



Ayudas Injuve para la Creación Joven



# *La hora del diseño*

---



*Diseño no es  
lo que ves,  
sino lo que  
debes hacer  
que otras  
personas vean*

*Edgar Degas*



El sólido apoyo del Instituto de la Juventud a la Creación Emergente sigue intacto desde su fundación y la apuesta por la profesionalización de los jóvenes creadores aumenta su valor. Primero con los premios, su difusión y las itinerancias; y ahora, a este esfuerzo de dar a conocer a los artistas y diseñadores, cambiando premios por ayudas monetarias a la producción de obra, la movilidad de artistas y los proyectos de emprendimiento, se suma la voluntad de recuperar la histórica Sala Amadís como centro de exposición y trabajo.

La reapertura se inició en el último trimestre de 2013. Aquí se presentaron los trabajos de los artistas seleccionados en la primera edición de las Ayudas Injuve y, desde entonces, se suceden sin interrupción, las exposiciones y actuaciones de los nuevos artistas seleccionados.

La exposición que hoy presentamos: *La hora del diseño* comisariada por **María Alonso**, diseñadora beneficiaria de las **Ayudas Injuve para la Creación Joven 2014**, en la modalidad de Emprendimiento, por su revista *Proyecta56*, continúa la línea trazada por Injuve en su forma de presentar la materialización de aquellos proyectos que por su calidad, interés y novedad, deben darse a conocer al público.

La comisaria, reúne y gestiona en este espacio, además de aquellos diseñadores que han colaborado en *Proyecta56*, a

otros artistas seleccionados en la misma convocatoria, todos ellos jóvenes y de gran talento:

**Marta Ferrer**, diseñadora de moda infantil que huye de la industrialización textil con convicción, crea a través del bordado, el punto y la costura un universo donde la moda se encuentra con otras disciplinas artísticas; y donde el tiempo, el material y el proceso de elaboración de las piezas le devuelven su origen tinerfeño.

**Damián López**, diseñador industrial y gráfico, quien cree en el diseño sostenible, simple e inteligente, aquel que seduce por la sencillez y la ausencia de ornamento. Su proyecto a la producción de obra, la silla *La Fresca*, es un compendio sin fisuras de su filosofía de trabajo.

**Alex Ortega**, diseñador de producto, reflexiona sobre la conjunción de la escasez del espacio doméstico y el aprovechamiento de los recursos, forzando soluciones e incorporando a la producción talleres artesanos.

El **Atelier Teratoma**, formado por los jóvenes arquitectos Eugenio Fernández y Víctor Nouman, en su búsqueda de nuevos lenguajes creativos, presenta su trabajo *Picnic* en un ambiente urbano congestionado, dando así un giro de 360 grados al concepto de bucólica comida campestre.

El nivel de nuestros jóvenes diseñadores es altísimo y la exposición *La hora del diseño* es prueba de ello. Los artistas aquí reunidos, se anticipan y proponen mil soluciones a nuestra cotidianidad, para luego materializarlas en esos objetos que realizan con una sabia economía de recursos materiales y con aparente facilidad, pero que además nos resultan útiles y estéticos.

**Ruben Urosa Sánchez**

**Director General del Instituto de la Juventud**

*Es hora de empezar a hablar seriamente de diseño y de hacerlo a partir de un diseño en términos sustantivos. Es decir, hablar de él principalmente como estrategia, método y finalidad. Aparcar de una vez por todas la autocomplacencia, la subjetividad y la especulación para establecer un encuentro desde su génesis y desde su propósito. Solo demostrando su importancia socioeconómica y su influencia directa sobre la competitividad de las empresas seremos creíbles y tendremos posibilidades.*

*José Manuel Mateo*

---

Con estas palabras de José Manuel Mateo en su artículo *La hora del diseño* que inspira el título de esta exposición, y con las de Edgar Degas se plantea este espacio no solo como una exposición de productos, sino más bien como una exposición del trabajo que un diseñador desarrolla para llegar a él.

**La hora del diseño** es un lugar de encuentro entre usuario, diseñador y producto. Un lugar para reflexionar, con la ayuda de este catálogo, sobre el por qué de los objetos, sobre la importancia del diseño. Te invitamos a que nos visites, a que te sumerjas en nuestro espacio y comprendas qué es diseño, y por qué ha llegado su hora.

---



# Proyecta56

Proyecta56 es un proyecto liderado por **María Alonso**, diseñadora industrial y profesora de la Universidad de Cádiz, fundado junto a **Jessica Rodríguez**, quien abandona el proyecto para asumir otras metas profesionales. En la actualidad, la publicación cuenta con dos miembros más en su equipo: **Eduardo Costa**, y **Santiago Espinosa**.

La revista, de carácter colaborativo, pasa del formato digital al impreso gracias a INJUVE, y en ella estudiantes, profesores y profesionales de diseño industrial son los encargados de dar contenido y experiencia a jóvenes involucrados en el mundo del diseño industrial. Una publicación centrada en la crítica y en la reflexión. Una publicación que se aleja de la imagen para centrarse en la palabra y que alberga, en cada edición, una veintena de proyectos desarrollados por profesionales dispuestos a compartir su experiencia y conocimiento.

**José Manuel Mateo**, co-fundador de **ozestudi**, gran amigo y colaborador de la publicación, quien ha apoyado al proyecto desde sus inicios, expone los prototipos del



*Chicle  
kilométrico.  
Jose Manuel  
Mateo*



chicle kilométrico que todos recordamos como el clique boomer de los 90. Mateo regala a Proyecta56 su artículo *Diseño industrial con palabras* para celebrar su primer año de vida.

Guidoo es una audioguía diseñada por el joven estudio sevillano **indico**. Cuenta con un Red Dot, y hoy por hoy, podemos encontrarla en muchos de los museos que nos rodean. **Juan Antonio Molina**, diseñador del estudio, profesor de la Universidad de Cádiz, y siempre colaborador de Proyecta56, redacta el artículo *Cómo ser Diseñador Industrial y no morir en el intento* con especial ánimo motivador hacia los jóvenes diseñadores industriales y estudiantes de la profesión.

Bajo la idea de que el primer reconocimiento que se otorga en todas las galas de premios, certámenes y competiciones son los aplausos, **Gravina**, un joven estudio de Barcelona constituido por **Oliver Torres, Gennis Senen, Felipe de Leonardo y Albert Tremul**, diseña las medallas ADI FAD 2014. Un producto que sin duda, te sorprenderá en su artículo *Todo reconocimiento empieza con una ovación*.

**Estel Alcaraz**, con estudio en Barcelona, diseñó Sardines, un proyecto reconocido por el premio DesignPreis Halle 2014. Se trata de un par de botas para la lluvia fáciles de manipular, su flexible material permite doblarlas y

Medalla ADI FAD 2014. Gravina



Sardines. Estel Alcaraz



sostenerlas con una cinta elástica para que sean fáciles de guardar y transportar y se utilicen sólo cuando sea necesario. La diseñadora utilizó un plástico reciclado que destaca por su flexibilidad. Todo eso nos lo cuenta en su artículo *Como sardines en lata*.

La familia Noem es la primera gama completa de muebles para el hábitat que responda a criterios medioambientales. En su artículo *La familia Noem*, su creador, el estudio **Nut Creatives** nos habla del proceso de diseño que llevaron a cabo para su desarrollo.

PSR-E253 es un diseño de **José Alberto González**, diseñador industrial español en YAMAHA Japón que se lanza en Europa en la misma semana en la que se inaugura esta exposición. J.A.González nos cuenta su experiencia en la compañía asiática, un proyecto de intercambio de diseñadores entre YAMAHA motor y YAMAHA music.

CHAT recibe el primer premio en “International Inflatable Competition” desarrollado por TheCoolHunter.net. La colección fue diseñada por **Imaisde**, y nuestro colaborador **Pablo Crespo**, tras su primer artículo en la versión digital de Proyecto56 *El club del 20%*, nos sorprende con el título *Estás de suerte, aunque todavía no lo sabes* para motivar a todo joven a emprender en el mundo del diseño industrial.

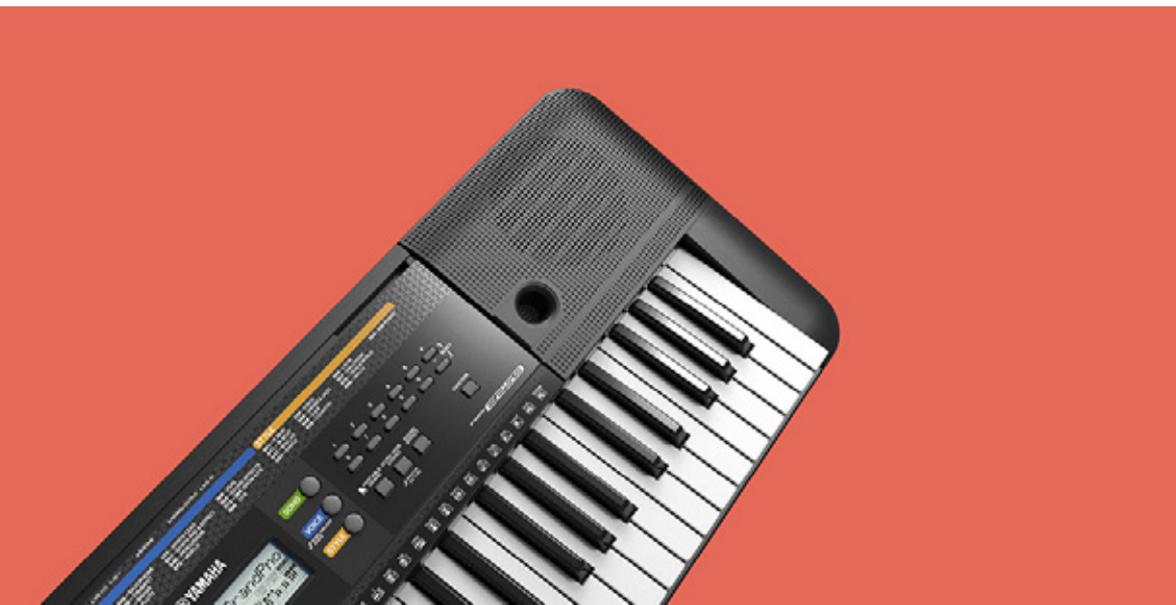


*Silla Noem. Nut Creatives*



*CHAT. Pablo Crespo*

*PSR-E253. José Alberto González*





*Agave. Alex Ortega*

# Álex Ortega

*Dibujar una tensión visual, la necesidad de crear intriga y la búsqueda de formas simples y limpias.*

Álex Ortega, nacido en San Sebastián (Guipúzcoa) y afincado en Barcelona, es graduado en Ingeniería en diseño industrial por Elisava. Durante estos últimos años ha formado parte de estudios como GR id y Fabrica (Benetton Group). Ortega crea un joven estudio centrado en la definición un discurso propio, y acercándose a cada proyecto con intensidad.

## Agave

Seguramente una de las manifestaciones culturales más tempranas de cualquier civilización conocida se ha expresado a través del juego. Individual o colectivamente el hombre, a través de los elementos más simples de su entorno, logró transformarlos en objetos para el entretenimiento.







*Rain. Álex Ortega*

La dirección y la profundidad del material, además de ser un elemento puramente formal, también mejora la colocación de objetos en el estante para el usuario.

El primer ser humano que arrojó una piedra, con la intención de probar su puntería, comenzó un entretenimiento que con el tiempo daría lugar a muchos de los deportes que conocemos hoy en día.

La idea era crear un objeto misterioso y primitivo, tratando de recuperar sus líneas. La sensación producida por el objeto, intenta recuperar el momento expectativa frente al juego.

Asimismo, la pieza es una excusa para criticar la forma en que la sociedad se está olvidando de las experiencias sociales y el uso excesivo de las tecnologías digitales. Agave es un conjunto de bolos CNC fresado en madera de haya.

## Rain

La tendencia en el hogar es tener menos cosas, pero de más valor, no sólo relacionado con la idea de coste, también relacionado con el componente emocional. La multifuncionalidad de las nuevas tecnologías y las nuevas formas de vida, hacen que ya no queramos tener espacios llenos de libros y cosas, queremos tener menos objetos, y más especiales.



*Cheuron 2015. Álex Ortega*

*Eclipse 2015. Álex Ortega*



## CHEURON 2015

Cheuron es un set de colgadores de pared realizados en latón, bronce y acero.

La idea nació de la fusión entre formas geométricas simples y juegos de perspectivas. El propósito era buscar un elemento tan simple y sutil como fuese posible.

La delicadeza de las uniones es lo que distingue a las piezas, es por eso que se requiere un tratamiento de cierta sensibilidad a la hora de trabajar el metal, de alguna manera se convierte en una pieza resultante de la fusión entre diseño y joyería.

## ECLIPSE 2015

Mesa auxiliar diseñada con la idea de resolver la necesidad de tener ese espacio extra.

Ambas mesas giran sobre un eje común, una mesa oculta la otra.



# Thunder

Thunder es un proyecto de Martita Fluff, de la diseñadora Marta Ferrer. Una colección con 8 estilismos infantiles completos. Marta Ferrer empezó siendo Pelusa. Con ese nombre firmó su primer graffiti. Pasó como un suspiro por la facultad de Bellas Artes de La Laguna y de allí saltó a Barcelona. Estudió Arte Dramático en La Casona, escuela de formación e investigación teatral. De Cataluña a Galicia, y en Pontevedra cursó diseño de moda en ESDEMGA (Escuela Superior de Moda de Galicia).

Llega el momento en que se enreda su formación plástica, teatral y de diseño para conformar su característico universo. Pero es realmente en el ámbito textil donde surge el reencuentro con sus orígenes y una conexión profunda con el material y la forma de hacer.

En la calceta, el bordado y la costura hay todo un elogio a las propias manos como herramientas, una técnica tradicional y atemporal, fuera de los sistemas industriales de producción. Así surge una interpretación de la moda desde fuera de la moda, desde dentro de una experiencia familiar de labor casera.





*Escondite. Nos hemos escondido. Contad hasta 100 años y venid a buscarnos. Una pista: aquí podemos hacer ruido, tocar la flauta sin saber, correr por los pasillos infinitos, pintar rayones en la pared, jugar con fuego. Aquí no hay misa los domingos, ni peines ni gomina, ni lazos. Aquí nos inventamos los sombreros y nos vestimos con disfraces reciclados. Aquí los perros no llevan correa ni cagan en bolsas. Juntos somos tribu, somos jauría, ladramos, cantamos, bailamos. Aquí no hay despertadores, no hay colegios, ni clases particulares, ni actividades extraescolares. Nos acostamos tarde y nos levantamos con el alba entusiasmados. Aquí las televisiones no suben y con las consolas hacemos parrillas para freír gusanos. Aquí no hay cobertura. Aquí no hay wifi. Thunder nos trajo hasta aquí. Ella nació aquí. Éste sitio se llama Aquí. Thunder es una perra negra y brillante. Es nuestra perra, somos sus niños. Contad hasta 100 años, o mejor 200, porque Aquí es donde siempre quisimos estar.*



Para ella la moda supone un proceso creativo de vinculación con el material, el tiempo y los procesos; una huida de los patrones de la industrialización, y un punto de encuentro con otras disciplinas artísticas.

Ha participado en el showroom del EGO de Cibeles, Madrid para presentar la marca NOPIKA y en la pasarela “debut 013”, ESDMGA, de Pontevedra con su proyecto de fin de carrera “Grandmá s Glow”.

En 2013 crea junto al artista Avi3n (Miguel M3ndez) el colectivo art3stico y marca de ropa CROMOSAURIO, donde realizan talleres, laboratorios textiles e intervenciones art3sticas en diversos espacios. En Abril de 2015, la asociaci3n Tinerfeña “Solar” (Sociedad, Lugar y arte) le concede una residencia art3stica para desarrollar el proyecto 1+1=1/TU+YO=TUYO.

# Atelier Teratoma

Atelier Teratoma es una plataforma creativa fundada en 2014 por **Eugenio Fernández** y **Victor Nouman** en la que confluyen intereses muy diversos que tienen que ver con la arquitectura, la investigación, el arte y la búsqueda de nuevos lenguajes creativos. Los proyectos que realizan de forma conjunta exploran todos estos intereses a diferentes escalas, desde el desarrollo de un picnic urbano hasta el diseño de un paraíso digital en una isla perdida en el Mar de China.

## Eugenio Fernández

Vive y trabaja en Madrid. Es licenciado en Arte y en Arquitectura por la Universidad Europea y es cofundador de Monstruos Fanzine, una publicación periódica de crítica e investigación. Forma parte de Bollería Industrial, una plataforma creativa junto a la que ha participado en el desarrollo audiovisual de proyectos dentro de contextos tan diferentes como la Trienal de Lisboa, la Trienal de Diseño Gwangju o la última Biennial de Venecia. También

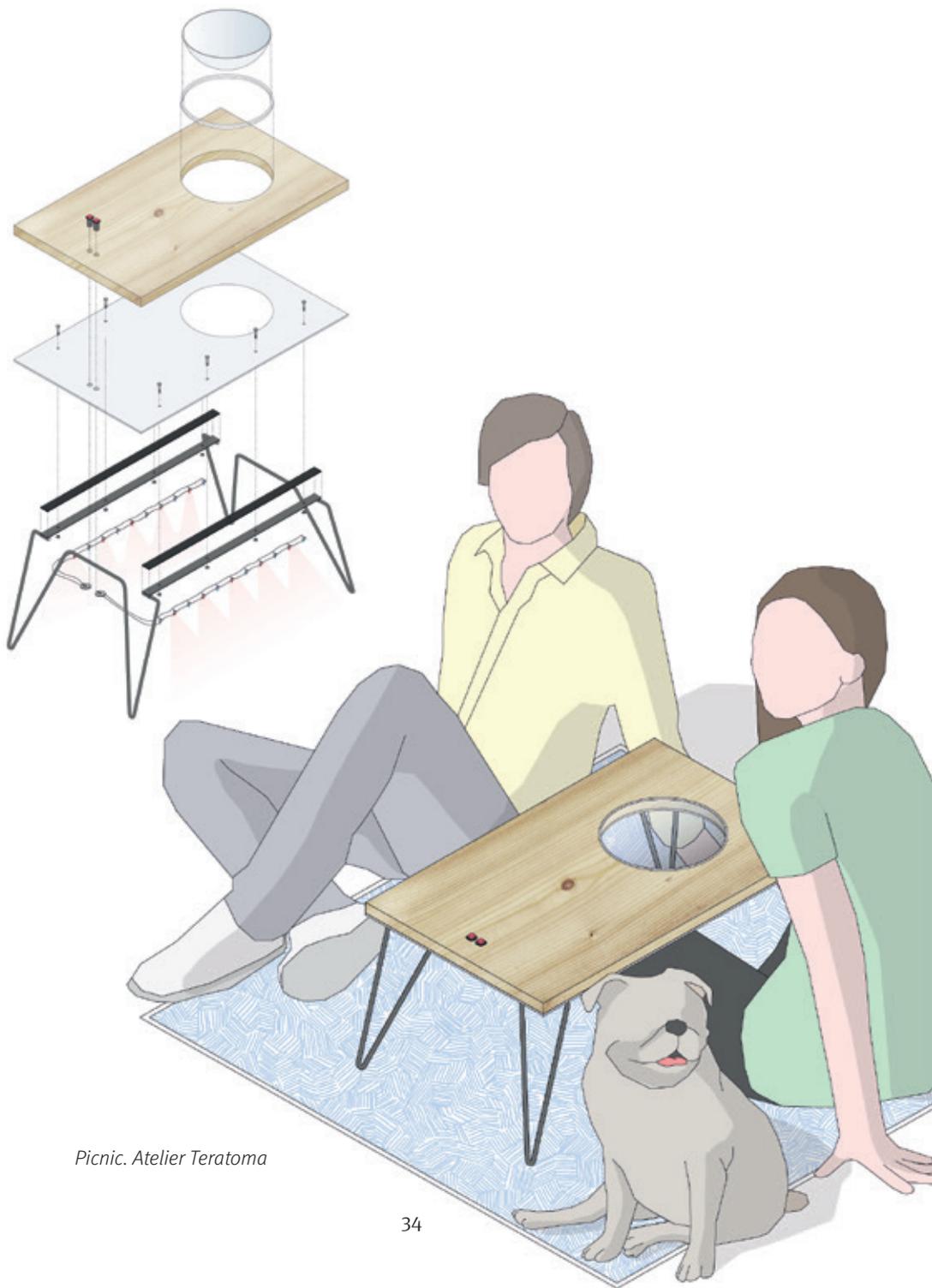
lleva en paralelo sus proyectos artísticos mostrando su trabajo en La Sala de Arte Joven de Madrid o Centro Cultural de Móstoles.

## Victor Nouman

Vive y trabaja en Madrid. Es licenciado en Arquitectura por la Universidad Europea. Ha trabajado de forma habitual en diferentes proyectos dirigidos por el estudio madrileño de Arquitectura Langarita-Navarro. Ha participado en proyectos como SuperPowers of Ten, dirigido por Andrés Jaque para la Trienal de Lisboa. También lleva en paralelo su propia firma de ropa Victor Nouman, creada en 2014 y que ha sido mostrada en diferentes medios y publicaciones.

## Picnic

El Picnic es una tradición que consiste en el desplazamiento de un grupo de personas a un entorno ajeno para compartir una comida. En el Picnic el paisaje siempre ha sido el elemento fundamental y muchas veces esta actividad supone la búsqueda de la experiencia exótica, de construir atmósferas. Pero ¿cómo podría afectar a esto el hecho de realizar el picnic en un contexto urbano congestionado?



*Picnic. Atelier Teratoma*

¿Qué tipo de atmósferas podríamos proponer en la ciudad o cómo podríamos repensar lo exótico en este contexto? ¿Qué ocurre con la incorporación de las nuevas formas de comunicación en el Picnic?

Atelier Teratoma propone repensar el Picnic a través de una serie de prototipos a escala 1/1 tras haber analizado los diferentes agentes que participan en esta actividad. Los tres prototipos, presentados en tres instalaciones diferentes, incorporan al diseño diferentes actualizaciones del Picnic tradicional a modo de manifiesto:

1. El Picnic está tradicionalmente asociado a la búsqueda de entornos naturales. Creemos que hoy en día el entorno natural para esta actividad es el epicentro mismo de la ciudad. En las plazas las alfombras verdes han sido reemplazadas por grandes superficies duras de hormigón.
2. Los participantes del Picnic ya no son solo aquellos que comparten el espacio físico del mantel, sino todos los sujetos conectados a través de las redes sociales. Creemos en el amor a distancia y los afectos virtuales entre humanos y no humanos.
3. En la ciudad no hay puestas de sol ni se escuchan a los pájaros. Lo natural es reemplazado por atmósferas editables generadas a través de la música y las luces. La fiesta puede surgir en cualquier momento.

4. El Picnic debe de estar pensado para un sujeto nómada de paradero incierto. Por lo tanto debe funcionar como un pequeño núcleo que empaqueta ciertas tecnologías transportables y autónomas.





# Damián López

Damián López es diseñador industrial y gráfico. Inició sus estudios en la Escuela Politécnica Superior de Málaga, y los terminó en la Universidad Politécnica de Valencia. Aunque ha trabajado en diferentes estudios como Rbelion y Lavernia&Cienfuegos, no es hasta finales de 2011, tras presentar su proyecto personal en Feria Hábitat Valencia cuando comienza su carrera como diseñador freelance bajo el nombre de Leblume.

Durante esta etapa ha desarrollado proyectos de diseño industrial, gráfico y packaging y ha colaborado con diferentes estudios y diseñadores como CuldeSac, José Zambrano, Lavernia&Cienfuegos, SpainCreative, Narita, y otros. Paralelamente continuó formándose mediante cursos con diseñadores como Pati Nuñez, Nacho Lavernia, Yonoh, Odosdesign, Marcelo Alegre, y en centros como AIDIMA, AIMPLAS y Autodesk.

En 2011, al mismo tiempo que exponía su trabajo en Feria Hábitat Valencia presentó la colección ICON Classic en la Valencia Disseny Week. En 2012 trasladó su

*La Fresca. Damián López*



*La fresca es una revisión de la clásica silla de anea, conocida popularmente como “silla andaluza” que busca integrar de nuevo este democrático asiento en los hogares actuales manteniendo su esencia material y procesos.*

*Su forma responde a la interpretación en tres dimensiones del característico asiento de anea, que ahora se modula hasta convertirse también en respaldo y reposabrazos.*

estudio a Málaga donde comenzó a organizar los eventos PechaKucha Night Málaga junto con Alfonso Fiz. En 2013 recibió el primer premio en el concurso Baaang Mix de mueble tapizado por Soffee, un sofá que actualmente está en proceso de fabricación y se encargará de comercializar la empresa andaluza Artsofá. Actualmente es miembro de la Junta Directiva de la Asociación Andaluza de Diseñadores.

## La Fresca

La silla en su forma básica, es un objeto con siglos de antigüedad y símbolo de poder y autoridad en civilizaciones como la egipcia, la griega y la romana. No sería hasta el siglo XVI cuando su uso se extiende también al pueblo llano y comenzase así una evolución continua en su forma y uso debida al progreso tecnológico, de materiales y como no, a los cambios sociales.

Será ya en el siglo XVIII cuando su uso se democratiza con ejemplos como la silla Windsor en Inglaterra, hasta la llegada de la revolucionaria silla industrializada de madera curvada al vapor n.14 de Tonet en 1855.

El uso de la silla tradicional de anea se extendió durante el s. XIX por toda España. Era habitual encontrarla en las

casas, verla en las calles cuando la gente salía a tomar “la fresca” al anochecer en las puertas de sus casas, en los cines, en los bares, en ferias, en tablaos e incluso en las iglesias. Era la silla popular por excelencia, una silla social. En la actualidad su uso se ha visto relegado a algunos espacios de restauración y es habitual en eventos folklóricos de carácter temporal por toda Andalucía, casi se ha convertido en un elemento kitsch.

El proyecto La Fresca, donde ha colaborado también la diseñadora andaluza Granada Barrero, es un rediseño de la silla tradicional de anea que mejora aspectos ergonómicos y funcionales. El diseño propuesto tiene como finalidad respetar la esencia de la silla original pero adaptarla a los usos y estilo de vida de la sociedad actual. Las sillas cambian con la sociedad, y el diseño de una silla es fiel reflejo de los cambios tecnológicos, del bagaje histórico de los utensilios. Así, La Fresca emplea tanto técnicas artesanales de fabricación como procesos industriales innovadores.

En el diseño de una silla hay que atender al contexto que la rodea y a la sociedad que hace uso de ella. Es por ello que la típica silla andaluza resulta tan atractiva como ejercicio de rediseño, ya que no ha recibido revisión desde hace siglos. El diseño propuesto pretende devolver el peso social que la silla de anea tuvo antaño. La Fresca refleja el bagaje

histórico de la silla de anea, su nostalgia, pero también su funcionalidad. Su forma responde a la interpretación en tres dimensiones del característico asiento de anea, que ahora se modula hasta convertirse también en respaldo y reposabrazos. La anea sigue mostrando el clásico trazado en cruceta, pero esta vez las líneas se convierten en los ejes de cada plano. La construcción de la silla se ha redimensionado y estudiado para que sea ergonómica y robusta a la vez, además de adaptarse a la altura de mesas y otros elementos de mobiliario estándares del hogar.

## Eco trash

Damián López nos presenta además la Papapelera eco trash, un objeto inteligente que, gracias a su estructura flexible, se adapta al diámetro de cualquier bolsa manteniéndola abierta en tensión y evitando que se salga. De este modo, podemos reutilizar las bolsas del supermercado o utilizar bolsas de basura estándar.

Papapelera es, además, el primer producto auto-producido por el diseñador Damián López. Fue diseñada en 2010 y actualmente se comercializa en una edición seriada bajo la marca de Leblume.

*Eco trash. Damián López*



## Proyectos seleccionados

### **Proyecta56**

Emprendimiento  
[www.proyecta56.com](http://www.proyecta56.com)

### **Álex Ortega**

Producción de obra  
[www.alex-ortega.com](http://www.alex-ortega.com)

### **Thunder**

Producción de obra  
[www.martitafluff.com](http://www.martitafluff.com)

### **Teratoma Atelier**

Producción de obra  
[www.atelierteratoma.com](http://www.atelierteratoma.com)

### **Damián López**

Producción de obra  
[www.leblume.com](http://www.leblume.com)

*La hora del diseño*

Una exposición comisariada por María Alonso

## **Ayudas Injuve para la creación joven 2014**

Del 13 de mayo al 1 de julio. Sala Amadís, Madrid

### **Instituto de la juventud**

Rubén Urosa Sánchez

*Director General del Instituto de la Juventud*

Tania Minguela Álvaro

*Directora de la división de Programas*

María de Prada López

*Jefa de Área de Iniciativas*

Mónica Vergés Alonso

*Jefa de Servicio del Área de Iniciativas*

José Ortega y Gasset 71, 28006 Madrid

Tel. 91 782 77 74

Salaamadis@injuve.es

[www.injuve.es/creaciónjoven](http://www.injuve.es/creaciónjoven)

### **Catálogo**

Textos: Autores de los proyectos seleccionados

Diseño: Eduardo Costa, Santiago Espinosa

NIPO PAPEL: 684-15-018-8

NIPO LINEA: 684-15-019-3

Depósito Legal: M-15684-2015





