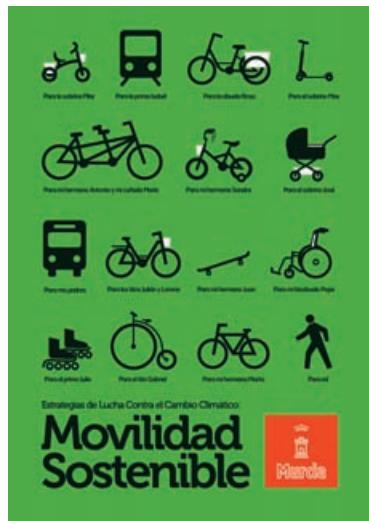
Teng Chuan Tey

PROYECTOS REALIZADOS

MOVILIDAD SOSTENIBLE

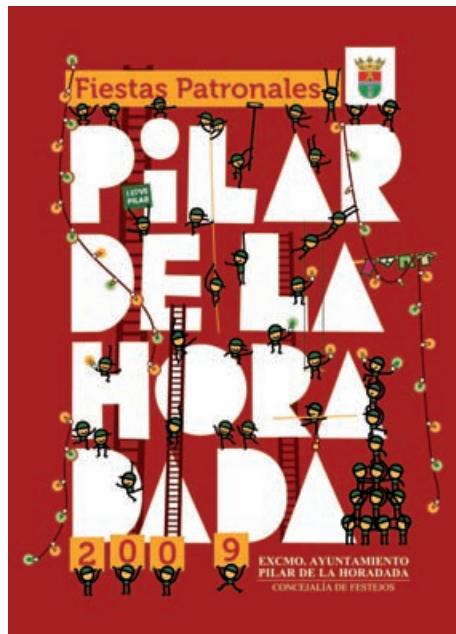
La familia es el concepto sobre el que se basa la gráfica del cartel. Con este concepto y, mediante el uso de una gráfica sencilla basada en iconos, se busca que cualquier individuo, sea cuál sea su edad o sexo, se sienta identificado con alguno de los modelos de transporte sostenibles plasmados en el cartel.

Esta obra ha sido premiado como el mejor diseño en Concurso de Carteles para aficionados y profesionales, bajo el lema 'Estrategias de Cambio Climático: Movilidad Sostenible', organizado por la Concejalía de Medio Ambiente y Calidad Urbana de Murcia. Fecha de realización: junio 2009



VIDRIERA

Este proyecto es una re-interpretación de las vidrieras que encontramos en muchos templos. Una propuesta que dar mayor vida y actualidad a un elemento generalmente encadrado en la tradición. Y a partir de él lograr revitalizar y alegrar un espacio religioso. Fecha de realización: marzo 2008



FIESTAS PATRONALES DE PILAR DE LA HORADADA

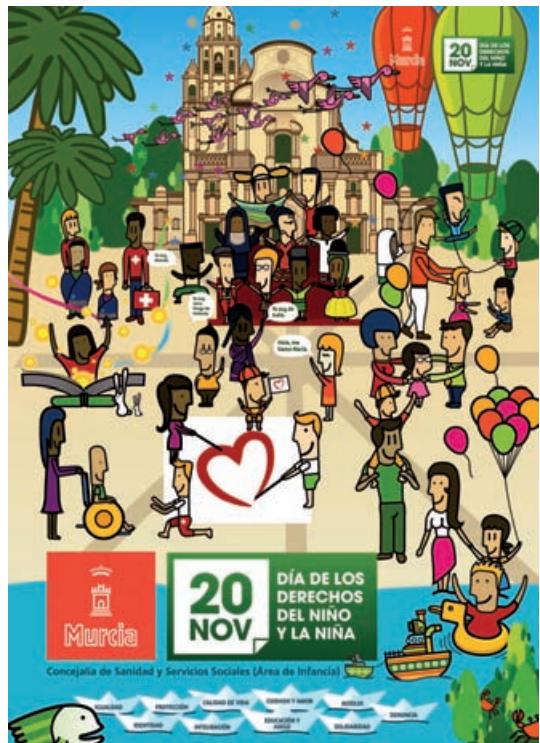
La propuesta de cartel para las fiestas patronales de Pilar de la Horadada. Basada en la alegría y la diversión que se vive en el municipio en el tiempo de fiestas. Fecha de realización: septiembre 2009



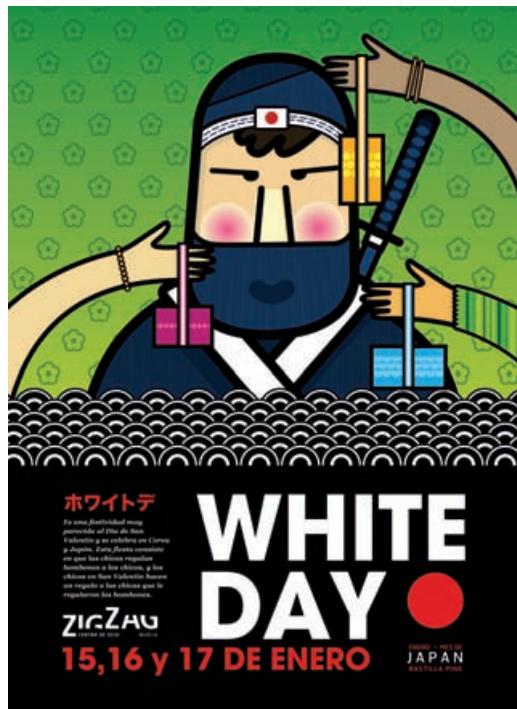
DÍA DE LOS DERECHOS DEL NIÑO Y LA NIÑA

Campaña realizada con motivo del día de los derechos del niño y la niña en distintas zonas de la ciudad de Murcia. Actividad organizada por la Concejalía de Igualdad y Servicios Sociales del Ayuntamiento de Murcia.

Fecha de realización: noviembre 2009.



CARTELES



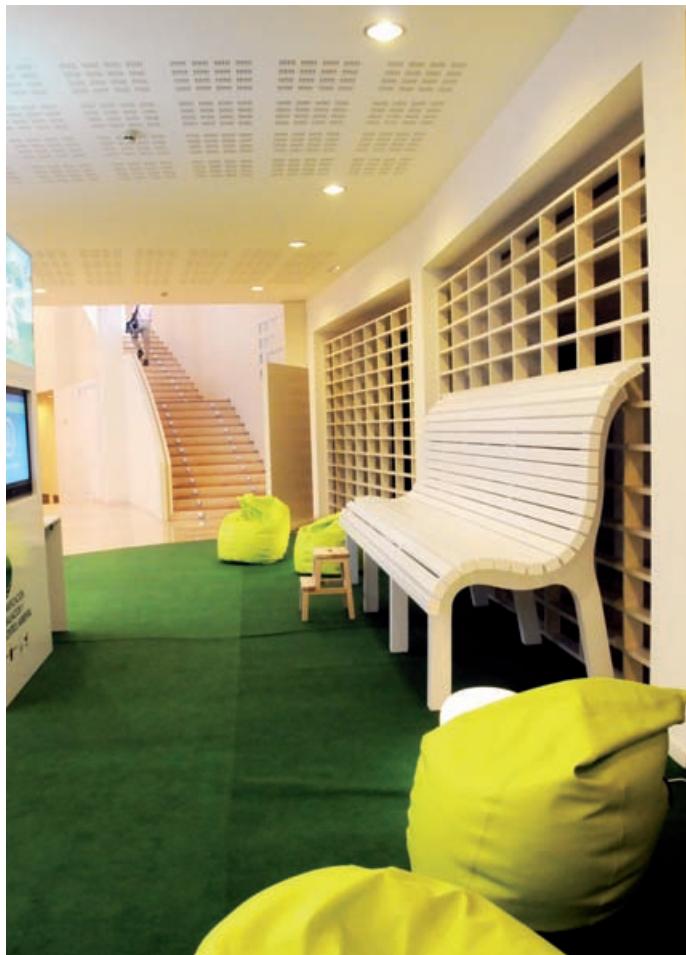
LA FAMILIA TIERRA

Esta singular familia, integrada por la Madre Tierra y sus cuatro hijos se ha propuesto sensibilizar a la población hacia la conservación del entorno y el desarrollo sostenible. Para lograrlo proponen una serie de sencillos trucos que se recogen en una guía ilustrada. Fecha de realización: junio 2008



GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS

Un manual de pequeños trucos con los que conseguir grandes logros, el logro de ser habitantes responsables del planeta. Editado por el Consejo de la Juventud de la Región de Murcia y Calidad Ambiental. Fecha de realización: junio 2008



EL BANCO GIGANTE

La inspiración de este proyecto proviene de los parques, al observar que los bancos que hay en ellos son aburridos y mínimos.

Normalmente no caben más de 2 personas, y si además se llenan de mochilas, bolsas... sólo hay espacio para una persona. Un parque es una zona pública, y una zona pública se supone que ha de poder ser utilizada por el mayor número de personas.

¿Por qué no diseñar un banco gigante donde pudiera caber una familia entera, o un grupo de amigos? Así animamos el parque y lo potenciamos como lugar de encuentro y disfrute colectivo. Fecha de realización: octubre 2009





El diseño de RE es de inspiración bíonica, concretamente del bambú, que aparte de su estructura -una planta que se va formando por partes- su hoja ha inspirado la forma de la lente. El juego de grosores que componen el esqueleto evoca el cuerpo del bambú.

En detalles como la patilla, se representa el corte diagonal que se suele hacer al bambú en su utilización como herramienta (en la escritura, la construcción...)



RESPEC

Actualmente la sociedad está sumida en una dinámica de cambio constante, de avances, que afecta de forma inexorable al diseño de producto, en sus componentes funcional y formal.

Existe al mismo tiempo una conciencia cada vez más clara sobre la necesidad de alargar la vida de los productos, de optimizar su rendimiento. RE SPEC pretende establecer un equilibrio entre esos dos elementos que se demandan de un producto, que sea atractivo, útil, que dure, que sea respetuoso con el medio ambiente...

Unas gafas que cambian, que se renuevan a sí mismas, de forma cuidadosa con el medio. Fecha de realización: febrero 2010





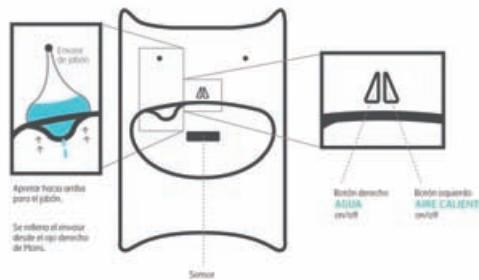
MONS LAVABO

A menudo algunas acciones domésticas por repetidas y frecuentes que resulten no son cuestionadas en su forma. El lavabo es de los elementos menos repensados, básicamente porque en su estructura convencional cumple la función asignada sin mayores problemas. Sin embargo creemos que en un contexto concreto como es el mundo de los niños -donde el lavabo resulta vital para mantener la higiene de sus sistemas tan vulnerables- se puede forzar una nueva visión de este elemento.

Al analizar la estructura de los lavabos en los lugares que los niños frecuentan: colegios, centros de ocio, clínicas o, por supuesto, el hogar, nos dimos cuenta de que las adaptaciones que se pueden dar -a menudo inexistentes- son variaciones que han tenido en cuenta aspectos muy esenciales -altura, mecanismo-, sin entrar a valorar otros detalles, como el ahorro, la ergonomía, la

atracción o la seguridad. Con la propuesta que presentamos pretendemos dar cobertura a estos puntos.

Ademas de las mejoras funcionales, el niño ha de vivir una experiencia nueva, agradable, simpática, por lo que se recurre a un diseño de formas atractivas, de asociación directa. El niño introduce las manos en la boca del animal, una boca de líneas suaves, para resultar agradable, con el elemento del diente que potencia el aspecto divertido del lavabo. Fecha de realización: octubre 2008



IDENTIDAD CORPORATIVA



PROYECTOS ACTUALES

SEÑALIZACIÓN PARA PERSONAS INVIDENTES

Las ciudades de Europa son modernas. La señalización urbana que encontramos en ellas son, por lo general, bastante eficaces y transmiten la información de manera clara. Pero, al habitar y pasear por algunas de ellas, me di cuenta de que había algo que no estaba presente.

Las personas con ceguera pueden cruzar la calle ayudadas por el sonido de los semáforos adaptados y saben dónde está el bordillo de la acera por la textura en la vía. Pero, ¿cuando están en un cruce saben exactamente en qué calle están? O ¿a qué calle se van a dirigir?

Sería interesante si diseñámos una señalización adaptada para las personas con ceguera. De esta manera podrían viajar de manera más cómoda y conocer cómo se llaman los lugares sin ayuda de la gente.

Esta señalización se aplicaría en los semáforos, las farolas, las barreras y, en general, en cualquier elemento urbano aplicable.



LIBRO DE NIÑOS - ATRAPADO EN LAS LETRAS

Una serie de cuentos para niños. El hilo conductor serían las letras. A través de ilustraciones de letras que toman forma de objetos o cosas, se van desarrollando historias, donde hay un acercamiento original a las letras y su importancia como base de la comunicación. Algunos de estos cuentos serían:

La jungla del "Yárbol"

Donde los árboles tiene forma de la letra "Y". Allí va a descubrir animales, plantas, árboles gigantes con forma de letras.

Museo de Letra

Donde una niña va a descubrir la historia de la letra, la evolución de las letras, letras extranjeras, como Chino, japonés, árabe, tamil, entre otras, así como las formas de reproducción antigua y más cosas.

Letralandía

Una ciudad hecho con letras. Los edificios, señalización, plantas, gente, coche y etc. El protagonista va a descubrir porque las letras tan importante en nuestra vida.

El Parque de letra

Donde una niña se lo pasa bomba con las letras. Parque atracciones, circo y etc.

Come la letra

La niña tiene mucha hambre y solo puede come letra que sobra o está mal en un artículo.



DÍA INTERNACIONAL DE LECTURA AL AIRE LIBRE

Hoy en día a la gente le gusta leer al aire libre, en un parque, una terraza, etc. para disfrutar del sol, el aire, el ambiente. Aspectos que ayudan, además, a la concentración.

Siempre me ha gustado la idea de leer junto a los amigos, o con la familia, en una zona abierta. Eso da alegría y tranquilidad. Lo que me llevó a idear una convocatoria: "el Día Internacional de Lectura al Aire Libre", que se podría celebrar todos los años, y donde la gente pueda disfrutar el día con un libro y de compañía. Este evento potenciaría el hábito de lectura en los niños y animaría el intercambio de experiencias sobre libros.

Además se podrían organizar eventos paralelos como actuaciones teatrales, marionetas, cuenta cuentos, intercambio de libros.

Teng Chuan Tey, Diplomado en The One Academy of Communication Design, Malasia. En la actualidad es director de expansión para la revista IdN en Europa y Latinoamérica. También trabaja como diseñador multimedia en la agencia de publicidad GRAFYCO, siendo responsable de las campañas de difusión y promoción para la Dirección General de Planificación, Evaluación y Control Ambiental de la Consejería de Agricultura y Agua en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Ha realizado, entre otros, trabajos para la Concejalía de Servicios Sociales de Murcia y para la Universidad de Murcia y campañas relacionadas con los derechos de la infancia. Tey también es miembro directivo de la asociación de diseñadores gráficos Solidus, una ONG de diseño gráfico.

Premiado como Embajador Nacional de la Juventud de Malasia en el año 2003 en la categoría de Tecnologías de la Información, seleccionado entre una lista de 28 candidatos en 10 categorías. Ganador en el año 2002 de la competición nacional Multimedia de Malasia presentada por la Presidenta de Irlanda H.E. Mrs. Mary McAleese. Seleccionado entre los 3 finalistas del MSC-APICTA en 2002 (Multimedia Super Corridor-Asia Pacific Information & Communication Technology Awards) como el mejor proyecto de Estudiante. En el año 2001 fue ganador de la mejor propuesta para el "Nacional Creative Development Project" para crear un proyecto multimedia para el Gobierno Vasco, (España) representando a Malasia.

Tey también ha representado a IdN como ponente en varios congresos internacionales de diseño, como TMDG en Argentina y el Festival Internacional de Diseño y Cultura Visual en Santiago de Chile en 2009.



Teng Chuan Tey

Diplomado en The One Academy of Communication Design, Malasia.

Premios y becas

2003 Premio como Embajador Nacional de la Juventud de Malasia en la categoría de Tecnologías de la Información.

2002 Ganador de la competición nacional Multimedia de Malasia. - **2001** Premio a la mejor propuesta National Creative Development Project, para crear un proyecto multimedia para el Gobierno Vasco representando a Malasia.

Proyectos realizados

Dirección de expansión para la revista IdN en Europa y Latinoamérica.

Diseño multimedia, Agencia de publicidad GRAFYCO (responsable de las campañas de difusión y promoción para la Dirección General de Planificación, Evaluación y Control Ambiental de la Consejería de Agricultura y Agua en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia).

Codirección de la ONG de diseño gráfico Solidus.

Diseño de publicaciones y carteles: Movilidad sostenible, vidriera, día de los derechos del niño y la niña, fiestas patronales de pilar de la horadada, la familia tierra, guía de buenas prácticas, el banco gigante, señalización para personas invidentes, libro infantil Atrapados en las letras, información del Día Internacional de lectura al aire libre.

Contacto

info@monslavabo.com





Pablo Martínez



CATEDRAL

La catedral de Santo Domingo de la Calzada en La Rioja tiene un espacio bastante desorganizado, por un lado el coro en el medio que como es habitual interrumpe la percepción del espacio, así como las estrechas naves laterales que son tan anchas como los pilares que las soportan. Además, en el crucero el retablo fue trasladado des del ábside y enfrente fue construida una cripta de la que asoma un grupo escultórico a modo de dúplex.

La falta de rastros y documentación acerca de los sistemas de iluminación originales así como la desaparición de las vidrieras llevo a plantear una iluminación "artificial", no solamente por ser eléctrica, sino por incorporarse de nuevo al edificio estableciendo un nuevo orden, pero ofreciendo una lectura correcta de las sombras y volúmenes. Se realizó una iluminación de toda la nave desde el suelo que permitió no pasar ningún cable a la vista y así organizar de modo "invisible" la nueva instalación. Se hizo un iluminación no rasante desde los pilares con haz abierto, con un número de 12 uplights por pilar para conseguir una inundación de luz homogénea de abajo a arriba, pero con sombras suaves. Todo ello con luz ligeramente fría para entrar en contraste con la actuación de las capillas realizada con un sistema compuesto a medida de fluorescencia de alto IRC y proyectores halógenos tanto para iluminar las esculturas como las pintura, permitiendo múltiples encendidos que permitiesen preservar la doble percepción del valor estético e histórico de la obra de arte. **Con Gaudir Studio (Alberto Lomero, Alfonso Martínez, Enara Arambide). Para el estudio de arquitectura Indissoluble. Gracias a Lola Rodríguez.**

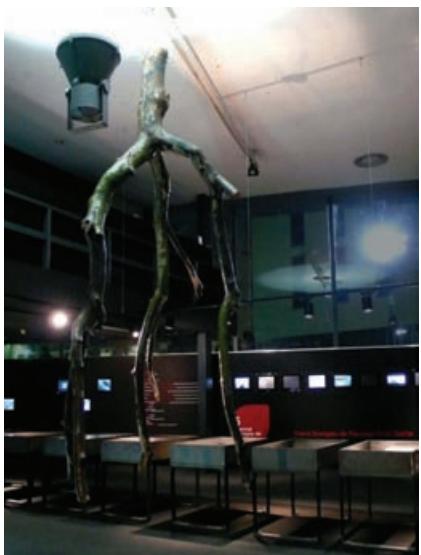
RECIPROCITIES

La exposición Reciprocities estaba dividida en dos partes: por un lado, una sala pequeña en el COAC en la que se exhibían maquetas de proyectos de paisaje contemporáneos y por otro, la sala situada en el museo marítimo, de grandes dimensiones, donde se exhibían proyectos de paisaje realizados en Estados Unidos. Para la organización del espacio el arquitecto Álex Jiménez Imirizaldu dispuso grandes ramas de árbol obtenidas de los viveros municipales, colgadas boca abajo a modo de paisaje artificial. Dentro de este juego la luz pasó también a ser una construcción metafórica.

En el caso del Colegio de Arquitectos se colocó un único proyector de 400w de sodio a alta presión de haz estrecho enfocando al techo donde había situado un espejo rotando mediante un servomotor controlado por pasos PWM mediante una placa de Arduino, de modo que el haz de luz del proyector reflejaba sobre este e iba barriendo la sala, pasando por encima de las maquetas, describiendo una trayectoria alrededor del espacio como si se tratase de un sol artificial.

En el caso de la exposición situada en el museo marítimo se realizó un simulacro consistente es la colocación de múltiples focos alrededor de la sala, equipados con lámparas halógenas y controlados mediante dimmers DMX que permitían recrear una secuencia de iluminación como si se reprodujese un ciclo solar en un breve período de tiempo iluminando así todo el espacio. **Para Álex Jiménez Imirizaldu / Programación Arduino: Jordi Bari / Focusing: Pau Català / Montaje: Daniel Serrà y Patricia Roche.**

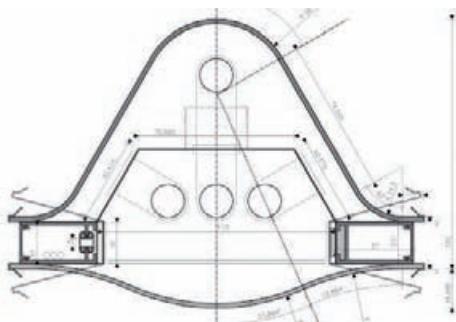
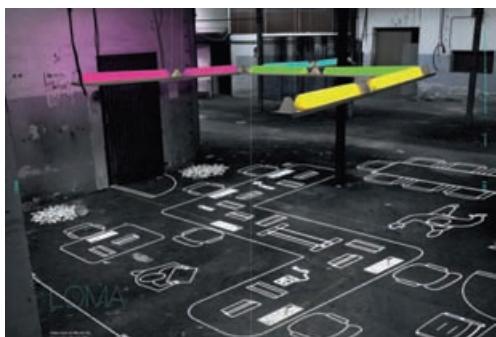
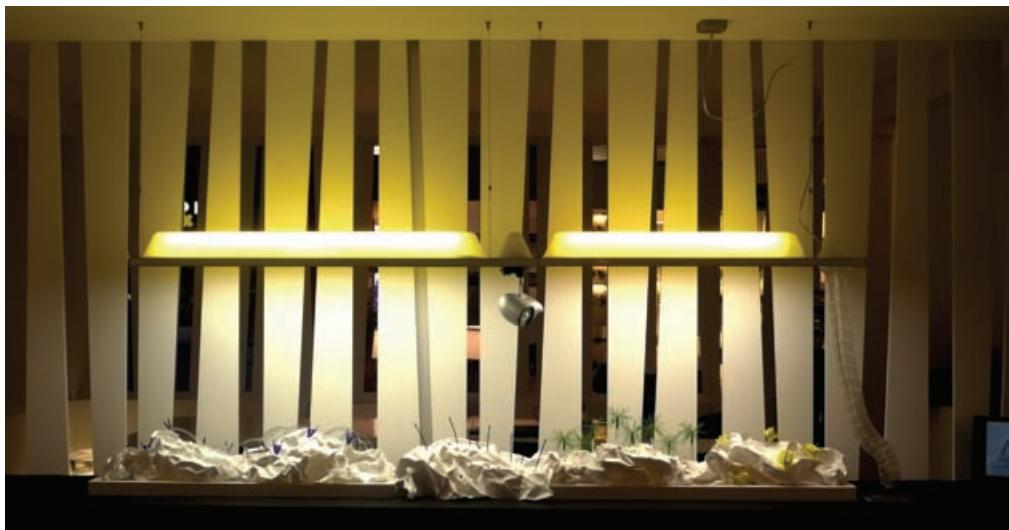
Sala en Colegio de Arquitectos



Sala en Museo Marítimo



DISEÑO INDUSTRIAL



LOMA

Esta es una luminaria para oficinas diseñada para ser fabricada en serie y sin ningún cliente en particular. Se trata de un conjunto de piezas realizadas en termoplástico que aloja en su interior distintos dispositivos para la implementación de las instalaciones en los espacios de oficinas. Se trata de una solución capaz de incorporar tanto luminarias, como detectores, megafonía, sistemas de seguridad, proyectores puntuales, redes de datos y conexiones a mesa. Cada módulo toma un "relieve distinto" de modo que el conjunto de todos los elementos configura un paisaje de montañas flotando por encima del espacio de trabajo.

Emite luz por la cara inferior y toda ella se retroilumina, también de colores, si así se quiere.

Display Designer: Irene Martínez / **Director de proyecto de Leds-C4:** Manel Ruiz / **Ejecución industrial:** Marta Escudé / **Product Manager:** Iván Gómez / **Diseñada para Leds-c4 en el 2008 / Fabricada por Leds-c4.**

CLAM

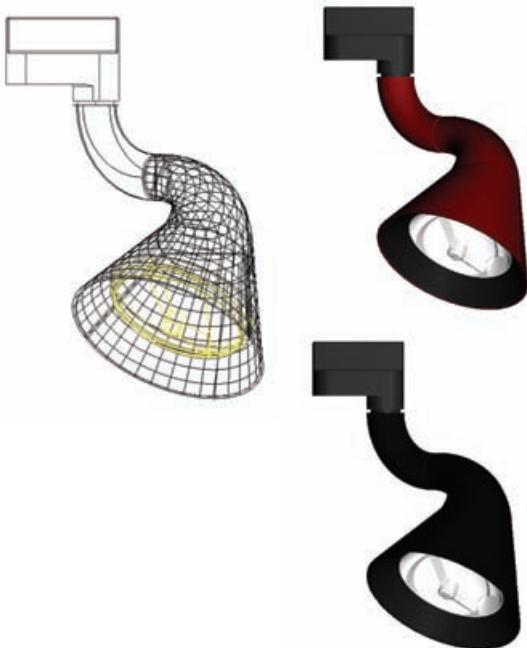
Existe toda una familia de apliques y empotrad os de pared que me resultan bastante incómodos. Son pequeñas incisiones sobre la arquitectura que raramente se incorporan con la misma tectonicidad que lo hace una barandilla o una cornisa. Estos apliques terminan enganchándose sobre tabiques de pladur, ajenos a cualquier orden superior.

La luminaria Clam nace de esta apreciación y se coloca sobre el edificio como un fósil, una concha que ha dejado el rastro sobre una roca. Su función es la de iluminar rasantemente superficies. Es un rehundido en la pared, un bulto sobre el blando pladur.

En concreto esta luminaria aporta sobre las existentes en el mercado una gran ventaja, permite orientarse, para realizar bañados asimétricos y permite pintarse del color que cada uno quiera, gracias a un despiece que permite separar las partes eléctricas de las mecánicas y así poderlas pintar con un simple brochazo. Para ello también se ha debido estudiar delicadamente la disipación térmica de todos los componentes así como el comportamiento fotométrico de la superficie irregular.

Display Designer: Irene Martínez / **Director de proyecto de Leds-C4:** Manel Ruiz / **Ejecución industrial:** Marta Escudé / **Product Manager:** Ivan Gómez / **Diseñada para Leds-c4 en el 2008.**





TROMPETILLA

Las primeras lámparas eléctricas son contemporáneas al modernismo y por ello no es extraño que todas las luminarias de la época fuesen convertidas en flores, camuflándose integrándose en la arquitectura. De ahí viene el nombre "florón" para designar el punto de anclaje de la luminaria al techo que hoy en día es un cilindrín pero que en su día era también una flor bien pomposa..

Este proyector comparte este pasado floral. Pierde toda la apariencia de objeto tecnológico para pasar a colgar de los carriles electrificados de los edificios, retorciéndose en si misma como si fuese un organismo vegetal.

El proyector equipado para lámparas PAR, qr111 , qrcbc51 y cdm11, permite ser orientado y desbloqueado ejerciendo presión sobre el cuello.

Diseñada para Leds-c4. Pendiente de fabricación (2009)

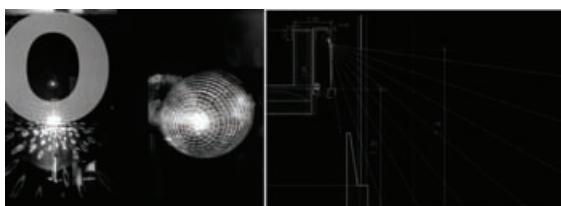
ILUMINACIONES

LUMO '08

En el 2008, en plena entrada de la crisis económica, se celebró el festival de iluminación de Barcelona y tuvieron el amable detalle de invitarme, cosa que aproveché para realizar la iluminación del Colegio de Arquitectos de Catalunya. Sin embargo, las connotaciones festivas del festival no podían estar más alejadas del sentir del COAC cuando apenas habían hecho una reducción de un tercio de la plantilla y el personal que quedaba estaba de brazos cruzados.

Ante tanto pesimismo, me pareció que lo más acertado era utilizar como herramienta las bolas de espejos típicas de discotecas, pero iluminadas con recortes para producir geometrías distintas y conectándolas a distintos temporizadores que me permitían generar una secuencia rítmica de luz que inundaba el suelo de la plaza.

Para el festival de iluminación LUMO'08 / Montaje: Ivan Gómez y Xavier Juanola / Fotografías: OjOvivOfoto www.ojovivofoto.blogspot.com. Gracias a la iniciativa y empeño de María Güell.





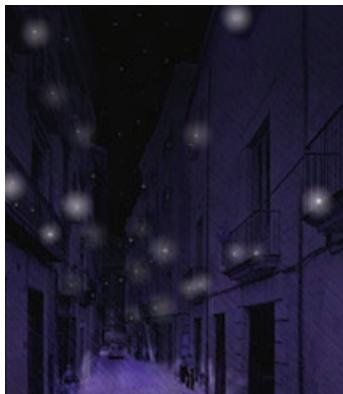
TIBIDABO

En el recinto del parque de atracciones del Tibidabo de Barcelona hay un espacio cubierto que aloja un marionetarium, una sala de exposiciones, una sala para usos múltiples y una tienda. Este espacio fue remodelado de arriba a abajo por el arquitecto Josep Mias el pasado verano.

El proyecto luminotécnico consistió en invadir el espacio de bolas de luz de colores, situándose encima de los volúmenes del espacio, no integrándose en la arquitectura, escamoteándose en la arquitectura, sino pasando a formar parte de ella a través de la presencia formal de las lumínnarias. Los colores utilizados se escogieron con el fin de que su mezcla produjese el blanco. Solamente se utilizaron lámparas de bajo consumo pero de muy diversas características. Los reflectores consistieron en claraboyas parabólicas pintadas con pistola en color cromado. Los filtros de color y difusores consistieron en pintura de aplicada también sobre claraboyas.

Para Mias Arquitectes, con la colaboración de todo el estudio (Josep Miàs, Silvia Brandi, Mario Blanco, Antonio Ragneda) / Gestión de obra: Amador Cruz, arquitecto tecnico. Centric Arquitectura Técnica.

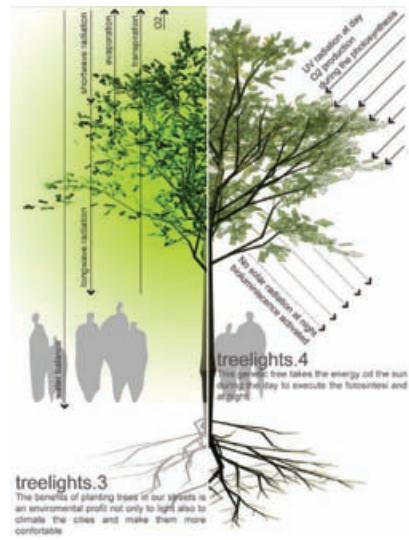
PROYECTOS NO REALIZADOS



TEMPS DE FLORS

Estamos rodeados de energía eléctrica, cualquier material oxidándose provoca energía, el movimiento de las hojas de un árbol puede ser convertido en electricidad, o el rozamiento de los tacones de un zapato sobre el pavimento. Solamente que es tan poca esta energía que no serviría ni para hacer funcionar un MP3. Este proyecto forma parte de una serie de gadgets realizados para obtener esta energía y convertirla en luz. Las fuentes de luz led pueden encenderse solamente con un pequeño flujo eléctrico. En este caso se utilizaba la acidez del Ph de las plantas en el período de floración para realizar un pequeña electrólisis que genera una pequeña cantidad de electricidad que se acumula y libera cada cierto rato, emitiendo así ligeros destellos.

Asesoria electrotécnica:
Jordi Bari. Para Girona
Temps de Flors (2009)



ÁRBOLES DE LUZ

Para ver de noche solamente hace falta muy poca luz. Sin embargo cada vez más, defendiendo la existencia de sistemas de iluminación más eficientes, se pone más luz en las calles, que termina por contaminar lumínicamente y finalmente comporta ahorros energéticos reducidos. Esta propuesta fue la respuesta cuando me preguntaron por un sistema eficiente de iluminación urbana que permitiese grandes ahorros energéticos. Se trata de provocar un cruce genético entre los plátanos de Barcelona y unas bacterias que tienen proteínas que convierten las plantas en fotoluminiscentes, muy utilizadas en los experimentos de genética para localizar las mutaciones provocadas en laboratorio. Las hojas actuarían como si fuesen placas fotovoltaicas, se cargan de día para liberar la luz de noche. **2010, Finalista en el Exterior Lighting Grant de Lumec CLU Foundation**

GADGETS

STARLIGHT

Esta pequeña luminaria consiste en una ventosa luminosa equipada con un led de 5mm para ser adherido a en las ventanas y otras superficies de vidrio, por lo habitual aquellas que separan el interior del exterior, situando así una brillante estrella en la ventana. Está alimentada mediante una pila de botón de 3v. (2008) Para Paco, María Luisa, Irene, Jordi, Tomi , Pili Joaquim...



PINQUIUINQUI

Instalación formada por luminarias autosuficientes que se tambalean con las vibraciones del ambiente. Equipadas con leds de 5mm y alimentados mediante dos baterías AAA. Todas las conexiones están soldadas de modo que la pieza tiene una vida limitada breve solamente para el evento. (2006) Para Paco, María Luisa, Irene, Jordi, Tomi , Pili Joaquim...



**O- Soy Pablo Martínez Díez.
Nacido en Barcelona en 1980, ciudad donde vivo, donde
estudié y me crié.**

1- Hago cosas con luz.

Más o menos, esta es la mejor manera de resumir lo que hago. Trabajo en el diseño, provengo de la arquitectura y centro mi actividad alrededor de la luz: diseño lumínicas, ilumino edificios, espacios, objetos..., hago instalaciones con luz, acerca de la luz, y por lo general preparo más proyectos de los que finalmente construyo.

2- De cómo uno termina, sin darse cuenta, haciendo lo que hace.

Estudié arquitectura superior en la Universidad Politécnica de Catalunya. Cómo me fui introduciendo en la luminotecnia ya es más complejo. Comencé a hacer cosas extrañas con claraboyas en la universidad y continué buscando más explicaciones de como controlar la luz que daba forma a los edificios. Convencido que la tectónica de la arquitectura es mera apariencia intelectual y que solamente existe aquello superficial y sensible, poco a poco perdí interés en la parte constructiva del espacio para concentrarme solamente en la formal, hecho que paradójicamente me llevó a dejar la pesada materia de lado y trabajar con lo intangible como herramienta.

3- Cómo aprendí lo que sé.

Como no existían estudios adecuados para estos fines empecé a mi manera, un poco de aquí y un poco de allá, desarrollando luminarias para otros, iluminando algunas cosillas, ofreciéndome para todo y aprovechando oportunidades. Muchas cosas ya las sabía al haber estudiado arquitectura, pero muchas otras las tuve que aprender del teatro, de la estenografía y de la fotografía, trabajando para profesionales de todo tipo. Poco a poco, hasta tener un pequeño taller, repleto de artíluguos y lámparas, con las que conseguir efectos, texturas de luz, mezclas de colores...

4- Lo intangible se vuelve materia.

Todo consiste en atrapar y redirigir fotones. Des de la fuente de luz, correctamente colocada, alimentada mediante el apropiado flujo eléctrico, disipando el calor emitido y lanzando fotones hacia todos los lados, interceptándolos mediante las delgadas paredes de aluminio de los reflectores para modificar su trayectoria y moldeando así el haz de luz que se dirige hacia el espacio para deslizarse sobre paredes, pilares, rincones y rendijas. La luz es entonces el agente físico que posibilita la visión, la apreciación de los volúmenes y el color, pero también la responsable de las sensaciones y probablemente aún algo más complejo que todo esto que son los símbolos.

5- Construir y pensar.

Actualmente imparto clases en distintos centros. Me ayuda a ordenar lo que a veces aprendí de un modo desorganizado a golpe de necesidad. Creo que ejerzo una actividad algo singular como profesional, no se trata de una actividad consolidada y por lo tanto es necesario repensar continuamente el sentido de mi trabajo.



Pablo Martínez Díez

2006, Arquitecto Superior por la ETSA de Barcelona > 2003-04, Estudios de escenografía, museografía y proyección multimedia en la Universita degli Studi della Sapienza "Ludovico Quaroni", en Roma.

Proyectos luminotécnicos (selección)

2009 Iluminación del parque de atracciones del Tibidabo, para Miàs Arquitectes / Iluminación el pabellón de Montenegro para el estudio de arquitectos GaettiPadrell / Proyecto de iluminación de la Torre de Guaita de Guimerà, para la Diputació de Léida / Iluminación de sede murales de la sede de Swarovski Iberica para Diva > **2008**. Iluminación de la estación de metro Stazione Toledo en Nápoles, para TDA (O. Tusquets) y AIA / Iluminación del pabellón Ciudades del Agua en la Expo de Zaragoza, para Italo Rota y Nussli / Iluminación del interior de la nave de la catedral de Santo Domingo de la Calzada (La Rioja), para el estudio de arquitectura Indissoluble.

Diseño industrial (selección)

2008. Diseño de dos luminarias para LEDS-C4 dentro del catálogo Architectural > **2007**. Ejecución industrial de luminarias para el Palau de la Música Catalana.

Otros proyectos y premios (selección)

2007 Comisiado y montaje de la exposición "Respostes Inventades" / Montaje de la exposición RDT3, "les Raons del Dibuix Tècnic, ambas en el espai Picasso del COAC. > **2005** Primer premio en el concurso de propuestas para la substitución de las paradas de ventas de animales en las Ramblas, convocado por ADDA, con tribunal formado por Juli Capella y Oriol Bohigues entre otros / Realización de la instalación "Bona Nit"

dentro del festival de GREC'05 con el soporte del festival interferencia 2005 > **2003** Obtención de una beca de la Fundació per a la recerca Josep Baralt, para continuar el estudio de la escuela de J. Ll. Sert construida en Arenys de Mar y hasta el momento descatalogada e indocumentada > **2002** Interactivo multimedia "Mariposa" premiado en la segunda convocatoria internacional "Di-Da web", convocada por ARTELEKU > **2001** Obtención de una mención en el primer concurso internacional de proyectos multimedia "Fars On-Line", organizado por el Centre de Cultura Contemporánea de Barcelona, con el interactivo el Taller d'en M. Duchamp.

Actividad docente (selección)

2009-10 Profesor en el posgrado de Lighting Design de la Universidad Politécnica de Catalunya y en el Istituto Europeo di Design, en el curso de especialización de iluminación > **2008-2010** Profesor en el master de "Restauració de Monuments" de la Universitat Politécnica de Catalunya (UPC), impartiendo clases de iluminación de patrimonio y centros urbanos > **2005-2010** Colaboración con el profesor Fernando Álvarez Prozorovich en la realización de clases prácticas de historia de la arquitectura moderna en la ETSAB (UPC), así como también colaboración en la creación de un fondo documental de análisis histórico de edificios del siglo XX.

Contacto

+34 600 840 828
pablomartinezdiez@gmail.com
www.pablomartinezdiez.com





Rafael Vinader



Since ancient times, Liquorice has been used as an antiseptic and against inflammations medicine because of its power for detoxification. It's very popular among children thanks to its sweet taste and in many countries it's often used instead of classic sugar. We have tried to move this traditional knowledge and use in modern life. Sweetwriting is a pencil made of liquorice instead of wood, a pencil for those who usually chew their pens or pencils to gain concentration.



There is no danger in eating the lead because this one only occupies half of the pencil. Having a shorter lead is not a problem, because it is statistically proved that people don't use their pencils when these become shorted.

SWEET WRITING

Memoria conceptual:

En este proyecto, como en la mayoría, intento cuestionar la esencia y la naturaleza del objeto, prestando mucha atención al comportamiento del usuario.

Existe siempre una diferencia entre el uso para el que un objeto está diseñado y la forma en la que este viene empleado. En este caso, resulta interesante observar como la gente suele morder los lápices aunque estos no están en absoluto diseñados para ese fin.

Otros ejemplos como arrastrar sillas o chupar las patas de las gafas... Prestando atención a estos detalles podemos reinventar objetos que han permanecido invariables durante décadas.

Resulta un interesante ejercicio sociológico y de diseño, permitiendo reflejar costumbres que a menudo están por encima de las diferencias culturales.

Se trata de un proyecto *low-tech* por el uso de materiales naturales y por la poca tecnología necesaria para su producción.

Aun así sería necesario el desarrollo de un prototipo funcional más elaborado del ya existente con los consiguientes costes y test de materiales. Una vez conseguido, su puesta en producción implica el uso de maquinaria industrial.

Los lápices producidos de forma seriada se forman por dos mitades simétricas que se encolan con la mina de grafito como un sándwich. En este caso, el lápiz sería producido del mismo modo con la diferencia de que usaríamos regaliz natural en el puesto de la madera.



liquorice root + pencil =



Sweetwriting pencil with a liquorice case for a liquorice user.



EPSON EVERYWHERE

Este concepto de impresora multifunción wireless fue creado para la oficina de diseño EPSON ubicada en Milán. Se me proporcionaron una serie de requisitos a modo de briefing así como los resultados de un estudio sobre comportamiento e interacción con el usuario basado en entrevistas a usuarios reales.

Mi respuesta fue este concepto de impresora cuya particularidad es la libertad de posicionamiento sea en una

mesa o estantería.

El posicionamiento en estanterías es poco común debido a los cables y a la estrechez de las mismas, que impiden una correcta apertura del escáner y la recarga de cartuchos.

En mi propuesta, una forma de "C" proporciona la posibilidad de "colgar" la impresora a cualquier superficie o tablero horizontal, disponiendo de espacio tanto por arriba para el escáner como por debajo para la impresora, previniendo a su vez la acumulación de polvo u objetos en la entrada de papel.



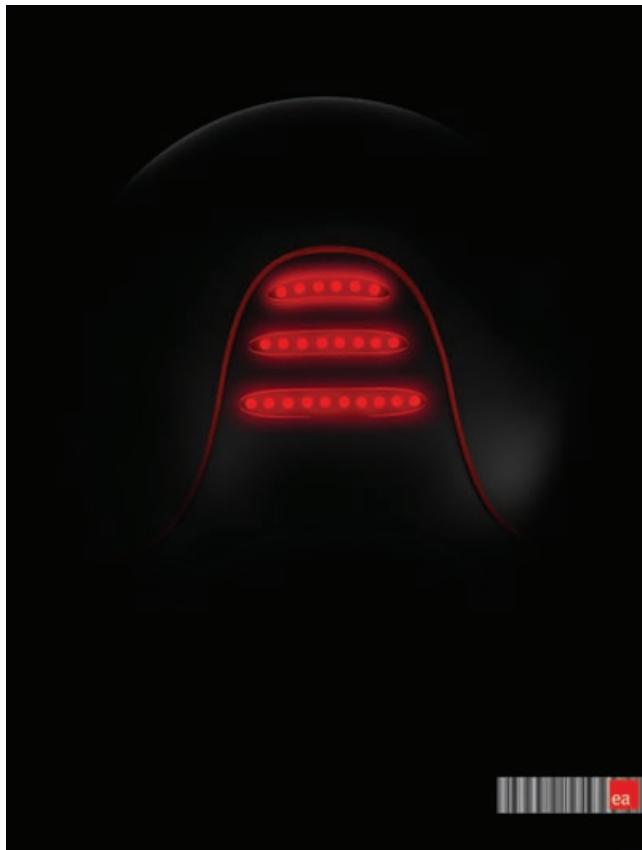
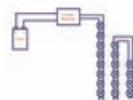


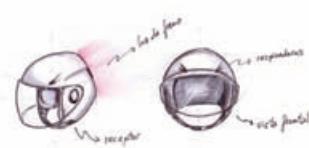
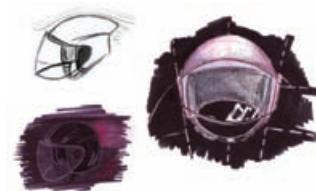
Diagrama de ángulo de visión



Simulación



Circuitos



Bocetos

LIGHT FOR LIFE

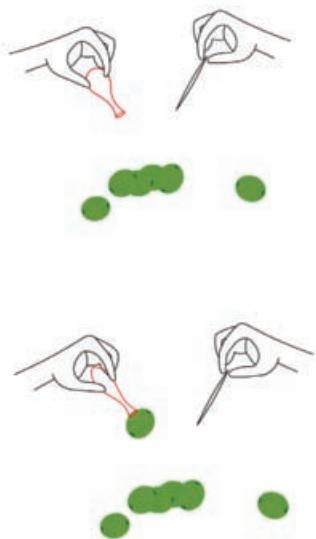
Este proyecto significa mucho para mí, he trabajado en él durante dos años y considero que merece la pena su desarrollo y puesta en producción. Se trata de un casco cuya aportación es la integración de una luz de freno en la zona posterior de la nuca.

Aunando nuevas tecnologías con un diseño de líneas claras, significaría un avance en términos de seguridad pasiva, más del 80% de accidentes de ciclomotor suceden en zona urbana y mas del 48% de estos ocurren por alcance según datos de la DGT.

¿Porqué desarrollar materiales más resistentes y con más absorción de impactos, cuando podemos prevenir el riesgo del mismo de raíz? Así como un antes y un después en el campo de la seguridad vial.

El funcionamiento es sencillo, un emisor de onda (zig-bee o bluetooth) situado en la manilla de freno, acciona instantáneamente los leds colocados en la parte trasera del casco. La intensidad de la luz viene dada por la intensidad de la frenada.

La alimentación la proporciona una pequeña batería de litio recargable cuya duración está estimada en varios meses de uso continuo del mecanismo, ya que el consumo de los leds es sumamente bajo.



SHUP

Memoria conceptual:

Se trata de un divertido concepto de producto diseñado para coger olivas, pero no solo eso... A diferencia del tradicional palillo de madera, Shup se propone ofrecer una experiencia al usuario al tiempo que sirve como soporte publicitario para bares de moda o marcas relacionadas con el mundo del aperitivo.

Este simpático objeto de goma actúa como pompa de succión con el simple e intuitivo gesto de apretarlo contra una oliva. El resultado es la sonrisa del usuario e incluso el deseo de conservarlo, hecho que ayudaría a propagar la marca anunciada en su superficie.

En el aspecto técnico, debo señalar que realizamos un prototipo funcional nosotros mismos con silicona compatible con alimentos (*food-compatible injectable TPE*) y resultó todo un éxito, no sólo funciona sino que pueden aplicársele todo tipo de colores y acabados.

S-TROLLEY

El proyecto S-Trolley obtuvo el primer premio en el Samsonite International Design Award 2008.

El tema del concurso era "Viajar con niños", esto me hizo centrarme en la problemática derivada de este particular. ¿Cómo se transportan niños en distintas culturas? ¿Qué sucede con los niños y sus accesorios en el proceso típico de check-in y embarque en el avión? Mi respuesta fue esta maleta que posee un delgado compartimento con un tejido elástico. Con un simple giro del asa conseguimos convertir la maleta en un carrito para bebé.





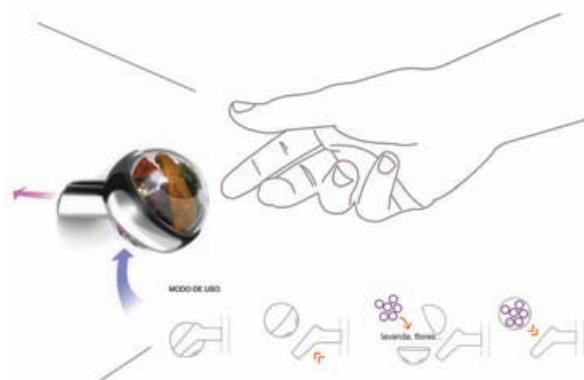
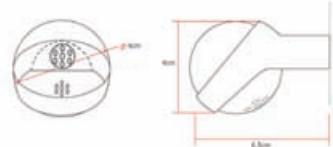
PROFUMI_NA

Profumi_Na es un concepto de tirador para cajón cuya inspiración viene de la observación.

El flujo de aire provocado al abrir o cerrar un cajón es algo a lo que normalmente no prestamos atención. El leve soplo de aire al cerrar un cajón o el efecto vacío cuando se abre es algo sobre lo que me encontré reflexionando cuando se presentó este concurso por parte de la empresa Navarro Azorín.

Si a esto sumamos la extendida costumbre de perfumar el interior de los cajones con lavanda y distintos ambientadores, llegamos a este producto. Un tirador que al poseer un conducto hueco que comunica el interior con exterior, es capaz de trasportar al interior los aromas encerrados en la cápsula esférica que sirve para aspirar.

Al mismo tiempo la transparencia permite disfrutar de los colores y las formas vegetales que insermos en él. Este proyecto obtuvo el primer premio en el Concurso Internacional de Tiradores NA.



Rafael Vinader Balibrea, nacido en Murcia en 1984. Siempre estuvo interesado por el mundo de la creatividad en todas sus vertientes, de las artes plásticas a la narrativa o la publicidad. Recibió clases en la Escuela de las Artes de Murcia durante seis años y llegado el momento se decidió por la carrera de Diseño Industrial, campo donde la creatividad adquiere una dimensión más práctica.

Terminada esta etapa, se desplazó a Milán para cursar un Máster en la Scuola Politecnica de Design, ciudad en la que permaneció un segundo año trabajando en los estudios Castiglione Morelli Design y Odoardo Fioravanti Studio, donde se desarrollan todo tipo de productos en el sector del mueble y la iluminación así como electrodomésticos y objetos de consumo masivo.

Durante esta etapa obtuvo distintos premios nacionales e internacionales, tanto a título individual como colectivo con los estudios donde trabajaba. Como el Samsonite Design Award o Nastro Azzurro.

Siempre interesado por descubrir nuevas formas de entender el Diseño se desplazó a Londres para trabajar en el estudio de Héctor Serrano, donde aprende y disfruta de proyectos multidisciplinares que van desde un autobús para la ciudad de Londres a piezas de mobiliario, pasando por instalaciones para ferias internacionales y diseño de espacios.



Rafael Vinader Balibrea

Murcia, 1984

2008, Master Industrial Design en la Scuola Politecnica de Milan.

2006, Diplomado en Diseños de Producto en la EASD Murcia.

Premios y becas

2009 Segundo premio en la "New Bus for London competition" (como parte de Héctor Serrano Studio y en colaboración con Miñarro-García y Javier Esteban) convocado por Transport of London >

2008 Primer premio en el Samsonite International Design Award / Primer premio en el concurso de tiradores convocado por NA / Premio al mejor ready-made en el International Nastro Azzurro Design Award / Beca Leonardo para realizar prácticas durante un año en Los estudios de Francesco Castiglione Morelli y Odoardo Fioravanti de Milán.

Proyectos

Diseño de muebles en los estudios Castiglione Morelli Design y Odoardo Fioravanti Studio, Milán.

Diseños multidisciplinares en el estudio de Héctor Serrano (como diseño de autobuses para Londres, piezas de mobiliario, instalaciones para ferias internacionales y diseño de espacios).

Exposiciones

2010 Conferencia para la EASD > **2009**

Exposición de la EASD en el colegio de Arquitectos de Murcia > **2008** Exposición de Diseño de sombreros de la Fundación Murcia Moda XXI.

Contacto

+34 645 456 097

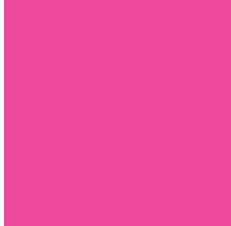
+44 (0) 7707194768

rafael_vinader_balibrea@hotmail.com

Proyectos

**Enoc Armengol
Fluye
Rafael Vinader**





Enoc Armengol



BAILAORA

Bailaora es una luminaria amontonable inspirada en la faldas flamencas. Simple, polivalente, modular, ¡apta para jugar con ella!

Su versatilidad admite múltiples composiciones, mientras permite crear diferentes medidas apilando los módulos, y así ser utilizada como luminaria de pie, de suspensión o sobremesa.

El acabado de la falda es en EVA, un plástico reciclable, suave al tacto, resistente, ligero y de excelentes propiedades como absorbente acústico.

Bailaora 2007
30 x 30 x 30 cm
Metalarte
Luminaria fácilmente desmontable 100x100.
EVA blanco o Negro.
Polipropileno translucido reciclable.





Panpaati – Eating Design 2008

45 x 65 x 43 cm Silla
50 x 75 x 50 cm Mesa

Levadura, harina de trigo, grasa de cerdo, agua y alambre reutilizable.
Su durabilidad depende del ambiente en que se encuentra.
Colaboración: Estudio Marina68

PANPAATI

Es una obra de exploración creativa, basada en la utilización del "alimento como materia". Cada una de las pieza de "mobilario" forma una estructura efímera viviente, orgánica, natural, que sufre las alteraciones al interactuar con el medio externo, creando un ciclo vital, que nace, alimenta!!! y muere sin dejar resto. Todo es aprovechable. 100x100 biodegradable.



2minuts lamp 2007

30 x 60 x 20 cm

Medidas variables

Hojas de papel de esbozo, horquilla para cabello de metal
100x100 desmontable y reciclable.

2MINUTS LAMP

Quería aprovechar esos dos minutos de retraso que tardan los amigos en llegar a casa y sorprenderles cada vez con una luminaria nueva. Esta nube de papel creada improvisadamente, y sin una forma concreta, da lugar a la interpretación personal de cada uno. A algunos les gustan más las nubes alargadas y delgadas, a otros gorditas y llenas. Como bien dice el nombre: 2Minuts lamp, esta luminaria se crea en apenas dos minutos.

El resultado final demuestra que no siempre es necesario invertir mucho dinero y recursos materiales para crear un agradable efecto.

FOLDED CHAIR

Proyecto de Enoc Armengol y Arnau Miquel.

Inspirada en las formas del Origami, la silla Folded Chair destaca por la delicadeza de sus pliegues y cortes, que consiguen unir funcionalidad a una estética ligera propia de las hojas de papel sin descuidar una estudiada ergonomía.

La silla, aparentemente sencilla, es el resultado de un elaborado proceso de investigación de geometrías que utiliza una avanzada tecnología de pliegue. A partir de una sola hoja de acero o aluminio plegado cuidadosamente por computadora, se consigue una geometría armoniosa en una única pieza.

Para acabar de crear un estado en el que la palabra sutileza predomina en cada ángulo y superficie, Folded Chair encuentra su máxima expresión al unir una delgada lámina de piel blanca o negra ligeramente acolchada e imantada, fácil de quitar o poner según la ocasión, interior o exterior.

Folded Chair 2008

42 x 70 x 44 cm

Fabricación de una sola plancha, de acero o aluminio.





Natur

130 x 76 x 76 cm
Fabricado por Durbanstudio
Fabricación en GRC (max. 50% cemento min. 50% fibra de vidrio reciclada) material mucho más ligero y resistente al cemento, que permite crear formas más delgadas y ángulos más pequeños.
Un solo molde, única estructura. Banca sin instalación. Se puede añadir superficie de goma reciclada en el asiento o madera.

NATUR

La idea de Natur es la de aproximar la naturaleza al usuario que busca reposo en ambientes urbanos con poca vegetación, intimidad y tranquilidad. A menudo encontramos las bancas situadas a pocos centímetros de una calle repleta de coches y gran densidad de tráfico lo cual más que un alivio parece disturbar.

Natur, ofrece una barrera verde imaginaria que facilita el "desconectar" en cualquier tipo de lugar dentro de la ciudad, como podemos observar en gran cantidad de bares que colocan macetas con plantas para "distanciar" la calle, de la acera y el paseo para peatones dando lugar a un ambiente más íntimo y relajado.

La forma esencialista en forma de cruz, permite un soporte "sin patas", en suspensión que juega con su propio peso trasero más el de la tierra para las plantas, creando de esta manera, un efecto inusual en una banca sin ningún tipo de fijación ni intervención. Lista para instalar.

La banca Natur quiere aprovechar el talento artístico urbano, en la cual artistas y grafiteros seleccionados podrán optar a crear sus diseños más originales "hecha para pintar".





S&P Salad Set 2007
Research laboratory
de Viceversa int.
Prototipo en Rapid
Prototyping. Polia-
mida.

S&P SALAD SET

¿Quién dijo que no se puede jugar con la comida?
Salt and Pepper Salad set, es un divertido conjunto de utensilios para la cocina formado por un gran (!) tenedor y una gran (!) cuchara. En la parte inferior contienen la sal y la pimienta para alegrar con mas saborcito cualquier plato.
Solo con girar la parte inferior puede ajustarse el regulador según desee el comensal.
El condimento más básico al alcance de la mano.



Kaask hybrid helmet 2008

28 cm max. (Diámetro) a 8 cm min. (Diámetro)

Fabricación prototipos, materiales: Rejilla transpirable volcum, D3O, piel natural y polipiel

Desmontable 100x100 y reutilizable después del impacto.



KAASK HYBRID HELMET

Kaask es una nueva tipología de casco ultra compacto pensado específicamente para ciclistas urbanos. Un híbrido entre casco y gorra: dotado de un material con moléculas inteligentes llamado D3O, flexible y altamente resistente al impacto. Su estructura está especialmente diseñada para poder guardar el casco en cualquier bolsa o bolso.

Kaask integra una serie de elementos indispensables para favorecer la utilización del casco dentro de la ciudad:

Cuenta con una estética sencilla, atemporal y cuidada. Ante todo se ha priorizado la comodidad durante y después de usarlo para que no haya ninguna dificultad que impida llevarlo.

La estructura interior que absorbe el impacto está inspirada en la forma de las estrellas de mar. Este novedoso material tiene como característica el responder al impacto endureciéndose en una milésima de segundo.

El resultado final es un casco optimizado que ocupa 9 veces menos al de un casco convencional para ciclistas.

Nacido en Barcelona, Enoc Armengol (1984) es un joven diseñador industrial con experiencia en I+D (investigación y desarrollo de producto), diseño espacial y otras disciplinas experimentales de diseño que combina con conceptos artísticos.

Enoc ha trabajado con reconocidos estudios de España, Italia, EEUU, Alemania y Portugal, además de haber participado en varias exposiciones de diseño y arte; fue, por ejemplo, premiado como diseñador emergente en los Premios DELTA, Medalla ADI-FAD 2009 o comisario en la exposición de Vitra + EMS Company en Espai-mínim.

Ha recibido formación de algunas figuras de prestigio como los Hermanos Campana, Kaspar Salto y Aldo Cibic en los workshops organizados por la empresa Vitra en Francia en 2006 y 2007, con quienes experimentó con materiales reciclados y el diseño de mobiliario respetuoso con el medio ambiente, así como de diseño industrial e interiores por parte de Martín Azúa (2006)



Enoc Armengol Bermúdez

Barcelona, 1984

Licenciado en Diseño Industrial. Escuela Superior de Diseño y Arte Llotja.

Estudios de Modelismo Industrial.
Escuela Superior de Diseño y Arte Llotja

Exposiciones

2010 The death of communication. Tina B. Festival de Arte Contemporáneo >

2009 Kaask Hybrid Helmet. Premios Delta y Medallas ADI > **2008** Panpaati. Premios ART-FAD / S&P Salad Set. Spailab EXPO-HOGAR / S&P Salad Set. Dinning in 2015. MACEF Feria de Milán > **2007** Culebra. Bright Led. Gwangju, Seúl Bienal del Diseño / Metamorphose. Espai Minim. Vitra + EMS COMPANY > **2006**- Karton BackPack. Museo del Papel de Capellades / Karton BackPack. Premios PROCARTON y ADI-FAD.

Premios y becas

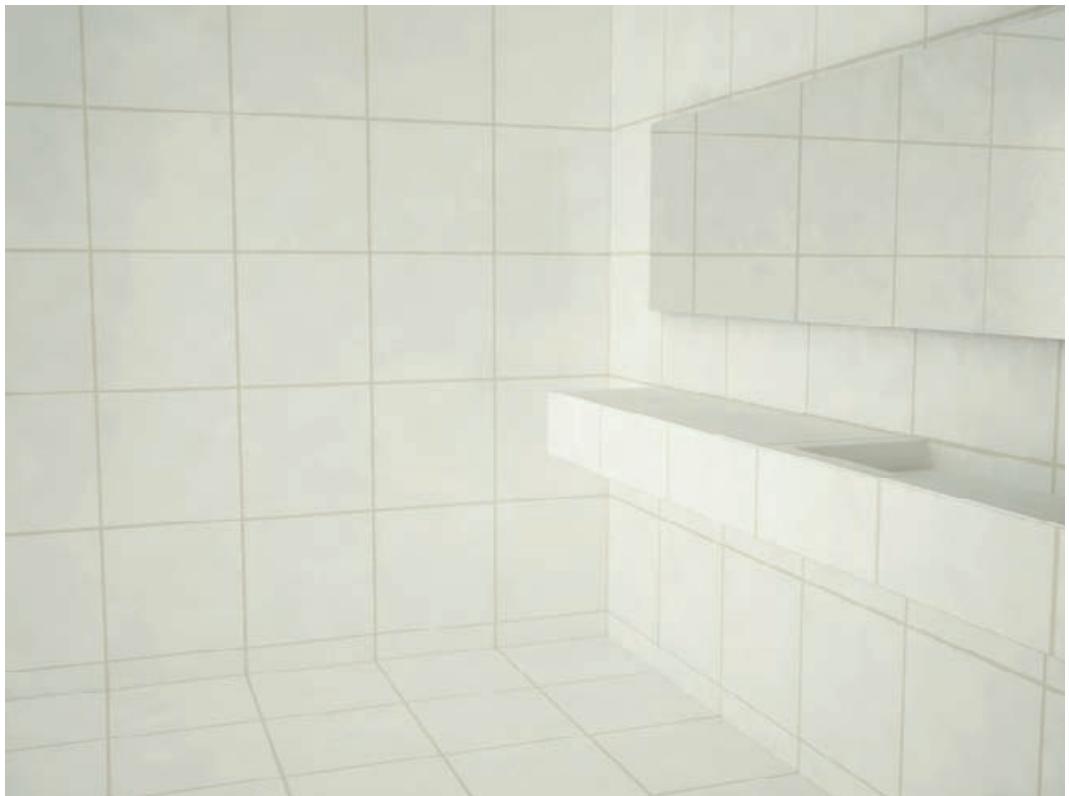
2009 Medalla de plata ADI por el proyecto Kaask Hybrid helmet > **2008** Premio Elle Decor por el proyecto Luminaria Bailaora / Luminaria Bailaora seleccionada entre las 15 mejores luminarias del año / Mención Artista Profesional en Premios ART FAD por el proyecto Panpaati. Eating design / Selección Final de Dinning in 2015 por el proyecto S&P Salad Set / Selección Final en Bright Light. Design Boom, por el proyecto Culebra, Wireless lamp / Segundo Premio Vitra + EMS COMPANY AWARDS por el proyecto Metamorphose, Chaqueta refugio / Primer Premio Innovación ADI-FAD y PROCARTON.

Contacto

+34 933 023 745

contact@enocarmengol.com

www.enocarmengol.com.





Fluye

DESAPERCIBIDO

Muebles recubiertos por azulejos de cerámica fina, que se integran en los espacios de manera que pasan inadvertidos. Desapercibido, son muebles diseñados para existir visualmente sólo cuando los necesitas, el resto del tiempo quedan totalmente mimetizados en el espacio. Esto se consigue envolviendo el mueble con el mismo material con el que se recubren las paredes y el suelo de los lugares donde es ubicado.

Basado en la usabilidad, en la armonía arquitectónica y la tranquilidad visual, Desapercibido, aparece con un simple toque sobre la baldosa, cumpliendo su función de mueble, y con el mismo gesto desaparece cuando dejamos de necesitarlo, quedando oculto y ordenado, mimetizándose con el entorno y favoreciendo la limpieza y el orden, gracias a su diseño y a las características del material.

Desapercibido, aporta a los espacios mayor versatilidad y pureza en el diseño del interiorismo y la arquitectura, ya que el mueble no supone un elemento diferente.

Ofreciendo la ventaja de que el cambiar la estética del espacio no suponga tener que renovar el mobiliario, ya que el resto de elementos que componen el espacio puede ser de cualquier estilo.

Se trata de una herramienta interesante en la que arquitectos e interioristas pueden encontrar la manera de crear espacios sin tener en cuenta que el estilo de muebles que introduzcan en ellos va a condicionar su estética.

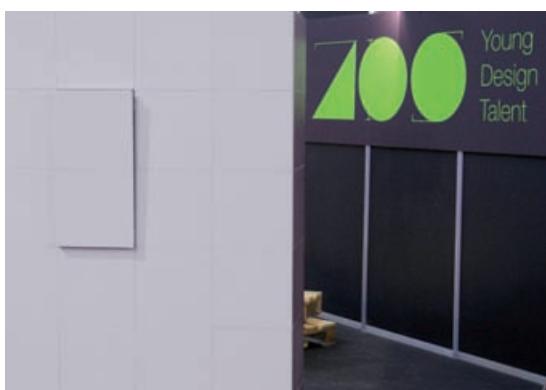


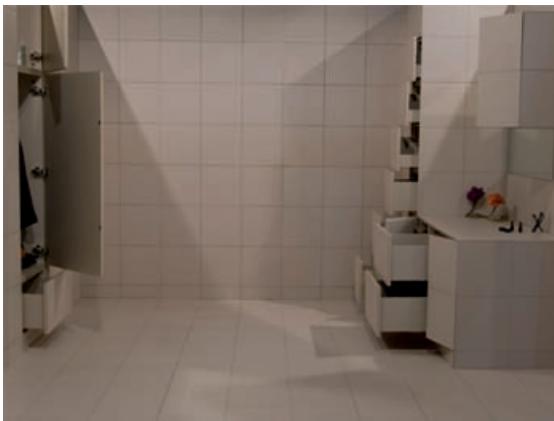
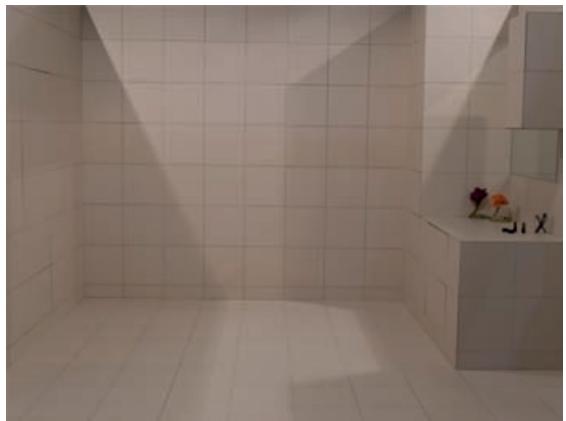


Zaragoza



Cevisama





Salone
Satellite



Ganador del concurso que organizó la Orquesta de Pulso y Púa de Azuaga, Extremadura, para la elección de su nuevo logotipo.

El logotipo "A de Azuaga" simboliza la fusión de los instrumentos que caracterizan la "Orquesta de Pulso y Púa de Azuaga": la bandurria, el laúd, la guitarra y la flauta travesera quedan reflejados a golpe de vista, dándole mayor importancia al cuerpo que a su vez marca una sofisticada letra "a" de Azuaga.

La tipografía transmite la misma línea de tradición utilizada por la orquesta hasta el momento, pero con un aire más innovador y con total armonía con respecto al logotipo.

A de Azuaga Mayo de 2009



Von Octubre 2007
6 x 2,8 x 2 cm (alto x ancho)
Acetato de celulosa

VON

Basado en la investigación y el uso de materiales que se aplican en objetos diferentes.

Tirador termoconformado en placa de acetato de celulosa, material que se utiliza para la realización de gafas. Formalmente queda definido por dos curvas orgánicas pensadas para que se adapten de forma natural a la posición de la mano durante el uso.

El tirador puede colocarse en diferentes posiciones según los criterios o las preferencias estéticas o funcionales del usuario. El acetato de celulosa tiene unas cualidades excepcionales tanto visuales como táctiles, que lo hacen especialmente indicado para este uso. La placa de cuatro milímetros, en la que está construida la pieza, y la forma del tirador aportan la rigidez necesaria para el uso y su elasticidad parcial permite desmoldar con facilidad la pieza.

El material está disponible en infinitud de colores, texturas y acabados incluyendo placas multilámina de colores que pueden grabarse con diferentes motivos aportando así un valor añadido en cuanto a la personalización y posibilidades de diseño.



Oiga Febrero de 2007
8 x 2,5 cm Ø (alto x ancho)
Cilindro tapado de plástico transparente, bastoncillos de los oídos y modo de empleo impreso en papel.



OIGA

Objeto de *merchandising* de diseño. Está basado en la creencia sobre nuestra disciplina, el desconocimiento que, en realidad, se tiene de la misma y en cómo los sentidos son el vínculo entre el Diseño y quien lo percibe.

Es una metáfora que dice: deja libre tus sentidos, abre la mente y déjate llevar por el Diseño, sin prejuicios.

Dentro de la cápsula hay unos bastoncillos de oídos, un manual de empleo y unas recomendaciones que dice:

MODO DE EMPLEO

Quitar las barreras
Percibir el entorno
Abrir la mente a nuevos conocimientos y experiencias
Comparar y decidir qué es lo que te complace
Cuidar y respetar el Diseño

El bastoncillo está recomendado para aquellas personas que sientan la necesidad de llenar sus vidas de cultura de Diseño. Les producirá una grata sensación de alivio al sentir todas las formas y colores con mayor frescura y ligereza. Su visión y percepción del día a día variará adquiriendo un carácter de mayor profundidad y análisis a niveles e intensidades jamás esperadas, que le mostrarán una cara semioculta y sorprendente de los objetos que le rodean. Toda una declaración de intenciones.



Ham perles naturals Noviembre de 2006
27 x 7 x 5 cm (alto x ancho):
Botella de cristal, anzuelo de pescar y collar de perlas.



HAM PERLES NATURALS / HAM PERLAS NATURALES

Basado en la descontextualización de envases, se ha utilizado una botella de Elsenham transparente para reutilizarse como envase expositor de perlas.

Este envase ha sido elegido por su belleza formal, por las sinuosas y bellas líneas que definen su forma interior, así como por sus proporciones que son muy adecuadas para mostrar el producto final.

Se pretendía transmitir la emoción del camino recorrido por una perla hasta llegar, en este caso, al cuello de una mujer. Desde el mar hasta el pescador. Desde las manos del artesano hasta la pieza final. Desde la persona que las regala hasta la belleza de lucirlas y las emociones que produce.

Este camino queda plasmado al elegir un botella de agua (agua que representa el mar) y el modo de engranjar y suspender la joya en el envase, uniendo al tapón un anzuelo de donde pende el collar. Así como el modo en el que se extrae la joya. Al girar el tapón para abrir la botella las perlas se entrelazan reafirmando el movimiento en el camino.

Además lleva impreso el carácter meláncolico y soñador de mensaje en una botella.

Fluye es un estudio de diseño industrial y gráfico que basa su trabajo en el respeto hacia el usuario y el entorno, la usabilidad y en la filosofía del diseño emocional. En Mayo de 2009, fuimos ganadoras del concurso de logotipo para la Orquesta de Pulso y Púa de Azuaga, Extremadura. Nuestra segunda propuesta fue finalista en dicho concurso. Desde Marzo de 2009 estamos combinando nuestras obligaciones con el desarrollo de Desapercibido.

Paola Cerdá Sánchez (1983). Estudié Ingeniería Técnica en Diseño Industrial en la Universidad Politécnica de Valencia, realizando el proyecto final de carrera sobre mi trabajo para la empresa Siena en 2009. Actualmente realizo el Máster en Ingeniería de Diseño, por la Universidad Politécnica de Valencia.

He realizado prácticas en el estudio de diseño de muebles Paco Vázquez SL (de octubre a diciembre de 2006), Realizando diseño, planos, elección de materiales para colecciones de muebles. Trabajé como Diseñadora para la empresa Siena, Diademas y pasadores SL (2007-2009) realizando dieciséis colecciones de accesorios para el pelo para mujer y niña por temporada.

Berta Recatalá Clemente (1984). Estudié Ingeniería Técnica en Diseño industrial en la Universidad Politécnica de Valencia, realizando el proyecto final de carrera sobre mejoras ergonómicas en puestos de trabajo, en 2006. Realicé el Máster en Ingeniería de Diseño, por la Universidad Politécnica de Valencia, con tesis final de Máster en investigación sobre Diseño Emocional y Diseño Experiencia 2008. He realizado prácticas en la empresa Cárnica Serrano, aplicando el plan PREDIAS, plan de mejora continua, dentro de la ISO 9001. Obtuve una Beca de especialización en el Grupo de Investigación y Gestión de Diseño del Instituto de Diseño para la Fabricación, en la Universidad Politécnica de Valencia. Realizando la catalogación, archivo, vaciado bibliográfico y digitalización en el Centro de Documentación IMPIVA Disseny.



Fluye

Paola Cerdá Sánchez
Alicante, 1983
Berta Recatalá Clemente
Segorbe (Castellón), 1984

Paola Cerdá

Ingeniería Técnica en Diseño Industrial.
Universidad Politécnica de Valencia.

Proyectos realizados

Diseño de muebles: 2006, Estudio de
Diseño de muebles Paco Vázquez.
Diseño de accesorios para el pelo
para mujer y niña por temporada:
2007/2009, en Siena, Diademas y pa-
sadores.

Premios

2009 Primer premio de logotipo para
la Orquesta de Pulso y Púa de Azuaga,
Extremadura.

Berta Recatalá

Ingeniería Técnica en Diseño industrial.
Universidad Politécnica de Valencia.

Máster en Ingeniería de Diseño.
Universidad Politécnica de Valencia.

Proyectos realizados

Diseños para la empresa Cárnicas Serra-
no, aplicando el plan PREDIAS, plan de
mejora continua, dentro de la ISO 9001.

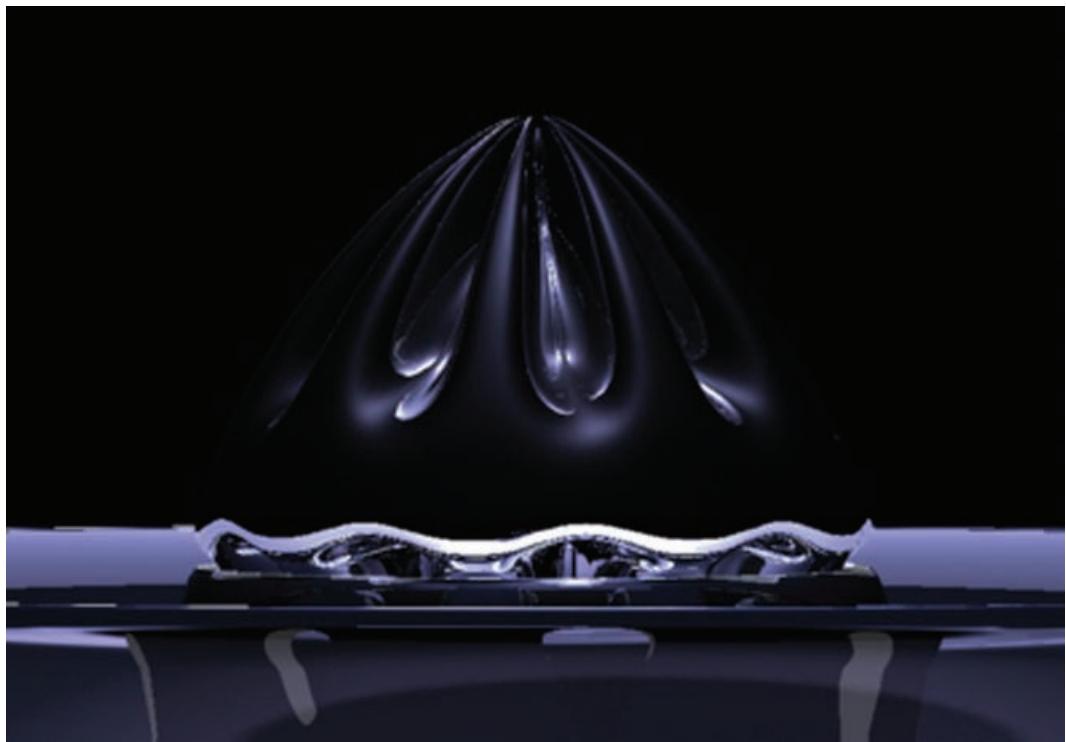
Premios y becas

Beca de especialización en el Grupo de
Investigación y Gestión de Diseño del
Instituto de Diseño para la Fabricación,
en la Universidad Politécnica de Valencia.

2009 Primer premio de logotipo para
la Orquesta de Pulso y Púa de Azuaga,
Extremadura.

Contacto

+34 600 916 010 / +34 637 707 161
info@fluyestudio.com





Rafael Vinader

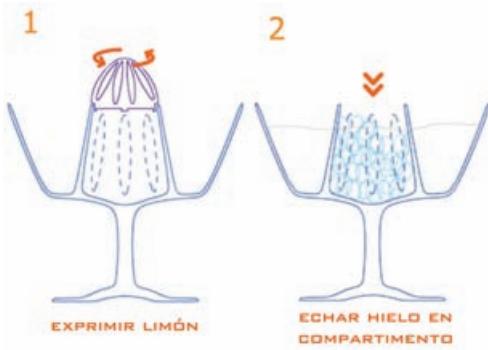


LEMON PASSION

Diseñar un objeto tantas veces diseñado como es una copa de cocktail supuso todo un reto para mí. Quería aportar algo más allá de la estética, pensar en la interacción con el usuario, crear una experiencia y un ritual. El resultado es una copa cuya forma sigue a la función, sin renunciar a la belleza de las líneas.

Observando rituales de preparación de cocktails contemplé diversos problemas. El uso de un exprimidor y una jarrita además de la propia copa para empezar. Además de esto pensé en problemas como el del hielo golpeándote los dientes o entrando violentamente en la boca cuando no se espera.

Diseñé este concepto de copa en la que por medio de un compartimento para el hielo y una pequeña pieza de vidrio auxiliar, puede prepararse un cocktail con el limón exprimido directamente en la copa y con un ritual que busca la sorpresa del usuario y su sonrisa.



Ver perfil y cv en página 130



English Texts

Presentation

Gabriel Alconchel Morales

Director General of the Youth Institute
Ministry of Equality

For several years now, the Youth Institute has been showing its support for a most interesting and relevant segment, that of Spanish emerging design, one that sketches and outlines the prospects that Spanish design will develop in the near future. The presentation of a new edition therefore always translates into a cause for satisfaction and celebration that grows stronger with each passing year when we see how the work of our young designers is attentively being followed in other countries, where for a long time now they have been focusing on the versatile, multidisciplinary and trendsetting nature of the work of these designers.

In this edition, fashion and complements, graphic and industrial design and interior decoration, always characterised by the cross-sectional bent of the proposals, are put forward by Ana Agustín; Andrea Caruso and Alberto Gobbino - both grouped into Ciszak Dalmas; Viveka Goyanes; Virginia Bru; Flou Flou, composed of Alberto Flores and Mireia Juan; Pepa Pedrol; Javier Alejandre; Pablo Martínez and Teng Chuan Tey in the category of completed work; while the projects submitted by Enoc Armengol, Paola Cerdá and Berta Recatalá, and by Rafael Vinader, have won support for their production. A wide-ranging display of their work is featured in this catalogue, through which we send them our warmest congratulations.

A word of thanks to Alberto Corazón, Luis Eslava, Lola Gavarrón and Nines Martín, members of the judging panel, for their availability and collaboration in the selection of the numerous dossiers submitted and who, through the specialisation and professionalism of their different disciplines, ensure and endorse the quality and excellence of the shortlisted works. This quality is what suggested and propitiated the proposal of the exhibition curator, Luis Eslava, who wanted to showcase

and present these works to the visiting public, we believe very successfully, in the form of a celebratory banquet and party.

The shortlist of works is initially displayed at the Picasso Hall of Madrid's Círculo de Bellas Artes. It will then travel to other national or international spaces, the latter overseen by the Spanish International Cooperation Agency for Development – AECID. We would like to acknowledge all the Institutions that collaborate in the programme and particularly the aforementioned ones for their support to the continuity of its execution and its diffusion. A programme that has the high-priority, fundamental objective of supporting young creation in Spain in all its facets and modalities, channelled through the annual organisation of the Injuve Prizes to Young Creation and which is now presented within the framework of Creación Injuve 2010.

Presentation

Carlos Alberdi

Director General for Cultural and Scientific Relations. AECID
Minister of Foreign Affairs and Cooperation

The Injuve Creation awards are a touchstone of the state of emerging art in Spain, and for the Spanish International Cooperation for Development Agency (AECID)'s Directorate for Cultural and Scientific Relations it is gratifying once again to give support and help publicize them internationally. These awards for young creators confirm and highlight the diversity, drive and vigour of art by younger practitioners and ensure that artistic discourse is renewed and enriched, as is vital to the good health of any creative sphere, and so of society.

This project arose from a shared idea of the importance of developing young people's abilities; of the value and potential of creative processes as vital aspects of human development. This interest gave rise to our cooperation with Injuve, and to the Design exhibition pre-

sented here, which is to end with a tour of the Spanish network of cultural centres and its outlets abroad. Thus AECID helps to give publicity to the works and creators selected by Injuve, and to form networks between young creators living in Spain and the artistic communities in the various regions to which the exhibition travels.

So I wish to warmly thank Injuve and to congratulate all the award-winners in the hope that this cooperation may be further enriched in the coming years.

Introduction

Luis Eslava
Curator

Almost a decade ...

With the 2010 announcement, the Injuve prizes are approaching a decade of commitment to young and emerging design, almost a decade of designers who have left youth behind to become an international standard in their respective disciplines, almost a decade of recognition, almost a decade of spreading young design ...

In this "almost a decade", this year we have been surprised by the great quality and international reach of the prize-winners; as occurs in the United Kingdom, designers and/or collectives of other nationalities looking for luck and inspiration in cities such as London are well received by institutions such as the British Council, which support them in their development and training.

The selection of prize-winners has followed the criteria of quality of execution, creativity and innovation at all levels. The result is a heterogeneous group composed of Viveka Goyanes, Alberto Gobbino, Andrea Caruso, Teng Chuan Tey, Ana Agustín Valderrama, Virginia Bru, Pepa Pedrol, Mireia Juan Cucó, Alberto Flores Guijarro, Javier Alejandro Sánchez, Pablo Martínez Díez, Enoc Armengol, Rafael Vinader, Paola Cerdá Sánchez and Berta Recatalá Clemente.

As curator of the exhibition, my task in aid of the designers has been to select the work or works that best represent them and to transform this "almost a decade" of the Injuve Design Competition into a great celebration of Spanish Young and Emerging Design.

After almost a decade, through a banquet and gathered around a great table, the exhibition showcases a final shortlist of the creative projects that best represent the current situation, for everyone's enjoyment and approaching it through the senses. A selection of dishes prepared for tasting, ingesting and digesting: "ready to eat". A menu that synthesises the quality of the raw material at our disposal among our young designers. It only remains for me to say that in a banquet of such quality, we are all invited to support it, "celebrate" it and enjoy it.

AWARDS

ANA AGUSTÍN

Emphoque is a multidisciplinary design studio formed in Madrid in 2004, where the creative side is managed by Ana Agustín and the technology side by Facundo Arias. Their experience in industrial design is the reason for their three-dimensional approach to graphic design.

They work from a very conceptual base, where shape always follows function, placing special emphasis on the use of format and materials to reinforce the concept. There is no specific tendency or art that inspires them, simply everything that surrounds them. Every individual project that they undertake carries its own tendency, depending on the circumstances, the moment and, in particular, the needs of the client.

Emphoque does not believe in tendencies, a good design always lives on.

El boca a boca (Word of mouth)

The main objective of this design is to give maximum exposure to an independent group with a small budget. To achieve

this, a 2x1 strategy was used (making 1,000 copies of a CD costs practically the same as making 500), creating a format that contains 2 identical CDs, accompanied by an envelope with a postage stamp. In this way everyone who buys a CD can send another to the person of choice.

Figuras geométricas (Geometrical figures)

Simple and elegant stationery, whose peculiar format makes it very striking. Coming from industrial design, I chose to use simple geometrical shapes. The triangular-shaped letter envelope and the pentagonal CD sleeve come from the same die. The web follows the same principle www.emphoque.com.

Gira y gira (Turn and turn)

This involves a CD and DVD packaging with a photographic dossier for sending to record companies. It has a vinyl format, owing to the vintage style of the music and to make sure that it does not go unnoticed. On the cardboard sleeve a turning wheel reveals a text on one side and photographs on the other. Inside, a vinyl record acts as the support of the CD and DVD.

Música en tres dimensiones (Music in three dimensions)

Design of an independent band's debut LP. To catch the eye of the public and the media we took advantage of the current resurgence of 3D films and designed a format based on the anaglyph technique. The format includes a pair of 3D glasses to look at the sleeve, the web and the video clip. The glasses have been used individually as a promotional item and in street-marketing campaigns.

Zapato de tacón y plano (High-heel and flat shoes)

Every woman wants a pair of high-heel shoes that are elegant, go with the rest of her wardrobe and make her taller and slimmer. But there is one inconvenience, the uncomfortableness. This is the reason why I decided to create a pair of shoes that can be worn with or without heels and with not just one suit, but with every suit.

CISZAK DALMAS

Ciszak-Dalmas is a young design studio in Madrid, founded by Alberto Gobbino Ciszak and Andrea Caruso Dalmas in 2009. With a degree in Industrial Design from the Polytechnic University of Turin, they began their professional careers working in the Inga Sempé studio in Paris, the research and development offices of Artemide in Milan, the Brh+ architecture studio and the design department of Pininfarina Extra Design in Turin.

They continued their academic careers studying in the Master European Design Labs of the IED, Madrid in 2007, participating in workshops given by various international designers, such as El Último Grito, Jaime Hayon and Irma Boom, and collaborating in experimental projects with companies like Ikea, Metalarte, Camper and Vitra.

They opened their design studio in 2009 and continued collaborating with several academic institutions like Universidad Politécnica and Istituto Europeo di Design in Madrid, where they gave various workshops and courses. Their work has received mentions in publications like Pasajes Diseño and El País, and has been exhibited in international design fairs held in Turin, Milan, Madrid and Hong Kong.

Serie La Clínica (Series The Clinic)

The Clinic is a project that consists of exploring the possibilities of design applicable to pre-existing objects. It involves a spontaneous and immediate process which employs the concept of 'reuse' and 'recomposition'. In this framework, production systems are devised made up of products, spaces and services, giving rise to interaction between their elements.

The series, The Clinic, is made up of two executed works (Classic Chair with Lamp and Serving Stand) and its aim is to generate a series of furniture pieces made up of a total of 14 prototypes.

Classic Chair with Lamp was used in the 2009 campaign of Istituto Europeo di

Design in Madrid, in the printed information, brochures, web page and posters.

Another project in the series is Serving Stand, a fruit box with four wooden legs which belonged to a broken chair.

The project seeks to question the possible re-composition processes of existing objects, studying new configurations for the objects and attempting to encourage the user to adopt a re-use attitude before consuming new products.

Own resources: some scrap and semi-finished material will be used in the series, together with all kinds of materials which can be used to coat and transform furniture (leather, foam, tape, hardware, ceramics, cork, rubber, wax, carbon, atmospheric agents, etc.). The aim is to create processes by means of which to modify basic pieces through structural and textural hybridizations, researching new uses of materials applied to a domestic environment. All the pieces will be constructed in our workshop in Madrid with the help of a professional carpenter. The entire work process will be documented (photo, video, sketches) together with a report and descriptive cards of the re-compositions carried out. Each piece will be presented with a record to help understand "where it came from" and what "therapies" were applied to achieve it.

Biovillaggio

The Biovillaggio pavilion project is designed as an innovative way of visiting or experiencing an exhibition space. A natural environment has been created where visitors are invited to try Biogymnastics, a new exercise discipline based on oriental body-treatment techniques.

The Biovillaggio is made up of different activity areas joined by a wooden path with natural plants. In the central part of the space there is a wooden igloo with white curtains where Biogymnastics classes are given to visitors.

Camper Workshop

Son Fortesa, the Camper Foundation's

head office in Alaró, has been the framework for a new workshop on footwear. The workshop, called "Natural by Design" was organised by Camper Barcelona Design Centre and held on 13-17 July, following the successful "The Walking Creativity" workshop held in 2008. Eight design students from the most prestigious European schools attended the technical and artistic workshops and conferences on footwear production.

Ciszak Dalmas were invited to create the design and scenography of the exhibitions organised in those two years to display the prototypes produced in the workshops.

Food Experience, Madrid Room

The Food Experience, Madrid Room, is a gastronomic experience comprised of an installation where design, food and performing arts interrelate. It is presented as an ephemeral and transportable architecture, where it is possible to go through a multi-sensory experience between a film and a theatre act, between a restaurant and an artistic installation. The Food Experience guests go into a room in semi-darkness where they taste several dishes specifically prepared by a famous Spanish chef (Mario Sandoval). Opposite the guest, a screen projects a short-film showing some people having supper which, because of the darkness, appear to be inside the natural continuation of the installation. The waiter of the restaurant turns out to be the same in both the scenes. He comes out of the film to serve the guest's table.

In Food Experience an attempt is made to analyse the relations between the individual, the food, the scenography design and the emotions caused and perceived in a different way to a regular environment.

It is a first designed experiences research project, which is considered a practice for relating the design of products, spaces, processes, services and events based on the desires, needs, knowledge and perceptions of the users.

Madrid Room was presented in the Istituto Europeo di Design in Madrid in 2008 and in FEM (Fundación Temas de Arte), Parque del Retiro, Madrid, in 2009.

Jacuzzi Omega

Jacuzzi Omega is an integrated shower with hydromassage and Turkish bath, designed to relax and regenerate the body in a domestic setting. It includes a steam generator, a sprinkler and a curved Teak-wood seat with a water cascade. The shower is manufactured in two different finishes, white and stone black with transparent glass.

The Jacuzzi Omega shower was designed by Andrea Caruso Dalmas during an internship in Pininfarina Extra Design, Turin, in 2006.

Mango

Mango is a project in progress which involves a household object designed to remove steam from mirrors. It is ideal for small bathrooms and devised to go inside the toothbrush glass. It is conceived in wood and natural rubber.

Oplá, Inga Sempé

OPLÁ... tres longue! The idea is a dynamic luminous object. The opening movement is made possible by two handles that hang from the centre of the lamp. No electric wires are needed because the electricity travels through a special Venetian-type metallic structure that joins both parts.

Designed by Alberto Gobbino Ciszak during an internship in the Inga Sempé studio. Produced by Luceplan in 2007.

Scheggia

Scheggia is a simple coat stand for interiors. The flexibility of its wood allows the structure to wedge itself between the ceiling and the floor and remain immobile in a state of tension during use.

Taller Re-uso (Re-use workshop)

Between 23 and 27 March 2009 the Ciszak Dalmas studio directed the workshop with the title 'Object Reanimation Clinic' in the Istituto Europeo di Design in Madrid. The activity consists of a workshop on recycling and re-using objects

using very diverse materials: wood, textile, joinery, furniture rests, wooden pallets, etc. In researching DIY design, creativity and handcraft were the main tools used by the participants in the Master European Design Labs. The students worked on how to 'reanimate' the objects whilst questioning their new uses and meanings.

VIVEKA GOYANES

Amoelbarroco (Ilovebaroque) emerged when I was studying Fine Arts. It is the name I used back then as artistic name or creative "alter ego", although over the course of time, as all the ideas I came up with in different disciplines gradually materialised, the concept broadened as something alien to me. Finally, it became a fashion label, although Amoelbarroco is not a conventional fashion label. Let's say rather that it is an imagination exercise, an experiment with a certain artistic approach to dress philosophy, the construction of the personality and identity through the image or the projection of ideas condensed in external objects.

The creations reflect a thought and express an ideal of aesthetics and beauty shaped by personal experiences as well as revised and reinterpreted personal preferences. Whilst comfortable and practical, the garments are always highly charged with historicism and an anachronistic and elegant touch. References are taken from the past to adapt them to the needs of a modern life and an avant-garde and original taste. The garments are always part of a bigger project, in association with other artists, particularly in the areas of photography, illustration and video, placing strong emphasis on and putting forward ideas in the art direction process to complete the image that I want to portray and undertake a creative project as a team, including posing in many of the photographs that can be seen in the exhibitions of our work.

The process behind these collections is briefly the following: once the fabrics are chosen (generally cotton-based) and the themes to focus on are clearly estab-

lished, based on the above mentioned, depending on how clear we are about the idea of the garment, we either move straight on to the pattern design process or to the process of doing the drawings and sketches needed to achieve the design thought up. Once the garment is patterned, a test sample may be cut, depending on the type of design, and we finally define the shapes of these patterns on the fabric. After noting down all the instructions and details for the dress-making process, the garments are sent to workshops to be sewn. All the garments are made in Spain and are excellently finished. Once made, I take care of the hand-sewn details and decorations before the garment is 100% finished.

Supervillains Romantic Circus (2008-2009)

Inspired by the charismatic and ingenious character of the supervillain or bad guy of the film, as well as by the different visions and versions that history, literature and cinema has given us. These characters have been condensers of fascinating and representative connotations of certain ideas about evil in different periods, almost always transferring their devious and eccentric personality to dress and mannerism. The supervillains are associated with the aesthetics of the circus and Italian comedy characters in a marriage which completes the certain dramatic air that impregnates the collection.

Mitologías privadas I (Private Mythologies I): La poupée pirate (2009)

Nostalgic aroma, childhood memories, invented cosmos which combine reality, fiction and, in this case, an air of sailors and tales. Reflection on personal memoirs finished, distorted and completed by the individual and adapted according to taste to construct one's own story. We are what we remember and, in this case, I recalled the time I sailed the seas on board a paper pirate ship loaded with antiques, with all my friends. Playing the leading role in some silent movie in which we danced with automatons and docked in Venice to fish monuments at the bottom of the canals.

Mitologías privadas II (Private Mythologies II): Dandypiracy (2010)

Continuation of the previous collection. This time, the sailor style adopts a more licentious and dandy air. Urban historical fashion 100% exposed, introduction of the tattoo theme as a body and textile print, recycling the mythical port atmosphere of tattooed sailors (and many stories to tell) and introducing it into somewhat rococo aesthetics. References to the classic dandy and to urban and avant-garde elegance, dress versatility as an attitude and self-irony support to place on one's skin.

SECOND PRIZE

VIRGINIA BRU

My name is Virginia Bru Artero and I am a twenty-one year old fashion designer. My attraction to the world of art and fashion dates back to my childhood days. I have always enjoyed drawing and, when I was little, I used to design and sew dresses for my dolls.

From there, at the age of fourteen I started my own business selling dresses for dolls through internet, which I still do with great satisfaction. On finishing my higher secondary education in art, I went to Milan to study Fashion Design at IED Milano. That experience helped me to understand the reality of the fashion industry in the city with the greatest tradition and history. As a result of an agreement between IED and the University of Rochester, in my second year at IED I went to the UK, where I came to appreciate different points of view and ways of understanding fashion in such different cultures.

I am now living in London, going through different working experiences in studios like Emilio de la Morena and Giles Deacon. My plans for the future include going back to Milan to complete my last Fashion Design year and do my final project. My dream is to create my own label and turn my passion for fashion into a way of life.

Research Book

Marks the beginning of any project - the search for information and documentation. My Research Book contains all kinds of things: from inspiring images to samples of fabrics, threads, clippings and even leaves.

This book reveals how my ideas develop and my style evolves. I begin with a simple sketch. I imagine a shape. I choose a fabric. I create a dress. And I seek the best way to represent it in a photograph.

Fashion Illustrations

A presentation of selected drawings from my sketch book. It portrays my passion for drawing, which enables me to express my ideas freely when creating my designs, without the restrictions entailed in using materials.

Lookbook

This book is comprised of two sections; clothes and accessories. The clothes section shows a range of dresses, skirts, trousers and T-shirts created by me in the last two years. They are simple, modern and extremely feminine garments, created with shapes and fabrics that seek beauty and, at the same time, comfort.

The accessories section is made up of two projects, created in association with Rafael Vinader Balibrea (who also participates in the Design category). Whilst also seeking beauty, they put into question the barriers between the objects and how they transform into fashion accessories when they are not fulfilling their primary function.

Photoshoot

I have been attracted to the world of fashion since I was very young. This led me to design and make dresses for my dolls. What began as a hobby turned into a business idea. So, at the age of fourteen I embarked on my own internet fashion design business for dolls through a web designed by me.

At that time, I was learning Japanese in a language school and was interested in all the cultural tendencies that came from Japan. That is how I learnt about the existence of a doll that plays the part of a

model. It is a very special fully-customisable doll with interchangeable parts, purchased in Japan through internet.

I have dedicated the past few years to making and selling dresses for dolls. Although making dresses for dolls requires a smaller investment in materials, the minute scale of the dresses adds greater difficulty to my work.

The photo session displayed in this book is made up of 4 different looks which I created for this last collection. They are all for the spring, in pastel tones, with delicate and gauzy fabrics. I have also included two last pages with images of past collections. Model: SD13 by Volks.

FLOU FLOU

Flou Flou Disoñadores Asociados. Directed by Alberto Flores and Mireia Juan and with head office in the city of Valencia, the studio is reorganised for each project with a specific team of professionals, making it possible to undertake a wide range of projects, from art direction, design, brand development and advertising campaigns to curatorship, exhibition design and graphic arts tailored to companies, institutions and organisations. This is made possible by a network of professionals comprised of designers, artists, writers, architects, photographers, programmers, directors, film editors and musicians, with whom we share interests and enjoy working with.

On top of our professions, we participate in projects and initiatives that motivate and encourage us to learn. As sensitive individuals to the current situation of homogenisation, standardisation, loss of values and deterioration of the environment, we have an internal need, both personal and professional, to take action. Providing, to the extent possible, a dose of creativity and know-how with which we would hope to contribute towards changing and improving our environmental situation by involving the community. No utopian or visionary projects - just simple, concrete and essential proposals for the visible needs of all.

Our line of research centres on ecological design and communication, using this to put forward strategies and alternatives for change which have an impact on the customs of the contemporary habitat. We believe in team work and professional complementarity as a medicine against inscrutability, boredom and lack of creativity. If we continue to advance in this direction, we may well see respectful and critical projects, which at times are somewhat utopian and marginal, abandon the conceptual sphere to fully establish themselves in everyday life.

Exposición 100% RRR (Exhibition 100 RRR)

Concept and curatorship. Exhibition design, graphic design and communication. Client: CESPA and the City Council of Murcia.

The 100%RRR exhibition- Domestic solutions for reducing, reusing, recycling and much more, organised by the City Council of Murcia and CESPA, is held in Murcia on 14 - 30 June 2010 in the Centro Cultural El Carmen.

100%RRR proposes a tour through a house in which the objects revolve around three central themes: Reduce, Reuse and Recycle. Objects which reuse other objects in their production, which employ recycled materials or which encourage us to reduce our use of resources and minimise waste. Objects which surprise us for their inventiveness and encourage us to reflect on our life styles and our involvement as citizens who care for the environment.

The pieces displayed are objects which fall under one or several of the headings that steer the exhibition: Reduce, Reuse and Recycle. The exhibition centres on everyday objects produced either through industrial processes or craftsmanship. The exhibition includes the work of Amalgamastudio, Barasona Interiorismo y Comunicación, Belén Andreu, Cassanova_Ossa Design Art Studio, Ceràmica Ferrés, Ciclus_Diseño Sostenible, Curro Claret, Demano, Elena Domingo, eStudio Enpiezal!, Estudio Causas Externas,

Forniture, Goodfore, Herminia Mira, Isaak Miralta, José Mª Lisón, Kiitos Design, Kukula, La Buena y la Mala, Lucirmás, Nanimarquina, Neropepe, Proyecto Revival, SiO2, Spora, System Design Studio, Tribu, TocToys, Vaho Works and Xanataxan/Parampampablo.

The exhibition discourse, the curatorship, the exhibition design and the graphic communication was developed in the studio with the collaboration of Francesco Intrieri.

Lámpara TTO (Lamp)

Of different shapes, sizes and number of light bulbs - as many as types of nests. The lamp can be hung from the ceiling or stood in a corner.

This object is part of a series of projects to be interpreted as something circumstantial and not an "end result". They are a middle step in a continuous evolution which talks to us about everyday designs, reutilisation, experimentation, open designs, participation, sharing, play, group intelligence, innovation, ethics, etc.

Calcetines Solteros (Single Socks)

It is an unexplainable paranormal phenomenon: at the bottom of everyone's draw there hides the odd sock whose pair is missing.

We propose their transformation into containers using a technique within everyone's reach.

Ingredients: Sock / White glue / One can (to use as a mould)

Tools: Paintbrush.

Preparation: 1. Place the sock inside the can. 2. Carefully soak the sock in glue using the paintbrush. 3. Leave to dry. 4. Remove from the mould.

Disechos'09

Event organisation and production. Graphic image and web (www.disechos.net)

For the second year running, Disechos'09 | Encuentros de Diseño y Reutilización Creativa, is held in Valencia. The event came into being in 2008 as a result of the need to initiate a debate in Valencia on ecological design and to reactivate a

space for criticism regarding the problem of waste and the role of design as a tool for putting forward solutions to the current situation.

The event is based on an initiative of the studio, Flou Flou | Disoñadores Asociados, and this year it is sponsored by Valencia's Chamber of Commerce, the Higher Technical School of Design Engineering (ETSID) and the Vice-Chancellorship of Culture of the Polytechnic University of Valencia, and supported by the Association of Designers of the Autonomous Region of Valencia and, as media partners, the publication, D[x]l y AU magazine.

This year, Disechos'09 took place in two phases:

Between 24 September and 15 October, the "REhogar" exhibition was held in the gallery, Magatzem Wall&Video, coinciding with the week in which the furniture fair was held in Valencia.

Between 18 and 21 November 2009, a week for criticism, reflection and participation which revolves around four complementary activities:

- Roundtable "Design and eco-innovation policies", with the guests: Xènia Viladàs, Patricia Boquera, Rafael Mossi and Manuel Lecuona (moderator).
- Roundtable "Everyday Artefacts", with Marcco Zaccara, Jon Marín, Ernest García and Gabriel Songel (moderator).
- Roundtable "Networks and construction of new scenes", with Juan Freire, Olivier Shulbaum, Santiago Cirugeda and Joan Olmos (moderator).
- Workshop "Disechos laboratory", directed by the group, Makea Tu Vida.

Incandescente (Incandescent)

Jars from old incandescent light bulbs. In their long agony to full extinction, thousands of incandescent light bulbs continue to fuse.

Thanks to the universal screw top and to techniques accessible to everyone, we can transform these light bulbs into small glass jars of various shapes and sizes.

Ingredients: Light bulb / Screw top (soft drink, litre-bottle of beer, etc.)

Tools: Saw / Sandpaper.

Preparation: 1. Saw off the light bulb fitting. 2. Remove the incandescent filament. 3. Sand the fitting down. 4. Place the top.

Retratos en los confines del mundo (Portraits In The Farthest Corners Of The World)

Graphic image and communication of documentary series. Graphic design of packaging. Client: Marnilú Audiovisuales, CERAi.

The image of the documentary series was developed and subsequently used in the communication elements (posters and tri-fold brochures) and the DVD pack.

Retratos en los Confines del Mundo is an audiovisual documentary series which describes some of the development co-operation work carried out by the NGO, CERAi (Centre for Rural Studies and International Agriculture), in different parts of Latin America and the basin of the Mediterranean Sea, whilst looking at the social and economic context of each country.

The audiovisual series, Retratos en los Confines del Mundo, bears witness to the work carried out by the social organisations involved in combating hunger, poverty and exclusion in the rural world, whilst presenting a tough reality which, although often unknown, has a decisive impact on our lives.

Voces en el espejo. Alquimia poética | Sonia Llera 2009 (Voices in the mirror. Poetic alchemy)

Exhibition design, production and assembly.

Graphic image and communication of the exhibition and the conferences, Poesía en Acción (Poetry in Action). Design, development and maintenance of the website. Client: Marnilú Audiovisuales, CERAi, the City Council of Zaragoza, CAI/ ASC Foundation.

The exhibition, Voces en el Espejo, is a multidisciplinary project which includes several formats and contents: photographic pieces, photopoems, sculptures and audiovisuals.

Voces en el espejo is a kind of lyrical and visual alchemy in which different artistic elements: poetry, photography, design, music and cinema begin to boil in the still of creation to distil emotional and social essence. In Voces en el Espejo ethics and aesthetics are indissoluble concepts of the same existential paradigm: humanism as a vehicle for building a better world. As well as the exhibition, Voces en el espejo offers a season of projections of the series, Los Latidos de la Tierra (The Beats of the Earth), and the conferences, Poesía en Acción.

Makeatuvida

Concept and design of the group's image. Communication.

Website design, development and maintenance. Graphic design, content management, Flash interactive animations. Client: Associació Cultural Makeatuvida (Barcelona).

Makea Tu Vida is a cultural non-profit association dedicated to social, artistic and education initiatives aimed to encourage creative recycling and raise public awareness on society's waste problems.

Its lines of work revolve around design, reutilisation and communication. Its activities encompass training through workshops, seminars and conferences, project development and direct action.

www.makeatuvida.net

Media's Garden

Project in association with Cristina Noguer and Marina Lacroix.

Ingredients: Stockings or knitted-fabric tights which are rejected in factory quality controls / Earth and sawdust / Gravel, plastic bag and cable ties / Lawn seeds or small fast-growing plant.

Preparation: 1. Add a small amount of water to the earth and shape it into a ball. 2. Coat the ball with the seeds until fully covered. 3. Coat again with a little more earth. 4. Carefully introduce the ball into the foot of the stocking. 5. Repeat this process as many times as number of stockings. 6. Hang the stocking in a place that receives plenty

of sunlight. 7. Water. 8. Wait a few days for the plants to grow.

Lapeluz

Ingredients: Old Dome salon hairdryer / Foot of an office chair / Pole (the only important requirement is that it must have the same diameter as the hole of the office chair foot and the hole of the hairdryer) / Electrical system (lamp socket, cable, plug, switch and light bulb).

Tools: Saw / Screw driver.

Preparation: 1. Remove the motor from the inside of the dryer (only the shell should remain). 2. Cut the pole to the desired length. 3. Introduce the pole into the foot of the chair and then place the dryer on top. 4. Introduce part of the cable through the back of the dryer (they normally have at least one hole, otherwise you can drill one with due care). 5. Fix the lamp socket to the cable through the inside of the dryer. 6. Fix the switch and the plug to the part of the cable that remains outside the dryer. 7. Plug into a socket.

Advice: Use low-consumption light bulbs. Own project. Produced in association with Xan.

PEPA PEDROL

I completed my design studies at Elisava (Barcelona) in 2002 and soon joined Camper's R&D department, designing more sustainable footwear. After one year on the island of Majorca, I decided to study in Holland, where I lived for two years: I studied ceramics in the Rietveld Academy of Amsterdam and I also participated in the YD+I (Young Designers and Industry) project.

On returning to Spain, in 2005, I started working in Barcelona; at the Botey Produccions studio, where I learnt to co-ordinate the design and production of stands and events. In 2006, I was runner-up in the La Incubadora prizes awarded by the FAD. The organisation provided the "Crypt" space to mount

a personal exhibition, for which I created a series of reinvented everyday objects under the name "Metamorf".

In 2007, I joined the Emiliana design studio's design team (Ana Mir + Emili Padrós), where I was given the opportunity to work in exhibitions like "Gaudí & Natura" for the Sagrada Familia in Barcelona, "Happy end, 10 procesos de diseño" for the DDI, "Galeries d'estudi" for the DHUB, etc., and in projects for Kettal, Escofet and Domestic. I am now setting up a multidisciplinary design studio in Barcelona jointly with Emili Perelló (graphic designer).

Espardenya + Babucha. 2003

Cultural object which seeks to be a symbol of acceptance of new cultures and, at the same time, stimulate thought and raise questions on social aspects like the coexistence of different populations.

Up until now, the Catalan and the Maghrebi cultures have co-existed and co-exist in the city, but why be content with just that? Why not celebrate a union, even if only symbolic, between both? That is the reason why, through manipulation, transformation, traditions, utensils, etc., "esardeña + babucha" emerged, as the positive and expressive result of the juxtaposition and comparison of these.

The project aims to unite two cultures, the Moroccan and the Catalan, as well as to express an ironic and amusing view of the present.

Part of the exhibition "Objetar, memoria i creación de la Primavera del diseño", held in the Centre d'Art Santa Mònica, Barcelona, in 2003.

Floraro

In Barcelona, in October 2005 I found work at the studio of Botei Produccions as a stand designer. I took advantage of the relaxed working atmosphere to undertake a few new projects, among them the Floraro (2006).

This vase is transformed by combining rings of different diameters. The project is open-ended. The user defines the final shape, either through contours in-

spired in artisan tradition or through more avant-garde ones, but the resulting object will retain its own line resulting from the set of parts and the material.

Floraro has been displayed at the "objectes" exhibition of object design, which features a good part of the production of designers from the post-'92 generations. At the "Museu d'Arts Decoratives" of Barcelona.

Floraro forms part of the collection of Barcelona's design museum (dhub). Cire has selected Floraro for production.

Cajetilla Palillera. 2009 (Toothpick Packet)

The "toothpick packet" is presented with 10 toothpicks which are removed from the packet in the same way as matches, tearing off the toothpick from the base strip of the packet. It also allows for a graphic application on the front and/or back of the packet and can be carried comfortably and hygienically in one's pocket.

Part of the exhibition "The design Circus" organised by the National organisation, DDI, and Círculo de Bellas Artes, Madrid.

Bies. 2010-2009

Set of water jugs with simple and functional lines.

The slightly inclined lid creates two openings; one to serve the water without dripping, and the other to fill the jug comfortably. The elevated base gives the sensation that the water is floating.

The capacity of the large jug is 1L. The capacity of the small jug is 0.75cl. The capacity of the glass is 25cl.

Photographs: Pau Esculies.

It will take part in the coming edition of "Tokyo Designer's Week" (TDW) 2010.

SELECTED TO BE EXHIBITED

JAVIER ALEJANDRE

Javier, a designer from Madrid, began working as an artist/animator of chil-

dren's videogames at the Cmy Multi-media studio at the age of eighteen. As this job involved digitalised content, he began to discover the expressive possibilities offered by this media and went on to develop digital art projects and exhibit them in various centres in Madrid and Galería Catarsis, with which he exhibited his work in Estampa 05.

Attracted by the prospects of making the jump to the world of three-dimensional design, he enrolled in the School of Interior Design of the Autonomous Region of Madrid (Arte4), where he concentrated all his efforts on this discipline and shifted to a spectator role in the world of Art. To further his training and broaden his field of action, he studied Industrial Design at Istituto Europeo di Design. During those years of training he also worked on external projects and actively participated in extra-academic projects which yielded positive results, such as those displayed in this web (Cortez loves Spain, Cocktail, etc). In 2008, as part of a university exchange programme with the Monterrey's Technológico, he spent six months in Mexico where he learnt ceramics. In 2009, he exhibited the ChromoSoma lamp in the Tortona zone of the Salone del Mobile di Milano through IED, the Institute where he stayed on to work after graduating.

OddBod

As if landed from another planet, the OddBod chair appears in our world in a body of round shapes which reminds us of the visual references of science fiction films with aliens.

Chromosoma

The root idea of this design revolves around creating a genealogical tree, just as each individual's journey through life creates his or her unique genealogical tree. The lamp is modular and made up of two bases. Its shape can vary depending on the user's taste and the space available. The parts are made of white glazed ceramic. Although the production system uses a plaster mould, the craftsmanship behind the entire process of each piece makes each lamp unique.

The branches of the lamp can be screwed on to the base and to each other by means of a special light bulb to light bulb socket connection system, which allows room to turn the branches to the desired position. After fixing the branches as desired, the light bulbs are screwed on to the light bulb sockets and the lamp shades are clipped on to the light bulbs.

Candle_A

A recycled cardboard box with large greaseproof paper windows housing chemical light sticks and giving rise to this light fixture.
Container + Content = Full light fixture.

Cadeau

This piece enhances the silhouette of hand gestures, as a result of one of the most elegant ceramic materials - porcelain. A new and fragile communication code of the hands is created.
Made up of four pieces joined together with a silk ribbon to create an accessory whose symbolic value takes on a prominent role.

It can be worn as an accessory or in an intimate moment of fetishism.

Here

This key ring helps one find one's keys in a chaotic room without wasting valuable time. Simply lower the light in the room and the key ring will tell you where you left through a light signal.

Cafetzin

This coffee, fruit juice and milkshake bar in Irapuato (Mexico) had some very peculiar features. The ceiling height was quite considerable and, so as not to saturate the space with a double floor, a six-metre-high mural was designed with the silhouettes of the fruit on offer to the clients. This feature and its colours clearly define the personality of the bar.

Piel de Piedra

The game of seeing and not seeing, the heavy and the light, stones that fly, a stand with skin and scales in which the slate of the quarry is the central feature in this space.

TENG CHUAN TEY

Teng Chuan Tey holds a diploma from The One Academy of Communication Design in Malaysia. He is currently Expansion Director for Europe and Latin America of the magazine, IdN. He also works as a multimedia designer for the advertising agency, GRAFYCO, where he is responsible for the exposure and promotion campaigns of the Directorate General for Planning, Assessment and Control of the Department of Agriculture and Water for the Autonomous Region of Murcia. Among others, he has carried out work for the Social Services Department of Murcia and the University of Murcia, as well as campaigns associated with the rights of children. He is also a member and part of the management team of the association of graphic designers, Solidus, a graphic design NGO.

Named National Ambassador for Malaysia Youth in 2003 in the category of Information Technology from a list of 28 candidates in 10 categories. Winner of the 2002 National Multimedia Competition of Malaysia, presented by the Irish President, Mrs Mary McAleese. Selected from three finalists in the 2002 MSC-APICTA (Multimedia Super Corridor-Asia Pacific Information & Communication Technology Awards) as the best student project. In 2001, he was nominated winner of the best proposal for the "National Creative Development Project" to create a multimedia project for the Basque Government (Spain), representing Malaysia.

Tey has also presented IdN as speaker in several international design congresses, such as TMDG in Argentina and the International Festival of Visual Design and Culture in Santiago de Chile in 2009.

Movilidad Sostenible (Sustainable Mobility)

The graphic design of the poster is based on the concept of the family. With this concept, through the use of a simple graphic design based on icons, the idea is for any individual, regardless of age or sex, to identify with one of the sustainable transport models displayed on the poster.

This work was nominated the best design in the Posters Competition for enthusiasts and professionals under the slogan 'Climate Change Strategies: Sustainable Mobility', organised by the Department of the Environment and Urban Quality of Murcia. Execution date: June 2009

Vidriera (Stained Glass Window)

This project is a re-interpretation of the stained glass windows found in many temples. A proposal that adds more life and modernism to an object generally entrenched in tradition. And through it, manage to revitalise and liven up a religious space. Execution date: March 2008

Fiestas Patronales de Pilar de la Horadada (Patron Festivities Of The Town, Pilar De La Horada)

Poster for the patron festivities of Pilar de la Horadada. Based on the happiness and fun experienced in the municipality during the festivities. Execution date: September 2009

Día de los Derechos del Niño y la Niña (Children's Rights Day)

Campaign conducted on the occasion of Children's Rights Day in different parts of the city of Murcia. Activity organised by the Department of Equality and Social Services of the City Council of Murcia. Execution date: November 2009.

La Familia Tierra (Family Earth)

This curious family, comprised of Mother Earth and her four children, has set out to raise public awareness on conservation of the environment and sustainable development. To do this, the members of the family suggest a series of simple tricks provided in an illustrated guide. Execution date: June 2008

Guía de Buenas Prácticas (Good Practices Guide)

A manual of small tricks to achieve major goals, the goal of being responsible inhabitants of the planet. Published by the Youth Council of the Region of Murcia and the Department of Environmental Quality. Execution date: June 2008

El Banco Gigante (The Giant Bench)

This project was inspired by parks, on finding that park benches are boring and very small.

Normally, only two people can sit down and, if they are carrying rucksacks, bags, etc., there is just enough room for one person. A park is a public area, and a public area is supposed to be used by the highest possible number of people.

Why not design a giant bench big enough for a whole family or a group of friends? We would liven up the park and promote it as a place where people come together and enjoy themselves. Execution date: October 2009

Respec

Society is currently immersed in a process of constant change and advances, which inexorably affects the design of the product, in its functional and formal components.

At the same time there is an increasingly clearer awareness of the need to lengthen the life of products and to optimise their capacity. RE SPEC seeks to establish a balance between both those elements which are sought in product, that it be attractive, useful, lasting and respectful with the environment.

A pair of glasses that change, renew themselves, in an environmentally friendly manner. Execution date: February 2010

The design of RE is inspired by bionics, specifically bamboo, which apart from its structure – a plant which develops one part at a time – its leaf has inspired the shape of the lens. The set of thicknesses that make up the skeleton bring to mind the body of the bamboo.

In details like the arms we can see the diagonal cut normally made in bamboo when used as a tool (in writing, construction, etc.)

Mons Lavabo (My Washbasin)

Often, some domestic chores, no matter how repeated or frequent, are not questioned in their form. The washbasin

is one of the least reconsidered objects, basically because, with its conventional structure, it fulfills the function assigned to it without any major problem. However, we feel that in a specific context like the world of children – where the washbasin is vitally important to keep their vulnerable bodies clean – we can force a new vision of this object.

On analysing the structure of washbasins in places often frequented by children: schools, leisure centres, clinics and, obviously, the house, we realised that the adaptations – often nonexistent – are variations that take very essential aspects into account (height, mechanism) without considering such details as savings, ergonomics, attraction or safety. The proposal that we present seeks to cover these aspects.

In addition to functional improvements, the child is to experience a new, pleasant and funny sensation, which is why we turned to a design with attractive shapes, where direct association comes into play. The child introduces his hands in the animal's mouth, which has smooth lines and is pleasant, and the tooth feature enhances the fun aspect of the washbasin. Execution date: October 2008

Señalización para personas invidentes (Street Signs For The Blind)

European cities are modern. The street signs we find in them are generally quite effective and transmit the information clearly. However, when living in and strolling through some of these cities, I realized that something was missing.

Blind people can cross streets with the aid of the sound of adapted traffic lights and know where the curb is from the texture of the road. But, when they come to a crossing, do they know exactly what street they are on? Or what street they are walking towards?

It would be interesting to design street signs adapted to blind people so that they can travel more comfortably and find out the names of places without anyone's help.

These street signs would be placed on traffic lights, street lights, barriers and, in general, any applicable urban element.

Libro de Niños - Atrapado en las Letras (Children's Book – Trapped In Letters)

A series of children's stories. The common theme would be the letters. The stories unfold through illustrations of letters which adopt the shape of objects or things. A child's first contact with the letters and their importance as a means of communication. Some of these stories would include:

The "Yárbol" jungle

Where the trees are "Y" shaped. There, the child will discover letter-shaped animals, plants and giant trees.

Letter museum

Where a little girl will discover the history of letters, the evolution of letters, foreign letters like, among others, Chinese, Japanese, Arabic, Tamil, old ways of writing and much more.

Letterland

A city made out of letters. The buildings, street signs, plants, people, cars, etc. The protagonist will discover why letters are so important in our lives.

The letters park

Where a little girl has a great time with letters. Amusement park, circus, etc.

Eat the letters

The little girl is very hungry and can only eat the letters in the article that are out of place.

Día Internacional de Lectura al Aire Libre (International Outdoor Reading Day)

Today, people like to read outdoors, in a park, a terrace, etc., whilst enjoying the sunshine, fresh air, the atmosphere, which, besides, aid concentration.

I have always liked the idea of reading with my friends or family in the open air. It is pleasurable and soothing. This led me to devise "International Outdoor Reading Day", which could be held every year. People could pass the day read-

ing a book in good company. The event would instil the habit of reading in children and encourage the exchange of views on books.

Furthermore, parallel events could also be organised, such as theatre performances, puppet shows, storytelling, book exchanges, etc.

PABLO MARTÍNEZ

O- My name is Pablo Martínez Díez. Born in 1980 in Barcelona, the city where I live, where I studied and where I grew up.

1- I make things with light.

This is more or less the best way to sum up what I do. I work in design, come from architecture and concentrate my activities around light: I design light fixtures, I illuminate buildings, spaces, objects..., I make installations with light, about light, and generally draw up more projects than I end up building.

2- of how one ends up doing what one does without realising it.

I studied Higher Architecture at the Polytechnic University of Catalonia. It's a bit more complex to explain how I got myself into technical lighting. I began by doing strange things with skylights in university and continued to look for more explanations on how to control the light that gives shape to buildings. Convinced that the tectonics of architecture was mere intellectual appearance and that only the superficial and the sensitive exists, I gradually lost interest in the constructional part of the space to concentrate only on the formal aspect, something that paradoxically led me to put aside heavy matter and to work with the intangible as a tool.

3- how I learnt what I know.

Since there were no suitable studies in this field, I began doing things my way, a bit here and a bit there, developing light fixtures for others, illuminating a few small things, making myself available for anything and making the most of opportunities. Many things I already

knew from having studied architecture, but many others I had to learn from the theatre, from staging and from photography, working for professionals of all kinds. Bit by bit until I had a small workshop crammed full of contraptions and lamps with which to achieve effects, light textures, mixtures of colours ...

4- the intangible turns into matter.

It all consists of capturing and redirecting photons. Take a correctly positioned light source, connected to a suitable electric current, dissipating the emitted heat and launching photons in every direction, intercepting them with the thin aluminium walls of the reflectors to modify their trajectory and thus moulding the light beam directed into space to flood walls, pillars, corners and cracks. Light is thus the physical agent that makes possible vision, the appreciation of volumes and colour, but it is also responsible for sensations and probably for something more complex than all this: symbols.

5- building and thinking.

I currently teach classes at different centres. It helps me to arrange what I had sometimes learnt in a disorganised way when driven by necessity. I believe that as a professional I practise a somewhat singular activity. It is not a consolidated activity and so I need to continually rethink the sense of my work.

Loma

This is a light fixture for offices designed for serial manufacture and with no particular client. It is a suite of pieces made from thermoplastic, housing inside them different devices for implementing installations in office spaces. This solution is able to incorporate both light fixtures and detectors, PA systems, security systems, temporary projectors, data networks and desk connections. Each module takes on a "different relief" so that all the elements taken as a whole configure a landscape of mountains floating above the workspace. It emits light through its bottom face and all of it is backlit, also in colours if so desired. Display Designer: Irene Martínez / Leds-C4 Project Manager: Manel Ruiz / Industrial Execution:

Marta Escudé / Product Manager: Ivan Gómez / Designed for Leds-c4 (2008) / Manufactured by Leds-c4.

Clam

There is a whole range of wall fixtures and embedded lamps that I find quite inconvenient.

They are small incisions on the architecture that rarely incorporate the same tectonicity that a handrail or a cornice would. These fixtures end up being hooked up to plasterboard, impervious to any superior order.

The Clam light fixture was born of this assessment and is installed on the building like a fossil, a clam that has left its trace on a rock. Its function is to provide low-level lighting for surfaces. It is embedded in the wall, a lump on soft plasterboard. Specifically, this luminaire has a great advantage over existing ones: it can be directed to provide asymmetrical flooding and can be painted in any desired colour thanks to a breakup that allows the electrical parts to be separated from the mechanical ones. These can then simply be painted with a brush. This has also required the delicate study of the thermal dissipation of all the components, as well as the photometric performance of the irregular surface. Display Designer: Irene Martínez / Leds-C4 Project Manager: Manel Ruiz / Industrial Execution: Marta Escudé / Product Manager: Ivan Gómez / Designed for Leds-c4 (2008)

Trompetilla

The earliest electric lamps were contemporary with Modernism, and so it is not surprising that luminaires from that time should adopt flower shapes, becoming camouflaged and integrated in the architecture. Hence the name "ceiling rose" to describe the point where the lamp is anchored to the ceiling. Nowadays it is cylinder-shaped, but at the time it was a fairly pompous-looking flower.

This spotlight shares this floral past. It loses any trace of a technological object and hangs from electrified rails in buildings, twisting into itself like a vegetable.

The projector, equipped for PAR, qr11, qrcbc51 and cdm11 lamps, can be directed and unblocked by exerting pressure on the neck. Designed by Leds-c4. Pending manufacture (2009)

Lumo '08

The lighting festival of Barcelona was held in 2008, right at the start of the economic recession, and they were kind enough to invite me. I took advantage of this opportunity to create the lighting for the Architects' Association of Catalonia. However, the cheerful connotations of the festival could not have been more alien to the COAC's feelings at a time when they had had to dismiss a third of their personnel and the remaining staff was left with little to do.

Given all this pessimism, I thought it best to use the typical mirrored disco balls as a tool but lit up with cut-outs to produce different geometries, connecting them to various timers that allowed me to generate a rhythmic sequence of light that flooded the floor of the plaza. For Lighting Festival LUMO'08 / Mounting: Ivan Gómez and Xavier Juanola / Photography: OjOvivOfoto www.ovivivofoto.blogspot.com. Thanks to Maria Güell.

Tibidabo

In the Tibidabo fairground site of Barcelona there is an indoor space that houses a marionetarium, an exhibition hall, a multiple-use hall and a shop. This space was reformed from top to bottom by the architect Josep Mias last summer.

The technical lighting project consisted of invading the space with balls of coloured light situated above the volumes of the space. Rather than integrating them in the architecture, concealed within the architecture, they became part of it through the formal presence of the luminaires. The colours used were chosen so that their mixture would produce a white-coloured light.

Only low-consumption lamps were used, but they all had very different characteristics. The reflectors consisted of parabolic roof lights painted with a spray gun in a chrome colour. The coloured filters and diffusers were painted, as were the skylights. For Mias Arquitectes, (Josep

Miàs, Silvia Brandi, Mario Blanco, Antonio Ragneda) / Work management: Amador Cruz, architectural technician. Centric Arquitectura Técnica.

Catedral

The cathedral of Santo Domingo de la Calzada in La Rioja is a fairly disorganised space: on one hand, the choir in the middle that of course interrupts the perception of the space, together with the narrow lateral naves that are as wide as the pillars that support them. On the other, in the transept the altarpiece was moved from the apse and a crypt was built in front of it with a duplex-type sculptural group looking out of it.

The lack of traces and documentation on the original lighting systems, together with the disappearance of the stained glass windows, led to the request for "artificial" lighting, not only because it would be electric but also because it would be reincorporated into the building to establish a new order, this time providing the correct reading of the shadows and volumes. We illuminated the entire nave from the floor up and were able to avoid any exposed cables, thus organising the new installation in an "invisible" manner. We installed non-grazing illumination in the pillars with an open beam, with 12 uplighters per pillar to provide a flood of homogeneous light from the bottom up, but with soft shadows. This created a slightly cold light to provide a contrast with the work done on the chapels, which consisted of a bespoke system composed of high-CRI fluorescence and halogen spotlights to illuminate both the sculptures and the paintings, allowing the system to be switched on in multiple ways in order to retain the double perception of the work of art's aesthetic and historical value.

In collaboration with Gaudir Studio (Alberto Lomero, Alfonso Martínez, Enara Arambide). For Indissoluble architectural studio. Thanks to Lola Rodríguez.

Reciprocities

The Reciprocities exhibition was divided into two parts: on one hand, a small hall in the COAC displaying scale models of contemporary landscaping projects and, on the other, the hall situated in

the maritime museum, which is of large dimensions and which displayed landscaping projects designed in the United States. In the organisation of the space, the architect Álex Jiménez Iimirizaldu arranged large branches of trees obtained from municipal nurseries and hung them upside down to create an artificial landscape.

In this visual play, the light was also turned into a metaphorical construction.

At the Architects' Association, a single 400w high-pressure, narrow-beam sodium projector was directed at the ceiling, where a mirror had been installed that was made to rotate by a servomotor controlled by stepped PWM driven by an Arduino board. The light beam of the spotlight was thus reflected off the mirror, sweeping the hall above the maquettes and tracing a trajectory around the space like an artificial sun.

The exhibition at the maritime museum featured a mock-up consisting of placing multiple spotlights around the hall fitted with halogen lamps, all of them controlled by DMX dimmer switches that recreated a lighting sequence similar to that of the sun's cycle but over a briefer period, thus illuminating the entire space. For Álex Jiménez Iimirizaldu / Arduino Programming: Jordi Bari / Focusing: Pau Català / Mounting: Daniel Serrà y Patricia Roche.

Temps De Flors

We are surrounded by electrical energy. Any rusting material creates energy; the movement of tree leaves can be converted into electricity, as can the heel of a shoe when scraping against the pavement.

However, so little energy does this produce that it would not even operate an MP3. This project forms part of a series of gadgets that are made to harness this energy and transform it into light. The LED light sources can be switched on with just a little bit of electrical flow. In this case we used the acidity of the plants' pH during the flowering period to produce electrolysis that generated a small amount of electricity, which was then stored and liberated every so often to emit tiny flashes. Electro-technical Consultancy: Jordi Bari. For Girona Temps de Flors (2009)

Light Trees

We need very little light to see at night. However, increasingly and owing to the existence of more efficient lighting systems, more light is being installed in streets. Ultimately this produces light pollution and negligible energy savings. This proposal was my response when I was asked for an efficient urban lighting system that would provide considerable energy savings. We produced a genetic cross between the plane trees of Barcelona and bacteria containing proteins that make plants photoluminescent and are often used in genetics experiments to locate mutations caused in the lab. The leaves act like photovoltaic panels: they are charged up during the day and liberate light during the night. Finalist on Exterior Lighting Grant of Lumec CLU Foundation (2010).

Starlight

This small luminaire consists of a luminous suction pad equipped with a 5-mm LED for attaching to windows and other glass surfaces, usually those that separate interiors from exteriors. This puts a bright star in the window. It runs on a 3v button battery. (2008) For Paco, Maria Luisa, Irene, Jordi, Tomi, Pili Joaquim...

Pinquiuinqui

Installation composed of self-sufficient luminaires that wobble with ambient vibrations. They are equipped with 5-mm LEDs and run on two AAA batteries. All the connections are welded together, giving the piece a brief life limited to the duration of one event. (2006) For Paco, Maria Luisa, Irene, Jordi, Tomi, Pili Joaquim...

RAFAEL VINADER

Rafael Vinader Balibrea, born in Murcia in 1984. He was always interested in the world of creativity in all its facets, from plastic arts to narrative or advertising. He attended classes at Murcia's School of Arts for six years and when the time came chose the degree of Industrial Design, a field where creativity takes on a more practical dimension.

After completing this phase, he moved to Milan to study a Master's Degree at the Scuola Politecnica di Design. He remained in this city for a second year, working at the Castiglione Morelli Design and Odoardo Fioravanti Studios, where all types of products are developed for the furniture and lighting sectors, as well as electrical appliances and objects for mass consumption.

During this phase he won various national and international prizes, both individually and collectively with the studios where he worked, such as the Samsonite Design Award or Nastro Azzurro.

In keeping with his perennial interest in discovering new ways of understanding Design, he moved to London to work at the studio of Héctor Serrano, where he learnt and enjoyed multidisciplinary projects that go from a London city bus to pieces of furniture and include installations for international fairs and the design of spaces.

Sweet Writing

Conceptual report:

In this project, as in most of them, I seek to question the essence and nature of the object, paying a great deal of attention to the user's behaviour.

There is always a difference between the use for which an object has been designed and the way it is actually employed. In this case it is interesting to observe how people tend to nibble on pencils, even though they aren't designed for this purpose.

Other examples are dragging chairs or sucking on the earpieces of eyeglasses...

By paying attention to such details we can reinvent objects that have remained invariable for decades.

This is an interesting sociological and design exercise that allows us to reflect on habits that are often above any cultural differences.

This is a low-tech project owing to the use of natural materials and the scant amount of technology that its production requires.

Even so it would be necessary to develop a more elaborate functional prototype than the existing one, with the costs and

testing of materials that this entails. Once achieved, the launch of its production involves the use of industrial machinery.

Serially produced pencils are formed from two symmetrical halves that are glued together with the graphite lead inside the sandwich. In this case, the pencil would be produced in the same way, but would use natural liquorice instead of wood.

Epson Everywhere

This concept for a wireless multifunction printer was created by the EPSON design office located in Milan. They briefed us with a series of requirements as well as the results of a study on the behaviour and interaction with the user, based on interviews with real users.

My response was this printer concept, whose peculiarity is the freedom to position it, whether on a desk or on a shelf. Positioning a printer on a shelf is unusual due to the presence of cords and the narrow dimensions of shelves, which prevent the proper opening of the scanner and the recharging of cartridges.

In my proposal, the "C" shape provides the possibility of "hanging" the printer from any horizontal surface or board, leaving space both above for the scanner and below for the printer, thus preventing the build-up of dust or objects at the paper feeder.

Light For Life

This project means a lot to me. I've worked on it for years and believe it is worth developing it and launching its production. It is a helmet whose contribution is the integration of a brake light in the back, at the nape of the neck.

The union of new technologies and a sharp-lined design would bring about an advance in terms of passive safety. Over 80% of moped accidents occur in urban zones and over 48% of these occur when the moped is hit from behind, according to data provided by the Department of Traffic, the DGT.

Why develop stronger materials with improved impact absorption when we can prevent risk of impact at its root and establish a before and after in the field of road safety?

It is simple to operate: a wave emit-

ter (ZigBee or Bluetooth) situated in the brake handle instantaneously triggers the LEDs fitted in the back part of the helmet. The intensity of the light depends on the braking intensity.

It runs on a small rechargeable lithium battery estimated to provide the mechanism with several months' continuous use, given that LED consumption is extremely low.

Shup

Conceptual report:

This is an amusing product concept designed for picking up olives, but not just that... Instead of the traditional wooden stick, Shup proposes to give the user an experience while serving as an advertising vehicle for fashionable bars or brands connected with the world of appetisers. This entertaining rubber object acts as a suction pump through the simple and intuitive gesture of pressing it against an olive. The result is a smile on the user's face that engenders the wish to hold on to it, something that would help to spread the brand name announced on its surface.

As regards the technical aspect, I must point out that we ourselves produced a functional prototype with food-compatible injectable TPE. The result was a wholehearted success. Not only does it work; it can also be embellished with all types of colours and finishes.

S-Trolley

The S-Trolley project won first prize at the Samsonite International Design Award 2008.

The theme of the competition was "Travelling with children". This made me focus on the problems derived from this situation. How are children carried around in the different cultures? What happens with children and their accessories in the typical check-in and boarding process when catching a flight?

My answer was this suitcase featuring a narrow compartment with an elastic fabric. By simply twisting the handle we can transform the suitcase into a baby carrier.

Profumi_Na

Profumi_Na is a concept for a drawer

handle whose inspiration comes from observation.

The flow of air set in motion when opening or closing a drawer is something that we normally don't pay attention to. The slight puff of air when closing a drawer or the vacuum effect when opening it is something I found myself thinking about when the company Navarro Azorín launched this competition.

If we add to this the widespread habit of scenting drawer interiors with lavender and different air fresheners, we arrive at this product. A handle that, fitted with a hollow pipe that connects interior with exterior, is capable of transferring to the interior the aromas contained in the spherical capsule that serves to grasp it.

At the same time, its transparency allows us to enjoy the colours and vegetation shapes that we place inside it. This project won first prize in the International NA Handles Competition.

PROJECTS

ENOC ARMENGOL

Born in Barcelona, Enoc Armengol (1984) is a young industrial designer with experience in R+D (product research and development), space design and other experimental disciplines of design that he combines with artistic concepts.

Enoc has worked with renowned studios from Spain, Italy, USA, Germany and Portugal and has also taken part in several design and art exhibitions; he was, for example, recognised as an emerging designer by the DELTA Prizes, ADI-FAD Medal 2009 and worked as curator of the Vitra + EMS Company exhibition at Espai-mínim.

He has been trained by several prestigious figures such as the Brothers Campana, Kaspar Salto and Aldo Cibic at the workshops organised by the Vitra company in France in 2006 and 2007, with whom he experimented with recycled materials and with the design of eco-friendly furniture, as well as industrial and interior design with Martín Azúa (2006).

Bailaora

Bailaora (flamenco dancer) is a stackable luminaire inspired in a flamenco skirt. Simple, polyvalent, modular, suitable for playing with!

Its versatility leads to multiple compositions while allowing for different sizes by stacking the modules for use as a floor, pendant or tabletop lamp.

The finish of the skirt is in EVA, a recyclable plastic that is smooth to the touch, strong, lightweight and boasts excellent properties as an acoustic absorbent.

Panpaati

This is a work of creative exploration based on the use of "food as matter". Each one of the pieces of "furniture" forms a living, organic, natural ephemeral structure that undergoes alterations when it interacts with the external medium, creating a lifecycle of birth, feeding!!! and dying without leaving any waste. Everything can be made use of. 100 percent biodegradable.

The work is a clear reflection of the current disposable attitudes or of the almost ephemeral furniture that barely lasts a year produced by well-known 4-letter-name companies and their famous "self-assembly". However, the Panpaati suite was born in an ironic, certainly imaginary and utopian world, like the story of Hansel and Gretel. HERE WE THROW NOTHING AWAY! WE EAT EVERYTHING!

2minuts lamp

I wanted to put to good use those couple of minutes when our friends are late in coming to our house and surprise them with a new luminaire each time. This paper cloud created in improvised fashion and lacking in a specific shape gives rise to everyone's personal interpretation. Some like longer, more elongated clouds; others like them fat and fluffy. Like the name says: 2Minuts lamp, this luminaire is created in barely two minutes.

The final result shows that it isn't always necessary to invest a lot of money and material resources to create a pleasant effect.

Folded Chair

By Enoc Armengol and Arnau Miquel. Inspired in Origami shapes, the Folded Chair stands out for its delicate folds and cuts that manage to unite functionality and the lightweight aesthetic of a sheet of paper while carefully taking ergonomics into account.

This apparently simple chair is the result of an elaborate investigation process in geometries that uses advanced folding technology. A single sheet of steel or aluminium, painstakingly folded by computer, produces a harmonious geometry in a single piece.

It is then finished by creating a state in which the word subtlety predominates in every angle and surface. Folded Chair finds its highest expression when it adds a fine layer of lightly padded and magnetised black or white leather that is easy to remove or fit on the chair according to the occasion and indoor or outdoor location.

Natur

The idea behind Natur is to bring nature to the user who is looking for a bit of quiet in urban environments lacking in vegetation, privacy and calm. We often find benches situated a few centimetres from a street clogged with cars and with high traffic density that, rather than giving relief, cause the user more distress.

Natur provides an imaginary green barrier that allows the user to "switch off" anywhere in the city. One sees many bars placing plant pots around them to "distance" the street from the pavement and the pedestrian routes, giving rise to a more intimate and relaxed environment. The essentialist cross shape provides a "leg-free" suspended support that plays with its own back weight plus that of the plant compost, to thus create an unusual effect in a bench that requires no fixings or intervention. It comes ready to install.

The Natur bench seeks to make the most of urban artistic talent, where selected artists and graffiti artists may choose to create their most original designs. "Made to be painted".

S&P Salad Set

Who said you couldn't play with your food?

The Salt and Pepper Salad Set is an amusing set of kitchen utensils composed of a large (!) fork and a large (!) spoon. The bottom part contains the salt and the pepper to spice up the taste of any dish.

The bottom just needs a twist to regulate the coarseness of the grains according to the diner's taste.

The most basic condiments within hand's reach.

Kaask hybrid helmet

Kaask is a new ultra-compact helmet typology devised specifically for urban cyclists. A hybrid between helmet and cap, it is made from a material with intelligent molecules called D3O, flexible and highly resistant to impact. Its structure has been especially designed to allow the helmet to be stored in a bag or pocket.

Kaask integrates a series of indispensable elements to favour the use of the helmet in the city: a simple aesthetic, timeless and smart. Above all, priority has been given to comfort during and after use so that there are no obstacles to using it.

The interior impact-absorbing structure is inspired in the shape of a starfish. This novelty material has the characteristic of responding to impact by hardening in a thousandth of a second.

The end result is an optimised helmet that occupies 9 times less space than a conventional cycling helmet.

FLUYE

Fluye is an industrial and graphic design studio that bases its work on the respect for the user and the environment, on usability and on the philosophy of emotional design. In May 2009 we won the competition for the logo of the Orquesta de Pulso y Púa (Pluck and Pick Orchestra) of Azuaga, Extremadura. Our second proposal was shortlisted at this competition. Since March 2009 we are combining our obligations with the development of Desapercibido.

Paola Cerdá Sánchez (1983). I studied Technical Engineering in Industrial Design at the Polytechnic University of Valencia and did the final degree project on my work for the Siena company in 2009. I am currently doing a Master's Degree in Design Engineering at the Polytechnic University of Valencia.

I have done an internship at the Paco Vázquez SL furniture design studio (from October to December 2006), executing design, plans, choice of materials for furniture collections. I worked as a Designer for the Siena Diademas y Pasadores SL company (2007-2009), where I produced sixteen collections per season of hair styling accessories for women and girls.

Berta Recatalá Clemente (1984). I studied Technical Engineering in Industrial Design at the Polytechnic University of Valencia and did my final degree project on ergonomic improvements in workstations, in 2006. I did a Master's Degree in Design Engineering at the Polytechnic University of Valencia, with the final Master's thesis in research on Emotional Design and Experience Design in 2008. I have done an internship at the company Cárnica Serrano, applying the PREDIAS ongoing improvement plan as part of ISO 9001. I won a specialisation grant at the Design Research and Management Group of the Design Institute for Manufacture of the Polytechnic University of Valencia, doing the cataloguing, archiving, bibliographic selection and digitalisation at the IMPIVA Disseny Documentation Centre.

Desapercibido (Unnoticed)

Furniture covered in fine ceramic tiles that fits into a space in a manner that goes unnoticed. Desapercibido are pieces of furniture designed to exist visually only when you need them; the rest of the time they completely blend into the space. This is achieved by enveloping the unit in the same material used for lining the walls and floors of the places where it stands.

Based on usability, architectural harmony and visual tranquillity, Desapercibido ap-

pears through a simple touch on a tile to fulfil its function as a unit, and disappears through the same gesture when no longer needed, in a concealed and orderly manner, blending into the surroundings and favouring cleanliness and order thanks to its design and the characteristics of the material.

Desapercibido gives spaces greater versatility and purity in their interior design and architecture, as the unit is not a differentiated element.

It further offers the advantage of not having to renew the furniture when the aesthetic of the space changes, given that the rest of the elements that compose the space can be in any style.

This is an interesting tool through which architects and interior designers can find the way to create spaces without taking into account that the style of the furniture they place in them may condition their aesthetic.

A de Azuaga

Winner of the competition organised by the Pluck and Pick Orchestra of Azuaya, Extremadura for choosing their new logo.

The "A de Azuaga" logo symbolises the fusion of the instruments that compose the "Pluck and Pick Orchestra of Azuaga": the bandurria mandolin, the lute, the guitar and the flute are reflected at a glance, giving greater importance to the body which in turn shapes the sophisticated letter "a" of Azuaga.

The typography transmits the same traditional line used by the orchestra to date, but with a more innovative air and in total harmony with the logo.

Von

Based on the research and use of materials applied to different objects.

Heat-shaped handle on a plate of cellulose acetate, a material used to make eyeglasses. In formal terms, it is defined by two organic curves devised to adapt in a natural manner to the position of the hand during use.

The handle can be fitted in different positions according to the user's aesthetic or functional criteria or preferences. Cellulose acetate boasts exceptional

visual and tactile qualities that make it particularly suitable for this use. The four-millimetre plate on which the piece is built, together with the shape of the handle, give it the necessary rigidity for use, and its partial elasticity allows the piece to be easily turned out of the mould.

The material is available in an infinite number of colours, textures and finishes, including coloured multilayer plates that can be engraved with different patterns to thus give it additional value when it comes to customisation and design possibilities.

Oiga

A designer merchandising object. It is based on our belief in our discipline, the ignorance that tends to surround it and on how the senses are the link between Design and what is perceived.

It is a metaphor that says: free your senses, open your mind and let yourself be carried away by Design, without pre-judgement.

Inside the capsule there are some ear buds, a user manual and recommendations that say:

Directions for use: Remove barriers · Perceive the surroundings · Open the mind to new knowledge and experiences · Compare and decide what pleases you · Care for and respect Design.

The ear bud is recommended for all those who feel the need to fill their lives with Designer culture. It will give them a pleasant sensation of relief when they feel all shapes and colours with greater freshness and lightness. Their view and perception of the day-to-day will vary and acquire greater depth, allowing them to analyse at completely unexpected levels and intensities, showing them the semi-concealed and startling face of the objects that surround them. A real declaration of intent!

HAM perles naturals (HAM natural pearls)

Based on taking bottles out of context, a transparent Elsenham bottle has been reused as a display case for pearls.

The bottle has been chosen for its formal beauty, for the sinuous, beautiful lines that define its internal shape, as well as its proportions, which are highly suitable for showcasing the end product.

It was sought to transmit the emotion of the long road a pearl has to travel until, in this case, it reaches the neck of a woman. From the sea to the fisherman. From the hands of the artisan to the final piece. From the person who gives them as a gift to the beauty of wearing them and the emotions this produces. This journey is captured in the choice of a water bottle (water that represents the sea) and the way of setting and hanging the jewel in the bottle, fitting the bottle cap with a fishing hook from which the necklace hangs. This is also true of the way the jewel is removed. When turning the cap to open the bottle, the pearls intertwine, thus reaffirming the movement of the journey.

It is also imbued with the melancholy and dreamy nature of a message in a bottle.

RAFAEL VINADER

Lemon Passion

To design a cocktail glass, an object that has so often been designed, was quite a challenge for me. I wanted to contribute something beyond the aesthetics, to think of the interaction with the user, to create an experience and a ritual.

The result is a glass whose shape follows function but doesn't relinquish the beauty of lines.

While watching the rituals of preparing cocktails, I observed several problems. The use of a juicer and a jug as well as the glass itself, to begin with. In addition to this I thought of problems such as the ice striking your teeth or violently and unexpectedly entering your mouth. I designed this cocktail glass concept where, through a compartment for the ice and a small auxiliary piece of glass, you can prepare a cocktail with the lemon squeezed directly into the glass and involving a ritual that strives to elicit surprise and a smile from the user.