



# Diseño

CREACIÓN **injuve**

EXPOSICIÓN  
2012



Gobierno  
de España  
e Igualdad

Ministerio  
de Asuntos Exteriores  
y de Cooperación

**injuve**

aecid

Diseño Injuve



**Director General del Instituto de la Juventud**  
Rubén Urosa Sánchez

Directora de la División de Programas  
Isabel Vives Duarte

Jefa del Área de Iniciativas  
Anunciación Fariñas Lamas

**Jurado**

PRESIDENTA  
Mónica Vergés Alonso  
*Jefa de Servicio de Iniciativas. Injuve*

VOCALES  
Juan Aguilar  
*Presidente de la Asociación de Diseñadores de Andalucía*

Edurne Ibáñez  
*Diseñadora*

Ana Mir

*Diseñadora*  
Roberto Vidal  
*Comisario independiente*

SECRETARIA  
Begoña Fernández  
*Instituto de la Juventud*

**Exposición**

ORGANIZA  
División de Programas. Instituto de la Juventud

COLABORA  
Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

COMISARIO  
Roberto Vidal

DISEÑO Y MONTAJE  
Intervento

Catálogo  
IMAGEN Y DISEÑO  
Carrió/Sánchez/Lacasta

MAQUETACIÓN  
Grupo Duende

TRADUCCIÓN  
Babel 2000, S.A.

© de los textos e imágenes: sus autores

NIPO: 684-12-018-4

NIPO: 502-12-037-9

ISBN: 978-84-15368-02-1

DEPÓSITO LEGAL: M-35265-2012

IMPRESIÓN

Advantia Comunicación Gráfica



**Instituto de la Juventud**  
José Ortega y Gasset, 71  
28006 - Madrid  
T. 91 782 78 23 / 76 14  
informacioninjuve@injuve.es  
www.injuve.es

## CREACIÓN injuve

## Diseño Injuve

Exposición 2012  
04.12.12 → 20.01.13  
Tabacalera, Espacio Promoción del Arte

## ÍNDICE

### Presentación

Rubén Urosa Director General del Instituto de la Juventud	7
Ministerio de Educación, Cultura y Deporte	9
Itziar Taboada Aquerreta Directora de Relaciones Culturales y Científicas. AECID	10
Roberto Vidal Comisario de la exposición	11

### Obra realizada

#### Premios

Álvaro Goula y Pablo Figuera	16
Laboratorio Inclusivo	28
Bet Puigbó	40

#### Accésits

Valentín Garal	54
Rocío Pina	66
Manuel Rodríguez	78

#### Seleccionados Exposición

Laura Jofré	92
Ander Lizaso	104
Ornella Stocco	116
Daniel Villalonga	128

### Proyectos

Menut	142
Moenia	154
Arantxa Rueda	166
English Texts	179

## PRESENTACIÓN

En mi primer año como Director General del Instituto de la Juventud es para mí un gran honor presentar los Premios INJUVE a la Creación Joven por todo lo que significan: el apoyo y reconocimiento al talento creativo de nuestra generación más joven, y la oportunidad de mostrar sus obras reunidas en esta exposición colectiva celebrada en Tabacalera, Espacio Promoción del Arte del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, y en otras tantas que se sucederán a lo largo del año próximo.

Los diecisiete artistas premiados y seleccionados, en la décima edición de los Premios INJUVE en la modalidad de Diseño, han sido elegidos entre cientos de candidatos donde la calidad y variedad de propuestas han sido destacadas por el Jurado. Álvaro Goula y Miguel Figueroa, Laboratorio Inclusivo (Miguel Ayesa y Sonia Ciriza), Bet Puigbó, Valentín Garal, Rocío Pina, Manuel Rodríguez, Laura Jofré, Ander Lizaso, Ornella Stocco y Daniel Villalonga en la categoría de Obra Realizada, y los colectivos Menut (María Baldó y María José Velasco), Moenia (Claudia González y Elena Mateo) y Arantxa Rueda en la de Proyectos, son los jóvenes menores de 30 años seleccionados por un Jurado que tras un examen minucioso y atento de sus trabajos ha fallado a su favor. A todos ellos mi calurosa felicitación. Sabemos que como otros premiados en ediciones anteriores sabrán sin duda aprovechar la oportunidad que desde el Instituto de la Juventud se les brinda.

Nuestro reconocimiento al Jurado formado por Juan Aguilar –Presidente de la Asociación de Diseñadores de Andalucía-, Edurne Ibáñez –diseñadora de moda-, Ana Mir –diseñadora de producto- y Roberto Vidal -comisario Independiente-, su profundo conocimiento de las tendencias del diseño (sostenibilidad, materiales, uso y consumo ético, implicación social...), su dedicación entusiasta y su trabajo serio y ecuánime avalan a los diseñadores galardonados y contribuyen al prestigio del que gozan estos premios.

Asimismo nuestro agradecimiento al comisario de la exposición Roberto Vidal, por su disponibilidad incondicional y dedicación a los diseñadores aquí reunidos. El resultado de tantas horas invertidas y su exhaustiva formación en las corrientes del diseño actual han hecho posible que hoy contemplemos lo mejor de todos ellos.

Gracias también al Ministerio de Educación, Cultura y Deporte por su colaboración con el conjunto del Programa Creación Injuve al cedernos Tabacalera, Espacio Promoción del Arte, ya referente en España como centro expositivo de arte emergente, donde podemos disfrutar además de las exposiciones de Artes Visuales, Diseño y Cómics e Ilustración, de la música, la literatura, el teatro, la danza y otras propuestas escénicas, modalidades creativas reunidas en nuestro programa.

Y nuestra gratitud a la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), del Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación, porque su ayuda en la difusión internacional de los diseñadores premiados, edición tras edición, se materializa itinerando nuestras exposiciones en espacios específicos fuera de España. Ello permite a estos jóvenes creadores asomarse al exterior con las mejores garantías de calidad y promoción de sus trabajos. Este año la obra de los diseñadores premiados en la edición de 2011 ha viajado hasta Argelia, Líbano y Túnez. Esta importantísima colaboración, que estamos seguros mantendremos en el futuro, resulta clave para alcanzar el objetivo final de los premios: ayudar a la profesionalización de los artistas galardonados. Sirva también para la difusión de sus trabajos este catálogo, compendio colectivo de los artistas premiados y seleccionados en Diseño, modalidad completamente consolidada en el conjunto de los Premios Injuve para la Creación Joven.

**Rubén Urosa**

Director General del Instituto de la Juventud  
Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad

En el año 1985, a través del Instituto de la Juventud, el entonces Ministerio de Cultura inició e impulsó un programa dirigido a artistas jóvenes que tenía como objetivo primordial el apoyo al arte emergente en España. El acierto de dicha iniciativa se ha visto confirmado por la continuidad de un programa que, en 2010, cumplió veinticinco años con la misma vitalidad que en sus comienzos.

El programa de arte joven del Instituto de la Juventud, aunque adscrito en la actualidad al Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, sigue contando con el aprecio del Ministerio que lo vio surgir. Es por ello que resulta tan grata y conveniente nuestra participación en la exposición de los Premios Injuve a la Creación Joven. Esta colaboración se ha concretado en la participación en el desarrollo del proyecto expositivo y en la cesión de las salas donde se realizará la muestra, Tabacalera. Espacio Promoción del Arte.

La localización de la exhibición en este edificio, que se está convirtiendo en un referente entre los espacios expositivos de la capital por el rigor y calidad de los proyectos realizados, resulta especialmente adecuada.

Si con el programa de arte del Instituto de la Juventud, el Ministerio de Cultura comenzó su apoyo decidido a los jóvenes creadores nacionales, un cuarto de siglo después el actual Ministerio de Educación, Cultura y Deporte continúa dicho respaldo con nuevos proyectos y con la misma entrega.

**Ministerio de Educación, Cultura y Deporte**

Los premios INJUVE para la Creación Joven se han consolidado a lo largo de estos años como un referente de la situación del arte emergente en España. Por este motivo supone una gran satisfacción para la Dirección de Relaciones Culturales y Científicas de AECID poder formar parte de este proyecto mediante la colaboración con INJUVE en la difusión de estos premios en el exterior.

El origen de esta colaboración se encuentra en una mirada compartida sobre la importancia que tiene el desarrollo de las capacidades de la juventud, así como el valor y el potencial que presentan los procesos creativos como elementos fundamentales para el desarrollo humano. El modo en el que se concreta consiste en la itinerancia de las obras premiadas a través de la Red de Centros Culturales de España en el Exterior que AECID tiene distribuidos por Iberoamérica y Guinea Ecuatorial, así como por otros países del mundo a través de las Oficinas Culturales de las Embajadas de España.

Esta colaboración con INJUVE constituye un buen ejemplo de trabajo de forma coordinada de dos instituciones en la elaboración de programas para proyectar la cultura en el exterior y permite además, una notable optimización de recursos.

Por todo ello, quiero agradecer al Instituto de la Juventud su esfuerzo y felicitar a todos los artistas participantes, con la voluntad de que esta colaboración siga progresando.

#### **Itziar Taboada Aquerreta**

Directora de Relaciones Culturales y Científicas  
Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo  
Ministerio de Asuntos Exteriores y Cooperación

El diseño actual no se debe entender solo en términos de forma, función y economía, sino que se han de tener en cuenta además su aportación social y sostenibilidad. Asimismo, se deben aprovechar las posibilidades de innovación que nos ofrece la tecnología, sin menoscabar el conocimiento que aporta la tradición. Se trata, pues, de diseñar para la gente teniendo en cuenta sus necesidades y problemas, además del contexto y las diferencias culturales; en definitiva, el diseño se debe entender como una forma de estar en el mundo, de relacionarse con él, promoviendo su capacidad para mejorar la calidad de vida y modificar tanto el entorno como la propia realidad.

La percepción de la figura del diseñador sigue siendo vaga y confusa. Para darle mayor visibilidad y confianza y resaltar su importancia, se tendría que plantear el diseño como una herramienta activa para la mejora social, ambiental, económica, política y cultural. Así, se evitaría la percepción del diseño desde su aspecto más superficial, es decir, como manera de revestir la apariencia externa de un objeto de una manera singular, novedosa y atractiva. Es necesario ser capaz de transmitir que este se desarrolla a partir de una amalgama de conocimientos que se nutren de campos como la psicología, la ingeniería, la ética, la cultura, la ecología y la ergonomía, por citar algunos. El objetivo final es plantear el diseño como una disciplina que resuelve problemas con la intención de construir sociedades más justas en términos de inclusión o justicia social. Además, se tiene que adaptar rápidamente a los nuevos modos de vida surgidos a raíz de los cambios sociales. Debe, incluso, adelantarse a las necesidades del futuro.

En los tiempos actuales en los que se demanda un consumo ético, los aspectos anteriores no se deben entender como un valor añadido, sino que tienen que ser intrínsecos al propio proceso de diseño. Cuando se diseña, se debe pensar en términos de uso y desuso, el cómo es tan importante como el qué y convendría plantearse el por qué. De esta manera, quizás, la percepción de la figura del diseñador sería más clara y se conseguiría un mayor reconocimiento de la función, importancia y aporte del diseño.

En los últimos años no existen corrientes dominantes que guíen al diseñador en el desempeño de su trabajo. Han desaparecido los dogmatismos que lo definieron en el siglo pasado. Tras la euforia y los cambios en la metodología de trabajo que trajeron consigo los avances tecnológicos en las últimas décadas del siglo XX, de un tiempo a esta parte se vuelve a reivindicar lo tradicional, lo hecho a mano, la belleza del error. Sin embargo, no se trata de un diseño antitecnológico, sino más bien de aprender y mirar hacia el futuro teniendo presente lo que ya ha ocurrido para mejorar.

Actualmente, nos encontramos en una situación compleja: la *crisis* ha generado una nueva coyuntura en la que los recursos son más escasos. Aun así, esto no está siendo un impedimento para que las nuevas generaciones de diseñadores salgan adelante. Está claro que su situación es más complicada que la de sus predecesores, pero la energía y las ganas de hacer cosas son capaces de superar cualquier obstáculo. Aparecen nuevas fórmulas porque se expresa la creatividad al máximo. Los proyectos independientes y autoproducidos son cada vez más frecuentes. Asimismo, también se están formando cada vez más redes de colaboración que permiten la creación de equipos profesionales multidisciplinares que resuelven todas las fases del proceso de diseño. Con la nueva coyuntura, el ámbito de actuación del diseñador ha cambiado y las iniciativas donde este aparece como emprendedor o productor, además de como diseñador propiamente dicho, son cada vez más frecuentes. Sea cual sea su función, el diseñador tiene que tener en cuenta el mercado, cada vez más segmentado, ávido de productos a la medida de las personas. Por ello, no es suficiente tener buenas ideas, sino que tiene que haber una clara intención de que estas sean viables y vendibles.

En este conjunto de sensibilidades y de espíritus creativos que han sido premiados en esta edición de 2012, se dan muchas de las características que definen el perfil del diseñador actual. Se trata de una selección de propuestas que desafían las barreras del diseño, con un claro espíritu innovador, donde tradición y tecnología se dan la mano y se contemplan conceptos como la sostenibilidad y el impacto social. Aquí encontramos el proyecto *Hipervínculos*, de **Bet Puigbò**, que fomenta la interacción entre miembros de una comunidad donde la reivindicación social es compatible con lo lúdico y lo experimental o *Ciudad crea ciudad*, de **Rocío Pina**, de características similares, que persigue la participación activa de los ciudadanos mediante un proyecto creativo de innovación social. En esta misma línea se encuentra *Hacia un diseño gráfico inclusivo* del colectivo **Laboratorio Inclusivo** (Sonia Ciriza y Miguel Ayesa), más focalizado en una cuestión concreta, que reflexiona sobre los límites del diseño gráfico y cómo este puede ser adaptado a un público invidente. Y *Órdaga*, de **Arantxa Rueda**, que ahonda en cuestiones de género, reinterpretando la tradicional baraja española mediante la realización de un código icónico basado en la figura de la mujer.

De marcado carácter social es también *Desenfreno amarillo*, de **Daniel Villalonga**, que reutiliza materiales de fácil acceso, proponiendo para ellos nuevos contextos de uso. Por otro lado, *Imagen (con)texto*, del colectivo **Moenia** (Claudia González y Elena Mateo), destaca por su afán contextualizador: pretende dar visibilidad, en forma de publicación, a los procesos de trabajo de una serie de artistas, mediante un conjunto de entrevistas y documentación gráfica.

Otros proyectos fomentan la producción artesanal, exaltando la singularidad de cada producto mediante la aplicación de técnicas tradicionales que van más allá del consumo ético y plantean que también la producción lo sea. Ejemplo de ello son *Banca Familiar* o *V100*, de **Valentín Garal**, que además proponen un punto de encuentro que refuerza las relaciones sociales y una sátira sobre el lujo respectivamente. *Boibo*, de **Manuel Rodríguez**, desarrolla un nuevo producto que fusiona y difumina elementos de la botella o el tradicional botijo español. Y *Fragile*, de **Laura Jofré**, es una particular adaptación de los torneados, materiales y formas del mobiliario clásico al mundo de la moda, que además muestra una clara vocación experimental con los materiales. En este grupo también se inscribe *Underconstruction*, de **Ornella Stocco**, un ejercicio que amplía las posibles aplicaciones de la porcelana adaptando su uso a nuevos contextos.

En una línea similar de experimentación y con una clara voluntad de innovar, **Álvaro Goula** y **Pablo Figuera** presentan *Orwelly Lápiz*. El primero presenta un mueble atípico a modo de refugio donde aislarse y el segundo, un nuevo objeto que combina el material del lápiz y la característica *clipaje* propia de los bolígrafos. Esta pretensión de jugar con conceptos que se aprecia en los proyectos anteriores se da también en la familia *Bull*, de **Ander Lizaso**, un mueble-juguete abierto en cuanto a su uso que fomenta la interacción niño-objeto. *El bosque en casa*, del colectivo **Menut** (María José Velasco y María Baldó) va también dirigido a los más pequeños, con una línea de productos para que estos puedan explorar, investigar y manipular los objetos que les rodean.

Teniendo en cuenta todo lo comentado con anterioridad y la información que proporcionan los proyectos que forman parte de este observatorio del panorama del diseño español más joven, podríamos concluir que el futuro del diseño pasa por tornar la mirada hacia atrás y volver a unos principios básicos, donde cobre mayor protagonismo una filosofía del diseño que potencie el lado más humanista de esta disciplina. Es un viaje de regreso a los orígenes, donde se debe aprender de lo que otros han desarrollado, aplicando aquellas novedades que los avances sociales, culturales, científicos y tecnológicos permitan, para generar un diseño sustentable. Se trata de potenciar la comunicación y la socialización a través del diseño, favoreciendo que este se convierta en paradigma de la difusión de conocimiento. En paralelo, se ha de profundizar en la idea de que el fin último del diseño no tiene que ser la producción de objetos, sino que sus principios se pueden aplicar a lo intangible, quedando pues más orientado a los significados y a la generación de experiencias, en un mundo en el que lo material comienza a ser un lastre.

**Roberto Vidal**

Comisario de la exposición

## Premios

Álvaro Goula y Pablo Figuera  
Laboratorio Inclusivo  
Bet Puigbó



Álvaro Goula y Pablo Figuera

**Colección Savage.** 2010

Empresa: Boo in Barcelona.

Aluminio anodizado.

Fotografías de Pablo Figuera y Jaume Solé.

Desde Boo in Barcelona, una joven empresa especializada en el trabajo con plancha de aluminio, recibieron el encargo, junto a Álvaro y Pablo, de crear una colección de accesorios de baño que huyera del minimalismo racionalista dominante en este tipo de productos. Los diseñadores propusieron hacer la colección extensible hacia el resto del hogar como una manera de ampliar el ámbito de venta, y pusieron como punto de partida el trabajar el producto en torno a los conceptos de dinamismo e irregularidad formal. Así, se busca el contraste entre la rigidez de un material muy limitado, como lo es la plancha de aluminio plegada, y la irregularidad y libertad de dar forma que permite el corte a láser.

**Lápiz.** 2010

Colaboradores: Viarco, Portugal.

Lugar en donde se ha realizado el proyecto:  
Lausanne.Madera de haya, grafito.  
180 x 10 x 8 mm

Este es un producto contradictorio. Con gran vocación comercial, resulta sin embargo difícilmente producible en serie; parece un bolígrafo, pero es un lápiz de madera. El elemento que da origen a esta contradicción es un simple clip integrado en la pieza, algo más propio de los bolígrafos, pero que sirve para que el usuario se encuentre ante un objeto singular, que resulta familiar y extraño al mismo tiempo.

**Folio.** 2011

Colaboradores: Boo in Barcelona.

Aluminio anodizado, componentes electrónicos.

Fotografías de Pablo Figuera.

Folio es una familia de luminarias de líneas muy sencillas, en las que no existe ningún elemento superfluo, lo que cede toda la fuerza expresiva de la pieza al trabajo del único material con el que están construidas: plancha de aluminio anodizado.

Las distintas lámparas nacen a partir de unos patrones planos, cortados al láser, y adquieren volumen tras una sucesión de pliegues. Este sencillo proceso de fabricación permite reducir al mínimo la inversión inicial y da al productor una gran flexibilidad para adaptarse a la demanda, aspecto que adquiere gran importancia en el contexto de crisis actual. De esta manera, las lámparas Folio ponen de manifiesto la importancia que tiene para Álvaro y Pablo cuidar aspectos puramente empresariales en el marco del ejercicio de su actividad, tales como la viabilidad, la eficiencia o la facilidad de producción.



**Orwell.** 2011

Tela, espuma de polietileno, aluminio, madera de pino.  
2100 x 1000 x 1400 mm



Orwell es un mueble a medio camino entre el sofá, la cama y "una cabaña", como se le conocía cariñosamente en el estudio antes de que se le bautizara con el apellido del escritor de 1984. Este nombre hace referencia a la idea original del producto, ya que está pensado para reencontrar la intimidad perdida, a veces, incluso dentro de nuestro propio hogar. Orwell invita a descansar en su interior y resucita el recuerdo infantil de la "cabaña", aquel lugar mágico y propio que todo niño quería tener.

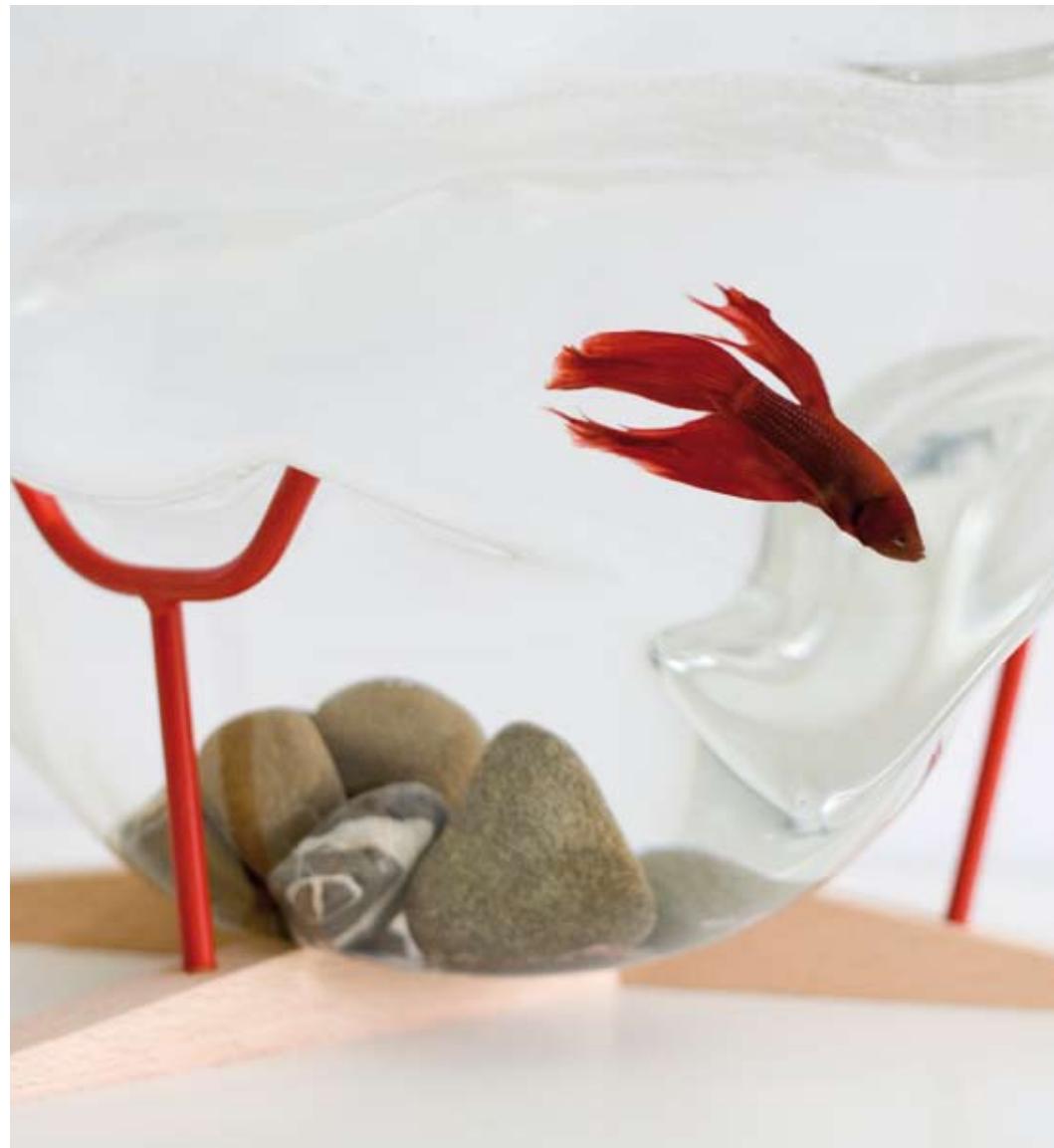
Las gruesas cortinas acolchadas aislan del sonido y las dimensiones totales, similares a las de una cama, permiten su uso tanto en postura sedente como yacente.

**Soft Aquarium. 2010**

Lugar en donde se ha realizado el proyecto: Lausanne.

PETG, madera de haya, varilla de latón.

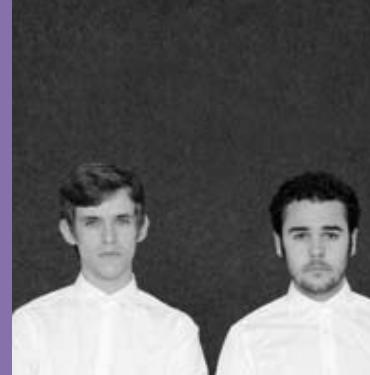
300 x 350 x 400 mm



Soft Aquarium refleja como ninguna otra pieza de las presentadas en la muestra la faceta más experimental del trabajo de los dos diseñadores. A pesar de ser un producto ornamental tiene una intención que transcende la simple decoración para adentrarse en una interpretación insólita y sorprendente del material, modelado, en esta ocasión, a través de la fuerza de la gravedad. De esta manera, cada objeto es único, y su fabricación, a medio camino entre industrial y artesana, ayuda a desdibujar el viejo límite entre arte y diseño.

**El diseño actual está construido sobre una serie de conceptos complejos que los diseñadores tienen en cuenta a la hora de elaborar el discurso de sus creaciones. En la base de este cuerpo conceptual, los diseñadores suelen señalar como fundamentales la observación del comportamiento humano, los cambios sociales, políticos y económicos o los asuntos globales. Por otro lado, expresan su creatividad a través de la forma y la imagen, y desarrollan su trabajo en un contexto cultural que interactúa con éste. La industria, por otro lado, está basada en otro tipo de fundamentos que guían su actividad: la inversión, el beneficio, la facilidad de producción, la cuota de mercado, la distribución, la calidad, el impacto medioambiental, etc.**

El trabajo de Pablo Figuera y Álvaro Goula a menudo huye de las aspiraciones más elevadas de algunos diseñadores actuales para centrarse en “un punto intermedio”, en el que los valores industriales y la creatividad pueden confluir y retroalimentarse, construyendo un “negocio de la belleza”. Las personas, al fin y al cabo, necesitan la belleza en su vida cotidiana. Y los negocios, por su parte, como proveedores o generadores de necesidades, deberían preocuparse por la belleza. Al diseñar, Álvaro y Pablo se aferran desde el inicio del proyecto a un principio irrenunciable: el cuidado obsesivo de la forma del objeto, que manifiesta sus valores estéticos, según ellos, a través de la expresión del material, el respeto al proceso de fabricación y, por supuesto, la utilidad. Sus piezas pretenden ser elegantes y sencillas de comprender, cuidar los detalles, ser honestas, y sobre todo, huir de la referencialidad divertida, de la decoración, del guiño fácil, y de que su efecto parezca ir más allá de su uso. Nunca han pretendido cambiar el mundo a través del diseño industrial, sino hacerlo, quizás, un poco más hermoso, más fácil de habitar.



**Álvaro Fernández-Goula Pera**  
Barcelona, 1989

**Pablo Figuera Arranz**  
Madrid, 1988

#### **Álvaro Goula**

**2007-2011** Graduado Superior en Diseño. Escuela Universitaria Elisava (Centro adscrito a la Universitat Pompeu Fabra), Barcelona  
 > **2007-2011** Bachelor of Arts with Honours. University of Southampton > **2010** Erasmus. École Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL), Lausanne.

#### **Pablo Figuera**

**2007-2011** Graduado Superior en Diseño. Escuela Universitaria Elisava (Centro adscrito a la Universitat Pompeu Fabra), Barcelona  
 > **2007-2011** Bachelor of Arts with Honours. University of Southampton > **2010** Erasmus. École Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI-Les Ateliers), París.

#### **Exposiciones**

**2012** "FADExo, The best design of the year", ADI-FAD, Barcelona > "Elisava's World", Elisava, Barcelona > "Design Plus Awards Exhibition", Light+Building Fair, Fráncfort > "Estocolmo de ida y vuelta", Galería II-lacions, Barcelona > "Boo in Barcelona. The youngest design producer", Otras Cosas de Villar-Rosàs, Barcelona > "Young Designers from Barcelona", BCD, Greenhouse, Estocolmo > Furniture & Light Fair, Estocolmo > **2011** "Éxits", Elisava, Barcelona.

#### **Conferencias**

**2012** "The Making of Folio Lamps", ADI-FAD, Barcelona > "Escandinavian design versus Mediterranean design", mesa redonda organizada por el Barcelona Centre de Disseny y Svensk Form, Instituto Cervantes,

Estocolmo > "Pecha-Kucha night" en el Hotel Berns, organizado por Svensk Form, Estocolmo.

#### **Premios y becas**

**2012** Colección Folio, Medalla ADI bronce, ADI-FAD, Barcelona > Sofá Orwell, Medalla ADI nominación, ADI-FAD, Barcelona > Finalista concurso para el rediseño de la Antorcha Olímpica Barcelona 1992, Barcelona > Colección Folio, Design Plus Award powered by Light+Building, Fráncfort.

#### **Contacto**

Álvaro +34 669 612 648  
 Pablo +34 687 875 280  
[info@goulafiguera.com](mailto:info@goulafiguera.com)  
[www.goulafiguera.com](http://www.goulafiguera.com)



Laboratorio Inclusivo

Guía para la introducción al diseño inclusivo. 2011  
Barcelona.  
Papel Melior de 120 gr/m<sup>2</sup> impreso a una tinta con encuadernación en copto.  
220 x 155 mm



Esta colección está compuesta por siete tomos que recogen materiales de consulta sobre tifología -ciencia que estudia los problemas de los deficientes visuales- y diseño inclusivo -diseño accesible para todos los públicos-. La mayor parte de textos provienen de publicaciones de la ONCE y de otros investigadores especializados en tifología. El objetivo de la colección es presentar y relacionar los resultados de dichas investigaciones, así como plantear posibles bases para futuras investigaciones y trabajos sobre diseño inclusivo.



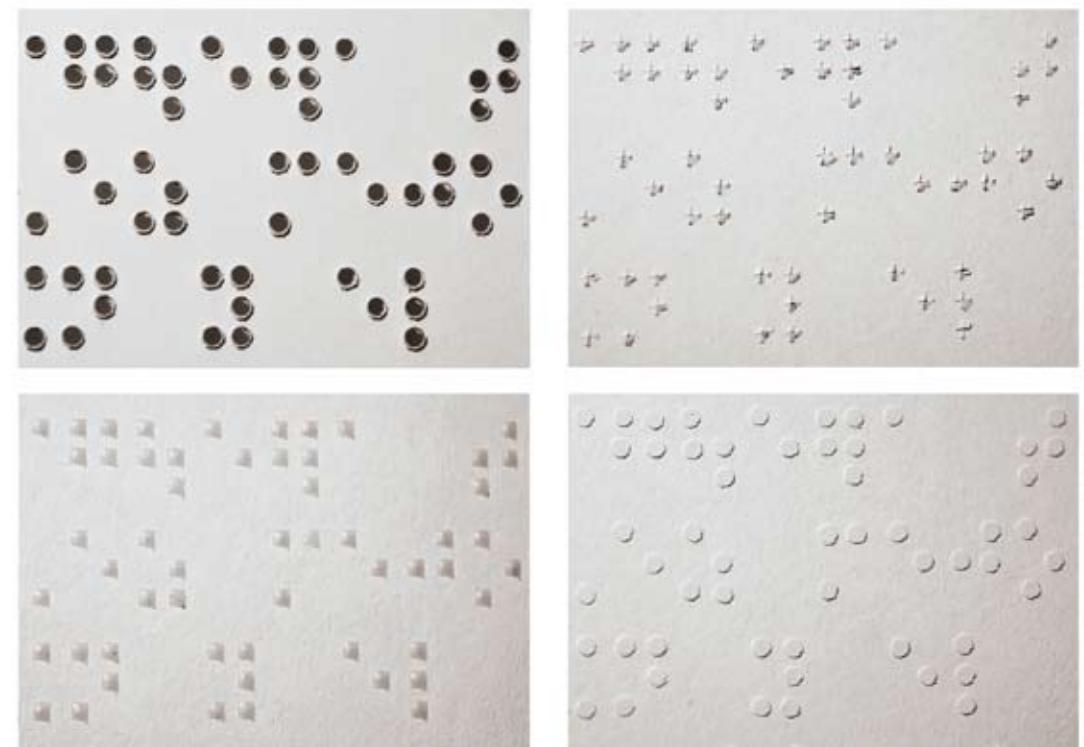
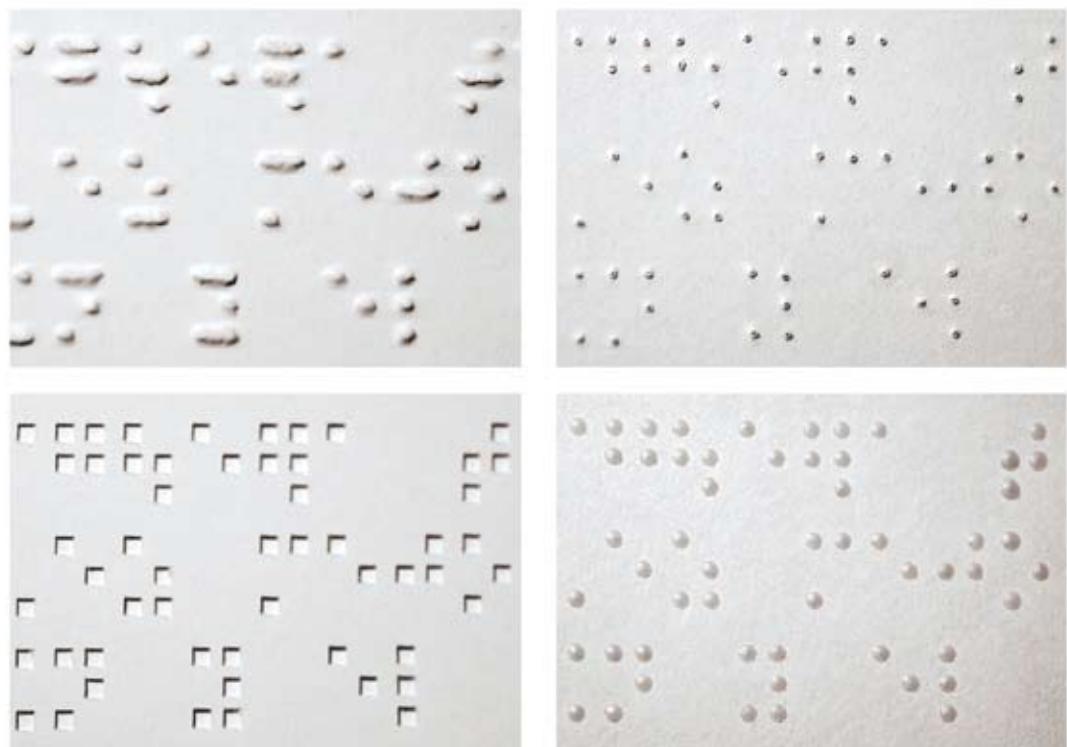
Tarjetas de Navidad Inclusivas. 2011  
Barcelona.  
Cartulina reciclada de 300 gr/m<sup>2</sup> impresa a una tinta, con textos en braille y con una ilustración en relieve. 210 x 148,5 mm



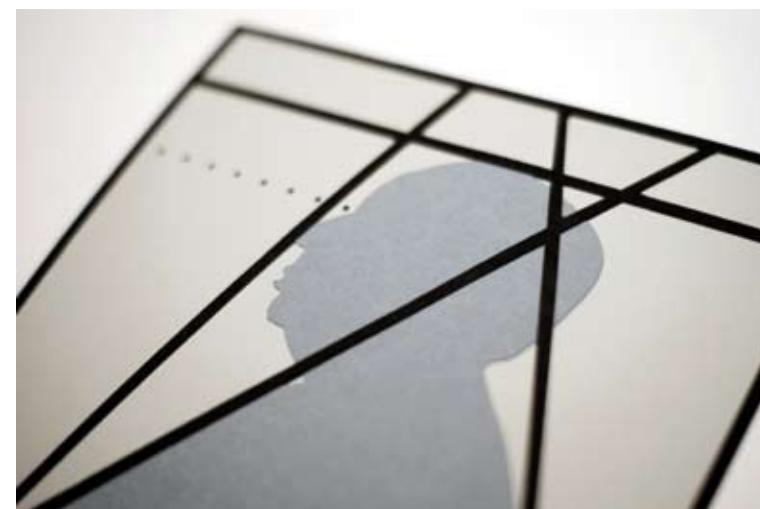
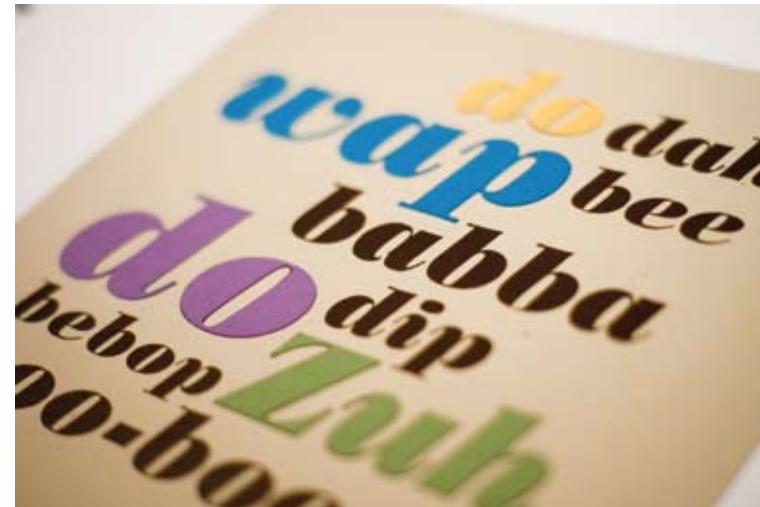
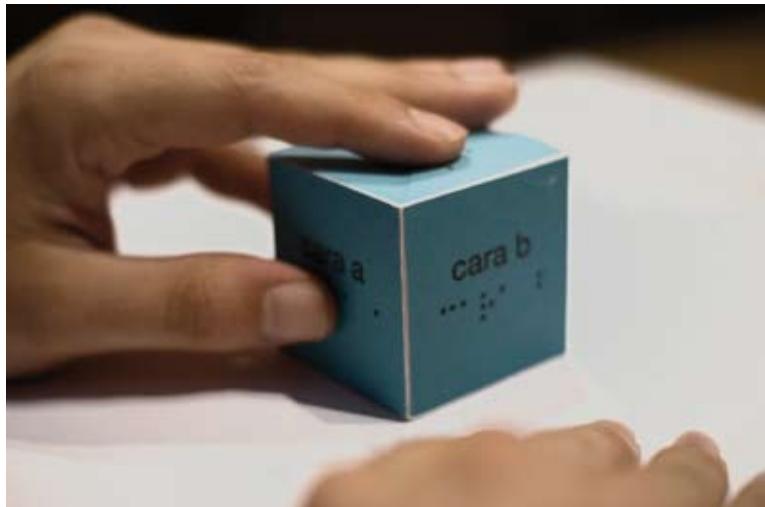


**Manual de tiflografía.**  
2011  
Barcelona.  
Papel braille de 180 gr/m<sup>2</sup> impreso a color con textos en braille y encuadernado wire-o. 210 x 148,5 mm

Este compendio recoge los datos obtenidos en la fase experimental de la investigación; una de las más interesantes e innovadoras del proyecto. Tras describir el proceso experimental se presentan las diferentes tiflografiías –los diferentes estilos de reproducción de braille– resultado del laboratorio experimental. La validez de dichas tiflografiías se testó en un estudio de recepción realizado con usuarios invidentes. Esta colección recoge y analiza los resultados obtenidos. El objetivo preliminar del manual es dejar al descubierto los problemas que genera la estricta normativa en la que se basa el sistema braille actual, para después presentar y evaluar posibles evoluciones estéticas.

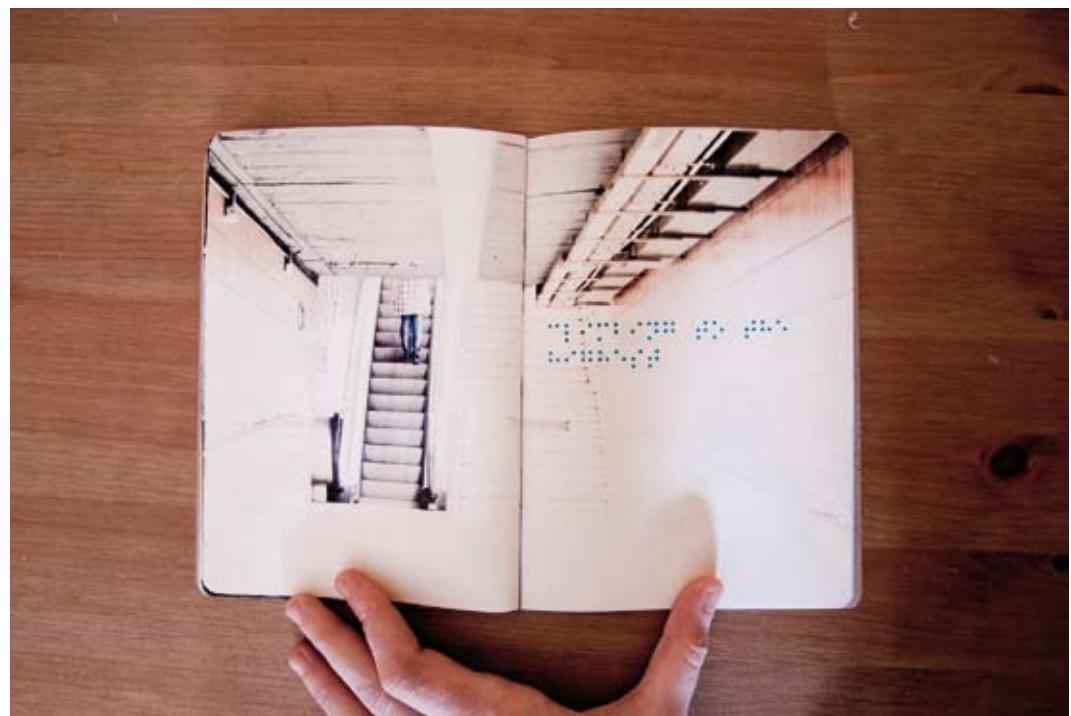
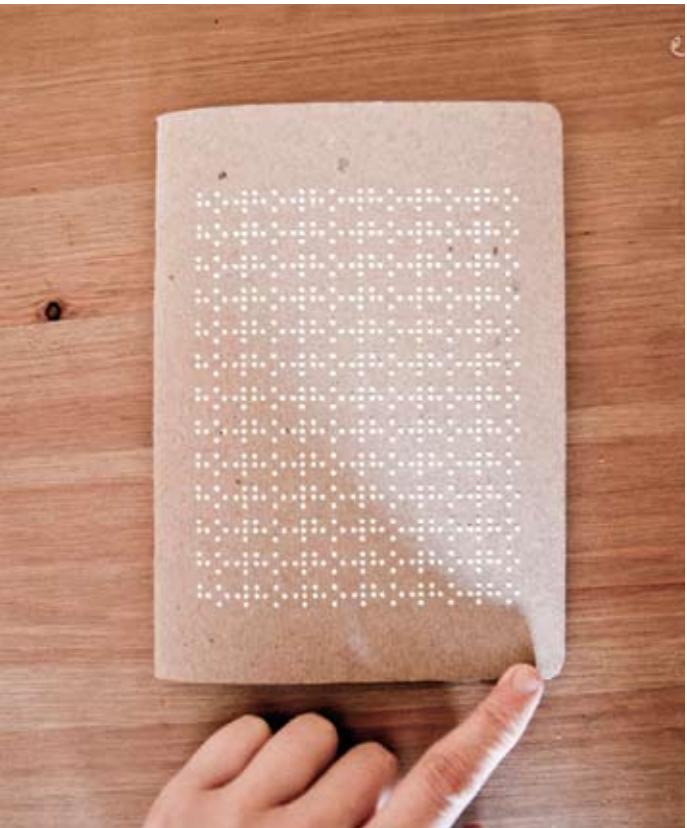


**La representación.**  
**Ejemplos gráficos adaptados.** 2011  
 Barcelona.  
 Cartulina de 240 gr/m<sup>2</sup> impresa a una tinta, con textos en braille, ilustraciones en relieve y encuadernación wire-o con tapa dura amagada.  
 300 x 330 mm



Esta colección forma parte del proyecto final de carrera realizado para la escuela Llotja de Barcelona. Está basada en fundamentos teóricos sobre representación extraídos del libro de Justo Villafañe "Introducción a la Teoría de la Imagen". Cinco volúmenes conforman una colección que, a través de adaptaciones de ejemplos gráficos, trata de explicar complejas convenciones sobre representación gráfica. El uso de macro-caracteres y la inclusión de textos de apoyo en braille garantizan la accesibilidad integral de la colección, accesible también para público invidente o con resto visual. Este compendio surge como respuesta a la ausencia de material gráfico adaptado para deficientes visuales en el ámbito de la representación gráfica. Las ilustraciones, que juegan con dimensiones visuales y táctiles, estimulan el desarrollo de la percepción haptica, facilitando así un posterior acceso a materiales táctiles más complejos.

**Tell Me How I Can Help.** 2012  
 Barcelona.  
 Papel Melior de 120 gr/m<sup>2</sup>  
 impreso a color con textos en  
 braille, portada de cartón reciclado  
 de 360 gr/m<sup>2</sup> y encuadrado  
 estilo revista.  
 210 x 148,5 mm



Esta revista está concebida para el Sketchbook Project 2012, un proyecto de arte colectivo organizado por la Biblioteca de Brooklyn en Estados Unidos. La pieza editorial tiene como título "Tell Me How I Can Help" (Dime como Puedo Ayudar) y combina una serie de imágenes fotográficas con textos en braille de diferentes colores. La idea es ofrecer dos tipos de información, por un lado la información visual de las fotografías y por el otro la información verbal del braille, que se conjugan creando un tipo de paradoja ya que, por lo general, el que vea las fotografías no entenderá el braille y el que entienda el braille no podrá apreciar las fotografías. De este modo, se propone que los espectadores se interrelacionen entre si y colaboren para poder descifrar completamente el significado de esta revista.

**El colectivo Laboratorio Inclusivo, formado por Sonia Ciriza Labiano (diseñadora gráfica) y Miguel Ayesa Usechi (especialista en escultura), surge con la intención de cuestionar y tratar de ampliar la noción de diseño gráfico y comunicación visual en sí misma. La idea raíz del proyecto consiste en idear mecanismos para poder llegar a trasladar herramientas del diseño editorial y adaptarlas a un público invidente o con resto visual facilitando de esta forma el acceso a cierto tipo de materiales con predominio de gráficos e ilustraciones.**

El Laboratorio Inclusivo se inscribe dentro de la disciplina del diseño de la información y del diseño inclusivo o diseño para todos. Apuesta por la investigación como eje del proyecto gráfico y trabaja a fondo las relaciones diseñador-usuario en todo el proceso creativo.

El proyecto "Hacia un diseño gráfico inclusivo" nace como respuesta a la severa estandarización en la que se encuentran sumidos tanto el alfabeto braille como la gran mayoría del material gráfico adaptado para lectores invidentes o con visión reducida. Esta homogeneización dificulta la producción y adaptación de libros de gran formato, un producto muy extendido en el mercado gráfico actual. El proyecto se propone como el primer material pedagógico adaptado sobre representación gráfica y cultura visual contemporánea.

Tras una exhaustiva fase de documentación se organizó un laboratorio en el que, a través de una serie de experimentos multidisciplinares, se desarrollaron diversas técnicas de producción de escritura braille y de adaptación de ilustraciones en relieve. Los materiales resultantes de estas sesiones se testaron con usuarios potenciales y finalmente fueron evaluados por Xabier Armendáriz Arraiza, invidente y colaborador del proyecto.



#### Laboratorio Inclusivo

Sonia Ciriza Labiano, Pamplona, 1984  
Miguel Ayesa Usechi, Pamplona, 1985

#### Sonia Ciriza Labiano

2012 Máster Tipografía: Disciplina y Usos. Universidad de Barcelona > 2011 Estudios Superiores de Diseño Gráfico. Escuela de Arte y Diseño Llotja de Barcelona > 2006 Técnico Superior en Gráfica Publicitaria. Escuela de Arte de Vitoria-Gasteiz.

#### Miguel Ayesa Usechi

2012 Licenciatura de Bellas Artes. Universidad de Barcelona > 2007 Técnico Superior en Artes Aplicadas de la Escultura. Escuela de Artes Plásticas y Diseño de Pamplona.

#### Proyectos realizados

2012 **The Sketchbook Project** Diseño editorial experimental, proyecto personal, Barcelona > 2011 **Hacia un Diseño Gráfico Inclusivo** Diseño editorial inclusivo, proyecto final de la Escuela Llotja, Barcelona.

#### Exposiciones y eventos

2012 "FADExpo. El mejor diseño del año", ADG-FAD, Barcelona > 2011-2012 "Hacia un diseño gráfico inclusivo", La cripta del FAD, Barcelona > 2011 "In Progress II", Espacio Blanco de la Escuela Llotja, Barcelona > "Mercado de Ideas del Barcelona Design Festival", Palo Alto, Barcelona.

#### Premios y becas

Grand Laus Estudiantes 2012 ADG-FAD, Barcelona > Candidatura a los "Design for All Foundation Awards", Design for All Foundation, Barcelona.

#### Publicaciones

2012 Selected C. *Graphic Design from Europe* (Index Book) > Select K. *Graphic Design from Spain* (Index Book) > 42ª Edición de los Premios Laus de Diseño Gráfico y Comunicación Visual (ADG-FAD) > Sábado, 7 de enero. *ABC Cultural*, pag.33.

#### Referencias en la red

bcd.es > experimenta.es > yorokobu.es > blog.grrr.es > fad.cat > designforall.org > ondiseno.com > llotja.cat > cosasvisuales.com > fadfest.cat

#### Contacto

+34 618 152 782  
sciriza@gmail.com  
miguelayechi@gmail.com  
laboratorioinclusivo@gmail.com  
www.soniciriza.com  
www.miguelayesa.com

**ROLES**

A B C D

Introducció  
Objectius del projecte  
El canvi de valors  
La modernitat  
Nou marc actual  
Una conseqüència:  
la dissolució de la comunitat  
Alguns conceptes clau  
Convivència  
Participació  
Educació per a la pau  
Comunicació  
Competència social

**A L'INTERIOR**

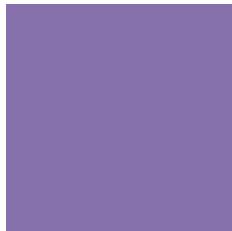
ABC D

El conflicte

Guia didàctica

Les modificacions del nou context social han tingut un gran impacte en els individus i això provoca que es generin conflictes quan aquest es relaciona amb la societat. El teixit comunitàri s'ha debilitat i per tant, els lligams humans són molt flous i alhora esparçats i poc fiables. Molts individus no són capaços d'acceptar això, de viure en una societat on s'han esvalit els lligams humans, on els antics valors s'han perdut, i això provoca un conflicte en el seu interior. És per aquest motiu que l'objectiu principal d'aquest projecte és oferir una oportunitat de col·laboració entre persones per generar un sentiment de pertanyença a una comunitat i alhora reflexionar sobre aquest conflicte.

JOSEP M. LLÉS



Bet Puigbó



Hipervínculos. 2011

A través del diseño de una tipografía se invita a reflexionar sobre la disolución del concepto de comunidad y se ofrece una oportunidad de colaboración entre personas para generar un sentimiento de pertenencia a una comunidad.

Las modificaciones en el nuevo contexto social han tenido un gran impacto en los individuos y esto provoca que se generen conflictos cuando este se relaciona con la sociedad. El tejido comunitario se ha debilitado y los lazos humanos son muy débiles y poco fiables. Muchos individuos no son capaces de aceptar esto, lo que provoca un conflicto en su interior.

Hipervínculos consiste en un conjunto de actividades dirigidas que configuran un proyecto de participación colectiva dirigida a adolescentes. Este proyecto educativo consta de diferentes fases: en una primera fase se conciencia a los adolescentes del conflicto provocado por los cambios que se han producido en nuestro marco actual. Es un momento de debate y reflexión; seguidamente se lleva a cabo una práctica de cooperación entre los participantes y su comunidad con el fin de despertar el sentimiento de pertenencia a un grupo. Los vecinos colaboran proporcionando objetos que serán utilizados para crear unos módulos para diseñar una tipografía. A conti-



nución se lleva a cabo la fase más creativa, donde los participantes trabajan conjuntamente intercambiando y compartiendo los diferentes módulos para diseñar la tipografía. Se utiliza la técnica de los *stencils*, muy atractiva para los adolescentes. La tipografía tiene que servir para difundir e invitar a la reflexión sobre el conflicto: se obsequia a todos los colaboradores con una tela con uno de los valores perdidos para que lo cuelguen en su tendedero y ayuden a difundir la reivindicación social.

Las aplicaciones diseñadas son: un documento con las instrucciones del proyecto para su correcta implementación; un documento con material teórico sobre el tema del proyecto; un documento donde se detalla todo el material necesario para desarrollar el proyecto y, finalmente un proyecto editorial que recoge gráficamente la experiencia ya realizada.



hipervínculos #1 HB2011



**Cantonades DHub.** 2011

DHub, Barcelona.

Colaboradores: Inés Tarradellas.

Campaña de comunicación para Dhub con motivo de la construcción de la nueva sede en la Plaza de las Glorias en Barcelona. El objetivo de la campaña era convertir DHub en un "hub" como tal, donde la opinión de la gente se valorase y de difundiera. La campaña se basa en la creación de las "esquinas", unos espacios de opinión abiertos al público para que escriban sus preguntas, ideas, conclusiones, reflexiones... Estas opiniones son recogidas por el Dhub y son la base de los carteles publicitarios. De esta forma se difunde la opinión de la gente.



DHUB ACCIÓ#2 CANTONADA CCCB La gent respòn a la pregunta

## Qui necessita disseny?

ENDERROCAR  
ELS NOUS "XERINOTS"  
DE LA RAMBLA.  
LA SAGRADA  
FAMILIA  
EL DISEÑO NO  
NECESITA AL  
NEUROLIENTISMO  
ni la cultura!

Disseny Hub Barcelona

El Disseny Hub Barcelona és la integració d'un museu, un centre i un laboratori adreçat a promoure la comprensió i el bon ús del món del disseny.

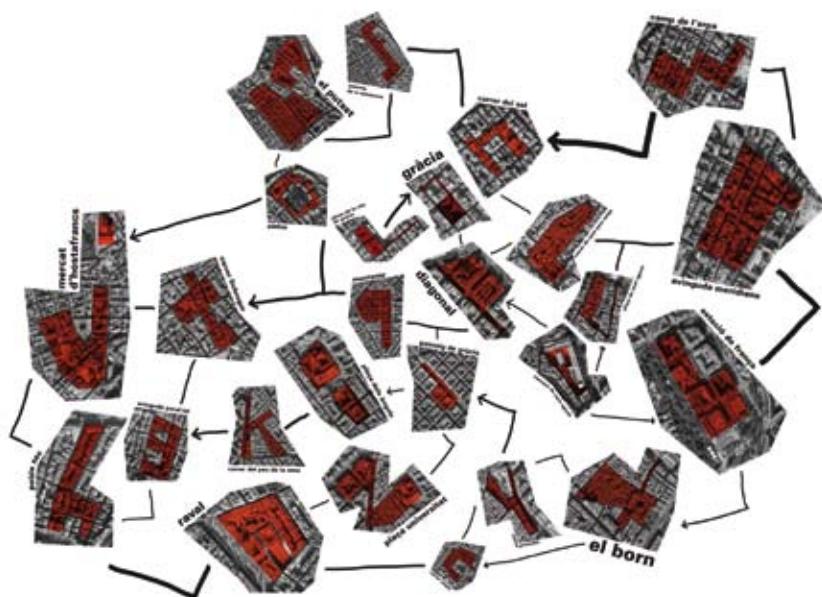
Actualment s'instal·la en dos espais temporals: carrer Montcada i Palau de Pedralbes. I properament s'obrirà la nova seu a la plaça de les Glòries.

[www.dhub-bcn.cat](http://www.dhub-bcn.cat)



**TYPO TOPO GRÀFICA**  
Barcelona.  
Colaboradores: Paula Pladevall.

Es una reflexión sobre la relación de nuestro entorno urbano con los peatones. Queríamos diseñar una tipografía en la calle, trabajar entre la gente y ver como ellos mismos intervienen directa o indirectamente. Ellos han opinado, han manipulado y circulado dentro de los caracteres.



rambla del raval  
barceloneta  
gràcia  
carrer del sol  
putxet  
plaça de sant jaume



Campaña de  
comunicación para Ö  
Hotel sin lengua. 2010  
Barcelona.

Personas de todo el mundo pueden comunicarse fácilmente en Ö Hotel porque tiene un código visual propio basado en ilustraciones y onomatopeyas.



**Caution!** 2010  
Taller de maquetas de Elisava.

Creación de veinticinco ilustraciones para una campaña de comunicación sobre la importancia de los riesgos laborales en un taller de maquetas. Juego de superposición de capas de pintura acrílica usando la técnica de los *stencils*.

## El diseño puede ser una herramienta para cambiar y mejorar el mundo. El diseñador es una pieza clave en nuestra sociedad porque tiene la capacidad para difundir valores, educar, promover conductas, establecer relaciones, etc. Es por este motivo que hablamos de su responsabilidad social.

Este papel social del diseñador va unido a una exhaustiva fase de estudio e investigación, que le sirve para proponer soluciones concretas, o bien, propuestas de reflexión que ayuden a mejorar una situación problemática o conflictiva. Aún así, muchos siguen entendiendo el diseño como una disciplina que actúa solamente en la fase final de un largo proceso y que únicamente afecta a cuestiones puramente estéticas.

En este contexto, el proyecto Hipervínculos es una reflexión sobre la crisis de valores de la sociedad contemporánea y concretamente sobre la disolución de la comunidad. El nuevo marco social ha tenido un gran impacto en los individuos y esto ha provocado que se generen conflictos cuando éste se relaciona con la sociedad. Los lazos colectivos se han descompuesto y es por ese motivo que hoy hablamos de individualismo, y por lo tanto, de vivir en conflicto permanente. El proyecto invita a reflexionar sobre este conflicto y ofrece una oportunidad de colaboración entre personas para generar un sentimiento de comunidad mediante la creación de una tipografía modular. De ese modo, se crea un alfabeto tipográfico gracias a la aportación que realiza cada individuo con sus módulos.

El proyecto investiga un tema muy complejo y, por lo tanto, obliga al diseñador a buscar un tono cercano y amable para facilitar la comunicación del mensaje y poder llegar al público objetivo con claridad y facilidad. Las actividades que se llevan a cabo en el taller Hipervínculos recurren al uso de técnicas como el graffiti, con el uso de *stencils* y esprays, que no solo resultan muy atractivas para el público adolescente al que van dirigidas, sino que son un recurso asociado a la reivindicación social y a intervenciones de guerrilla en la calle.

Sin duda alguna es un proyecto que ha aportado mucha satisfacción a los que tuvieron la oportunidad de participar en él, y también a todos los que de alguna manera estuvieron trabajando para que fuera posible. En definitiva, un diseño lleno de una gran carga humana.

Bet Puigbò es desde 2010 cofundadora de Remedios y Milagros, junto a la diseñadora industrial Paula Pladevall. Itinerantes entre Madrid y Barcelona, desarrollan todo tipo de proyectos gráficos pero siempre hacen de la comunicación, una herramienta social. Diseño gráfico comprometido a través de iniciativas artísticas, culturales y de investigación del espacio público.



**Bet Puigbò Gassó**

Manresa (Barcelona), 1985

**2007-2011** Graduado Superior en Diseño (especialidad gráfico). Escola Superior de Disseny Elisava, Barcelona > **2003-2007** Licenciatura en Historia del Arte. Universitat de Barcelona.

### Proyectos realizados

**2012 Fem un tomb** Imagen corporativa. Cliente: Fem un tomb, Gironella > **Proyectos Idensitat** Imagen de la comunicación gráfica. Cliente: Idensitat.net, Barcelona > **2011 Hipervínculos** Proyecto final de estudios > **Import/Export** Imagen de la comunicación gráfica. Cliente: Idensitat.net, Barcelona > **Cantonades Dhub** Campaña de Comunicación. Cliente: DHUB, Barcelona > Campaña de comunicación para Ö Hotel sin lengua > **2010 Typo Topogràfica** Diseño de una tipografía experimental, Barcelona > **Caution!** Diseño señalética > **Vacío, nada, pausa y silencio** Diseño editorial.

### Exposiciones y eventos

**2012** Conferencia en el Chilly Type del "V Congreso Internacional de Tipografía de Valencia" > Participación en el "Festival Offf Barcelona 2012" > **2011** Exposición en "Arts libris", Centro Arts Santa Mònica, Barcelona > **2010** Exposición colectiva de "New Era 90th Anniversary" (Eua), París, Londres, Nueva York y Barcelona.

### Publicaciones

**2012** Monografica.org de Javi Sastre y Raquel Pelta. Proyecto publicado: "Hipervínculos" > **2011** Selected B Graphic Design from Europe, Students (Index Book). Pro-

yecto publicado: "Buit i Silenci" > Select J Graphic Design from Spain, Students (Index Book). Proyecto publicado: "Vacío, nada, pausa y silencio" > New Era 90th Anniversary Book, catálogo oficial.

### Premios y becas

**2011** Proyecto Cápsulas de Rugby: Una oportunidad para la integración, cooperación y trabajo en equipo. Premiado por el Consejo Superior de Deportes, Idensitat y AC Vic, en el marco de la convocatoria de proyectos de deporte, creatividad e inclusión social. Proyecto en colaboración con la Mancomunidad La Plana y la Asociación de Rugby la Melé > **2010** Finalista del concurso New Era 90th Anniversary.

### Contacto

+34 696 945 187  
betpuigbo@gmail.com  
www.remediosymilagros.com

## **Accésits**

Valentín Garal  
Rocío Pina  
Manuel Rodríguez



Valentín Garal

**Banca Familiar.** 2011

Fotografía: Paula Silva Ruvalcaba.

La Banca Familiar es una colaboración del diseñador madrileño Valentín Garal para el taller mexicano de muebles hechos a mano Le Porc-Shop. Es un objeto destinado a los "no lugares" usualmente olvidados y carentes de carácter.

Realizada en madera sólida de sauce llorón, traslada su calidad constructiva a un concepto de excelencia para el ámbito social y sentimental. Pedagógica en su concepción, funciona como banca de lazos familiares, ya que exige un cuidado por parte de todos los miembros que la rodean. Con un reflejo de ironía, es una pieza reflexiva destinada a convertirse en un punto de encuentro, de plática y de conservación de las relaciones sociales.





V100. 2011  
Fotografía: Valentín Garal.

El lujo es un concepto abstracto y desfigurado por la sociedad. Va más allá del coste de un producto o el material con que se fabrica. "V100" ironiza sobre el lujo con una serie limitada y seriada de 100 jarrones realizados con mármol reciclado de primera calidad. Remarca su método de fabricación, su estética y su material así como el placer de sentirse una de las únicas 100 personas que podrán disponer de él, para crear el concepto del lujo.

El mármol es extraído de las canteras de Puebla (Méjico) y pertenece a los extremos de las placas perforadas, denominados costeras, normalmente trituradas o desaprovechadas. Tanto los valores como la estética lo acercan a un ámbito brutalista, referente al arte povera. Una pieza única que reivindica el verdadero lujo del diseño.





XXY. 2010

Fotografía: Choche Gómez.

Simples y funcionales. XXY consiste en una serie de pomos para puerta, fabricados artesanalmente en maderas de alta calidad. El concepto se basa en la idea que las personas con discapacidad tienen derecho a un estilo de vida lujoso. La ironía del concepto se vuelve real cuando la "persona imperfecta" es la prerrogativa en el diseño en vez de la aparente "persona completa" y solo el amputado puede utilizar plenamente el diseño como ha sido concebido.



**Democratizar el lujo, reflexionar sobre en dónde vivimos e ironizar sobre la colectividad, son algunos de los hilos conductores de las creaciones de Valentín Garal. La ejecución de sus proyectos siempre va de la mano de un fuerte compromiso con temas sociales, uso de materiales y el trabajo artesanal. El punto de partida en sus creaciones es una reflexión propia del individuo y su naturaleza, desde las relaciones más básicas de los seres humanos hasta la crítica a una sociedad acobardada. Así el diseño y el arte encuentran un punto de equilibrio entre la simpleza de forma y la riqueza de contenido. La pasión, la constancia y la práctica lo han llevado a ser ganador de varios premios y es habitual en la prensa internacional.**

En 2008 viaja a Domaine de Boisbuchet siendo esto un *parteaguas* en su vida. Allí, en colaboración con Vitra Design Museum y Centre Georges Pompidou, colabora en diferentes talleres con diseñadores como Culdesac, Moritz Walde-meyer, Héctor Serrano y Sigga Heimis. Esto abre para él un panorama nuevo, que será para siempre un referente en su trabajo. Bajo la dirección de Alexander von Vegesack en 2010 trabaja en la comunicación y administración del sitio.

Con diversas experiencias internacionales llega a México y con 23 años se convierte en Director Creativo de la Galería Mexicana de Diseño. Con su propia interpretación del diseño, Valentín ha sabido sacar provecho a un país emergente en el que ha sido bien recibido y espera que sea su hogar por algún tiempo.

Banca Familiar, V100 y XXY dan una muestra del trabajo desarrollado por el diseñador en diferentes escalas, desde la particularidad del uso individual como accesorio, al uso común en mobiliario.

Javier Irigoyen y Valentín Garal



Valentín García Alcocer

Madrid, 1988

Fotografía: Rodrigo Terre

Graduado en Diseño Industrial – Istituto Europeo di Design.

#### Proyectos realizados

**2012** [Laúream](#) Espejo, en proceso. Arta Cerámica, México DF > [Stilleven](#) Escritorio, en proceso. PECA, Guadalajara, México > [Heritage](#) Mobiliario, ejecutado. Le Porc Shop, Guadalajara, México > [Relicario](#) Sistema de estanterías, en proceso. Autoproducción, México DF > **2011** [V100](#) Florero, ejecutado. Auto producción, Puebla, México > [Banca Familiar](#) Mobiliario, ejecutado. Le Porc Shop, Guadalajara, México > **2010** [XXY](#) Pomo puerta, ejecutado. Autoproducción, actualmente Le Porc Shop, Boisbuchet, Francia > **2009** [Prosthesis](#) Prótesis de vidrio. Edición limitada autoproducida. Boisbuchet, Francia > **2009-actualidad** Diferentes proyectos de management y dirección creativa así como campañas de marketing y estrategias de desarrollo. Domaine de Boisbuchet y Galería Mexicana de Diseño.

#### Exposiciones y eventos

**2012** Premio Quórum. Exposición. Museo Franz Mayer, México DF > **2011** Fábrica Mexicana. Exposición. Museo de Arte Moderno, México DF > Expoventa de diseño, Destination México. Museo Franz Mayer, México DF > **2010** Workshop formativo en Cerámica y Porcelana. École Nationale Supérieure d'Art de Limoges, Domaine de Boisbuchet > Workshop formativo en vidrio. Corning Museum of Glass, Domaine de Boisbuchet > [Culdesac™](#) Workshop de diseño en colaboración con Studio Marisol,

Domaine de Boisbuchet > Moritz Walde-meyer lighting design workshop - En colaboración con Powerfilm y Ferrari Textiles, Domaine de Boisbuchet > Curso formativo en comunicación y experiencia de usuario. Edgar González. IED, Madrid > Mauro Gil Fournier / Estudio SIC. Curso de sostenibilidad y Slow City. IED, Madrid > **2009** Héctor Serrano workshop, Domaine de Boisbuchet > Katja Gruitjers, Food Design workshop. IED, Madrid > Gala Fernández and Sigga Heimis workshop, Domaine de Boisbuchet > **2008** Truc Design, Nespresso workshop. IED, Madrid > Cate & Nelson workshop. IED, Madrid.

#### Premios y becas

**2012** Premio Quórum en diseño industrial > **2008** J&B Party Project, Beca en Domaine de Boisbuchet > **2007** Beca al mérito por proyecto, Istituto Europeo di Design.

#### Contacto

+52 5519537265  
+34 653714425  
info@valentingaral.es  
www.valentingaral.es



Rocío Pina

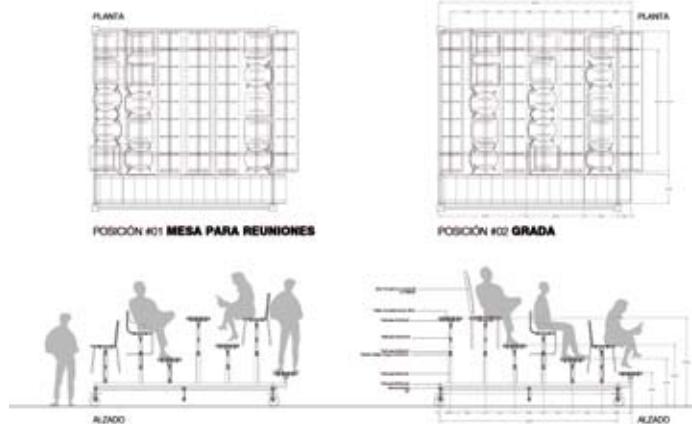
### Grada Urbana Transformable para El campo de Cebada. 2012

Madrid.

Empresa: Todo por la Praxis / El campo de Cebada.

Base de andamio cedida por TXP. Estructura de perfiles tubulares de acero de dimensiones diversas, soldados y pintados. Tableros de madera de pino de 38 mm de espesor. Sillas donadas por usuarios de El campo de Cebada.

332,50 x 295 x 152,80 cm



Las Gradas de La Cebada se convierten en infraestructura capacitadora de la identidad del barrio de La Latina. Quince sillas donadas por vecinos de la zona se convierten en un mobiliario-transformer que puede ser, desde un banco o una grada, a una mesa de *picnic*, reivindicando una diversidad programática inexistente en el mobiliario urbano de Madrid, en el que es casi imposible encontrar bancos en los que poder charlar de frente.



### Ciudad crea Ciudad. Plataforma Creativa para la Innovación Social en Nuestras Ciudades. 2007-2010

Cáceres, Madrid, Cienfuegos (Asturias)...

Empresa: Ayuntamiento de Cáceres, La Noche en Blanco de Madrid, Ayuntamiento de Quirós.

La identidad de una ciudad es la de sus habitantes, por lo que Ciudad crea Ciudad, se convierte en una plataforma creativa para preservar y potenciar la identidad ciudadana como protagonista de la vida urbana mediante la creación de: Marcas de prestigio ciudadano, El madrileño del año (o cómo un ciudadano anónimo puede convertirse en representante de su ciudad por un día), Cáceres crea Cáceres (una exposición-reclamo de ciudadanos) o Plan E[xtinción], como nuevo cartel reivindicativo de un proceso de despoblación crítica.



[Cáceres crea Cáceres →](#)

El madrileño del año →



Plan E[xtinción] →



### **Rojo Paquimé.** 2011

Área Arqueológica de Paquimé  
(Chihuahua), México.

Cartel: 3 x 1 x 24 m

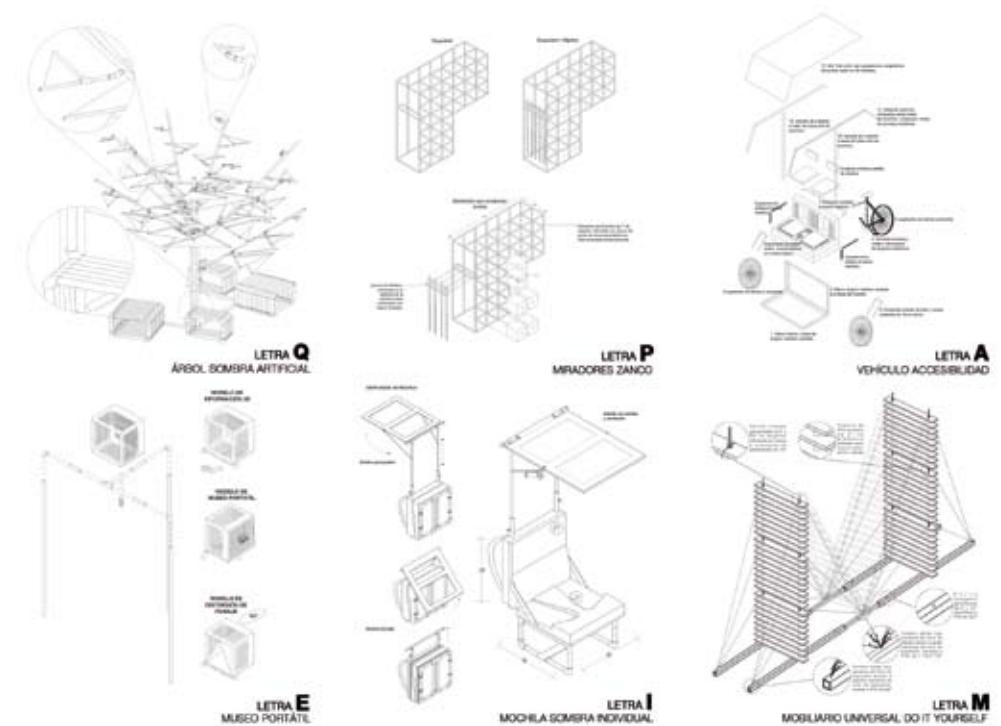
Colaboradores: Alumnos del Instituto Superior de Arquitectura y Diseño de Chihuahua.

Empresa: ISAD Instituto Superior de Arquitectura y Diseño de Chihuahua.

Cada letra se realizó con un catálogo de materiales específico, principalmente madera, metal, pvc, textiles, mallas metálicas, elementos de tornillería, adhesivos y pintura. Algunas letras incluían elementos especiales reutilizados como una bicicleta, mochilas o cajas de fruta.

Las técnicas utilizadas fueron igualmente diversas: corte, soldado, troquelado, cosido, atornillado,...

Rojo Paquimé es un letrero equipado con dos escaleras. Cerrado es un cartel de 3 x 30 metros que representa la identidad del sitio arqueológico. Abiertas, cada letra se convierte en un uso inesperado, zancos, miradores, sombras... para equipar el lugar.





**El “creador” solitario se encuentra en vías de extinción. Seguramente nunca existió (es imposible que los pintores renacentistas acabarán sus kilómetros cuadrados de frescos sin una horda de exquisitos profesionales muy probablemente a su altura e incluso superando al maestro). Los perfiles de éxito demandados por la sociedad como “representantes”, esos seres extraordinarios que hacen cosas extraordinarias todo el tiempo tienen sus días contados. PKMN [pacman] es para mí algo más que una plataforma de trabajo. Un sumatorio de habilidades, de superpoderes, de manías también... Un grupo que se conecta con otros grupos o individuos para hacerse más fuerte, mejor equipado, sin perder ese carácter de “guerrilla”, un lugar en el que poder volcar tus obsesiones personales y generar una serie de diálogos colectivos a partir de la mismas... y siendo PKMN [pacman] soy cada día más Roció Pina...**

Mi trabajo en PKMN está fundamentalmente vinculado a la ciudad, al espacio público, uno de los grandes “desconocidos” del diseño, que generalmente lo ha entendido como un lugar dónde poder repetir indiscriminadamente sus objetos de marca, totalmente desubicados... sin ninguna relación con la identidad urbana circundante, relacionada no sólo con el paisaje urbano (a veces malinterpretado como “patrimonio”) sino con la de sus habitantes. Por eso abordamos nuestro trabajo de diseño urbano a partir de tres aproximaciones: la identidad de sus habitantes, las posibilidades procesuales de la ciudad entendida como intermediaria y la generación de artefactos urbanos que posibiliten nuevas maneras de experimentar el espacio público.



Rocío Pina Isla  
Madrid, 1983

**2009** Arquitecta por la ETSAM > **2006**  
Miembro del colectivo PKMN.

#### Proyectos realizados

**2012 Teruelzilla** [con MI5 arquitectos] Renovación de la Plaza Domingo Gascón y edificios multiusos, Teruel > **Sillas por un tubo** Grada transformable para El campo de Cebada, Madrid > **Cooperactivistas** Generación de comunidades, Mondragón, Fagor Electrodomésticos > **2011 Aena Travel It** (con La Camorra) Dispositivo de información para aeropuertos, Fundación AENA > **Rojo Paquimé** Letrero equipado en el sitio arqueológico de Paquimé, Chihuahua, México > **Extremadu-RA** Identidades digitales en el medio rural, Benquerencia, Extremadura > **2010 El madrileño del año** Acción para La Noche en Blanco, Madrid > **Plan E[xtinción]** Potenciación de la identidad rural, Cienfuegos, Asturias > **Cachivaches Albinos** Escenografía para el congreso The Coffee Break, Badajoz.

#### Exposiciones y eventos

**2012** Strategies for Public Occupation, Sto-refront of Art and Architecture, Nueva York > “OpenLabs. Conexiones Improbables”, Museo San Telmo, San Sebastián > **2011** XIIIIBA11 Bienal de Arquitectura de Buenos Aires > “FreshLatino”, Instituto Cervantes, EEUU, México, Colombia, Argentina > “Plan E[xtinción]”, Museo San Telmo, Gijón > **2010** EME3, CCCB Barcelona > Congreso Arquine, México DF > Archivo de Creadores, Matadero, Madrid > POST POST POST, Nueva Arquitectura Iberoamericana.

#### Premios y becas

**2012** Seleccionado, Wonderland, Ámsterdam > Seleccionado, Participar.de, Instituto Cervantes, Madrid > Seleccionado, El Rancho, Matadero, Madrid > 2º Premio, Concurso de Haurreskola en Zaldíbar > **2011** Seleccionado, Conexiones improbables > Mención, Concurso PFC I Guzzini > **2010** 1º Premio, Museo Municipal Alcázar de San Juan > Finalista Europan X, Mora Suecia > **2009** 1º Premio EME3 Collapse. OGA > 1º Premio Innopia, Centro artístico en Lasarte, País Vasco > Preseleccionados en la X Bienal de Arquitectura y Urbanismo Española 2009 > 1º Premio Tensinet Tech-Textil Competition.

#### Contacto

+34 91 543 12 17  
pkmn.es@gmail.com  
www.pkmn.es  
www.ciudadcreaciudad.com



**Manuel Rodríguez**

**BOIBO.** 2012

Andalucía.

Cerámica esmaltada para botella y taza. Tapón de corcho natural.

Técnica: Modelado digital en 3D, realización del modelo mediante ceramistas artesanales de Huelva, realización de moldes de escayola, vertido de colada y dos cocciones.

Botella: 19,4 x 7 x 7 cm; taza: 6,5 x 6,9 x 6,9 cm

Fotografías: de Manuel Rodríguez.

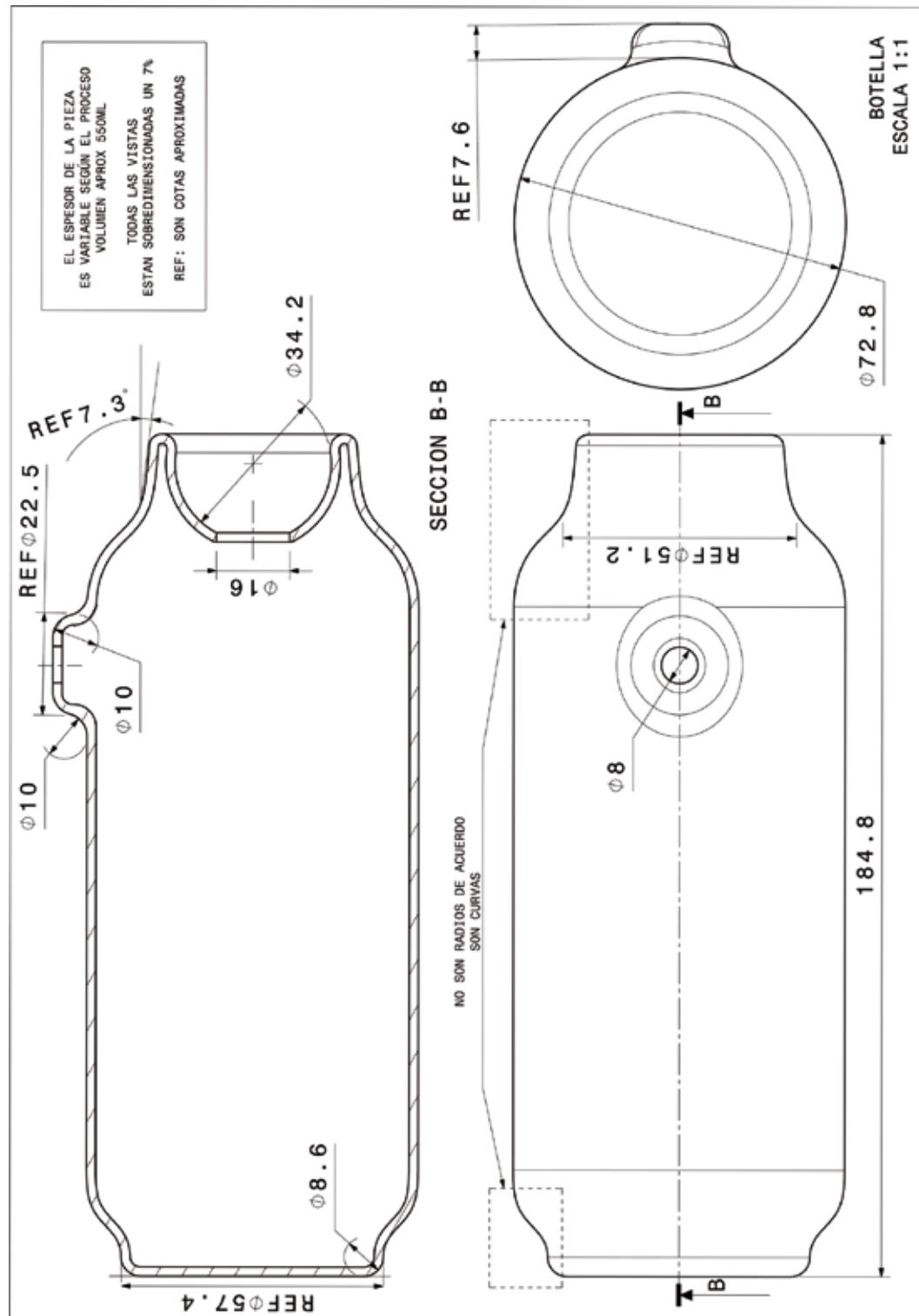
BOIBO, nace de la unión del concepto BOtella Y BOtijo. Mezcla la virtud decorativa que ha tomado el botijo y el aspecto funcional de una botella. De ahí que BOIBO no solo es un recipiente contenedor de líquido (vino, sake, agua, aceite, orujo) con distintos usos (aceitera, botijo, licorera, entre otros) sino que puede modularse para convertirse en una pieza meramente decorativa, invitando a las personas a interactuar con el objeto mediante composiciones creativas que permitan desarrollar infinitas piezas únicas. BOIBO se abre a un mundo donde las cosas cambian y se quedan obsoletas rápidamente y, facilita que el usuario pueda modificarlas y combinarlas de distintas maneras. Esto arroja una idea fundamental: todo ser humano es diseñador y el diseño nos da, de alguna forma, la habilidad de expresarnos.

BOIBO, por tanto, insiste en la idea de generar una experiencia, en la que el diseñador no delimita y acota perfectamente el producto final, sino que deja abierta al usuario la posibilidad de vivir esta, expresarse y crear su realidad, en la línea de lo que Joseph Campbell escribió: "Lo que busca la gente no es el significado de la vida, sino la experiencia de estar vivo".

BOIBO se comercializa a través de Surco ([www.elsurco.es](http://www.elsurco.es)), una pequeña productora que tiene como valores conceptos como: honestidad, emoción, cariño y trabajo. Interesada en explorar cualquier tema dentro de la amplia disciplina del diseño, su filosofía gira alrededor de la artesanía, materiales y formas, reinterpretando los oficios hacia la modernidad, donde el uso, el diseño y la emoción son pilares fundamentales. Productos con un espíritu pausado, con especial interés en el detalle, simple, práctico y atemporal donde el carácter manual de sus obras magulla la esencia minimalista y pura del producto. Su objetivo es intentar conectar culturalmente con nuestros ancestros, y de alguna manera auxiliarnos de la uniformidad, rapidez, inmediatez, aislamiento físico, pérdida de raíces y tradiciones que impone la globalización.

Surco está naciendo y apoya sus bases en pequeños proyectos. Las piezas miran hacia un futuro que mezcla arte, artesanía, tecnología, sencillez y materiales locales.





### Balance Bike. My first Bike

Este proyecto surge de una búsqueda de productos que puedan ser fabricados dentro de un entorno de *Know How* relacionado con la industria de la madera, y concretamente del mobiliario.

Se estudiaron diferentes productos y diseños que tomaron como base los materiales y procesos de dicha industria. Así, de esta forma, se aprovechaban los paneles de madera. Nos planteamos la limitación técnica de que la gran mayoría de las piezas de la bicicleta partiesen de una única placa de madera. Crear un producto diferente y que pudiera dar rendimiento económico dentro de la empresa era capital para pasar la fuerte crisis del sector del mueble.

Tras la búsqueda concluimos que la inversión para la fabricación y desarrollo del producto era baja y podría ser un producto interesante.

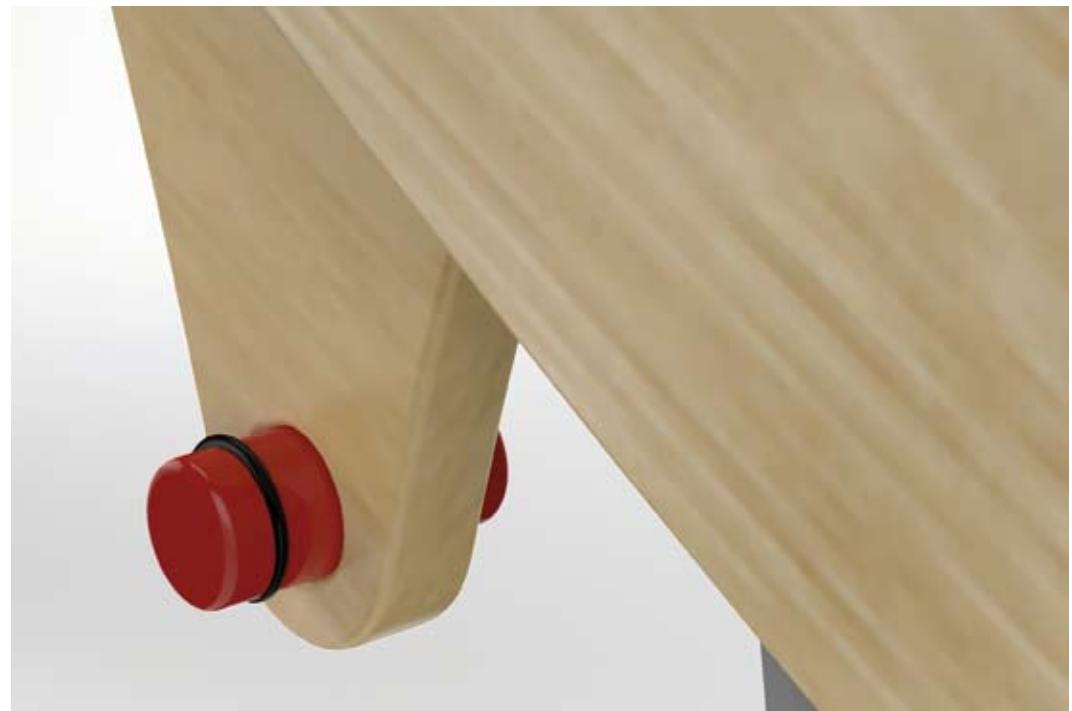
Balance Bike es un proyecto de bicicleta de madera que va más allá del desarrollo de las habilidades motoras del niño: equilibrio y coordinación, donde además se plantea la idea de darle un *restyling* acercándolo a una estética más moderna, minimalista y esencial.

De ahí que se apueste por juntas tóricas a modo de puños, o reposapiés. Nos pareció interesante la idea de que pudiera también apoyar los pies de forma que pudiera ir el niño más allá, marcando con colores los apoyos de forma que el niño pudiera diferenciar mejor las partes de contacto.

Una de nuestras aportaciones en este producto debería ser funcional, pero también creativa. De manera que la madera cruda tuviera un tratamiento final que se usara como soporte creativo. Preparada la superficie y aportando unas tizas de colores el niño podría tunear su bicicleta, él solo o con sus amigos, padres...

Esta Balance Bike no solo desarrolla las aptitudes motoras del niño, de forma independiente, si no que invita a desarrollar su imaginación, personalidad, trabajo en equipo, y socialización. Esta característica ha hecho que la bicicleta sea una herramienta más completa para el aprendizaje del niño.





**Manuel Rodríguez desarrolla productos que invitan a la intervención del usuario final mediante un proceso de diseño participativo. Proyectos abiertos, y en cierto modo deliberadamente inacabados, que permiten múltiples combinaciones favoreciendo la singularidad de los objetos. Utiliza métodos de producción artesanal, más pausados, atentos al detalle, que resaltan la belleza del error, en un intento de “contemporizar” estas técnicas tradicionales, de fomentar maneras de fabricar más responsables y sostenibles que además permiten el desarrollo de economías locales. Y, que invitan a un consumo ético.**

Su método de trabajo comienza con un estudio previo con el que recabar información sobre el contexto y las relaciones de los individuos con los objetos. Este estudio de pautas de comportamiento y tendencias descubre nuevos nichos de actuación creativa y da suficientes pistas para crear un nuevo paradigma, el cual sirve de punto de partida para generar alternativas. En ocasiones estos paradigmas son inventados de forma que puedan provocar un producto totalmente fantástico. Esta investigación se plasma, de manera gráfica, mediante una serie de dibujos que definen mediante palabras, colores y texturas, las ideas básicas del producto.

Este proceso creativo dota de una serie de herramientas que permiten contestar dos preguntas esenciales: ¿qué quiere experimentar cada ser humano?, ¿cómo lo consigo?



**Manuel Rodríguez Moreno**  
Sevilla, 1982

#### Contacto

+34 649 15 99 12  
exprimeideas@gmail.com  
www.exprimeideas.com  
www.elsurco.es

Postgrado de Conceptualización de Producto. Escola Superior de Disseny Elisava, Barcelona > Ingeniero Técnico de Diseño Industrial. Escuela Universitaria Politécnica, Sevilla.

#### Proyectos realizados

**2012** Creación de editora de diseño y producto, **Surco**, conjuntamente con Javier Pérez ([www.elsurco.es](http://www.elsurco.es)) > Colección cerámica **BOIBO** para Surco > Diseño de bolsa outdoor para IRIS menaje integral > **2011** Packaging para Instituto Español > Maquinaria ergonómica para ensamblaje de remaches con atmósfera controlada para SCHOTT > Tarro de cristal para Biogades Foodtech > Diseño de mobiliario urbano **Brench** > Bicicleta **Balance Bike** > Silla baja **Three chair** > **2009** Diseño y desarrollo de aspersor rotacional para Unirain products.

#### Premios y becas

**2011** Ganador del Design Award en Design and Design, con "Three chair" mejor propuesta de diseño internacional en la categoría Product or Packaging > Ganador del Design Award en Design and Design, con "Balance bike. My first bike" mejor propuesta de diseño internacional en la categoría Product or Packaging > Ganador del 6º concurso de iniciativas empresariales de la universidad de Sevilla. Primer premio al proyecto mejor valorado dentro de iniciativas innovadoras, con Flussig design S.L. > **2008** Beca de Ecodiseño y creatividad en Gran Canaria 2008.

## **Seleccionados**

Laura Jofré  
Ander Lizaso  
Ornella Stocco  
Daniel Villalonga



Laura Jofré

**Fragile.** 2012

Fragile medita sobre todos aquellos objetos que te han acompañado en el camino de tu vida. Este proyecto nace dentro del ALMACÉN de un taller de EBANISTERIA donde hay muebles creados y queridos en un pasado pero sustituidos en un presente. Protegidos dentro del plástico polvoriento y a pesar de ello envejecidos y DESGASTADOS. Bebiendo de toda esta historia y de su formas, de la madera que absorbe todo lo que la rodea y la ARTESANÍA que la ha creado, nace la colección. La marquetería y los torneados son parte de la esencia de Fragile. Delicadas piezas de madera dibujando alrededor del cuerpo humano nuevas formas como articulaciones, protecciones o extensiones. Adquiriendo así forma de escultura.

Los *looks* se forman de prendas aparentemente bien conservadas con guiños que descubren el paso del tiempo y colores que hablan de sus orígenes.

De dentro de las prendas sale la esencia del material, plumas, boata... El tiempo las desgasta: decolora el tejido, deja ver su estructura interna, los nervios que la construyen y también las acaricia formando un polvo protector o bien las agujera como se ve en el punto tricot de bucles, calado o desagujado.

La madera, aparte de estar presente en complementos y articulaciones se refleja en estampados. Finalmente crecen estilismos muy cercanos a los muebles, cuellos solapa unidos con bisagras, formas que se refieren a las molduras de las puertas, piezas nacidas de sillones y forros estampados con la palabra Fragile. Unas piezas más en un taller de ebanistería.

**Look 1****Casco**

Colaboradores: Nina Pawlosky y Josep Jofré.

Empresa: Mobles L'Art.  
Marquería (madera de wenge, de arce y de teka) sobre base de fieltro.  
18,5 x 19 x 17 cm

**Zapatos**

Colaborador: Josep Jofré.  
Empresa: Mobles L'Art.  
Tacón: madera de roble.  
Zapato: polipiel.  
18 x 22,5 cm

**Prenda**

Tejido exterior: lana fría (80%PES 20%WO).  
Forro: (80%PES, 20%CO).  
83 x 53 cm



**Look 2****Pulsera**

Colaborador: Josep Jofré.  
Empresa: Mobles L'Art.  
Madera de caoba.  
7,5 x 11,5 x 7,5 cm

**Pieza pierna**

Colaborador: Roser Coll.  
Empresa: Mobles L'Art.  
Lana (80%WO, 20%WM).  
30 x 16,5 cm

**Zapatos**

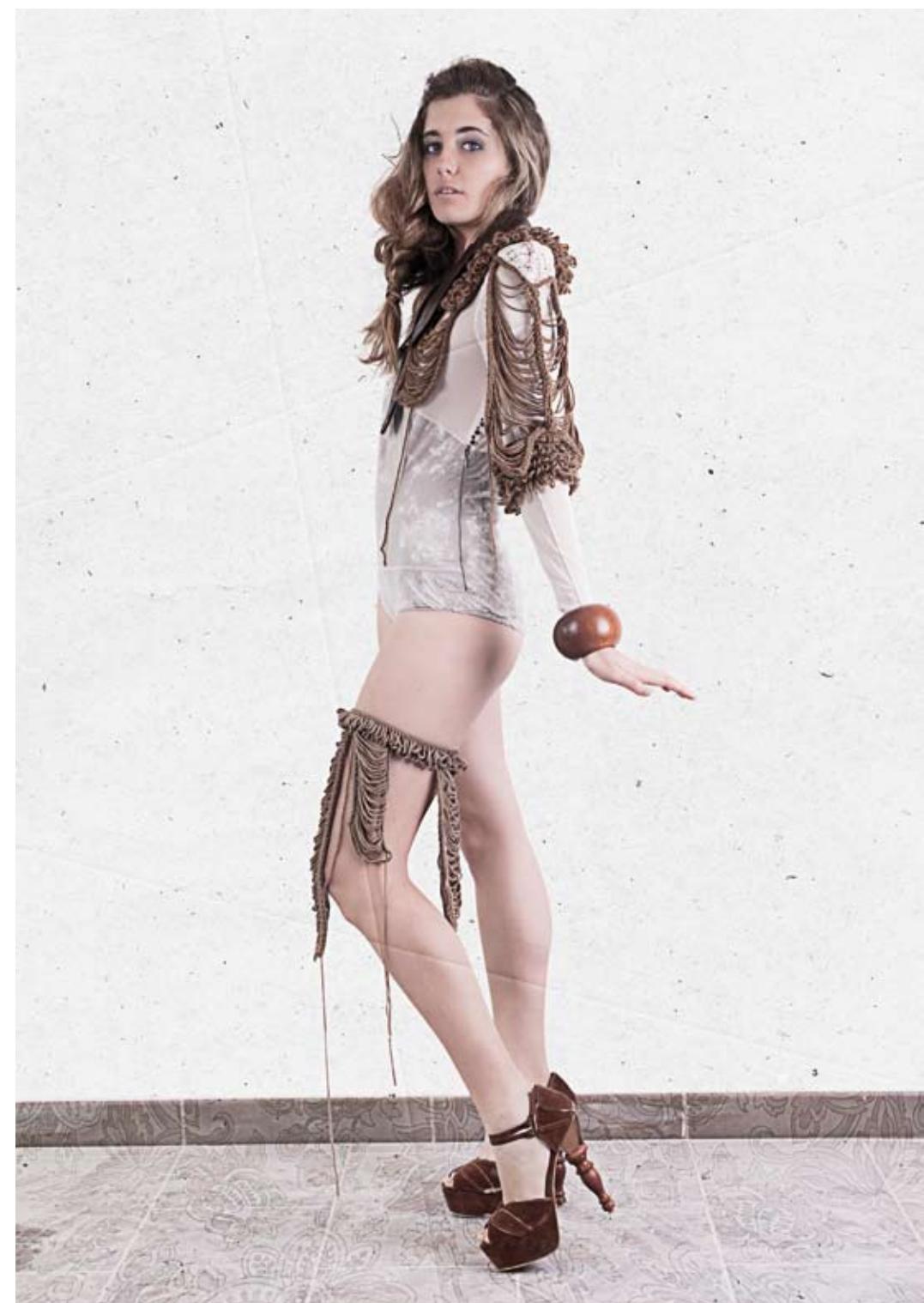
Colaborador: Josep Jofré.  
Empresa: Mobles L'Art.  
Tacon: madera de caoba.  
Zapato: antelina.  
22 x 20 cm

**Pieza hombros**

Lana (80%WO, 20%WM), piel,  
ganchillo (60%CO, 20%EA, 20%PES)  
y boata.  
51 x 47 cm

**Prenda**

Tul de polyester, tejido de seda y  
plumas.  
72 x 42 cm



## Otros looks





**“Las cosas hermosas, las obras de arte, los OBJETOS sagrados sufren, como nosotros, los efectos imparables del paso del tiempo. Desde el mismo instante en que el ser humano les pone un punto y final y las entrega al mundo, comienza en ellas una vida que a lo largo de los siglos, las aproxima también a la vejez y a la muerte. Pero este tiempo les da a ellas una nueva forma de encanto que la vejez humana no podría ni tan solo soñar”.**

**Matilde Asensi**

Un objeto, una habitación, un paisaje, una canción, un sentimiento... Cualquier cosa por pequeña que sea puede contarme una historia con la que empezar a relacionar formas, colores y texturas.

No busco un momento para crear, mi mirada hacia el mundo está siempre abierta y cuándo menos lo busco, recibo estímulos para crear el esbozo de una idea.

Para desarrollarla recopilo imágenes, tejidos, melodías, textos. Todo tipo de información que veo y que encaja en el concepto con el que estoy empezando a trabajar. Al tener todos los elementos juntos, imagino cómo plasmarlos en piezas de ropa, complementos, tejidos. Y dibujando y dibujando pruebo siluetas, detalles, voy desarrollando, descartando. Es un proceso largo que muchas veces termina en ideas que no había imaginado en un inicio, y esto es lo que me hace seguir creando, a seguir con la mirada abierta.



**Laura Jofré Rosell**

L'Ametlla del Vallès (Barcelona), 1989

**2008-2012** Diplomatura de Diseño de Moda. Escuela Superior de Diseño y Moda Felicidad Duce, Barcelona > **2011** Postgrado Funciones del dibujo, el patronaje y la moda en la creación del vestuario escénico. UB y FD moda > Cursos especialización: Patronaje y Diseño de Ropa Interior y Homewear; Comunicación con Proveedores Extranjeros; Técnicas Audiovisuales en Moda; Fotografía de Moda; Moulage > **2010** Erasmus en L'Accademia di Belle Arti di Cuneo. > **2007-2008** Curso de acceso. Escuela Superior de Diseño y Moda Felicidad Duce, Barcelona > **2005-2007** Bachillerato artístico, Escola d'Art i Superior de Disseny, Vic. PAU (8,13).

#### Proyectos realizados

**2012 You are what you eat** Colección uniformes (hombre y mujer) para un restaurante, desfile de la colección "You are what you eat" en Lindström Awards, Helsinki > **La troba kung fu** Vestuario videoclip "El petit rumbero", St. Celoni > **2011 Fragile** Colección creativa (mujer), Barcelona > **Fragile** Fashion film, Barcelona.

#### Exposiciones y eventos

**2012** "Mad about shoes", diseño de calzado, Sacha London, Elda > "Tokio New Designer Fashion Prix", Tokio (pendiente de resultados) > "Exposición Fashion Contest 080", bolsa de merchandising para la 080, Barcelona > "Moussel de Legrain", diseño de pack de baño, toallas y alfombra > "International Talent Support (ITS)- Fashion", Trieste > Colaboración en editorial, colección de zapatos, Andrés Sardá, Barcelona > Desfile

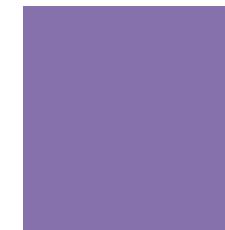
en Lindström Awards, de la colección "You are what you eat", Helsinki > Diseñadora de moda y estilista en tres sesiones de fotos > **2011** "China International Young Fashion Designers Contest" (Hempel Award), China > "Vestidora", desfile Proyectos Finales Felicidad Duce > **2010** Desfile Creatividad, Teatre Alegria, Terrassa > **2009** F.C.Barcelona, Colección "Casual Wear" Hombre y Mujer > **2008** "Golla", Diseño de fundas para móvil, Barcelona (2º premio) > "Vestidora 080", Barcelona > **2007** "Vestidora Marina Rinaldi", Barcelona.

#### Premios y becas

**2012** O80, Bolsa de merchandising para la 080, Barcelona (Finalista) > "International Talent Support" (ITS) - Accesories, Trieste (Mención especial) > "Lindström Awards", Vestuario para un restaurante, Helsinki (Finalista) > **2010** Beca AGAUR (ERASMUS) > Beca Programa de movilidad Ministerio de Educación (ERASMUS).

#### Contacto

+34 617 799 903  
laura.jr9@gmail.com



Ander Lizaso

**Bai.** 2012

Silla de comedor con reposa-brazos.

Madera de haya, carcasa de plástico PA, tejido de lana Bute, curvado de madera sólida, inyección de plástico.

730 x 520 x 520 mm

Fotografía: Mikel Del Rio.

La combinación de elementos clásicos y contemporáneos ha sido el *leitmotiv* a la hora de crear esta silla de comedor. La propia morfología del asiento se inspira en clásicos de mediados de siglo siendo Saarinen una de las mayores inspiraciones para la pieza.

La silla dispone de una original estructura de madera en la que se posa la carcasa tapizada. La estructura juega con unas patas, que se prolongan hasta los posabrazos, estos últimos con una sutil curvatura que empuja de algún modo la carcasa hacia el interior. En la carcasa se encuentran de forma orgánica sutiles formas convexas y cóncavas, siendo la sentada cómoda y envolvente.

La elección de la tapicería responde a criterios clásicos, con tejidos *tweed* de la casa Bute que potencian la belleza del tejido mediante insertos de micro-fibra en colores dispares. Se proponen tres colores vivos: un rojo bermellón, un berenjena y un verde lima.



**Bull.** 2011

Mueble infantil.

Contrachapado de abedul.

385 x 370 x 260 mm

Fotografía: Gonzalo González de Vega.

Bull es un mueble infantil que nace de la convicción de que se pueden plantear aún productos que pasen de generación en generación. Desarrollado partiendo de vivencias de la niñez del diseñador, se propone un mueble/juguete muy abierto en cuanto a su uso y juego.

Se trata básicamente de una pequeña silla infantil con la particularidad de que el respaldo lo forma una enorme rueda giratoria y que al darle la vuelta a la silla esta se convierte en un carrito con el que transportar otros juguetes u objetos. La rueda es hueca con lo que el niño también dispone de un compartimento "secreto".

El mueble se ha construido usando técnicas de corte CNC en plano dando lugar a un acabado que invita a ser tocado.



Troll. 2011

Mueble infantil.

Colaborador: Juan Alfonso Ruano.

Contrachapado de abedul.

350 x 600 x 250 mm



**Flake.** 2012

Panel acústico modular.

Espuma de poliuretano tapizada en fieltro.

300 x 200 x 30 mm

Panel acústico de sencillas líneas que permite una gran variedad de combinaciones. Además de acondicionar la acústica del espacio actúa de elemento decorativo. La parte frontal, revestida en fieltro de lana, presenta un ligero ángulo de forma que las ondas sonoras se dispersan al rebotar en ella.



**Ander Lizaso entiende el diseño como una confluencia de estética, función, procesos industriales y materiales, y abraza las limitaciones propias de la industria y el mercado. Lizaso huye de sofisticaciones y frivolidades tanto a nivel formal como en su discurso. El diseño industrial es para él una humilde disciplina creativa más. Los objetos y el diseño, en el mejor de los casos, pueden llegar al punto de dar una pizca de felicidad al usuario. Se trata, pues, de intentar conseguir eso mismo respetando los recursos y materiales que se emplean para ello.**

Su lenguaje formal bebe de influencias escandinavas. Priman las líneas sencillas, si bien el curvado del material es una constante en sus trabajos. Quizás por influencias del diseño del automóvil, hace hincapié en la importancia de las proporciones y el tratamiento de las superficies. Su formación y experiencia a mitad de camino entre lo creativo y lo técnico le ha convencido de que para aproximarse al diseño hace falta una visión integral de todo el proceso y por tanto conocer e interesarse por hasta el último detalle que lo define.

A menudo se pregunta a sí mismo si hacen falta más objetos en este mundo y si el diseño industrial es un oficio trascendente, esa reflexión un tanto insegura se refleja en su trabajo. Si embargo Lizaso sí cree en el diseño como elemento que otorga vitalidad al tejido industrial de su entorno.

Muestra en esta exposición tres productos de tipologías dispares. Por un lado, su primera silla, llamada *Bai*, en la que juega con materiales cálidos y formas ligeramente inesperadas. Una estructura de madera de haya en forma de cruz sobre la que reposa una carcasa tapizada en tejido *tweed*. Por otro lado presenta la colección de muebles infantiles *Bull*, piezas con tantas funciones como el niño imagine. Nace como un pequeño asiento en el que el respaldo lo forma una rueda gigante.

Por último, uno de sus trabajos más recientes, es el panel acústico *Flake*. Sus sencillas líneas permiten una gran variedad de combinaciones para que además de acondicionar la acústica del espacio actúen de elemento decorativo.



**Ander Lizaso Aramburuzabala**  
San Sebastián, 1986

**2011** Máster en diseño de mobiliario. IED, Madrid > **2005-2010** Ingeniería técnica en diseño industrial. Mondragon Unibertsitatea.

#### Proyectos realizados

**2012** *Flake* Paneles acústicos > *Bai* Silla de comedor > **2011** *Sei* Botellero modular > *Bull* Mobiliario infantil > *Gero* Mobiliario urbano adaptable.

#### Exposiciones y eventos

**2012** Salone Satellite, Milán > Greenhouse, Estocolmo.

#### Premios y becas

**2011** Accésit para cursar Máster en diseño de mobiliario, IED > **2005** Finalista concurso Bombay Sapphire, diseño de copa de cóctel.

#### Contacto

+34 665735805  
ander@anderlizaso.com  
www.anderlizaso.com



Ornella Stocco

**Windsor Family: Lashed Chair & Lisina Chair. 2011**

Londres.

Bensimon.

Madera de fresno, lana y cuerda de silicona.

Lashed: 93 x 53 x 47 cm

Lisina: 76 x 44 x 36 cm

Este proyecto tiene como objetivo cuestionar las relaciones entre la silla Windsor, de origen inglés, y sus procesos de fabricación tradicionales. Mi intención fue reinterpretar algunos aspectos de estos procesos de fabricación de la silla aplicando una variedad de materiales más contemporáneos que permitieran crear algo diferente sin que la silla perdiese su identidad original. Más que imponer formas que requieren nuevas tecnologías o maquinaria, he trabajado la silla Windsor en un nuevo contexto. Los materiales escogidos contrastan con cualquier suposición de cómo una silla Windsor debería ser normalmente pero, sobre todo, cómo cada material participa de alguna manera en la funcionalidad de la silla.



↑ Lashed Chair

Con sus varillas tornadas, esta silla cambia la percepción de la tradicional silla inglesa Windsor al tener un respaldo curvado en lana. La lana aporta flexibilidad al respaldo haciéndolo más adaptable y cómodo.

En el marco de la silla se han tornado unas anillas. La lana se enlaza a estas anillas ajustándolas y creando una atadura fuerte. No se ha utilizado ninguna cola.



↑ Lisina Chair

La silla Lisina es una pieza de mobiliario contemporáneo para niños. A los niños les gusta jugar con la cuerda como si de una guitarra se tratase. La cuerda rosa fluorescente aporta de nuevo una visión moderna de un diseño muy clásico.

Como un dibujo de punto de cruz, el asiento ha sido perforado para encajar la cuerda elástica fluo y acaba en un gran nudo. La cuerda pasa por unos raíles marcados en el respaldo curvado impidiendo que se deslice por los lados.





**Underconstruction.** 2011

Londres.

Madera de fresno y porcelana.

53 x 40 x 57 cm, altura del perchero 160 cm

Similar a los sistemas de tuberías, Underconstruction es un proyecto que consiste en codos de porcelana que conectan palos de madera de fresno para finalmente crear una pieza de mobiliario. He querido ampliar las fronteras de la porcelana y sus valores comunes jugando con su símbolo de fragilidad y delicadeza, y darle un nuevo uso.

Por un lado, los codos de porcelana funcionan como un sistema de fontanería otorgando libertad al usuario para personalizar su propio mueble. Se convierten en conexiones de unión de 'una construcción en crecimiento' que se ajusta a las necesidades y al gusto del consumidor. Por el otro, los codos crean una estructura doméstica acogedora y funcional.

A lo largo de mis estudios, he estado especialmente interesada en la experimentación de materiales y cómo estos pueden ser distanciados de las suposiciones comunes para ser colocados en contextos nuevos. En ese momento, estos materiales empiezan a transmitir un enfoque completamente diferente, en el que las fronteras de cómo deberían/podrían ser utilizados desaparecen.

Underconstruction es una manifestación de esta experimentación donde la meta ha sido combinar madera y porcelana dentro de una estructura funcional buscando la forma y el estado más apropiado de la porcelana para hacerla útil y resistente. Por esta razón, los codos han sido horneados hasta los 1.260 °C por lo que están vitrificados. Alcanzan así su nivel de fuerza más resistente.

Underconstruction puede ser ensamblado con codos esmaltados o sin esmalzar. Existen dos estampados disponibles: Sauce Azul o Porcelana Azul de Delft.

También hay dos opciones de mesa: una con un único perchero y otra con perchero y caballete.



**Clearcut Lamps. 2012**

Londres.

Vidrio soplado en blanco opaco, interior en naranja, amarillo o azul.

250 x 210 mm

Estas lámparas forman parte de 9 Across, un proyecto-exposición que se inspira en el crucigrama de un periódico. Yo escogí la palabra 'Clearcut' de este crucigrama porque me interesó cómo 'un corte limpio' es una acción sencilla encontrada en una infinidad de procesos de fabricación en el campo del diseño. En vez de utilizar tecnologías modernas como el corte láser o el grabado, quería hacer una pieza donde un sencillo corte resaltase su carácter esencial.

Como su nombre sugiere, la lámpara Clearcut ha sido cortada en su fase final de soplado con unas tijeras. Cada lámpara es única ya que el vidrio se comporta de manera distinta en cada corte. La naturaleza del material deja sus huellas en la pieza ya que una vez el corte realizado, el vidrio quiere moverse y deformarse, haciendo de cada lámpara una pieza única.



**Clearcut the candles.** 2012

Londres.

Vidrio soplado en blanco opaco, interior en naranja, amarillo o azul.

Las dimensiones pueden variar debido al proceso de producción artesanal.

100 x 70 mm

De la misma serie 'Clearcut', estos candelabros fueron pruebas de color para el vidrio en su día. Al final, acabaron por ser piezas para decorar tu mesa.



**El diseño es más que pura utilidad. Los objetos son concebidos para el uso humano, en teoría haciendo nuestras vidas más fáciles por su funcionalidad. Esa función no es solamente física sino también mental y sensorial, así como capaz de cambiar el estado de ánimo de las personas. Y es el diseñador el que puede llegar a la conciencia de la gente a través de un objeto que contiene un mensaje, ya sea social, cultural, medioambiental o político. El diseño puede desafiar sus propias expectativas y alcanzar nuevos enfoques de cómo un producto puede ser usado.**

Trabajar sin depender de modas, sin que perezca con el tiempo, son aspectos vitales a tener en cuenta en el diseño actual. Es importante para el diseñador comprender la psicología del objeto o el comportamiento de un material, y desde este punto, aprender a lo largo del proceso de elaboración cómo alcanzar la idea inicial. El diseño también implica crear objetos que no solamente sean útiles para algo, sino que también hablen, rían o reflejen... un diseño que cuente historias.

Con *Underconstruction* he querido centrarme en la experimentación con la porcelana y comprender su comportamiento. En este caso, mi meta ha sido distanciar la porcelana de su contexto común y desplazar el material a un nuevo entorno para descolocar así a los usuarios y sus suposiciones hacia el material. En ese momento, la porcelana empieza a transmitir un enfoque completamente diferente donde las fronteras de cómo deberían/podrían ser utilizados desaparecen.

Lo mismo ocurre, de una manera más sutil con las sillas *Windsor*. Añadir lana o cuerda elástica y que estas además contribuyan a la función de las sillas no es algo común y este nuevo enfoque es precisamente el que crea risa, sorpresa o ironía al público, así como ganas de tocar, de jugar y de probar.

Con las lámparas *Clearcut*, he tratado de jugar con el material con algo tan simple como cortar con unas tijeras y observar cómo, por la naturaleza del propio material, cada resultado es distinto al anterior haciendo de cada pieza un objeto único.



Ornella Stocco Marchal  
Madrid, 1984

Máster en Diseño de Producto. Royal College of Art, Londres > 2008-2011 BA (Hons) en Diseño de producto y mobiliario, London Metropolitan University > 2003-2008 Licenciatura en Periodismo. Universidad San Pablo CEU, Madrid.

#### Proyectos realizados

2012 **Clearcut** Lámparas de techo en vidrio soplado > **Deadweight** Un peso muerto como mesa de centro > 2011 **Underconstruction** Codos de porcelana > **Windsor Sisters** Silla tejida y silla infantil.

#### Exposiciones y eventos

2012 Clerkenwell Design Week, Londres > Superstudio Più, Fiera del Mobile > 2011 Arbeit Gallery, Londres > Designersblock, London Design Festival > New Designers.

#### Premios y becas

2011 Ganadora de un espacio expositivo en Designersblock.

#### Contacto

+44 7969 352 071  
ornella@ornellastocco.com  
www.ornellastocco.com



Daniel Villalonga

### Cápsulas musicales autónomas. 2011

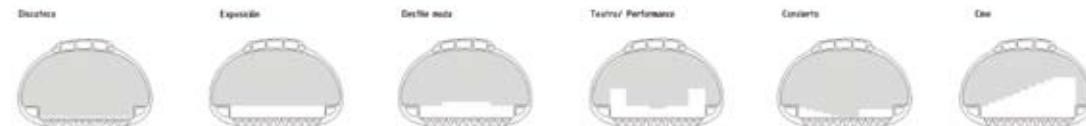
Madrid.

Acero, aluminio y fibra de vidrio.

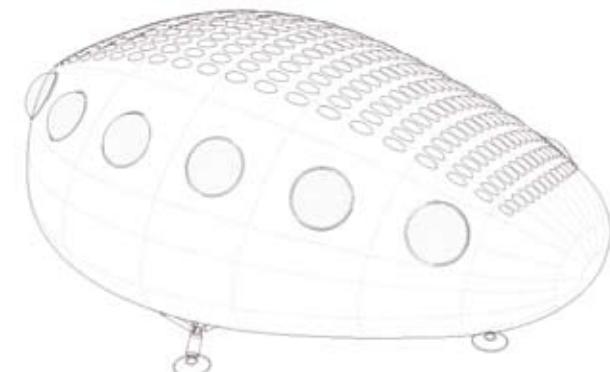
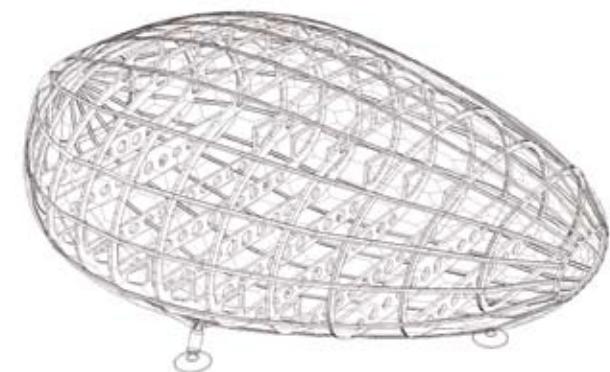
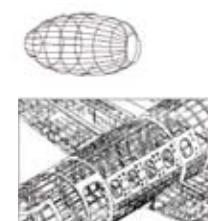
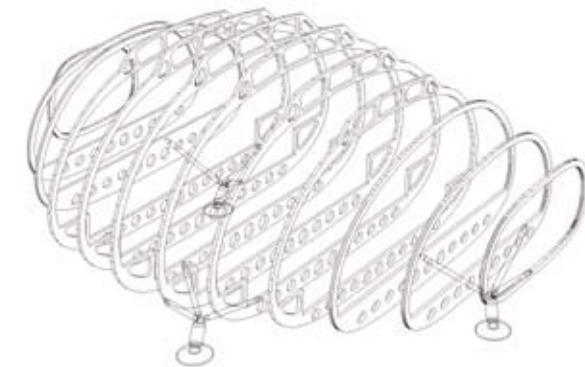
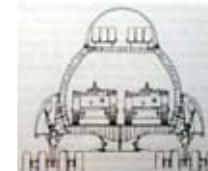
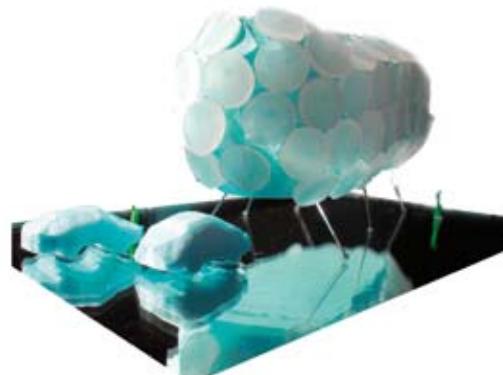
14 x 18 x 45 m

Estas cápsulas musicales funcionan como grandes estructuras monolíticas gracias a tres familias estructurales de distinto orden. Este sistema de estandarización no estándar es el empleado en la construcción de aviones y helicópteros dada la gran versatilidad de formas que permite. Por esta razón se diseñan dos cápsulas muy específicas: un auditorio ortofónico o equipotencial (en el que el nivel sonoro -la suma del sonido directo y reflejado- en cualquier punto de la sala es constante) y una cápsula multiusos para eventos performativos (que cuenta con un suelo regulable mediante pistones domotizados y una parrilla técnica para colgar todo tipo de luces o proyectores).

#### Configuraciones mediante suelo regulable



#### Acondicionamiento acústico



**Desenfreno amarillo.** 2010

Madrid.

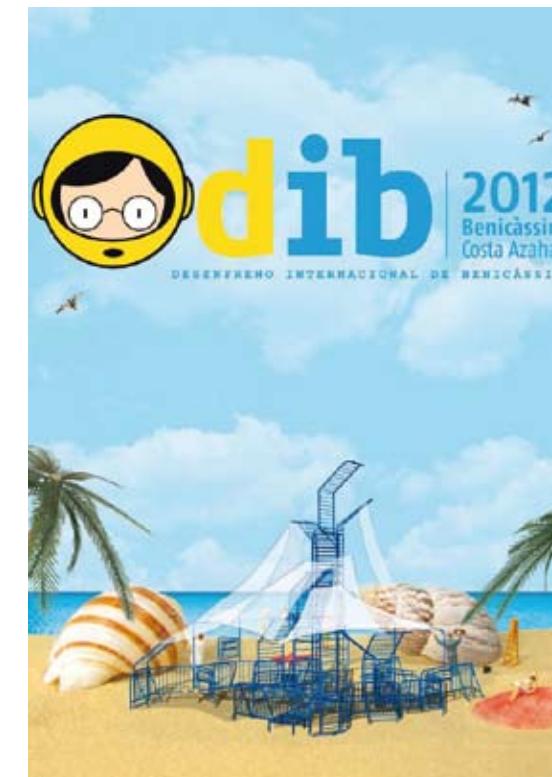
Colaboradores: Colectivo desenfreno.

Empresa: La Noche en Blanco (Madrid).

Viejas vallas de obra.

Medidas variables.

Instalación de nuevas piezas de mobiliario urbano en la plaza de Tirso de Molina. A través de ciertas operaciones como el pliegado, cortado o pegado transformamos el elemento valla en un asiento, un columpio, un aparcabicis o una tumbona. De esta forma metafórica la valla como obstáculo que separa y divide se convierte en todo lo contrario, una zona de estar y relación.

**Valla-Faro.** 2012

Benicàssim (Castellón).

Colaboradores: Colectivo desenfreno.

Empresa: Festival Internacional de Benicàssim.

Viejas vallas de obra.

Medidas variables.

Zona de descanso y punto de encuentro para los *fibbers* asistentes al festival. Esta escultura está equipada con una zona de sombra, electricidad e internet de uso libre y gratuito creando un polo de atracción y relación en la playa.

Toda esta infraestructura nace de una manera abierta esperando que sean los usuarios los que la completen con sus necesidades y voluntades. De esta manera cuenta con una serie de piezas de mobiliario intercambiables para que se pueda convertir en un chiringuito por la mañana o una zona de descanso por la noche, fruto de todas estas colonizaciones.





### Globus Popus. 2012

Herrera del Duque (Badajoz).

Colaboradores: Lucía Mestre, Basurama, Carla y Jaime, Ultramagic.

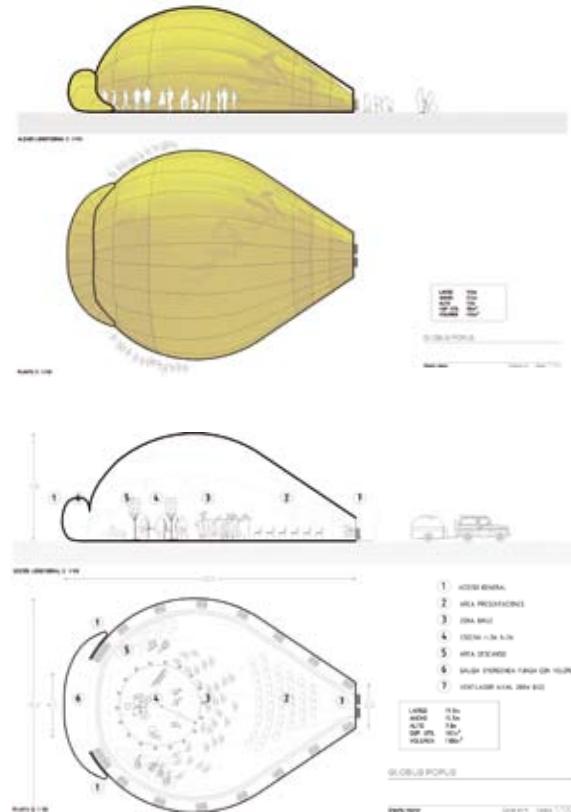
Empresa: Junta de Extremadura. Nylon de alta resistencia.

15 x 8 x 21 m

Premiado con el sello BID12 en la III Bienal Iberoamericana de Diseño.

Globus Popus es una estructura neumática fruto de la transformación de un viejo globo aerostático en carpa portátil para distintos usos artísticos. A través de unos ventiladores convencionales este artefacto flexible (antes volador, ahora terrestre) se va adaptando al medio para ofrecer un espacio burbuja instantáneamente. Una intervención radical y efímera.

Es interesante reseñar que la relación entre el tamaño erigido y la energía empleada para elevarlo es excepcionalmente baja. Con tan sólo la energía necesaria para preparar un gazpacho, Globus Popus alcanza un tamaño monumental.



### Space Invaders. 2010

Madrid.

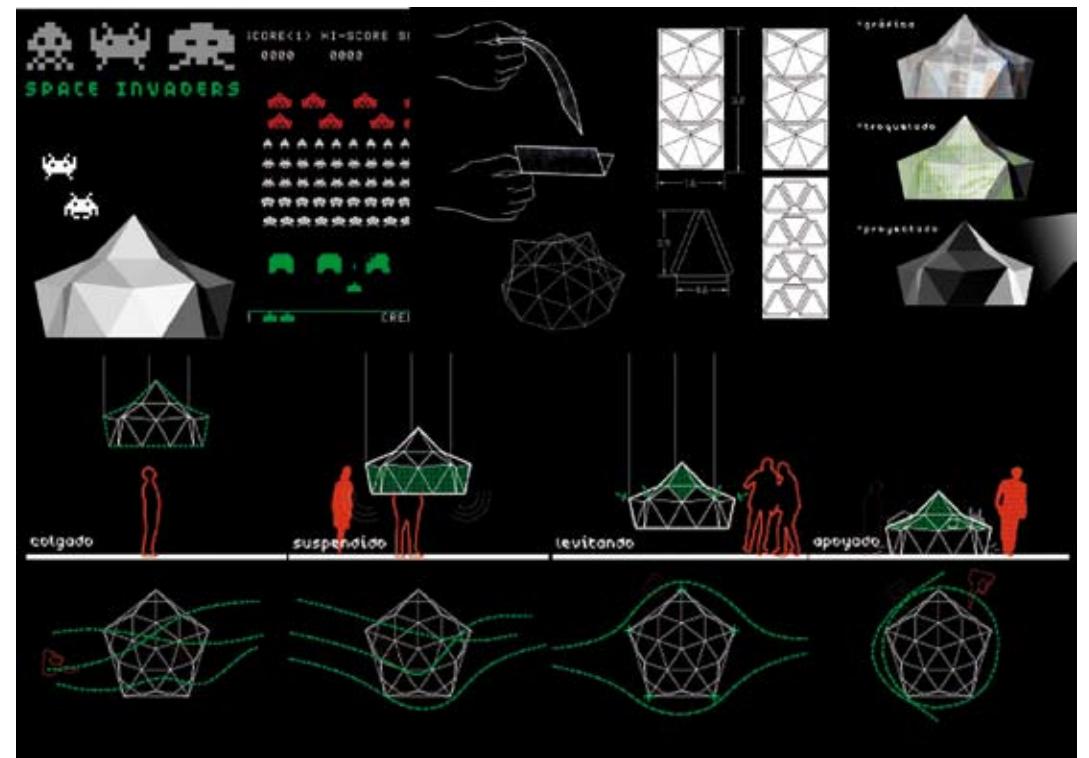
Colaboradores: Pedro Feduchi.

Empresa: Central del Diseño. Matadero Madrid.

Cartón corrugado de alta resistencia.

1,7 x 1,5 x 1,5 m

Space Invaders es un mueble expositivo volador. Según la relación que tenga con el suelo se puede usar de una forma u otra dentro de una sala expositiva. Puede ser una superficie de proyección, una campana de audio, una pieza enigmática con visores para exponer objetos en su interior o un simple mostrador. El material con el que está hecho es barato en términos económicos y ambientales (poco proceso de industrialización y reciclablable en su totalidad) y además permite ser impreso, troquelado, etc. Este prototipo puede moverse, ampliarse y crecer a partir de un módulo triangular.



**Daniel Villalonga construye dispositivos itinerantes que desaparecen sin dejar rastro, es capaz de hacer que un globo se quede en tierra para transformarlo en una infraestructura en la que cualquier actividad es posible. Convierte materiales de desecho en instalaciones y obras vivas. Estructuras que se mueven, cambian de tamaño, se contraen y mutan como por arte de magia.**

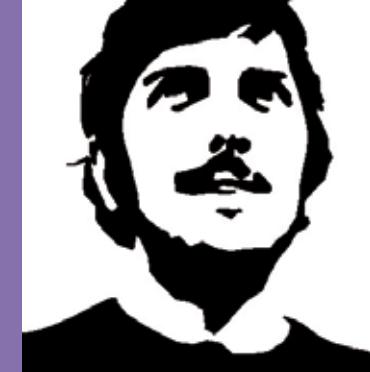
Este arquitecto ha colaborado en el diseño de escenografías para compañías de teatro independiente y ha trabajado durante varios años con empresas de diseño expositivo (realizando pabellones, instalaciones artísticas o mobiliario) aunque actualmente está embarcado en el desarrollo de una serie de dispositivos portátiles enfocados a diversos eventos culturales.

Basándose fundamentalmente en la utilización de materiales de fácil acceso, reutilizados o descontextualizados, surgen estas arquitecturas efímeras cuyo diseño ofrece soluciones simples y fácilmente replicables que buscan, sobre todo, la utilidad y la transformación o caracterización del espacio que temporalmente toman. El empleo de materiales desechados parte de un posicionamiento crítico y responsable con el medio recuperando su memoria y otorgándoles segundas vidas, lo que confiere un cierto aspecto subversivo a sus obras.

Los libros de instrucciones y la cultura del *Hazlo tú mismo*, son el motor creador de unas construcciones que crecen o disminuyen de tamaño respondiendo a cada necesidad concreta. Así, cercano a la estela idealista y práctica de las *Living Units* de Andrea Zittel, inventa espacios cuyo tamaño se adecúa tanto al entorno como a la función. Versátiles piezas que se pueden doblar y desdoblar a placer, ambientes modulares de cartón para dar sombra en el desierto o un globo aerostático como punto de fusión entre el espacio y las actividades. Así, llega más allá del simple concepto de producción, relacionando ambos elementos e involucrando a las personas que deben participar en el proyecto e interactuar con el medio, aproximándose así, al concepto de arte relacional definido por Bourriaud.

De la idea de un nomadismo, paralelo en sus premisas al modo en que Rirkrit Tiravanna integra en su obra las condiciones de cada entorno, nace el diseño de un container -deudor del imaginario arquitectónico del Atelier van Lieshout- convertido en museo portátil y creado en cooperación con diversos artistas emergentes. Esta capacidad de autogestión, unida a unas propuestas prácticas y resolutivas, hacen patente el hecho de que es posible -y necesaria- la apertura de otras vías en el diseño del espacio autoconstruido.

Irene Galicia



**Daniel Villalonga Mesanza**

Madrid, 1982

Licenciado en arquitectura por la Escuela Técnica Superior de Madrid con intercambio en Palermo y Sevilla.

#### Proyectos realizados

**2012 Valla-faro** (con Colectivo Desenfreno) Punto de encuentro y zona de descanso. Festival Internacional de Benicássim > **Globus Popus** Infraestructura de usos artísticos, Junta de Extremadura. Herrera del Duque, Badajoz > **2011 Container Inside** (con artistas Encontro) Sala de exposiciones portátil. Ciudad de la Cultura, Santiago de Compostela > **2010 Desenfreno Amarillo** (con Colectivo Desenfreno) Instalación urbana en la plaza de Tirso de Molina. La Noche en Blanco, Madrid > **Space Invaders** Mueble expositivo volador. Central de Diseño Matadero, Madrid > **2009 Refugios para el desierto I y II** Nowhere Festival. Desierto de los Monegros, Zaragoza.

#### Exposiciones y eventos

**2012** Exposición colectiva en la III Bienal Iberoamericana de Diseño > Festival Internacional de Benicássim. Participación en FIBART12 > IFAC. Festival internacional sobre arte y construcción en el medio rural, Villarino de los Aires > **2011** Participante en el Encontro Novos Artistas organizado por la Cidade da Cultura, Santiago de Compostela > Exposición colectiva (con Colectivo Desenfreno) "Efímeras, alternativas habitables" Arquerías Nuevos Ministerios, Madrid > **2010** La Noche en Blanco (con Colectivo Desenfreno) Intervención en la plaza de Tirso de Molina, Madrid > Plan de

movilidad creativa MOVIC. Residencia artística en Lugo > **2009** Exposición colectiva de diseño de mobiliario en Matadero, Madrid. Helsinki-Madrid Design.

#### Premios y becas

**2012** BID\_12. Proyecto premiado en la III Bienal Iberoamericana de Diseño. Sello distintivo BID\_12 > **2011** Beneficiario de las ayudas a la Creación Joven otorgadas por la Junta de Extremadura > **2010** Finalista concurso de diseño de mobiliario con cartón ReBoard en Matadero, Madrid > **2009** Beneficiario de la 1ª Convocatoria de Premios para el fomento y la ayuda a la creación contemporánea en Matadero, Madrid > **2008** Beneficiario de las ayudas a la Creación artística en el Nowhere Festival. Desierto de Los Monegros, Zaragoza.

#### Contacto

+34 666 088 958  
danvillalonga@gmail.com  
www.globuspopus.com

## Proyectos

Menut  
Moenia  
Arantxa Rueda



Menut

El bosque en casa se compone de los siguientes elementos:

Thea. 2012

Silla.

Madera.

630 x 340 x 395 mm

Siéntate a pintar, crea tu historia, llama a tus amigos y cuéntasela.

Esta silla teatro destaca por el respaldo que funciona como telón. En la parte inferior cuenta con un cajón que una vez abierto queda escondida la parte de detrás de la silla dando privacidad al "titiritero". El niño encontrará en el cajón marionetas de dedo para escenificar historias a sus amigos.



**Guardacuentos.** 2012

Estanterías.

Acero y pintura de poliéster.

100 x 300 x 150 mm

Érase una vez unos animales del bosque cuya misión era guardar los cuentos durante el día para que cuando los niños fueran a la cama pudieran disfrutar de todas esas historias antes de dormir.



Oli. 2012  
Alfombra.  
Fielto hipoalergénico,  
loneta y material de  
relleno.  
1200 x 200 mm

Está formada por dos elementos: alfombra y cojín. La alfombra se compone de capas de hojas de fielto hipoalergénico creando el efecto de una montaña de hojas. En su interior encontramos el cojín fabricado en algodón natural, con textura suave y agradable al tacto. Un elemento donde poder leer, saltar, jugar y todo lo que le apetezca al niño.



**Grou.** 2012

Perchero.

PEHD.

1630 x 790 x 520 mm

Los colgadores de este perchero pueden moverse por raíles distribuidos por toda la copa del árbol. El niño puede medir como se hace más alto mientras cuelga su ropa, ¡cada día una rama más arriba!



**Desde la visión de un niño su casa es un lugar en el que todo es nuevo para él. Quiere descubrir qué es capaz de hacer con lo que le rodea y su manera de descubrir cosas es el juego. Para un adulto es difícil recordar cómo veía el mundo cuando era pequeño, sin embargo de vez en cuando encontramos productos que interactúan con nosotros y nos provocan una sonrisa.**

Menut es un estudio de diseño enfocado hacia todas las disciplinas del mundo infantil, tanto juguetes como objetos para niños, con el claro objetivo de acercar el diseño para niños y el de adultos. Nuestras creaciones están pensadas para el disfrute de los niños, pero siempre en consonancia con la funcionalidad y las características del entorno familiar.

Para ello, nos esforzamos por buscar y afrontar nuevos retos dentro del diseño para niños, tratando de ir siempre más allá. Nuestra filosofía es aportar una mirada innovadora al estilo de vida de la familia contemporánea: planteamos diseños infantiles novedosos que convivan con los objetos cotidianos.

Aquello que para un adulto es un objeto de uso diario, se transforma en todo un mundo de posibilidades ante los ojos y entre las manos de un niño. Ellos son expertos en sacar el máximo partido de estos usando su imaginación, a menudo dándoles un nuevo uso y encontrando horas de diversión.

Diseñamos productos sostenibles utilizando materiales fácilmente reciclables, de calidad y duraderos. Buscamos productos que perduren en el tiempo y que sean interesantes para las personas sea cual sea su edad.

En Menut queremos potenciar la capacidad imaginativa y llena de ilusión de los niños y, así, presentamos nuestra primera línea de mobiliario infantil: *E/ bosque en casa*.

El mundo de la fantasía, de los cuentos y del bosque entra en el hogar a través de una mini-colección de muebles diseñados para que el niño pueda explorar, investigar y manipular los objetos que le rodean, contribuyendo al desarrollo de sus habilidades y al conocimiento de su entorno.



#### Menut

María Baldó Benac, Valencia, 1986  
María José Velasco Adalid, Valencia, 1984

#### María Baldó Benac

**2010-2011** Máster de Ingeniería del Diseño, especialidad juguete y equipamiento infantil. UCH CEU > **2009-2010** Máster en Diseño, Gestión y Desarrollo de nuevos productos. UPV > **2007-2008** Beca Sócrates-Erasmus TECHNISCHE UNIVERSITEIT DELFT, Holanda > **2005-2009** Ingeniería Técnica en Diseño Industrial. UPV.

#### María José Velasco Adalid

**2010-2012** Programa de Doctorado en Ingeniería de la Computación y Producción Industrial. UCH CEU > **2010-2011** Máster de Ingeniería del Diseño, especialidad juguete y equipamiento infantil. UCH CEU > **2008-2009** Máster de Ingeniería del Diseño, especialidad producto. UCH CEU > **2004-2007** Ingeniería Técnica en Diseño Industrial. UCH CEU.

#### Proyectos realizados

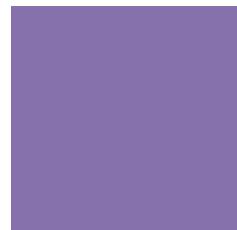
**2011** *El bosque en casa* Línea de mobiliario infantil.

#### Exposiciones y eventos

**2012** Nude Habitat, Valencia, línea de mobiliario *El bosque en casa*.

#### Contacto

María Baldó +34 619 661 352  
María José Velasco +34 669 199 075  
info@menut.es  
www.menut.es



Moenia

**Imagen (con)texto.** 2012

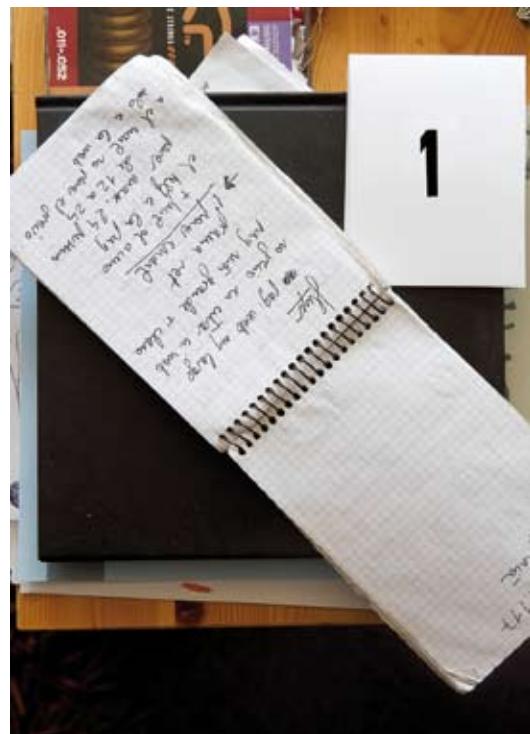
Publicación.

Colaboradores: Alberto del Castillo.

25 x 20 cm

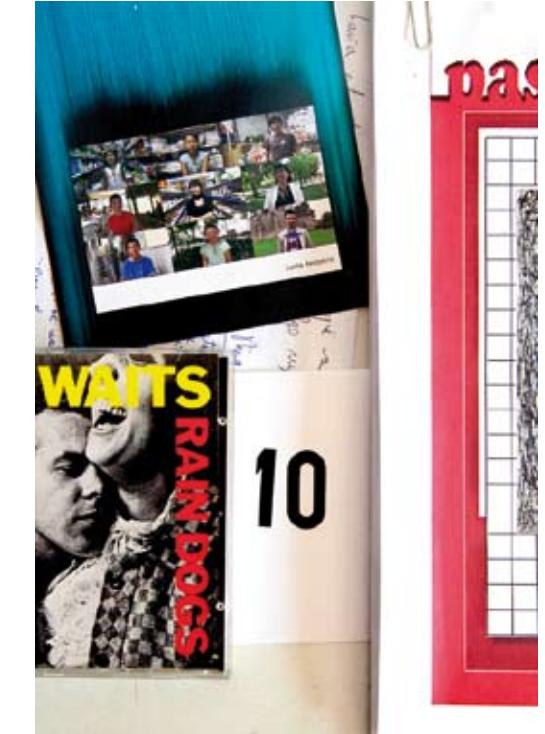
Desde nuestro comienzo en 2011 una constante en nuestros proyectos ha sido la importancia que le damos a los procesos y no solo al resultado, el explicar los contextos y procesos de creación con la finalidad de poder entender mejor la obra de arte o la obra creativa y reflexionar en torno al producto final de manera periférica a fin de poder llegar más en profundidad al mismo. Consideramos que el proceso es igual o más poético que la conclusión y mostrarlo es una forma de implicar al otro y hacerse entender.

El mundo de la creación y de la creatividad está cada vez menos encorsetado. En muchos casos el proceso creativo deja de ser una cuestión individual, cada vez más aparece la conciencia de la colectividad, del "hazlo con otros", aprende de otros, crece con otros y crea con otros.



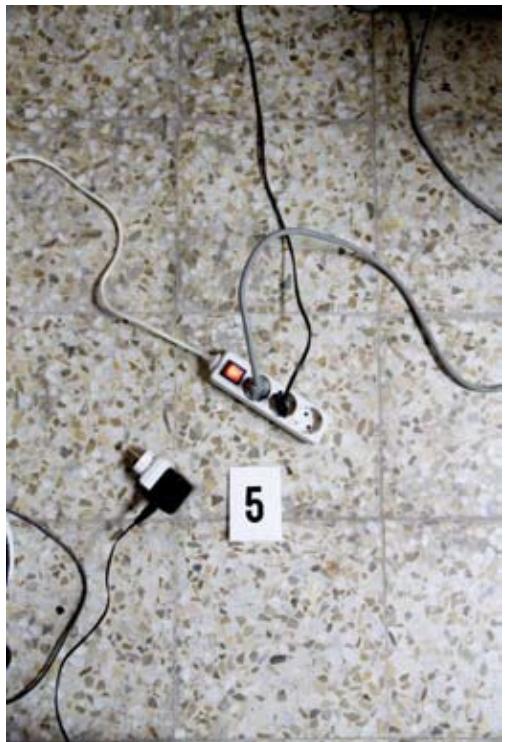
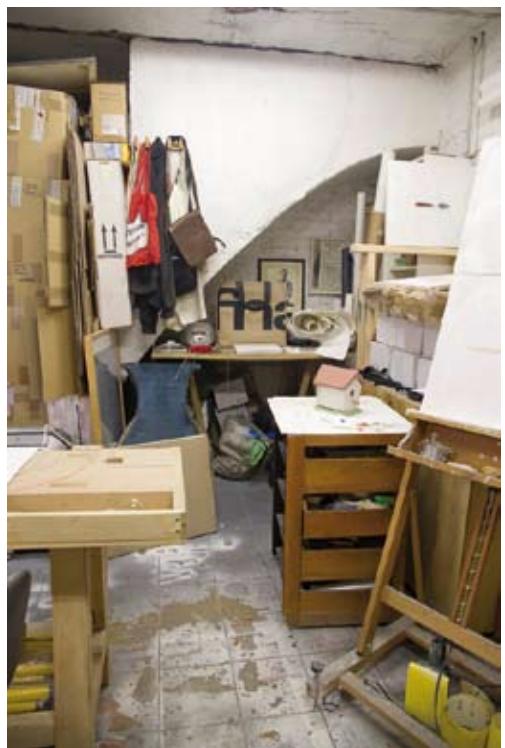
Estas dos tendencias caracterizan el modus operandi de Moenia, mediadora entre los discursos generados y la realidad existente, facilitadora de los procesos que nos lleven a construir alternativas poéticas pero también útiles para la sociedad, espacios de reflexión y apertura de nuevos modos de relación con los demás. Para nosotros la cultura es la interpretación, pero sobre todo la reelaboración constante del mundo.

Nuestro propósito es favorecer la mediación entre todos los sectores culturales y creativos, ya sean creadores, empresas o instituciones, proporcionando proyectos que puedan desarrollar conjuntamente.









**Moenia es una asociación sin ánimo de lucro constituida en Abril de 2011. Es un punto de encuentro, intercambio y promoción de propuestas culturales y creativas, que actúa de una manera interdisciplinar, estimulando el emprendimiento y generando, no sólo contenidos que posibiliten una alternativa cultural, sino también una concepción diferente al modelo convencional de trabajo.**

Desde nuestros comienzos una constante en nuestros proyectos ha sido la importancia que le damos a los procesos de creación, centrándonos en explicar los contextos con la finalidad de poder entender mejor la obra de arte o la obra creativa y reflexionando en torno al producto final de manera periférica para llegar más en profundidad al mismo. Consideramos que el proceso es igual o más poético que la conclusión y mostrarlo es una forma de implicar al otro y transmitir otros puntos de vista.

Desde este enfoque presentamos el proyecto "Imagen (con)texto", una publicación editorial que plasma una investigación realizada sobre el terreno para descubrir los lugares y contextos de trabajo de los artistas plásticos. Esta publicación cuenta con material fotográfico obtenido de los estudios de los artistas, entrevistas a los mismos preguntándoles sobre sus hábitos y sus necesidades a la hora de crear e inclusión de referencias fundamentales en su trabajo.

Nuestra intención es mostrar todo aquello que rodea a la obra final y en qué condiciones se gesta la misma. Desvelar los detalles que no son expuestos en el resultado pero que tienen un papel relevante en el mismo. La finalidad del proyecto, por lo tanto, es poner en relieve diversos factores relativos al espacio físico, las costumbres del creador y sus manías que no sólo afectan sino que en ocasiones son transmitidos en la obra artística. Así esta publicación se plantea como un acto de voyeurismo, a través del cual cualquiera podrá asomarse a la cotidianidad de los artistas y su trabajo.



## Moenia

Claudia González Fernández, Madrid, 1982  
Elena Mateo Ruiz-Gálvez, Madrid, 1983

### Claudia González

**2011** MBA instituciones y empresas culturales > **2010** Máster Oficial en Arte, Creación e Investigación > **2005** Licenciada en Bellas Artes. UCM.

### Elena Mateo

**2011** MBA instituciones y empresas culturales > **2006** Licenciada en Filología Hispánica. UCM.

### Proyectos realizados

**2012** *La Ventana Indiscreta: artistas del barrio de Lavapiés y La Latina* Publicación digital. Edición, fotografía y diseño del proyecto > *Yo me corto el pelo en Tetuán* Acción realizada en el barrio de Tetuán emulando una campaña publicitaria ficticia para poner en valor el pequeño comercio > **2011-actualidad** *RACT* Red de Agentes Culturales de Tetuán. Ideación y coordinación del proyecto.

### Exposiciones y eventos

**2012** "El espejo mecánico". Microcomisariado en la plataforma Nowwwh > "Art Clinic". Participación en las jornadas Art Clinic organizadas por Pensart. Espacio Trapezio. Madrid > **2011** "Arranques 2011". Exposición de Arte plástico. Gestión y coordinación de la exposición. Espacio Naranjo. Madrid.

### Contacto

Claudia González +34 626 22 34 86  
Elena Mateo +34 692 60 68 99

claudia@moenia.es  
elena@moenia.es

somos@moenia.es  
www.moenia.es



Arantxa Rueda

**Órdaga.** 2011

Proyecto final de carrera, ESD Murcia.

Estucado mate 300 gr. Barniz o plastificado especial para naipes.

Troquelado redondeado en la esquina superior derecha.

Packaging completo: 18 x 13,5 cm

Packaging interior baraja: 11,5 x 8,5 cm

Dimensiones de las cartas: 11 x 7 cm

Órdaga es la adaptación del lenguaje de la baraja tradicional española a través de la figura de la mujer y de su presencia en la sociedad actual. La palabra órdago se utiliza en el ámbito del mus como envite al resto. Una palabra que transmite fuerza, presencia y atrevimiento. Para su mayor adaptación a este homenaje a la mujer, se cambió su terminación al género femenino, obteniendo así: Órdaga.









**Desde la época medieval, de donde procede la tradicional baraja española, hasta nuestros días la sociedad ha protagonizado muchos cambios. Aquella jerarquía social no corresponde con la actual, las jergas no son las mismas, las ocupaciones han cambiado y nos preocupan distintas cosas. Uno de los cambios más relevantes es el de la presencia de la mujer en la sociedad. Además, en el modelo tradicional de la baraja española la figura femenina no se incluye de manera directa. Por ello surge la necesidad de plantear una opción alternativa a la baraja tradicional, que siga manteniendo las mismas pautas y lenguajes tradicionales pero adaptados a esta nueva versión, manteniendo así el fuerte código icónico de la baraja.**

El hecho de que la baraja sea un objeto universal hace más atractiva la renovación de su lenguaje. Para ello se ha tenido en cuenta la realización de un código icónico basado en el tradicional pero buscando una gráfica contemporánea, viva y actual que además ofrezca un planteamiento a modo de homenaje hacia la mujer con el fin de materializar su mayor presencia en nuestra sociedad actual y, compensando así el resto de las barajas que no ofrecen dicha propuesta, se opta por una representación de la mujer a través de estereotipos, en clave de humor e ironía, a modo de sátira social y en definitiva, un juego. Para su realización se tomaron fotografías de las distintas mujeres en tres generaciones distintas con trajes diseñados y hechos en cartón especialmente para cada una de las clases sociales.

En cuanto a la gráfica de los palos, se ha partido del diseño original ya que somos capaces de identificar a simple vista sus formas y sus respectivos colores, pero simplificando y dando ciertas connotaciones nuevas adecuadas a cada una de las nuevas clases sociales. Partiendo de los mismos se realizó el reverso de los naipes. Como producto de colecciónismo se ha ampliado el tamaño de las cartas de las medidas originales. También la forma de las mismas, utilizando un borde redondeado en cada naípe que consigue que en el conjunto de los mismos denote cierta forma de abanico, resaltando el carácter femenino de la baraja Órdaga.



Arantxa López Rueda  
Murcia, 1985

#### Premios y becas

**2012** Publicación collage Colart #2 Brasil > **2011** Publicación collage Graphzine "Mékanic Copulaire", Estrasburgo > **2010** Publicación Select i "Yo customizo".

#### Contacto

+ 34 606 736 388  
hello@arantxarueda.com  
www.arantxarueda.com

**2012** Creación y producción de proyectos multidisciplinares en el área de diseño "Offf Atelier", Festival Offf, Barcelona > **2011** Estudios Superiores de Diseño Gráfico. Escuela Superior de Diseño de Murcia > **2007** Bachillerato artístico, I.E.S. Floridablanca, Murcia.

#### Proyectos realizados

**2012** Diseño y creación aplicado a textil. www.my-zak.com > Campaña gráfica Festival Offf Barcelona 2012, con www. docecollective.com > Libro oficial festival Offf Barcelona 2012, con Doce Collective > Camiseta oficial festival Offf Barcelona 2012, con Doce Collective > Dalila Virgolini, agenda biográfica, Madrid 2012 > Organizadora y responsable de gráfica. "Sonidos del Sol" Música y arte por Lorca. www.sonidosdelsol.wordpress.com > **2010** Sr. Rueda, biografía fotográfica. Proyecto personal.

#### Exposiciones y eventos

**2012** Bloop: International proactive art festival, Ibiza > Ponencia Festival Offf Barcelona, con Doce Collective > Ponencia Selected C, con Doce Collective, Bilbao > **2011** "Sonidos del Sol" Galería Gatos de Marte, Murcia > Ponencia en talleres de collage, colectivo Paréntesis, Murcia > Reunión y exposición fotográfica "Sr.Rueda", "La noche de los portfolios", Murcia > Ponencia "Hazte un portfolio en la red". Jornadas PHOTO 2.1, Puertas de Castilla, Murcia > **2010** Ayudante personal de fotografía, Manifesta 8, Ilya Rabinovich.

**English Texts**

## PRESENTATION

### Rubén Urosa

Director-General of the Instituto de la Juventud  
Ministry of Health, Social Services and Equality

In my first year as Director-General of the Instituto de la Juventud (Youth Institute), it is for me a great honour to present the Injuve Prizes to Young Creation because of everything they stand for: the support and recognition of our youngest generation's creative talent and the opportunity to display their works at this collective exhibition staged in Tabacalera, Espacio Promoción del Arte (The Tabacalera Building, Space for Art Promotion), and at so many others that will succeed each over the coming year.

The seventeen shortlisted and prize-winning artists of this tenth edition of the Injuve Prizes, in the modality of Design, have been chosen from among hundreds of candidates and their great quality as a whole has been emphasised by the Judging Panel. Álvaro Goula and Miguel Figueroa, Laboratorio Inclusivo (Miguel Ayesa and Sonia Ciriza), Bet Puigbó, Valentín Garal, Rocío Pina, Manuel Rodríguez, Laura Jofré, Ander Lizaso, Ornella Stocco and Daniel Villalonga in the category of Completed Work; and Menut (María Baldó and María José Velasco), Moenia (Claudia González y Elena Mateo) y Arantxa Rueda in Projects, are young people under 30 years of age selected by a Jury that, after a painstaking and attentive examination of their works, has announced them as the winners. I would like to extend my warmest congratulations to all of them. We know that, like other prize-winners in previous editions, they will undoubtedly make the most of the opportunity that the Instituto de la Juventud has afforded them.

Our recognition goes to the Judging Panel, comprised of Juan Aguilar –President of

the Asociación de Diseñadores de Andalucía-, the designers Edurne Ibáñez and Ana Mir and Roberto Vidal –independent curator-. Their profound knowledge of the trends in design, their enthusiastic dedication to the intense work sessions and their serious and unbiased work endorse the prize-winning artists and contribute to the prestige that these prizes enjoy.

We would also like to extend our thanks to the curator of the exhibition, Roberto Vidal, for his availability and dedication to the artists brought together here. The result of so many hours invested and his in-depth training in the latest aesthetic currents have made it possible for us to view the best of all of them today.

Our thanks also go to the Ministry of Education, Culture and Sport for its collaboration with the Injuve Creation Programme as a whole by loaning us Tabacalera, Espacio Promoción del Arte, now a standard in Spain as an exhibition centre for contemporary art; where we can enjoy, in addition to the Visual Arts, Design and Comic Strip and Illustration, music, literature, theatre, dance and other scenic proposals, the creative modalities featured in our programme.

And our gratitude also goes to the Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, the Spanish International Cooperation Agency for Development (AECID) of the Ministry of Foreign Affairs and Cooperation, because their help in the international diffusion of the prize-winning artists in successive editions takes the form of taking our exhibitions on tour around the Network of Spain's Cultural Centres worldwide. This allows these young creators to look beyond our borders with the highest guarantees of quality and promotion of their works. This year the work of the visual artists recognised in the 2011 edition have travelled to Argentina, Lebanon and Tunis. This tremendously

important collaboration, which we are sure will be maintained in the future, is a key factor in meeting the final objective of the prizes: helping to professionalise the prize-winning artists. Also serving to disseminate their works is this catalogue, a compendium of the shortlisted and prize-winning artists in Design, a category with a fully consolidated position within the Injuve Awards for Young Creators.

### Ministry of Education, Culture and Sport

In the year 1985, through the Instituto de la Juventud (Youth Institute), the then Ministry of Culture launched and drove forward a programme targeting young artists that had the prime objective of supporting emerging art in Spain. The success of this initiative has been confirmed by the continuity of a programme that, in 2010, marked twenty-five years with the same vitality as when it was launched.

The young art programme of the Instituto de la Juventud, though currently reporting to the Ministry of Health, Social Services and Equality, continues to enjoy the esteem of the Ministry that saw it emerge. This is why our participation in the Injuve Prizes to Young Creation exhibition is so gratifying and appropriate. This collaboration is embodied in our participation in the development of the exhibition project and in the loan of the halls where the show will be staged, Tabacalera. Espacio Promoción del Arte (The Tobacco Factory. A Space for Art Promotion).

Staging the exhibition in this building, which has become a standard among the capital's exhibition spaces thanks to the rigour and quality of the projects it has hosted, is particularly fitting.

The Ministry of Culture launched its decided support for young national creators with the art programme of the Instituto de la Juventud; a quarter of a century later the current Ministry

of Education, Culture and Sport continues to show its support with new projects and with the same dedication.

### Itziar Taboada Aquerreta

Director of Cultural and Scientific Relations. Spanish International Cooperation Agency for Development. Ministry of Foreign Affairs and Cooperation

The Injuve Prizes to Young Creation have become consolidated over these past years as a reference for the situation of emerging art in Spain. This is why it is such a great satisfaction for AECID's Office for Cultural and Scientific Relations to be able to form part of this project through the collaboration with Injuve in the dissemination of these prizes abroad.

The origins of this collaboration can be found in a shared viewpoint of the importance of developing young people's abilities and of the value and potential they have in creative processes as essential elements in human development. The way this is embodied is by taking the prize-winning works on tour around the Network of Spain's Cultural Centres Abroad that AECID has located throughout Latin America and Equatorial Guinea as well as other countries in the world through the Cultural Offices of Spain's Embassies.

This collaboration with INJUVE constitutes a good example of how two institutions can work in a coordinated manner on developing programmes that project culture abroad while considerably optimising resources.

This is why I would like to thank the Instituto de la Juventud (Youth Institute) for their effort and congratulate all the participating artists. I trust that this collaboration will continue to flourish.

## Roberto Vidal

Curator of the Design Exhibition

Contemporary design has to be understood not only in terms of its form, function and economics; we also have to take into account its social contribution and sustainability. At the same time, it has to use the possibilities for innovation offered by technology, without disregarding the knowledge provided by tradition. It is a design for people that takes into account their needs and problems, as well as the context and cultural differences. In short, design has to be understood as a form of being in the world, of relating to it, by promoting its capacity to improve the quality of life and to modify the environment and reality itself.

Our perception of the figure of designer is still vague and confused. If designers are to become more visible and trusted, if they are to become more important, design has to be presented as an active tool for social, environmental, economic, political and cultural improvement. In this way, design will no longer be viewed from its most superficial standpoint, as a way of dressing the external appearance of an object in a special, novel or attractive way. We must transmit the idea that design is based on an amalgam of knowledge feeding on fields such as psychology, engineering, ethics, culture, ecology and ergonomics. The final goal is to present design as a discipline that resolves problems in order to construct societies that are fairer in terms of inclusion and social justice. It also involves swift adaptation to new ways of living that arise from social change. In fact, it must anticipate future needs.

In today's world when there is a need for ethical consumption, the above aspects should not be understood as added value; they have to be intrinsic to the actual process of design. This process has to include thinking about use and disuse; how is as

important as *what*, and *why* should also be a subject for consideration. In this way, perhaps the perception of the figure of designer will be clearer and there will be greater recognition of the function, importance and contribution of design.

In recent years there have been no dominant trends to guide designers in their work. The dogmatism that defined the last century has disappeared. After the euphoria and changes of working methodology brought about by the technological advances of the final decades of the 20th century, now there is a renewed commitment to the traditional, hand-made; the beauty of error. However, it is not a question of an anti-technological design; rather, of learning and looking towards the future while taking into account what has already happened as a way of improving.

We are currently in a difficult situation: the crisis has generated a new set of circumstances in which resources are scarce. Even so, this is no obstacle preventing new generations of designers from emerging and forging a path for themselves. Clearly, their situation is more difficult than that of their predecessors, but energy and willingness to do things can overcome any obstacle. New formulas are arising because creativity is being exploited to the utmost. Independent and self-produced projects are increasingly more frequent. At the same time, more and more collaborative networks are being formed. They are leading to the creation of professional multi-disciplinary teams that resolve all the phases of the design process. In this new situation, the scope of action by designers has shifted; in a growing number of initiatives they appear as entrepreneurs or producers as well as being strictly speaking designers. Whatever their function, designers have to take the market into account. It is an increasingly segmented market that is eager for new products adapted to people. That is why it is not enough to have good

ideas; there has to be a clear intent that ideas must be viable and saleable.

Many of the characteristics that define the profile of the modern designer can be found in the group of sensitive and creative spirits who have received awards in this 2012 edition. It is a case of selecting proposals that defy barriers to design, with a clearly innovative spirit; where technology and tradition go hand in hand and take in concepts such as sustainability and social impact. There is the project *Hipervínculos* by **Bet Puigbò**, which promotes interaction between members of a community where social demands are compatible with fun and experiment; or *Ciudad crea ciudad* by **Rocío Pina**, with similar characteristics, aiming for active participation by people through a creative social innovation project. Along the same lines is *Hacia un diseño gráfico inclusivo* by the group **Laboratorio Inclusivo** (Sonia Ciriza and Miguel Ayesa), which is more focused on a specific question reflecting on the limits of graphic design and on how this can be adapted to a blind public. And there is *Órdaga* by **Arantxa Rueda**, which examines questions of gender, and reinterprets the traditional Spanish pack of cards through an iconic code based on images of women.

Also clearly social in character is *Desenfreno amarillo* by **Daniel Villalonga**, which reuses easily available materials and proposes new contexts for their use. Then there is *Imagen (con)texto* by the **Moenia** collective (Claudia González and Elena Mateo), which has a contextualising purpose: it aims to give visibility to the working processes of a number of artists through the publication of a set of interviews and graphic documentation.

Other projects promote craft manufacturing, and heighten the uniqueness of each product through the application of traditional techniques that go beyond ethical consumption and also aim for ethical

production. An example of this is *Banca Familiar* and *V100* by **Valentín Gara**, who also proposes a point of encounter that reinforces social relations (*Banca Familiar*) and offers a satire on luxury (*V100*). *Boibo*, by **Manuel Rodríguez** develops a new product that merges and diffuses elements of the bottle and traditional Spanish drinking jug (*botijo*). *Fragile* by **Laura Jofré** is an unusual adaptation of turnings, materials and forms taken from classical furniture to the world of fashion. It also demonstrates a clearly experimental interest in the materials. This group of projects includes *Underconstruction* by **Ornella Stocco**, an exercise that extends the possible applications of porcelain by adapting its use to new contexts.

Along similar lines of experimentation and with a clear desire to innovate, **Álvaro Goula** and **Pablo Figuera** present *Orwell* and *Lápiz*. *Orwell* is an atypical piece of furniture in the form of a refuge for isolation; while *Lápiz* is a new object that combines the material of a pencil (*lápiz*) with the characteristics clip typical of ball-point pens. This playfulness with concepts seen in the above projects is also present in the *Bull* family by **Ander Lizaso**, a piece of furniture/toy that is open in terms of its use and that encourages interaction between child and object. *El bosque en casa* by the **Menut** collective (María José Velasco and María Baldó) is also aimed at children, with a line of products allowing them to explore, investigate and manipulate the objects around them.

Based on all the above, and the information provided by the projects forming part of this overview of young Spanish design, we can conclude that the future of design involves looking back and returning to basic principles, where a philosophy of design that supports the more humanistic side of the discipline takes on a new force. It is a journey back to the roots, where designers have to learn from what others have developed and

apply those new aspects provided by social, cultural, scientific and technological progress to generate sustainable design. The idea is to boost communication and socialisation through design, and to ensure that design can become a paradigm for the spread of knowledge. At the same time, more stress has to be laid on the idea that the final goal of design should not be the production of objects; its principles should be applicable to what is intangible. It is therefore more geared towards meaning and the generation of experience in a world where matter has begun to be a burden.

## AWARDS

### Álvaro Goula and Pablo Figuera

Contemporary design is based on a number of complex concepts that designers make use of when they work on the design of their creations. Based on this conceptual corpus, designers tend to point to observation of human behaviour, social, political and economic change and global issues as fundamental. In addition, they express their creativity through form and image, and develop their work in a cultural context that interacts with it. Industry, on the other hand, is based on another type of fundamentals that guide its activity: investment, profit, ease of production, market share, distribution, quality, environmental impact, etc.

The work of Pablo Figuera (Madrid, 1988) and Álvaro Goula (Barcelona, 1989) often tries to escape from the elevated aspirations of some modern designers and focuses on an "intermediate point" where industrial values and creativity can merge and feed from each other to construct a "business of beauty". After all, people need beauty in their everyday life; and businesses, as suppliers or generators of needs, must be concerned with beauty. In their designs, Álvaro

and Pablo hold on to one irrevocable principle from the start of their project: obsessive care for the form of the object, which according to them manifests its aesthetic values through the expression of the material, respect for the manufacturing process and, of course, usefulness. They want their pieces to be elegant and easy to understand, careful with respect to details, honest and, above all, escape from playful reference, decoration, facile allusions, or effects that appear to transcend use. They have never tried to change the world through industrial design, but simply perhaps to make it a little more attractive; a little easier to live in.

### Savage Collection

Álvaro and Pablo received a commission from Boo in Barcelona, a new company specialising in work with aluminium panels, to create a collection of bathroom accessories that avoided the rationalist minimalism dominant in these kinds of products. The designers proposed a collection that could be extended to the rest of the home as a way of expanding the product range. Their starting point was working the product using concepts of dynamism and formal irregularity. They aim for contrast between the rigidity of a very limited material, in the case of folded aluminium panels, and the irregularity and freedom of form provided by laser cutting.

### Lápiz

*Lápiz* (pencil) is a contradictory product: its goal is strongly commercial, but it is difficult to produce in series. It appears to be a ball-point, but in fact it is a wooden pencil. The element giving rise to this contradiction is a simple clip integrated into the piece, which is something intrinsic to ball-points. As a result, the user has an unusual object that is familiar and strange at the same time.

### Folio

*Folio* is a family of lighting objects with very simple lines and no superfluous element.

This shifts all the expressive force from the piece to the work on the single material in which they are constructed: anodised aluminium panel.

The different lamps use flat patterns cut by laser that acquire volume after a series of folds. This simple manufacturing process reduces the initial investment to a minimum and gives the manufacturer great flexibility in adapting to demand (this aspect is of great importance in the current crisis). In this way, the *Folio* lamps show the importance that Álvaro and Pablo attach to purely business aspects such as viability, efficiency and ease of production within the framework of their activity.

### Orwell

*Orwell* is a piece of furniture half way between a sofa, bed and "cabin", as it was known affectionately in the study before it was given the name of the author of *1984*. The name refers to the original idea of the product, as it aims to recover the intimacy that at times has been lost even within our own homes. *Orwell* invites us to rest inside it and revives the childhood memory of a "cabin", that magical and private place that every child would want to have. Thick cushioned curtains insulate the sound and the total size, similar to that of a bed, means that it can be used either sitting or lying down.

### Soft Aquarium

*Soft Aquarium* reflects, as no other piece in the exhibition, the most experimental aspect of the work of the two designers. It is a product whose use does not extend beyond the merely ornamental, but aims to transcend simple decoration and penetrate an unusual and surprising interpretation of the material, modelled in this case by the force of gravity. Each object is therefore unique, and its manufacturing process, half-way between industry and craftsmanship, helps blur the old boundaries between art and design.

## Laboratorio Inclusivo

The Laboratorio Inclusivo collective, formed by Sonia Ciriza Labiano (graphic designer) and Miguel Ayesa Usechi (specialist in sculpture) was formed with the aim of questioning and trying to extend the concept of graphic design and visual communication. The core idea of the project consists of finding mechanisms for adapting the tools of publishing design to a blind or visually impaired public, thus helping them access certain materials, in particular graphics and illustrations.

Laboratorio Inclusivo works within the discipline of information design and inclusive design, or design for all. It is committed to research as a core element of the graphic project and works in depth on designer-user relations across the creative process.

The project *Hacia un diseño gráfico inclusivo* (Towards inclusive graphic design) is a response to the strict standardisation of both the Braille alphabet and the vast majority of graphic materials adapted for readers who are blind or visually impaired. This standardisation makes it difficult to produce and adapt large-format books, which is an extremely common format in the current graphic market. The idea behind the project is to provide the first adapted educational material on graphic representation and contemporary visual culture.

Following an exhaustive documentation phase a multi-disciplinary laboratory was set up to develop techniques for producing Braille writing and adapting relief illustrations. The materials resulting from these sessions were tested with potential users and finally evaluated by Xabier Armendáriz Arraiza, a blind collaborator with the project.

### Guide for an introduction to inclusive design

This collection is composed of seven volumes that include consultation materials

on typhiology (the science that studies the problems of the visually impaired) and inclusive design (design accessible for all publics). Most of the texts are from publications by ONCE and other researchers specialising in typhiology. The aim of the collection is to present and relate the results of these investigations, as well as laying the possible foundations for future research and works on inclusive design.

#### **Inclusive Christmas cards**

This is an inclusive design project for Christmas cards. The project consists of creating prototypes and a series to send to institutions and individuals (mostly blind or visually impaired) who have offered to collaborate by testing the designs created for this graphic design project for the blind and the visually impaired. The prototypes constructed are fully inclusive and are made using environmentally-friendly materials.

#### **Manual of typhography**

This compendium includes the data obtained during the experimental phase of the research, which is among the most interesting and innovative in the project. Following the experimental process a number of different typhographies (different styles of Braille reproduction) that had emerged from the experimental laboratory were presented. The validity of these typhographies was tested in a study on reception carried out with visually impaired users. This collection analyses the results obtained. The main purpose of the manual is to show the problems generated by the strict rules on which the current Braille system is based and to present and assess possible aesthetic changes.

#### **Representation Adapted graphic examples**

This collection forms part of the end-of-course project carried out for the Llotja school in Barcelona. It is based on theoretical fundamentals on representation extracted from Justo Villafañe's book *Introducción*

*a la Teoría de la Imagen* (Introduction to image theory). The collection consists of five volumes explaining complex conventions on graphic representation through examples of graphic adaptation. The use of macro-characters and the inclusion of support texts in Braille guarantee the collection is fully accessible both for the blind and those with some visual impairment. This compendium is a response to the lack of material in the area of graphic representation adapted for people with visual impairment. The illustrations play with both visual and tactile dimensions. They also stimulate the development of haptic perception and thus help later access to more complex tactile materials.

#### **Tell Me How I Can Help**

This magazine has been created for the Sketchbook Project 2012, a collective art project organised by the Brooklyn Art Library in the United States. The publication is entitled "Tell Me How I Can Help" and combines photographic images with Braille texts in different colours. The idea is to offer two types of information: first, visual information through photographs; and second, verbal information in Braille. The two are combined and create a type of paradox as, in general, people who see photographs won't understand Braille and those who understand Braille won't appreciate photographs. The idea is to encourage the public to relate to each other and work together to decipher the complete meaning of the magazine.

#### **Bet Puigbò**

Design can be a tool for change and for improving the world. Designers play a key role in our society because they have the capacity to spread values, educate, promote conduct, establish relations, etc. That is why we talk about their social responsibility. This social role of designers is combined with

an exhaustive phase of study and research. Based on these, designers propose specific solutions, or proposals for reflection, that can help improve a difficult or conflictive situation. Even so, many people continue to understand design as a discipline that only acts on the final phase of a long process and solely affects purely aesthetic questions.

In this context, the *Hipervínculos* (hyperlink) project is a reflection on the crisis of values of contemporary society, and specifically on the dissolution of community. The new social framework has had a great impact on individuals, and this has led to conflict at the point where the individual relates with society. Collective links have broken up. This is why today we talk about individualism, and thus of living in permanent conflict. This project invites reflection on this conflict and offers an opportunity for people to work together and generate a feeling of community through the creation of a modular typography forming a typographical alphabet thanks to the contribution by each individual with his or her modules.

The project investigates a very complex theme. It therefore obliges designers to search for an approachable and friendly tone to help communication of the message and to reach the target public clearly and easily. The activities carried out in the *Hipervínculos* workshop cover the use of techniques such as graffiti, employing stencils and sprays, which are not only very attractive for the teenage public they are targeted at, but are also a resource associated with social demands and guerrilla interventions at street level.

It is undoubtedly a project that has contributed much satisfaction to those who had the opportunity to take part in it, and also to all those who in some way worked to make it possible. In short, it is a design that carries a great human input.

Bet Puigbò was co-founder in 2010 of *Re-medios y Milagros*, together with the industrial designer Paula Pladevall. Sharing their time between Madrid and Barcelona, they engage in all kinds of graphic projects that always make communication a social tool. They are committed graphic design through artistic, cultural and investigative initiatives affecting public space.

#### **Hipervínculos**

Through the design of a typography the aim is to reflect on the dissolution of the concept of community. It offers the opportunity for people to work together to generate a feeling of belonging to a community.

Changes to the new social framework have had a great impact on individuals, and this has led to conflict at the point where the individual relates with society. The community fabric has weakened and human attachments are very loose and unreliable. Many individuals are not capable of accepting this and this leads to interior conflict.

*Hipervínculos* consists of a set of guided activities that make up a participative collective project aimed at teenagers. This educational project consists of a number of phases: a first phase makes the teenagers aware of the conflict resulting from the changes that have been produced in our current framework; this is the time for debate and reflection. Next there is practical cooperation between the participants and their community with the aim of awakening the feeling of belonging to a group. Neighbours work together to provide objects that will be used to create new modules for designing a typography. The next phase is the most creative, where the participants work together exchanging and sharing the different modules to design the typography. Stencil techniques are used, which are very attractive to teenagers; typography can invite and spread reflection on conflict. All those

taking part are given a cloth printed with one of the lost values so that they can put it on their clothes hanger and help make social demands better known.

The applications designed are: a document with instructions on the correct implementation of the project; a document with theoretical material on the subject of the project; a document setting out all the material needed to develop the project; and finally, a publishing project that with graphic testimony of the experience so far.

#### **Cantonades DHub**

A communication campaign for DHub for the construction of the new headquarters in the Plaza de las Glorias square in Barcelona. The aim of the campaign was to make DHub into a hub where people's opinions could be valued and spread. The campaign is based on the creation of "corners": opinion spaces open to the public where they can write their questions, ideas, conclusions, reflections... These opinions are included by Dhup and are the basis of publicity campaigns that make people's views better known.

#### **Typo Topogràfica**

This is a reflection on the relationship between our urban environment and pedestrians. We wanted to design a typography for the street, work among people and see how they themselves intervene directly or indirectly. They have contributed their opinions, manipulated and moved around within the characters.

#### **Communication campaign for Ö Hotel without language**

People from the whole world can communicate easily in Ö Hotel because it has its own visual code based on illustrations and onomatopoeia.

#### **Caution!**

A creation of twenty-five illustrations for a communication campaign on the impon-

tance of health and safety at work in a model workshop. It uses the superimposition of layers of acrylic paint by means of stencil techniques.

#### **SECOND PRIZE**

##### **Valentín Garal**

Democratise luxury, reflect on where we live and satirise our collective life are some of the threads of discourse in the creations of Valentín Garal. The execution of his projects always goes hand-in-hand with a strong commitment to social issues, use of materials and craftsmanship. The starting point in his creations is a reflection on the nature of individuals, starting with the most basic relations of human beings to criticism of a pusillanimous society. In this way design and art become a balance between simplicity of form and richness of content. Passion, constancy and practice won him a number of awards and he often appears in the international press.

In 2008 he travelled to Domaine de Boisbuchet. This was a turning point in his life. He worked with the Vitra Design Museum and the Pompidou Centre on workshops with designers such as Culdesac, Moritz Waldemeyer, Héctor Serrano and Sigga Heimis. This opened up a new panorama for him, to which he will always turn in his work. Under the direction of Alexander von Vegesack, in 2010 he worked in the site's communication and administration.

With a variety of international experiences behind him he arrived in Mexico, where at the age of 23 he became creative manager of the Mexican Gallery of Design. Valentín has known how to take advantage of an emerging country with his own interpretation of design. He has been well received and hopes to make his home there for some time.

*Banca Familiar, V100 and XXY* are examples of work by the designer on different scales, ranging from the specificity of individual use as an accessory to common use as furniture.

##### **Banca Familiar**

*Banca Familiar* is a collaborative exercise by the Madrid-born designer Valentín Garal for the Mexican workshop of hand-made furniture Le Porc-Shop. It is an object destined for "non-places": sites that are usually forgotten and with no specific character. Made of solid weeping willow wood, its quality of construction goes hand-in-hand with a concept of excellence in the area of society and emotions. It is educational in concept, and functions as a bench for family ties, as it demands care from all the members around it. With a touch of satire, it is a reflexive piece designed to become a point of encounter, discussion and conservation of social relations.

##### **V100**

Luxury is an abstract concept that has been disfigured by society. It goes beyond the cost of a product or the materials with which it is made. *V100* satirises luxury with a limited series of 100 vases made of top-quality recycled marble. Much is made of its manufacturing method, aesthetics and material, and of the pleasure of being one of only 100 people who can use it, to create the concept of luxury.

The marble is extracted in the mines in Puebla, Mexico, from the borders of the perforated layers, called sidings, which are usually crushed or left unused. Its values and aesthetics link the project to a brutalist approach and *arte povera*. It is a unique piece that vindicates true luxury of design.

##### **XXY**

Simple and functional. *XXY* consists of a series of door handles, manufactured traditionally in high-quality wood. The concept is

based on the idea that people with disabilities have the right to a luxury lifestyle. The irony of the concept becomes real as the "imperfect person" becomes the one chosen by the design instead of the "complete person": only an amputee can fully use the design as it has been conceived.

##### **Rocío Pina**

The solitary "creator" is a dying breed. No doubt he never existed (it is impossible that Renaissance painters completed their square kilometres of frescos without a horde of exquisite professionals who very probably were of the same level, or even outdid the maestro). The profiles of success demanded by society as "representative", those extraordinary beings who do extraordinary things all the time, have their days numbered. PKMN [pacman] is for me something more than a work platform. It is a summary of skills, of superpowers, and also of manias... One group connects with other groups or individuals to become stronger, better equipped, without losing the character of a "guerrilla"; it is a place in which you can give vent to your personal obsessions and generate a series of collective dialogues based on them.. and while being PKMN [pacman] I am more Rocío Pina every day..

My work on PKMN is basically linked to the city, to public space, one of the great "unknowns" of design, which generally has understood it as a place where it can indiscriminately replicate its brand objects, totally out of place... with no relation to the urban identity that surrounds them, which is not only its urban landscape (sometimes misinterpreted as "heritage") but also its inhabitants. That is why we approach our urban design work in three aspects: the identity of its inhabitants; the process possibilities of the city understood as an intermediary; and the generation of urban artefacts that provide new ways of experimenting in public space.

### Transformable urban seating for El campo de Cebada

The seating of La Cebada become an infrastructure that capacitates the identity of the La Latina neighbourhood. Fifteen seats donated by neighbours have become Transformer furniture, which can be converted to anything from a bench or a row of seats to a picnic table, reclaiming the programmatic diversity that does not exist in Madrid's urban furniture, where it is nearly impossible to find benches on which it is possible to talk face-to-face.

### City creates City. Creative Platform for social innovation in Our Cities

The identify of a city is that of its inhabitants, so *Ciudad creates Ciudad* becomes a creative platform to preserve and foster the identity of citizens as leading players in urban life by the creation of "brands of citizens' prestige": the Madrid resident of the year, or how an anonymous resident can become a representative of his or her city for a day; *Cáceres creates Cáceres*, or an exhibition-attraction for people; or *E[xtinction] Plan* as a new poster demanding answers to a process of critical depopulation.

### Rojo Paquimé

Rojo Paquimé is a sign that works on two scales. Closed, it forms a sign measuring 3x30 metres that announces the identity of the archaeological site. Opened up, each letter can be turned to unexpected uses ranging from stilts, viewpoints, shades... to furnish the location.

### Manuel Rodríguez

Manuel Rodríguez makes products that invite the intervention of the end user through a process of participative design. They are open projects, to some extent deliberately unfinished, which allow multiple combinations and favour the singularity of the objects.

He uses methods of craft production, which are slower, more careful with respect to details, and highlight the beauty of error. He tries to "adapt" these traditional techniques and promote more responsible and sustainable ways of manufacturing that also allow the development of local economies. And they encourage ethical consumption.

His working method begins with a prior study that gathers information on the context and relations of the individuals with the objects. This study of forms of behaviour and trends discovers new niches for creative action and provides sufficient clues to create a new paradigm, which can serve as a starting point to generate alternatives. At times these paradigms are invented and can lead to a completely fanciful product. The investigation is recorded graphically in a series of drawings that define the basic ideas of the project through words, colours and textures.

A number of tools emerge from this creative process that can provide the answer to two key questions: What does each human being want to experience? How do I achieve this?

### BOIBO

BOIBO is a combination of the concept of *BOtella* (bottle) and *BOtijo* (drinking jug). It mixes the decorative virtues that have been adopted by the botijo and the functional aspect of a bottle. That is why BOIBO is not only a recipient that contains liquid (wine, sake, water, oil, spirits) and has different uses (oil jar, *botijo*, spirit decanter, among others); it can also be transformed into a purely decorative piece, and invites people to interact with the object through creative compositions that result in an infinite number of unique pieces. *Boibo* emerges in a world where things change and become obsolete quickly. It makes it easy for the user to modify and combine them in different ways. This gives rise to a fundamental

idea: every human being is a designer and in some way design gives us the ability to express ourselves.

BOIBO therefore insists on the idea of generating an experience, where the designer does not limit and completely restrict the final product, but leaves open to users the chance of living the experience, expressing themselves and creating reality, in line with what Joseph Campbell wrote: "People say that what we're all seeking is a meaning for life... I think that what we're seeking is an experience of being alive."

BOIBO is sold through Surco ([www.elsurco.es](http://www.elsurco.es)), a small manufacturer whose values include concepts such as: honesty, emotion, affection and work. It is interested in exploring any subject within the broad discipline of design, and its philosophy is focused on crafts, materials and forms, and on reinterpreting craft in the light of modernity, with use, design and emotion being fundamental pillars. The products are measured in spirit, with a special interest in details; simple, practical and timeless; where the manual character of the works marks the minimalist and pure essence of the product. The aim is to try to connect culturally with our ancestors, and in some way to help us deal with uniformity, speed, immediacy, physical isolation, the loss of roots and traditions imposed by globalisation.

Surco's new enterprise is based on small projects. The pieces look to a future that combine art, crafts, technology, simplicity and local materials.

### Balance Bike. My first Bike

This project resulted from the search for products that can be manufactured within a knowhow environment linked to the timber industry, and specifically that of furniture.

Different products and designs were studied, which took as their basis the materials and processes pertaining to this industry. We thus made use of the wooden panels and dealt with the technical limitation that the vast majority of the bicycle parts should come from a single panel of wood. To create a different product, one that could yield financial returns within the company, was a capital factor in defying the grave recession in the furniture sector.

After the search we concluded that the investment required to manufacture and develop the product was low and that this could be a product of interest.

Balance Bike is a project for a wooden bicycle that goes beyond developing a child's motor skills: balance and coordination... one that also suggests the idea of restyling it, bringing it closer to a more modern, minimalist and essential aesthetic.

Hence the decision to adopt O-rings for the handles or footrests. We were interested in the idea that the feet would have something to rest on so that the child could go further. Marking the supports with colours so that the child could better differentiate the contact parts.

One of our contributions to this product had to be functional but also creative. The raw wood should be given a final treatment so that it could be used as a creative medium. With a ready-prepared surface, and providing some coloured chalks, children could tune their bicycle, on their own or with friends or parents.

This balance bike not only develops children's motor skills independently; it also invites them to develop their imagination, personality, teamwork and social skills. This characteristic led to building a bike that could become a more complete tool for the child's learning process.

## SELECTED TO BE EXHIBITED

### Laura Jofré

"Things that are beautiful, works of art, sacred OBJECTS suffer, as we all do, from the inexorable effects of the passage of time. From the moment that a human being finishes them off and delivers them to the world, they begin a life that as the centuries pass also brings them closer to old age and death. But time gives them a new type of charm that human old age can only dream about."

Matilde Asensi

An object, a room, a landscape, a song, a feeling... Anything, however small, can tell me a story with which to begin to relate forms, colours and textures.

I don't wait for a time to create. My way of looking at the world is always open and it is when I am looking for them least that I receive the stimuli to create a sketch of an idea.

To develop this idea I collect images, textiles, melodies, texts... all kinds of information that I see and that fits the concept on which I am beginning to work. When I have all the elements together, I imagine how to form them into articles of clothing, accessories, textiles... and by drawing all the time I try out silhouettes and details, I develop some ideas and reject others. It is a long process that often ends up with ideas that I would not have imagined at the start, and that is what makes me continue to create, to continue with an open mind.

### Fragile

*Fragile* is a meditation on all those objects that have accompanied you over your life. This project emerged from the STORAGE SPACE of a CARPENTRY workshop where there are pieces of furniture created and cared for in the past but that have now been

replaced. They are protected with dusty sheets of plastic, but despite that they grow old and are WORN OUT. The collection has been created by feeding off all this history and its forms, of the wood that absorbs everything around it and the CRAFTSMANSHIP that has created it. The marquetry and turnings are part of the essence of FRAGILE. They are delicate pieces of wood that draw new articulations, protection and extensions around the human body. In the process, they acquire the form of sculpture.

The looks are formed from items of clothing that appear well preserved, with small details that reveal the passage of time and colours that give clues of their origin.

From within the items of clothing emerges the essence of the materials, feathers, padding... Time wears them out: it discolours textiles, reveals its internal structure, the sinews around which they are constructed; but it also caresses them by forming a protecting dust or penetrates them as can be seen in the knitted textiles that have become moth-eaten or unstitched.

Apart from being present in accessories and articulations, wood is reflected in prints. Finally, there are styles that are very close to furniture, lapel collars joined with hinges, forms that refer to door mouldings, pieces that come from chairs and linings stamped with the word FRAGILE: pieces in a carpenter's workshop.

### Ander Lizaso

Ander Lizaso understands design as a convergence of aesthetics, function, industrial processes and materials, and accepts the limitations inherent in the industry and market. Lizaso avoids sophistication and frivolity at both a formal level and in his discourse. Industrial design is for him simply

another humble creative discipline. In the best of cases, the objects and their design may provide a degree of happiness to the user. It is therefore a question of achieving this while respecting the resources and materials used for the purpose.

Lizaso's formal language feeds on Scandinavian influences; there is a predominance of simple lines, although the curvature of the material is a constant in his works. Perhaps due to the influences of car design he stresses the importance of proportions and the handling of surfaces. His training and experience, half-way between creative and technical, has convinced him that any approach to design requires an overall vision of the whole process and thus a knowledge of and interest in every last detail that defines it.

Often he wonders whether more objects are really needed in our world and whether industrial design is a transcendental craft. This question and its insecurity is reflected in his work. However, Lizaso does believe in design as an element that gives vitality to the industrial fabric around him.

At this exhibition he is showing three different types of products. First, his first chair called *Bai*, in which he plays with warm materials in slightly unexpected forms. It is a beech wood structure in the form of a cross on which rests a shell upholstered in tweed. He is also presenting the *Bull* collection of children's furniture. These are pieces with as many functions as the child can imagine. Their starting point is a small seat in which the back rest is in the form of a giant wheel.

Finally, one of his most recent works is the acoustic panel *Flake*. Its simple lines offer a great variety of combinations that not only give acoustic conditioning to the space, but can function as a decorative element.

### Bai

The combination of classical and contemporary elements is a leitmotiv in the creation of this dining-room chair. The morphology of the chair is inspired in the mid-century classics, in particular Saarinen.

The chair has an original wooden structure on which the upholstered shell fits. The structure's legs extend into the arm rests, which have a subtle curve that fits the shell into the chair structure. The carcass has subtle organic convex and concave forms, with the seating being comfortable and enveloping.

The upholstery is based on classical models, with tweed fabrics from Bute that add to the natural beauty of the fabric through microfibre inserts of different colours. Three strong colours are offered: vermillion red, aubergine and lime green.

### Bull

*Bull* is furniture for children based on the conviction that it is still possible to make products that can be passed from generation to generation. It is based on the experiences of the designer's childhood, and offers a piece of furniture/toy that is very open in terms of use and play.

Basically, it is a small children's seat with the unusual feature that the back is formed by an enormous rotating wheel; turning it converts the chair into a cart with which to transport toys or other objects. The wheel is hollow, so the child also has a «secret» compartment.

The furniture has been constructed using CNC plane techniques, resulting in a finish that is attractive to the touch.

### Flake

An acoustic panel with simple lines that allows a great variety of combinations. As well as conditioning the acoustics of the space it functions as a decorative element. The front,

covered in wool felt, is at a slight angle that disperses the sound waves impacting it.

### Ornella Stocco

Design is more than just simple utility: objects are conceived for human use. In theory, they make our lives easier because of their functionality. This function is not only physical, but also mental and sensory. It can also change people's state of mind. It is the designer who can touch the awareness of people through an object that contains a message, whether social, cultural, environmental or political. Design may challenge its own expectations and arrive at new ideas for how a project may be used.

Working without depending on fashion, without being consumed by time, are vital aspects to take into account in contemporary design. It is important for the designer to understand the psychology of the object and the behaviour of a material, and from this starting point, to learn during the process of creation how to achieve the initial idea. Design also implies creating objects that are not only useful for something, but that also talk, laugh or reflect; design tells stories.

With *Underconstruction* I have tried to focus on experimentation with porcelain and understand the way it behaves. In this case, my goal has been to distance porcelain from its usual context and to move the material into a new environment in order to upset users and their assumptions about it. At this point, porcelain begins to project an idea that is completely different: the boundaries limiting how it should/can be used begin to disappear.

The same happens in a more subtle way with the Windsor chairs. It is not normal to add wool or elastic cord in such a way that these elements contribute to the function of the chairs. This new approach is precisely

what causes laughter and surprise or suggests an ironic reaction to the public, as well as the desire to touch, play and try them out.

With the Clearcut lamps, I have tried to play with the material using a method as simple as cutting with scissors and observing how by the nature of the material itself each result is different from the previous one, making each a unique object.

### Windsor Family: Lashed Chair & Lisina Chair

The aim of this project is to question the links between the Windsor chair, which is English in origin, and its traditional manufacturing processes. My intention was to reinterpret some aspects of these processes of manufacturing the chair by applying a variety of more contemporary materials that can create something different without the chair losing its original identity. Rather than impose forms that require new technologies or machinery, I have reworked the Windsor chair in a new context. The materials chosen contrast with any assumptions about how a Windsor chair should normally be, but above all each material participates in some way in the chair's functionality.

#### Lashed Chair

With its turned spindles, this chair changes the perception of the traditional English Windsor chair by having a curved wool back support. The wool provides flexibility to the support making it more adaptable and comfortable. Rings have been turned in the frame of the chair. The wool is looped into these rings, which are adjusted to create a strong bond. No glue has been used.

#### Lisina Chair

The Lisina chair is a contemporary piece of furniture for children. Children like to play with the cords as if it were a guitar. The fluorescent cord contributes a modern vision to a very classic design. The seat has been perforated like a

cross-stitch chart to fit the fluorescent elastic cord ending in a large knot. The cord passes along rails marked in the curved back that prevent it from sliding to the side.

### Underconstruction

Similar to tubular systems, *Underconstruction* is a project consisting of porcelain elbows that connect to ash sticks to construct furniture. I wanted to extend the frontiers of porcelain and its usual values by playing with its symbol of fragility and delicacy and giving it a new use.

The porcelain elbows function like a plumbing system and give users the freedom to personalise their furniture. They become connections joining together something that is "under construction" that adjusts to the needs and wishes of consumers. The elbows also create a pleasant and functional domestic structure.

During my studies, I have been interested above all in experimentation with materials and how these can be far removed from common assumptions and located in new contexts. At this point, the materials begin to project an idea that is completely different; the boundaries limiting how they should/can be used disappear.

*Underconstruction* is a manifestation of this experimentation. Its goal has been to combine wood and porcelain within a functional structure that aims to find the form and state most appropriate to porcelain to make it useful and resistant. That is why the elbows have been baked at up to 1260 oC until they are vitrified, making them as resistant as possible.

*Underconstruction* can be assembled with elbows that are either enamelled or non-enamelled. There are two patterns available: Blue Willow or Blue Delft Porcelain.

There are also two options for the table: once with a single rack and another with a rack and trestle.

### Clearcut Lamps

These lamps form part of 9 Across, a project-exhibition that was inspired by a newspaper crossword. I chose the word "clearcut" from this crossword because I was interested in how a "clear cut" is a simple action found in a vast number of manufacturing processes in the design field. Instead of using modern technologies such as laser cutting or printing, I wanted to make a piece where a simple cut highlights its essential character.

As its name suggests, the Clearcut lamp has been cut using scissors at its final blowing stage. Each lamp is a one-off, as glass behaves differently in each cut. The nature of the material leaves its mark on the piece, as once the cut has been made, the glass tends to move and become deformed, making each lamp a unique object.

### Clearcut The Candles

These candle holders from the same "Clearcut" series were initial colour tests for the glass. They ended up being table decorations.

### Daniel Villalonga

Daniel Villalonga constructs movable devices that disappear without leaving a trace. He is capable of making a balloon remain on the ground and transform it into an infrastructure in which any activity is possible. He converts waste materials into installations and living works; structures that move, change their size, contract and mutate as if by magic.

This architect has worked on the stage design for independent theatre companies. He has also worked for a number of years with

exhibition design companies (on pavilions, artistic installations or furniture), although currently he is engaged in the development of a series of portable devices focused on various cultural events.

Based fundamentally on the use of easily available, reused or de-contextualised materials, the design of these ephemeral architectures offers simple and easily repeatable solutions whose main aim is utility and the transformation or characterisation of the space they temporary occupy. The use of waste materials is based on a critical and responsible position with respect to the environment. It recovers their past and grants them a second life, giving a certain subversive aspect to his works.

Instruction books and do-it-yourself culture are the creative drive behind constructions that grow or shrink in response to each specific need. Thus in the wake of the idealistic and practical *Living Units* of Andrea Zittel, he invents spaces whose size is adapted both to the environment and the function. They are versatile pieces that can be folded and unfolded at will; modular environments of cardboard to give shade in the desert or an aerostatic globe as a point of fusion between available space and activities to be carried out. Thus he goes beyond the simple concept of production to relate both elements and involve people that must participate in the project and interact with the environment, in this way approaching the concept of relational art defined by Bourriaud.

Based on the idea of the nomadic, and with premises that are parallel to the way in which Rirkrit Tiravanija integrates the conditions of each environment into his work, a container (owing a debt to the architectonic imagination of Atelier van Lieshout) is converted into a portable museum and created in cooperation with various emerging artists. This capacity for

self-management, combined with practical and decisive proposals, make clear the fact that it is possible, and necessary, to open up other ways for the design of self-constructed space.

Irene Galicia

#### **Autonomous musical capsules**

These musical capsules function as major monolithic structures thanks to three structural families of a different order. This system of non-standard standardisation is used in the construction of airplanes and helicopters, given the great versatility of forms it allows. That is why two very specific capsules have been designed: an orthophonic or equipotential auditorium in which the sound level (the sum of direct and reflected sound) in any point of the hall is constant; and a multi-use capsule for performance events (that has a floor moved by pistons and a technical grid for hanging all kinds of lights or projectors).

#### **Desenfreno amarillo**

Installation of new pieces of urban furniture in Tirso de Molina square. Operations such as folding, cutting and sticking transform the fence element into a seat, a swing, a cycle parking space or a deckchair. In metaphoric terms the fence as an obstacle that separates and divides becomes the exact opposite: an area for rest and relating to others.

#### **Valla-Faro**

Rest area and meeting point for those attending the festival. This sculpture is equipped with a zone of shade, electricity and freely available Internet connection that creates a focus of attraction and relations on the beach.

All the infrastructure is the result of an openness that expects users to complete it with their own needs and wishes. In this way, it offers furniture that is interchangeable and that can be converted into a stall in the

morning or a rest area at night, depending on the colonisations.

#### **Globus Popus**

Awarded the BID12 seal at the III Ibero-American Design Biennial.

Globus Popus is a pneumatic structure resulting from the transformation of an old aerostatic globe into a portable tent for a variety of artistic uses.

By using conventional ventilators this flexible artefact (once airborne, now earth-bound) is adapted to the environment to offer an instant bubble space. It is a radical but temporary intervention.

It is interesting to note that the ratio between the erect size and the energy used to raise it is exceptionally low. The Globus Popus is able to reach a monumental size using no more than the energy needed to prepare a gazpacho.

#### **Space Invaders**

*Space Invaders* is a flying furniture exhibition. Depending its position with respect to the ground it can be used in different forms within an exhibition hall. It may be a surface for projection, an audio campaign, an enigmatic piece with visors to exhibit objects in its interior, or a simple desk. The material it is made of is cheap in economic and environmental terms (limited industrialisation process and totally recyclable) and it can also be printed, die-cast, etc. The prototype can be moved, extended and grow from a triangular module.

#### **PROJECTS**

##### **Menut**

From the point of view of a child the home is a place in which everything is new. Children want to discover what they can do with what they are surrounded by and their way of discovering things is by play. For adults

it is difficult to remember how they saw the world when they were small, but from time to time we come across products that interact with us and make us smile.

Menut is a design study focused on all the disciplines related to a children's world, including both toys and objects for children. Its goal is to bring design closer to children and adults. Our creations are designed for children's enjoyment, but they are always in harmony with functionality and the characteristics of the family environment.

We aim to discover and accept new challenges within design for children, and always aim to take this idea one step further. Our philosophy is to contribute an innovative view to the contemporary family lifestyle: we suggest new children's designs that can coexist with everyday objects.

What for an adult is an object for daily use is transformed into a whole world of possibilities for the eyes and hands of a child. Children are experts at making the most of objects by using their imagination, often giving them a new use and finding hours of enjoyment.

We design sustainable projects using easily recyclable, high quality and durable materials. We try to make products that last over time and that are interesting for people whatever their age.

At Menut we want to boost the imaginative capacity of children and excite them; this is the idea behind our first line of children's furniture: *El bosque en casa* (The forest at home).

The world of fantasy, children's stories and forests enters the home through a mini-collection of furniture designed for children to explore, investigate and manipulate the objects around them. This helps them develop their skills and knowledge of their environment.

**El bosque en casa** is composed of the following elements:

#### Thea. Chair.

Sit down and paint, create your story, call your friends and tell it to them.

This theatre chair has a back that can function as a stage curtain. The lower part has a drawer that once open hides the rear of the chair and gives privacy to the puppet master. There are finger puppets in the drawer with which children can create stories for their friends.

#### Guardacuentos: Shelving

Once upon a time there were animals in the forest whose mission was to guard the stories during the day so that when the children went to bed they could enjoy all these stories before falling asleep.

#### Oli: Rug

This is made up of two elements: a rug and a cushion. The rug is made up of two layers of hypoallergenic felt that creates the effect of a mountain of leaves. Inside is a cushion made of natural cotton, with a soft texture that is pleasant to the touch. It is an element where children can read, jump, play or do anything else they like.

#### Grou: A clothes rack

The hangers on this clothes rack can be moved on rails along the trunk of the tree. Children can measure how they are growing as they hang their clothes: one branch higher each day!

#### Moenia

Moenia is a non-profit association set up in April 2011 as a point of encounter, exchange and promotion of cultural and creative proposals. It acts in an inter-disciplinary way by stimulating entrepreneurship and generating not only alternative cultural content but

also a different conception of the conventional model of work.

Since the beginning, a constant theme in our projects has been the importance that we give to the actual process of creation. We focus on explaining contexts with the aim of being able to understand the work of art or creation better and reflect tangentially about the final product in order to reach a more profound understanding of it. We consider that the process is equally or more poetic than the conclusion, and showing it is a way of involving others and transmitting other points of view.

This is the approach of the Image (con)texto (*con texto* = with text; *context* = context) project, a publication that presents research carried out on the ground to discover the places and contexts in which plastic artists work. The publication includes photographic material obtained in artists' studios, interviews with them asking them about their habits and needs when it comes to creation and inclusion of basic references in their work.

Our aim is to show everything that is related to the final work and in what conditions it is developed; to reveal the details that are not exposed in the result, but that play an important role in it. The purpose of the project is thus to highlight the various factors related to physical space; and the creator's habits and obsessions that not only affect, but also at times are transmitted in, the work of art. The publication therefore is an act of voyeurism through which anyone can obtain an inside view of the everyday life of artists and their work.

#### Imagen (con)texto

Since we were created in 2011, a constant theme in our projects has been the importance that we give to the actual process of creation and not only the result. We focus on explaining contexts with the aim of be-

ing able to understand the work of art or creation better and reflect tangentially about the final product in order to reach a more profound understanding of it. We consider that the process is equally or more poetic than the conclusion, and showing it is a way of involving others and transmitting other points of view.

The world of the creation and creativity is becoming increasingly less hidebound. In many cases the creative process is no longer an individual question; there is more and more group awareness, of "doing it with others", learning from others, growing with them and creating with them.

These two trends characterise Moenia's modus operandi. It mediates between discourses and existing reality and facilitates processes that lead us to construct poetic alternatives that are also useful for society; spaces for reflection that open up new ways of relating to others. For us culture is interpretation, but above all constant reworking of the world.

Our aim is to foster mediation between all the cultural and creative sectors, whether as creators, companies or institutions, leading to projects that can be developed in partnership.

#### Arantxa Rueda

Society has undergone many changes since mediaeval times, when the traditional Spanish pack of cards was created. The social hierarchy reflected by the cards does not correspond to the world of today, the terms used are not the same, occupations have changed and our concerns are different. One of the most important changes is the presence of women in society. In the traditional Spanish pack of cards, the female figure is not directly included. That is why an alternative has to be provided to the traditional playing cards. It can continue to maintain the same traditional

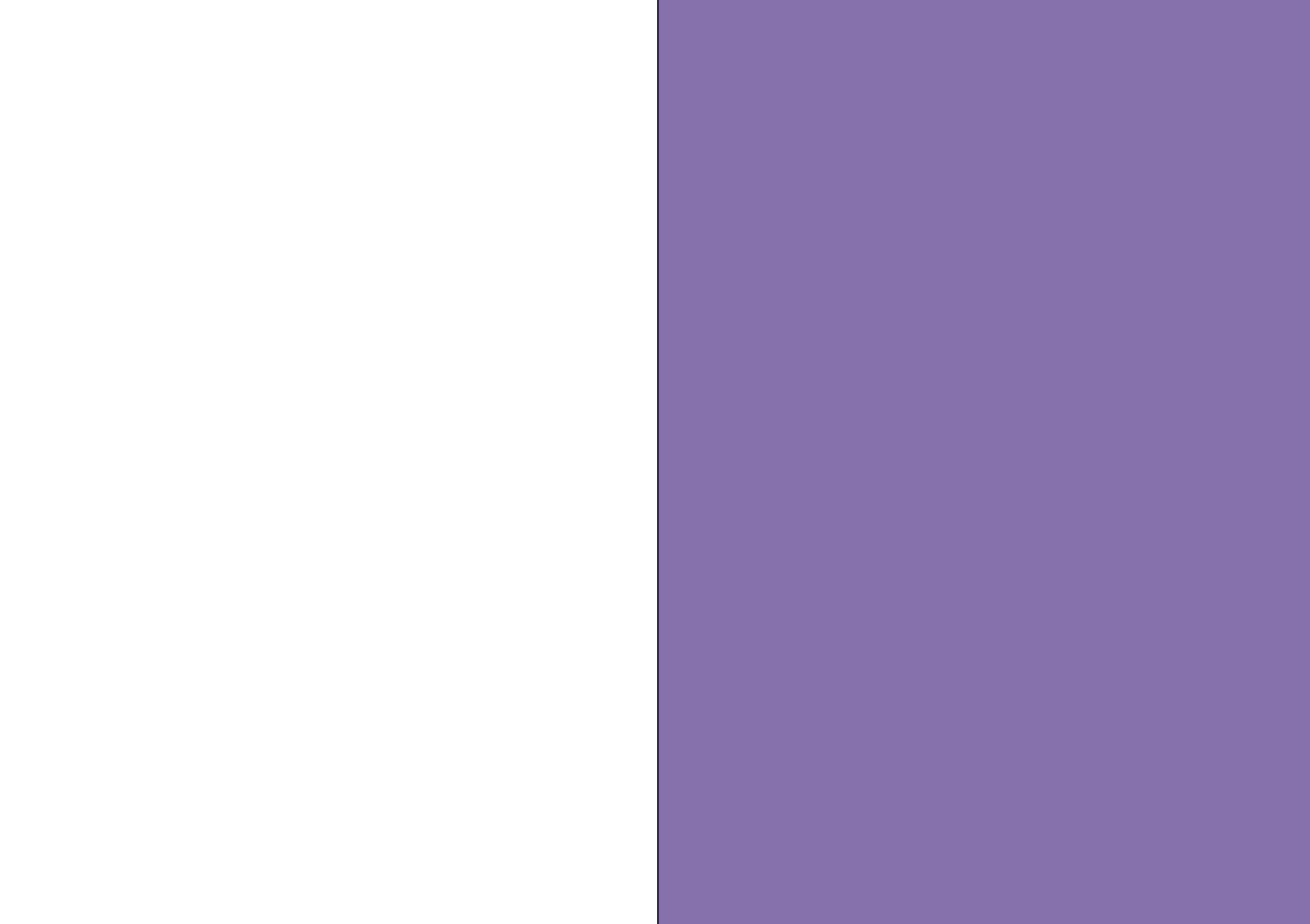
patterns and language, but adapted to this new version, thus maintaining the strong iconic code of the cards.

The fact that the playing cards are a universal object makes the renewal of their language more attractive. That is why the iconic code has been created based on the traditional one, but aiming for a contemporary graphic design, that is alive and of today and that also offers an approach that is an homage to women with the aim of materialising their increased presence in today's society and thus providing a balance to the other playing cards that do not offer this proposal. The choice has been to represent women through stereotypes, in humour and irony, thus creating a social satire and a game. Photographs of various women in three different generations were used to create the cards. They are specially made in cardboard for each of the social classes.

The original design for the suits was used, as we can identify their forms and colours at a glance; however, they were simplified and given some new connotations appropriate to each of the new social classes. The reverse of the cards was based on these. A special product was made for collectors, with the cards being bigger than their original size. Their form has also been changed, using a rounded border for each card with the result that the set creates a kind of fan, stressing the feminine character of the *Órdaga* pack.

#### Órdaga

*Órdaga* adapts the language of the traditional Spanish pack of cards through the figure of woman and her presence in today's society. The word *órdago* is used in the card game *mus* meaning an all-in bet made against the other players. It is a word that transmits force, presence of mind and boldness. To adapt it better to this homage to woman, its ending has been changed to the feminine: *órdaga*.





9 788415 368021

**Colabora**



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE