



02 Ignasi Ayats Adlego. **04 Ona Orozco** La cuina dels materials: pràctica del transcyclatge a l'espai domèstic. **05 Manu González** TMBLight: la interacció de l'usuari com a eix de la mobilitat dins de la ciutat sostenible. **06 Raquel Quevedo** Entrevista. **10 Tomàs López** Nixi for children. **11 Helena Pérez** Centro experiencial de diseño de moda.

12 Clara Mallart Lifelong a un sistema de la ropa circular de Portbou; Imagina Civican; Projectes. **20 Carles Giménez**



al terrat: espai individual per a la creació. **24 Isabel Mejía** Espai teixit no-teixit: re-pensar els espais arquitectònics en la integració de l'espai viscut. **25 Leo Kulisevsky** El canto del búho. **26 Mayra Sánchez** Syndrome of the precative



patient: design of a therapeutic device for the treatment of the precative. **28 Karla Cuba** No som Déus. **30 Louis Robert Ferraz** Space. **31 Marina Esbrí** Eros. **32 Eva Beser** En un ai: habitar, aparèixer i desaparèixer en les ciutats. **34 Damià Campreciós** Soul Move Design. **36 The Plant Magazine** Entrevista. **40 Cota Olea** Ricitos de oro y los tres osos; El culi de Calcuta; Aforismo; Autorretrato. **41 Peter van der Weij** From scribes to types («Dels escribans a la tipografia») Les inspiracions i influències dels primers tipus mòbils. **42 Diego Ramos** Projectes. **46 Laura Ann Mendoza** La vista i l'espai, (s)pace. **47 Judit Serra** Poètica. **48 Juan Manuel Lopez-Barajas** Mind. **50 Marc Villalba** 451, literatura en llamas; Velado. **54 Claudia Ginesio** Nonsa: espais urbans com a activadors de la intel·ligència espiritual. **55 Berta Rovira** Domus: plataforma digital per al cohabitatge. **56 Gemma Fontanals** Fiera. **60 Traduccions**

fashion: una proposta estratègica per i sostenible. **13 Pini Perrone** La Maleta Yorokobu; Autoretrat. **16 Max Enrich** Fourtures. **22 Sofía Aguilera** Refugi





Adlego especula sobre la possibilitat d'una política centrada únicament en el contingut, prescindint del bränding polític i les estratègies de publicitat o màrqueting. Planteja també noves formes de comunicació i nous funcionaments electorals centrats en un objectiu: aconseguir una política informada, amb una decisió personal i evitar que les decisions es vegin influenciades. Es tracta d'un projecte de *design fiction* que pretén generar debat al voltant del sistema electoral actual i replantejant la manera en la qual el disseny participa de la política i la relació entre la ciutadania i la política. També mostra l'escenari i les conseqüències d'un sistema electoral sense imatge, en una societat intervencionista i conductista que és el model al qual es tendeix. El projecte parteix d'una problemàtica: la població actualment vota de manera desinformada i influenciada, el sistema que s'utilitza està basat únicament en la imatge i això fomenta la desinformació de la ciutadana. La proposta actual pretén evidenciar aquesta problemàtica desenvolupant un procés electoral basat únicament en el contingut.

Per a fer-ho, s'ha decidit desenvolupar un llibre que agrupés les propostes polítiques de cada forma-

ció en diferents temàtiques. Com que els noms dels partits formen part de la marca i per tant influencien també en l'opinió, se substitueixen per codis aleatoris generats amb programes informàtics.

Per assegurar que les propostes són llegides, es limitaria el temps dedicat a l'entreteniment en plataformes digitals, que és el tipus d'entreteniment més comú actualment (Netflix, xarxes socials, televisió, etc.) i es marcaria un ordre de lectura de les temàtiques.

D'altra banda, donat que en aquest sistema l'única manera de participar en política és a través dels continguts, s'implementaria un sistema de control de la comprensió del contingut que determinaria el valor del vot mitjançant una rúbrica.

Donat que el *naming* forma part de l'estratègia de bränding i per tant es considera també part de la imatge del partit, per al desenvolupament del sistema també s'eliminaria el nom dels partits. D'aquesta manera, s'aconseguiria que l'emissor del missatge polític fos desconegut i no condicioni la teva elecció.

Per comunicar les propostes dels partits, es desenvolupa un llibre dividit segons les temàtiques diferents que configuren els projectes d'estat. Aquesta

peça és l'única, juntament amb el web on es mostra el contingut polític dels partits, així s'aconseguiria que tothom hagues de llegir els programes per votar i tingues una imatge completa de cada una de les formacions, d'aquesta manera s'evitaria una mirada esbiaixada i desinformada. El format que s'ha escollit respon a la voluntat de reflexió. Es considera que tot i tractar-se d'un futur (proper), el llibre i el paper permetrien una lectura més pausada, més tranquil·la enfront la immediatesa i la velocitat de les plataformes digitals. Així mateix, en tractar-se d'una peça física es podria consultar en tot moment i anar endavant i endavant durant tot el període electoral i inclús durant el llarg de la legislatura. Durant del període de lectura, els ciutadans omplirian una rúbrica dividida per partits i per temàtiques. Aquesta rúbrica serviria per valorar el nivell d'afinitat amb cadascun d'ells. S'ompliria en el mateix moment es llegissin les propostes, i no es podrà deixar cap casella en blanc.

También s'ha observado que hay un seguimiento de puntos en los cuales las propuestas de los partidos son casi iguales. De manera que se podrían generar puntos de control o de coincidencia dentro de la rúbrica.

Tenint en compte que l'única eina que tindria el votant per escollir els partits seria la lectura de les propostes, caldrà aplicar una mesura de control per assegurar que s'haguessin llegit i entès les propostes dels partits. Aquests punts de coincidència et permetrien definir uns paràmetres automàtics per estableir el nivell de coherència que tindria la rúbrica. En funció del nombre de cops que els paràmetres coincidents no estiguessin valorats a la rúbrica d'una manera semblant, el percentatge de coherència disminuiria juntament amb el valor del vot.

Així mateix, es busca que la decisió sigui individual i no es vegi influenciada per factors externs com l'entorn familiar i social. De manera que durant el mes que duraria el període electoral, es controlarien mitjançant els dispositius electrònics les interferències i no es permetria discutir propostes sobre el contingut del llibre o fer pública la intenció de vot.

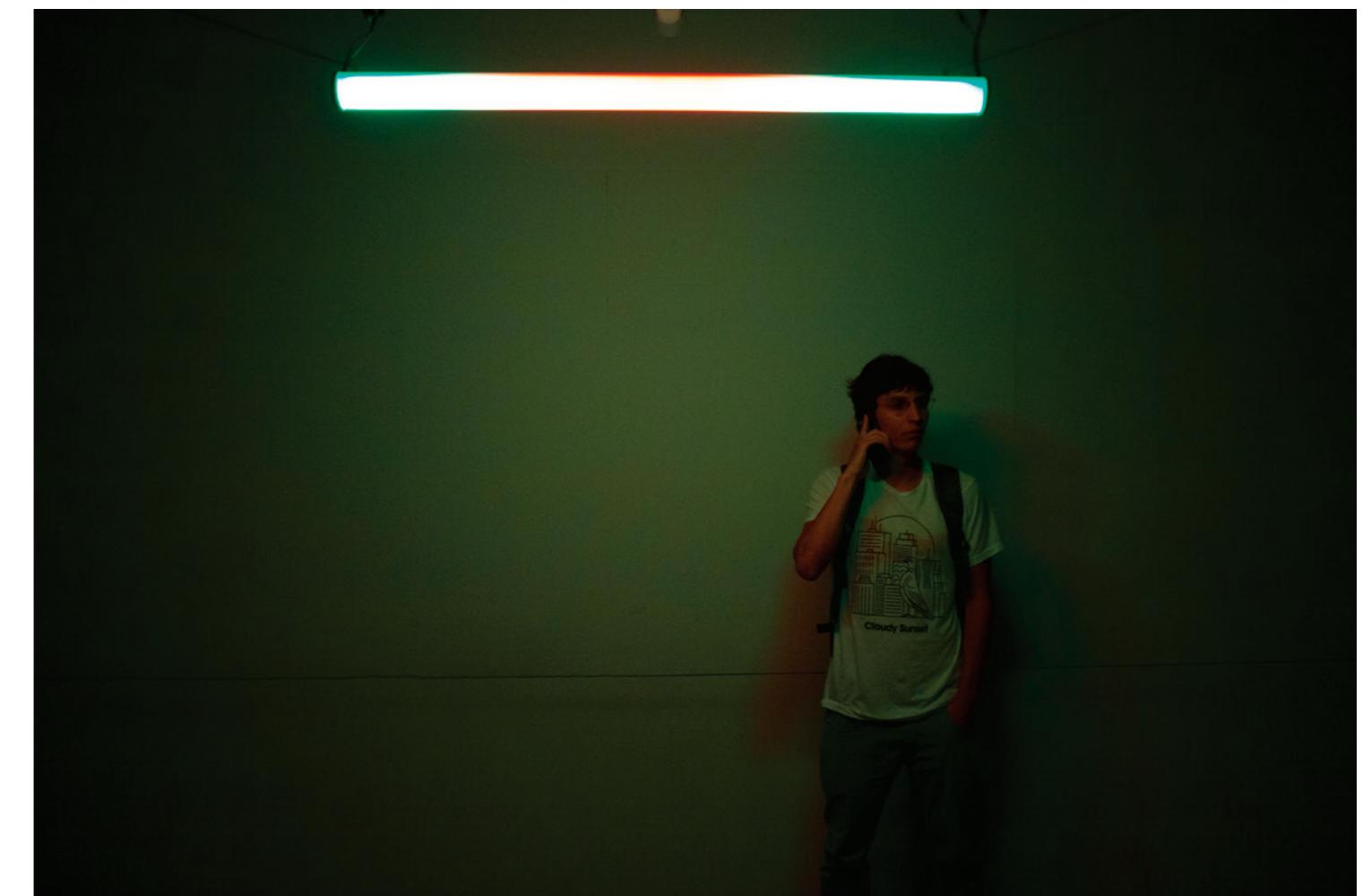


El projecte «La cuina dels materials. Pràctica del *transciclatge* a l'espai domèstic» inventa un nou concepte dins la cultura del reciclatge: el *transciclatge*. Aquest concepte apareix quan es tensen paradigmes com l'alimentació i la caducitat. La persona es relaciona amb el residu orgànic a través de la seva manipulació que li atorga un sentit simbòlic i emocional. El resultat és un nou material i un aprenentatge sobre la matèria residual.

Per a la seva pràctica, es necessiten els espais amb finalitats obertes. En aquest sentit, la cuina domèstica es considera un espai potencial. A la cuina, la pràctica del *transciclatge* transforma el sentit de l'entorn i hi introduceix un sistema nou que compleix el que ja existeix; la cuina de menjar en si, però també de l'elaboració de materials amb els excedents. Aquesta visió de l'espai planteja una nova jerarquia dels elements a la cuina i dona visibilitat als excedents, situant-los a l'altura de la vista. La pràctica del *transciclatge* proposa que sigui la persona l'autora dels sentits, tant de la matèria processada com de l'espai.

Ona Orozco

La cuina dels materials: pràctica del *transciclatge* a l'espai domèstic



TMBLight és un dispositiu lumínic pensat i desenvolupat per millorar la distribució de la gent a les andanes del metro de Barcelona. Està format per diversos mòduls tubulars, suspesos del sostre a 2,20 m del terra, i col·locats transversalment a l'andana. Contenen un sistema de LED intel·ligents instal·lats a l'interior del dispositiu que fa que s'il·luminin en funció del volum de gent que hi ha a l'interior de cada vagó de tren que s'aproxima. Tot això està representat mitjançant una sèrie de colors: Vermell = Molta gent; Taronja = Semi-Ocupat; Verd = Lliure.

A tot això se li suma una altra funció important: l'animació del tancament de portes; que se sincronitza amb les alertes sonores del propi metro, i que li confereix millor visibilitat.

L'objectiu d'aquest sistema no és un altre que millorar l'experiència dels usuaris «UX» al metro de Barcelona, evitant múltiples problemes, ja siguin aglomeracions descontrolades, problemes de moviment a l'andana, entrada o sortida del vagó, robatoris, entre molts d'altres. És un sistema pensat i dissenyat per solucionar tots aquests casos.

Manu González

TMBLight: la interacció de l'usuari com a eix de la mobilitat dins de la ciutat sostenible

Raquel Quevedo és al capdavant del seu propi estudi, on realitza projectes de disseny gràfic, direcció d'art, escultura i instal·lacions. Unint experimentació i imaginació, el seu treball es caracteritza per la recerca de nous camins creatius a través de la desconexió físic-virtual en processos i formes.

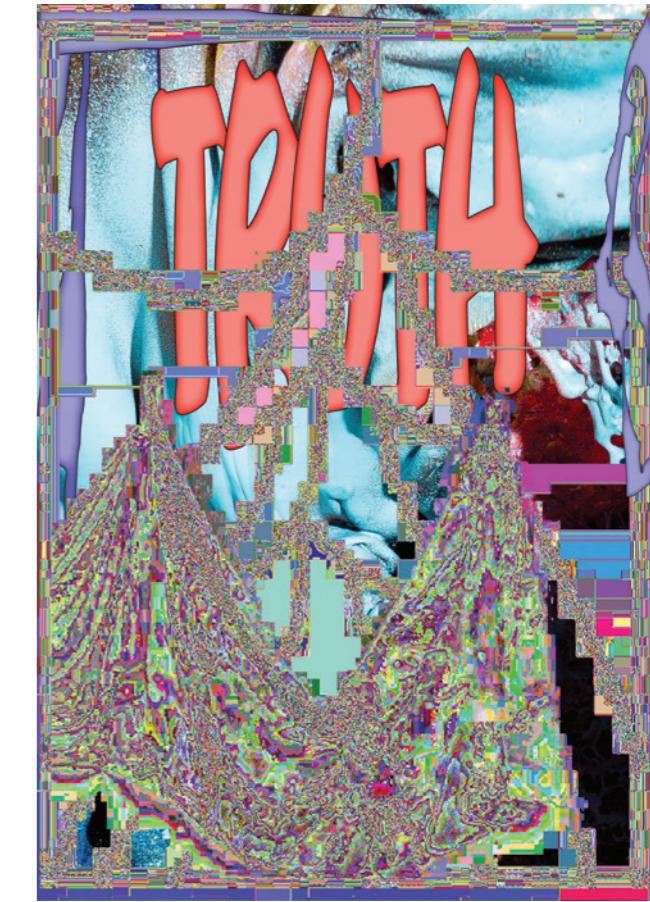


Com ha evolucionat la teva visió del disseny des de la teva etapa universitària? Quan més endavant vas fundar el teu estudi, tenies una idea clara del tipus de projectes que volies desenvolupar?

Entenia el disseny des d'una limitació i ara aquest límit s'obre i es tanca, no com una frontera, sinó com un cercle que ha deixat d'existeix. Tot forma part de la mateixa història, camins diferents del nostre laberint, un Bio-Grafia. Quan vaig fundar el meu estudi (2010) volia enfocar el disseny cap a l'experimentació en processos i mètodes, així com cap a la creació tipogràfica... i així ha estat, però ara tot és més fluid, i es barreja disseny, fotografia, pintura, art, escultura, literatura... fins i tot no existeix un lloc «físic» per a l'estudi, sinó que canvia segons els interessos del projecte. He passat de l'experimentació com a error perceptiu físic a la desconexió físic-virtual com una possibilitat de nous camins creatius.

Sí, per a mi és igual d'important, perquè forma part d'una mateixa totalitat. A *Money Makes Me Ugly/Mickey Makes Me Happy*, el meu objectiu era reciclar els materials que quedaven acumulats al meu estudi per crear escultures inspirades en formes de lletra. Després de diverses escultures, vaig decidir que la forma havia de sorgir de manera lliure. Llavors, el significat d'experimentar era crear una peça sense pensar qui serà el resultat final, intentar portar la intuïció i l'esportaneïtat cap al procés de creació. A la identitat per al festival Demo de 2017, vaig descompondre el logotip en trossos d'escuma per crear una instal·lació en la qual creixen cristalls de sal. Vaig registrar fotogràficament el procés i va ser la imatge del festival i una de les peces exposades a la galeria Dada Studios (Barcelona).

A EINA vaig tenir la sort d'entendre la tipografia tant des de la seva creació històrica com per la seva capacitat de ser moderada per la societat, l'ús, la personalitat, etc. Així com constatar que, com a conjunt de signes o símbols es pot «mirar» des de moltes perspectives. Entenc la tipografia com la unió d'imatge i lletra a la vegada, intentant crear-la de forma anacrònica, treballant la no memòria i l'esportaneïtat en la forma gràfica.



D'esquerra a dreta
Després de la fi del món, CCCB, 2018
Pòster Truth, 50x70 Glicée Print, 2018
Mural Bullet Point, 50x70 Glicée Print, Guillermo Santomà, 2017

Sembla que el material que esculls (o trobes) per treballar et marca el mètode a seguir: ¿el mitjà és el missatge?

El mitjà forma part del missatge. Per exemple, tant les escultures de *Money Makes Me* com la sèrie de gerros exposades a Axel Arigato (Londres, Gotenburg) estan inspirades en el sistema fotogràfic de Google Maps. Si primer es necessita veure un «gerro» (objecte físic) per donar-li el nom de «gerro» i obtenir la seva imatge (fotografia del gerro), en el procés de creació d'aquests objectes, el primer pas, el gerro físic no existeix. El cicle s'inicia des de la imatge fotogràfica com a objecte, com a realitat virtual en si mateixa. Així doncs, aquests gerros/escultures estan construïts a través de la seva fotografia i no de la peça física en si mateixa. En el moment de la seva creació, els donava forma, textura i color a través d'una sèrie de mutacions/decisions preses des del que estava passant a la pantalla d'una càmera fotogràfica. Com a Google Street View, són «imatges d'un gerro» que funcionen com un «mapa tridimensional» d'un gerro. De fet, abans de portar les peces de *Money Makes Me* al món «real» a través de l'exposició a Etage Projects, les vaig passar pel filtre d'Instagram per veure quina reacció tenia la gent. El més interessant va ser veure els noms que van donar per intentar desxifrar, catalogar, classificar i entendre el que estaven veient. Aquestes peces/ coses van adquirir un nom a través de la seva percepció en un mitjà digital.

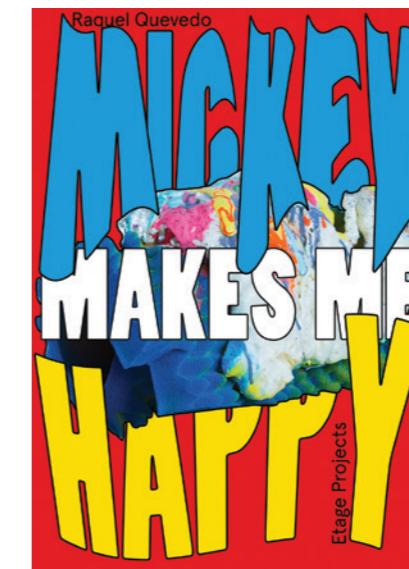
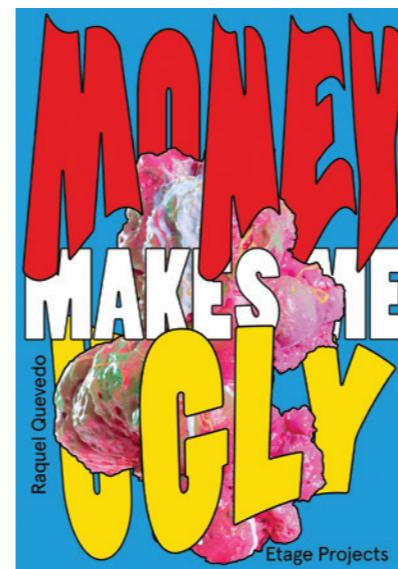
Per a la identitat de Demo de 2014, vam experimentar amb tipus mòbils en impressió 3D per a un sistema tradicional d'impressió, una Heidelberg. Per a la gràfica de 2015, vam crear una identitat connectada a the Internet of Things; momentània, flexible i personalitzable a l'usuari. El logotip, per exemple en les peces digitals, canvia de forma i color segons l'estat del trànsit i temperatura de Barcelona, la localització GPS, etc. El medi interactuava no només amb el missatge, sinó també amb el receptor del missatge.

El gust (allò que es bonic, bell, que agrada) per a mi és un consens en un període de temps i lloc determinats. M'interessa sortir d'aquest

cercle, com comentava al principi d'aquesta entrevista, difuminar aquests límits a través de l'experimentació treballant obertament sobre ficció vs. realitat, virtual vs. físic, verdader vs. fals, intuïció vs. fets, dissenyador vs. artista... Alguns treballs tipogràfics parteixen d'aquestes dicotomies, com la gràfica per a l'exposició del CCCB *Después del fin del mundo*, els títulars per al documental d'Alejandro Palomo o la tipografia creada per al logotip *Heroes* per al Theatre Royal Stratford East de Londres... fregant els límits de la llegibilitat i de la tipografia com a imatge.

En el teu projecte *Money Makes Me Ugly/Mickey Makes Me Happy* reflexiones sobre la imperfecció i la fugida d'allò estàndard, ens en pots parlar mica més?

Podries explicar-nos quins són els teus projectes més propers? Una col·lecció de vestits amb superpoderes. Aquest projecte treballa la idea de cos/objecte, espai/temp, performance, disseny i narrativa. Planteja la possibilitat que, després de l'Antropocè, hi ha un nou ésser humà que pot redirigir fàcilment la seva força de canvi no sobre els ecosistemes terrestres sinó cap la seva pròpia naturalesa interior. En aquesta reconexió amb l'ésser, el cos es dilueix vestint-se amb objectes creats sota un mantra (fe) que es transmet a la persona que els porta, experimentant el no-espai i el no-temp de l'objecte.



*Money Makes Me Ugly.
Mickey Makes Me Happy 2017
Etage Projects Exhibition 2018*



Nixi for children és un projecte de realitat virtual dissenyat per ajudar els nens i nenes que s'han d'operar a preparar-se abans de la cirurgia. A través d'un kit de realitat virtual, els pacients i les seves famílies eviten l'angoixa perioperatòria preparant-se des de casa. Els pacients veuen en primera persona, com és un quiròfan per dins, com s'administrarà l'anestèsia, el preoperatori, etc.

El projecte neix com el TFG de Tomàs López, després d'una col·laboració amb l'Hospital Sant Joan de Déu de Barcelona on es desenvolupà el primer prototip de l'experiència. Un any després, *Nixi for children* s'acabaria convertint en el primer producte de Nixi Design for Health, una startup especialitzada en la millora de l'experiència dels pacients mitjançant de la realitat virtual.

Actualment, *Nixi for children* s'està implementant en un assaig clínic a l'Hospital Germans Trias i Pujol de Badalona i a la Clínica del Pilar del grup Quirón-Salud. El projecte ha estat reconegut amb el Premi Tatiana Sisquella, atorgat pel diari Ara a projectes d'alt impacte social, i ha estat finalista del programa Explorer impulsat pel Banc Santander.

Tomàs López

Nixi for children



L'objectiu del projecte, al Sanatori de Sant Just Desvern, és la creació d'un centre emissor de l'experiència comercial l'eix principal del qual és la moda, posant en valor el disseny espanyol i vinculant-hi el ciutadà, retornant-li una experiència comercial única més enllà de l'acte de comprar.

La intervenció ha de vestir l'espai. La seva materialitat ha de ser oposada i contrastada amb la preeixència i generar un joc en què apareguin equilibrats visualment.

El concepte del projecte desglossa la intervenció en tres grups. El grup base, format pel conjunt arquitectònic on els elements responen a eixos ortogonals i creen una quadricula perfecta en bloc rígid, opac i pesat.

El segon grup es considera funcional i necessari perquè el primer pugui ser habitable i configurat per al desenvolupament de les accions. Consta dels elements que ajuden a la base a configurar-se, a comunicar-se o aïllar-se. Tot i que en funció s'uneixen amb el primer grup, adopten la materialitat del tercer per distingir-se'n clarament. El tercer grup es considera un grup invasor totalment alié al lloc que conquereix l'element permanent arquitectònic. En conseqüència, no s'hi assembla gens, ja que segueix formes orgàniques sinuoses i mòbils i les qualitats de lleugeresa i transparència.

Helena Pérez

Centro experiencial de diseño de moda

Expandir la vida del vestit a través de l'*upcycling*.

La temporalitat, el ritme i el tempo són algunes de les variables que configuren l'actual sistema de la moda. Des del ritme de les estacions i col·leccions fins al ritme de les màquines de cosir dels tallers tèxtils d'arreu del món, la presència d'aquesta variable és un dels aspectes que determinen com entenem, creem i utilitzem la moda actualment.

Aquesta recerca s'endinsa en aquesta variable amb la voluntat d'investigar la relació entre el tèxtil i l'allargament de la vida de la ropa a través de les estratègies de disseny i així fer possible i reflexionar sobre com podem reconstruir un sistema de la ropa des de perspectives de benestar ecosocial.

Entendre l'Antropocè per transitar cap a l'Ecocè, a través de propostes que actualment estan contribuint a generar noves mirades com ara el decreixement o l'ecofeminisme, obren vies o canals d'exploració per relacionar-los amb el tèxtil. Allargar la vida útil d'una peça de ropa és un aspecte crucial per reduir la càrrega ambiental del seu procés de producció. Explorar les estratègies de reutilització i les estratègies de reciclatge per minimitzar l'impacte ambiental i social és el marc principal d'aquesta recerca, a més de traçar un camí per investigar a través del disseny i l'*upcycling* com a pràctica de referència. Vincular estratègies ambientals, materialitat tèxtil, usabilitat i temporalitat, per aconseguir repensar un sistema de la ropa que s'ha de convertir en circu-



lar per a deixar de tenir un impacte negatiu sobre el nostre entorn i les persones que hi viuen.

La proposta concreta d'aquesta recerca resideix en el recull de dades que es presentaran sobre alguns dels impacts que genera el sector tèxtil i en la investigació a través de la pràctica de l'*upcycling*. La minimització d'aquests impactes, o la transformació

en impactes positius, és una de les grans qüestions que cerquen el Disseny per la Ciclabilitat i també l'*Slow Fashion*. La indústria tèxtil ja ha començat la seva transformació, cercar maneres d'impulsar-la és un dels grans reptes de la nostra contemporaneïtat.

Lifelong fashion és el resultat d'aquesta investigació basada en la pràctica. És una estratègia que permet pensar des de l'inici del procés de disseny la creació de peces de roba amb cicles de vida llargs i segurs, que vinculi l'usuari amb els processos de creació. L'*upcycling thinking* sorgeix com a resultat del procés d'investigació a través del fer, és una proposta investigada a

través del disseny i per al disseny. L'*upcycling* ens permet pensar en el final de la vida d'una peça de roba allargant-ne la vida útil. *Lifelong fashion* ens permet pensar des de les etapes inicials de disseny amb la maximització de cicles de vida que una peça de roba podria experimentar. Així doncs, *Lifelong fashion* és més que dissenyar productes tèxtils o de moda, *Lifelong fashion* és una proposta per a dissenyar sistemes circulars i segurs per aquests artefactes tèxtils que els dissenyadors creen.



La Maleta de Portbou és una il·lustració seleccionada per a l'article «La gran inundació - 30 anys després de la Caïda del Muro de Berlin» de la revista *La Maleta de Portbou*. La il·lustració

fa referència al contrast econòmic, d'oportunitats i de recursos d'una Alemanya dividida en dues parts: l'oriental i l'occidental, amb realitats desiguals.



Imagina Civican és una proposta de cartell per a l'exterior de centre cultural Civican a Pamplona que va guanyar el segon premi escollit pel públic.

La imatge reflecteix la multifaceta característica del centre, de manera que genera una totalitat amb les parts: esports, natació, cinema, biblioteca, ciències i música.

A *Yorokobu* les plantes formen la paraula «Yorokobu» (que signifiquen «ser feliç»). El futur depèn de les nostres accions, l'amor per la natura i el medi ambient. Ser feliç cuidant les plantes i no contaminant gràcies a l'ús dels vehicles elèctrics de Volkswagen.



Pini Perrone



Jugant amb la fina línia que separa el disseny de l'estètica pura, Max se centra en una recerca constant de formes atrevides i suggerents que poden ser utilitzades com a cadira, taula o escultura. Tot gira al voltant d'una solució funcional com s'aguantarà, si es mantindrà dempeus o si serà útil juntament amb la forma més apropiada.

Ha centrat el seu treball en experiments formals els quals oscil·len entre els límits de la forma i la funcionalitat a través del material. La pedra, el ferro i la fusta han estat els seus millors aliats fins ara: la seva simplicitat i to quedat es pot controlar i convertir en alguna cosa elegant i extremadament delicada.



Max Enrich

Pàgina anterior

Fiberglass

De dalt a baix

Stabile Collection

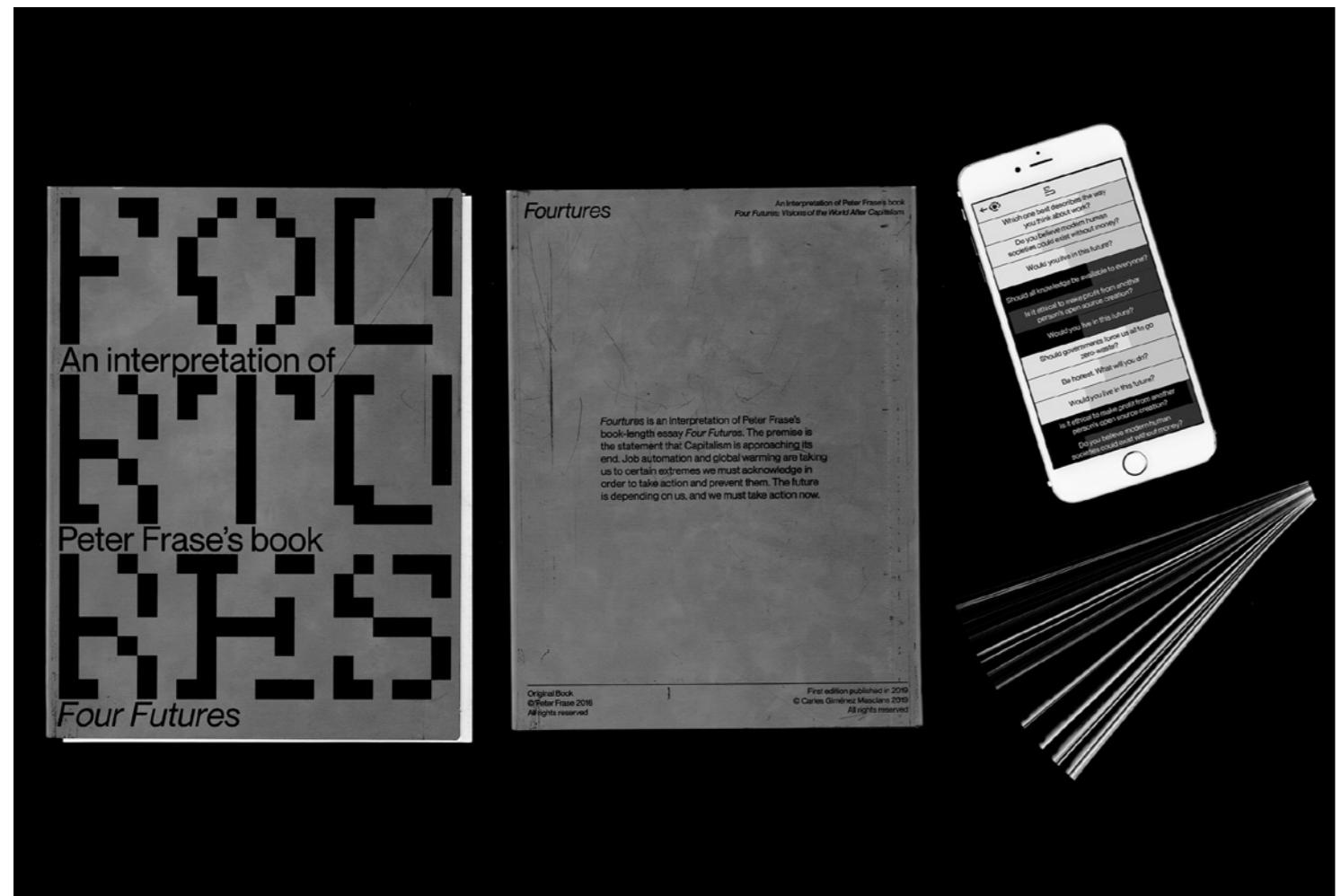
Aiguafreda Glass Pitchers

Pàgina següent

Moiré



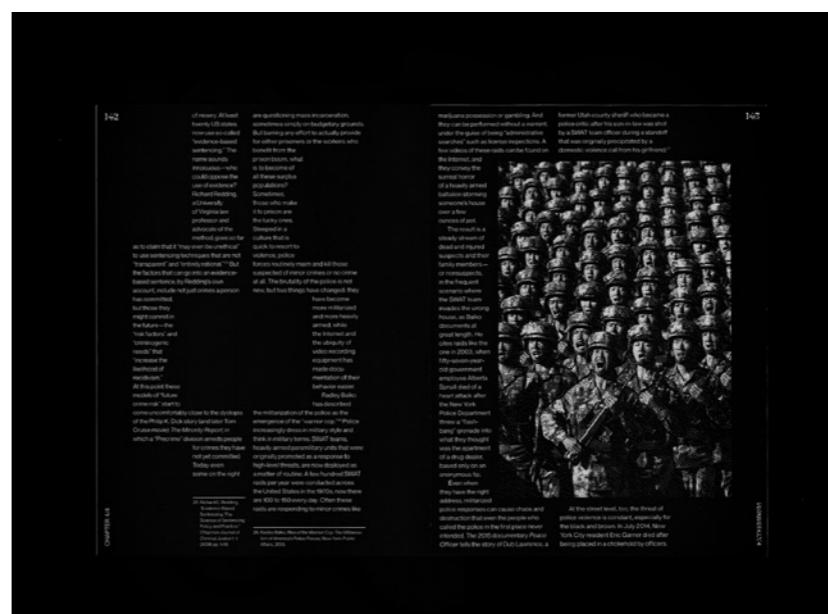
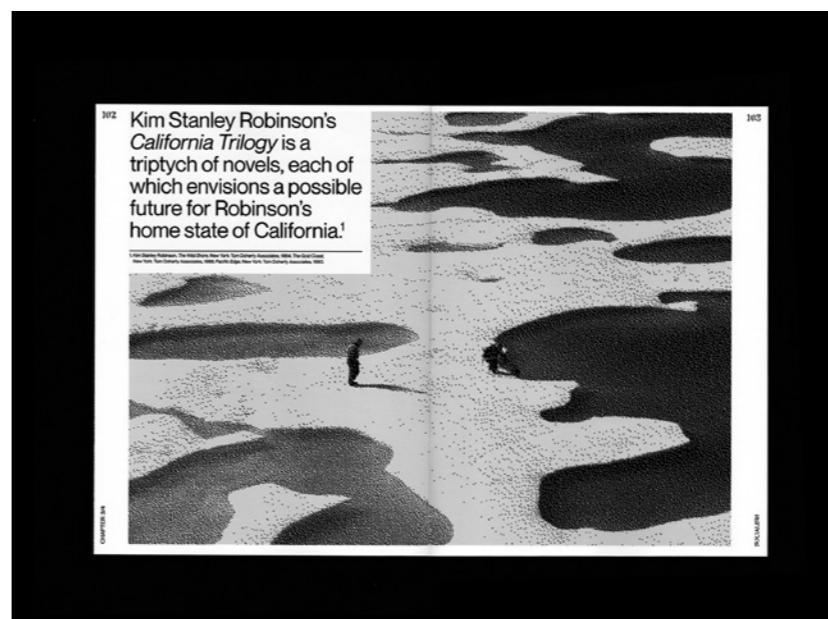
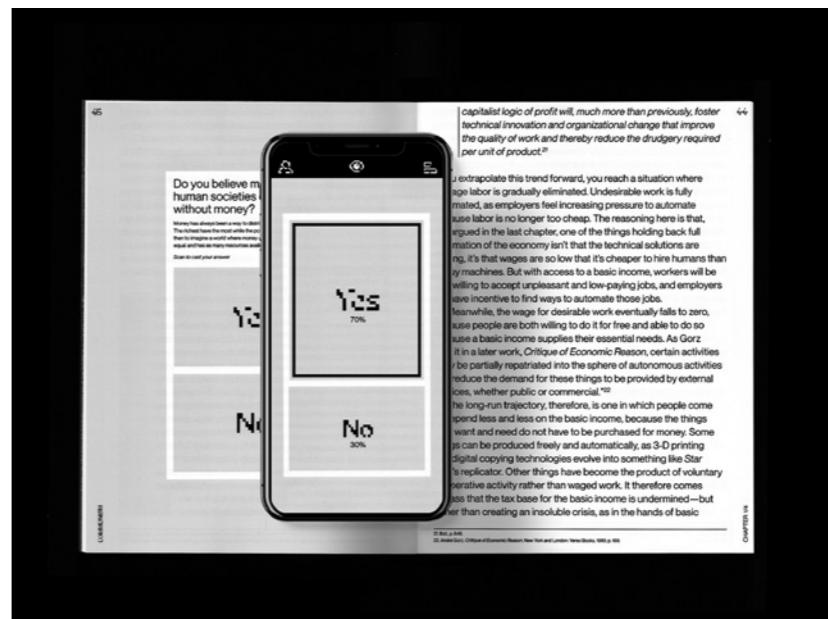




Fourtures és un projecte editorial i interactiu que sor-geix de preguntes com: Serem capaços d'afrontar la hipotètica fi del capitalisme? I si no aconseguim parar el canvi climàtic a temps? Com gestionarem l'automa-tització de la feina a nivell social?

A partir d'aquest punt es planteja una reedició del llibre *Four Futures*, de Peter Frase, amb l'objectiu de potenciar el missatge i també el debat que se'n deriba. Per una banda, es proposa una interpretació paratextual del text, és a dir, en la qual la maquetació i el tractament visual de la pàgina expliquen també el contingut. I per l'altra, es realitza una experiència interactiva en realitat augmentada (AR) amb l'objec-tiu de potenciar, de forma democràtica, l'intercanvi d'opinions. D'aquesta manera es construeix un mapa real, contemporani i en temps real de les opinions de tots els lectors.

A nivell material, la funda que protegeix el llibre (que no té coberta) és d'acer inoxidable i rep tots els cops i ratlles, que representen els futurs durs i ad-versos que descriu el text. Només s'han utilitzat dues tints: negra i una tinta directa metallizada platejada.





Disconnectar. Pensar. Idear. Respirar. Crear i tornar a començar. Provar, retocar, tornar a respirar i desconectar una mica més per rematar. Un espai ubicat a la part alta de Barcelona per estar aïllat, distanciat, en soledat. Com a estat necessari per al procés creatiu. Per al no-res, treballar en un projecte i donar vida a una cosa que no existeix amb un únic objectiu: inspirar-se i crear.

El plantejament de el projecte se centra en el disseny d'un refugi, habitatge i espai de creació en un context urbà, tant el seu interior com exterior. La inspiració pot visitar-nos observant la gran ciutat, la vida domèstica o els edificis que ens envolten. Es pren com a punt de partida un lloc elevat dins de Barcelona, en un terrat de Born. Estant prop de centre, però situat estratègicament en una ubicació superior de tal manera que s'escapi del moviment a peu de carrer, lluny però a prop, a prop de el cel.

Pensat per a un sol llogater, un creatiu que viurà temporalment en una estructura de bastides que s'aixeca aprofitant una paret mitgera reconverteïda en protagonista en el propi terrat, respectant al màxim la ciutat, el terrat i la convivència amb els veïns. El refugi té espais exteriors i interiors, ideat per a la vida individual, la creació i la contemplació de la ciutat.

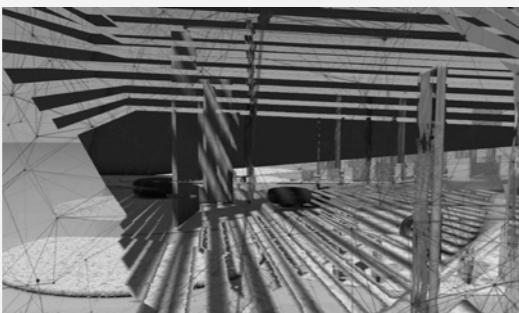
La bastida és un element que podem trobar a la ciutat. Efímer, de fàcil muntatge i desmuntatge. Aquest factor permet crear alçària plànols on poder caminar o estar-s'hi. En tractar-se d'una estructura ferma, es proposa no només treballar, sinó també viure. La mitgera protagonista i la seva gran altura afavoreix la instal·lació de la bastida, d'aquesta manera, podem créixer en vertical i en diferents alçàries. A cada alçària, una estança diferent. Es considera refugi tant l'interior de cada estança com l'exterior.



La bastida permet crear llocs oberts en què el creador pot menjar, crear o simplement estar-s'hi.

El refugi disposa de tres espais tancats que utilitzen el mateix mètode constructiu i materials; muntants de fusta de pi col·locats cada 60 cm, revestits de policarbonat cel·lular acabat en gel. Aquesta distància entre muntant i muntant s'aprofita per col·locar prestatgeries, barres i taules que es trenuen, despleguen o pleguen quan es desitgi. El motiu d'aquesta distribució passa per la necessitat del propi creador de gaudir de privacitat per treballar o realitzar certes accions. Ja sigui dormir, rentar-se o simplement per qüestions climatològiques, com ara que pugui protegir-se de la intempèrie i obtenir confort. La comoditat és necessària per estar en harmonia amb tu mateix. Està pensat perquè sigui un espai semi-passiu, una part s'abasteix energèticament sola i una altra amb ajuda del mateix edifici.





Aquest estudi enllaça l'anàlisi teòrica dels espais arquitectònics amb la pràctica del disseny, desenvolupant diverses experimentacions d'espais híbrids i en constant configuració, mitjançant la generació d'imatges que prenenen rescatar els sentits

durant el procés de disseny i descobrir la complexitat analògica en els fenòmens tecnològics. És un projecte de recerca a través del disseny que té la intenció de reflexionar, ja que es basa en l'experimentació de la vivència de la forma, el moviment i els usos i desusos de l'espai després d'haver estat pensat com a rizomàtic, un espai teixit no teixit, que no comença ni acaba; és viu i per tant llis, nòmada, il·limitat del dret i de l'anvers, i sense centres ni punts fixos. Un concepte que

es planteja en la integració de l'espai viscut, entès com una construcció que altera un entorn, genera possibilitats d'habitar i sentir per mitjà de la multiplicitat que el constitueix i les connexions que es creen en relació amb el cos que el viu.

L'objectiu d'aquesta investigació és repensar el concepte d'espai, establint els elements cos-espai-tecnologia com a part integradora del procés de disseny i la seva representació. Amb tot això, es persegueix abordar nous paradigmes i reflexions de l'espai contemporani, així com involucrar elements intangibles que generen significats en els processos de disseny i arquitectura.



Com parlar de la Guerra Civil espanyola a través d'imatges? Vaig partir d'aquesta pregunta per realitzar la publicació que vaig titular *El canto del búho*. Intento conduir el lector cap a una experiència sensible inspirada, d'una banda, en la lectura de l'obra de George Orwell *Homenatge a Catalunya* —en la qual l'autor ens narra la seva estada a Barcelona durant la revolució de 1937 i els mesos que va passar al front d'Aragó durant la Guerra Civil— i també en la sèrie de fotografies de Jaume Serra, que mostren els llocs on van succeir alguns dels fets relacionats amb aquest treball i altres esdeveniments posteriors que s'emmarquen en la resistència guerrillera al franquisme, coneguda com a maquis.

En recórrer la publicació ens endinsem en una història que sorgeix de les escenes que denoten el dolor de la vida com l'absència, el dol, l'olor de la mort, els sons de les restes que queden en l'oblit i l'aire i la llum que es filtra entremig com a restes de la memòria.

El text i les imatges conjuguen passat i present, embolcallats en una aura de decadència plena de malenconia, que queda realçada pel blanc i negre de les imatges.

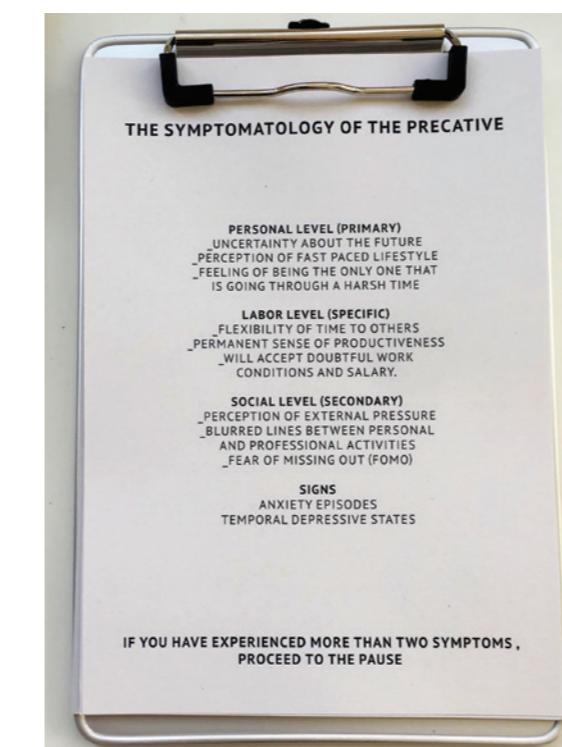
Al costat de la publicació, es troba la caixa que conté el llibre, amb l'interior folrat d'un mapa topogràfic dels Pirineus aragonesos. Allà va ser on va fer incursió el grup més nombrós dels maquis.

Creia necessari, també, recuperar un tema tan desconegut per a la nostra generació com és la Guerra Civil espanyola. Per aquest motiu, vaig realitzar també una sèrie de cartells on intento que l'espectador reflexioni sobre l'oblit d'aquella guerra i la necessitat, fins i tot present, de passar per un procés de dol que ens ha estat negat, en nom de la consigna de passar pàgina, la qual cosa ens ha conduït a convertir-nos en ignorants, amb el consegüent perill que això implica. El perill de repetir aquella tragèdia.



Precatiu: conjunció de precarietat i creatiu.

Gràcies a les pràctiques precatives dins les esferes creatives (món acadèmic, institucions, sector privat, autònoms) que sostenen el món d'avui en dia, és normal que els signes de la síndrome apareguin amb freqüència. Els pacients que presentin la síndrome han de tenir una actitud activa envers el problema, ja que l'única manera de generar-la és creant una pausa conscient al seu entorn. Aquest projecte explora els límits de la precarietat contemporània dins de l'esfera creativa, sigui quina sigui, i de com el seu impacte en la societat com a entorn ha estat una de les causes en el creixent nombre de casos o brots de depressió i ansietat, en l'anomenada *Age of Anxiety*.





Per què els humans, sent els animals més intel·ligents, destrossem el planeta i, en canvi, la resta d'animals del món, suposadament més «ximples», no?

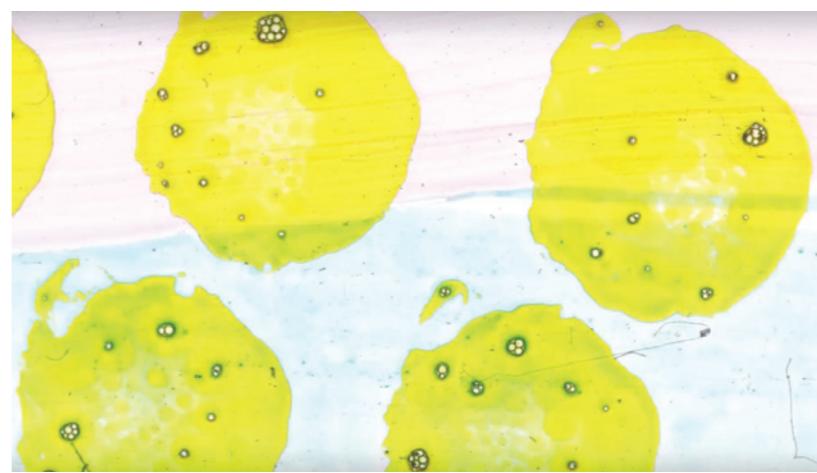
Aquesta va ser la pregunta de partida que em vaig plantejar per iniciar aquest projecte. Els éssers humans hem viscut en una evolució constant. S'ha descobert que en el procés evolutiu del genoma humà actual, l'*Homo sapiens* comparteix gairebé el 99% dels gens amb el ximpanzé i el bonobo. Actualment, aquestes dues espècies antecessores, es troben en perill d'extinció, com també la majoria d'animals salvatges i exòtics del planeta. Però, en quin moment vam arribar a ser els governants d'aquest món?

Aquest projecte de denúncia n'explica el perquè, partint de la idea que les persones tenim la tendència de posar-nos en situacions límit amb el món que ens envolta per culpa del nostre comportament antropo-

cètric i consumista. D'aquesta manera, plantejant una situació real on la humanitat es veu incapaç de canviar de manera total i radical, s'analitzen certs problemes com són el sistema capitalista, però també altres aspectes com: la nostra imaginació, la nostra creativitat i les nostres activitats, que són en realitat, la causa de tots els problemes globals que patim.

Així que, finalment, aquest projecte d'investigació explica de manera breu i resumida l'evolució destructiva encarada al medi ambient que hem creat els éssers humans des de la nostra existència fins a l'actualitat a partir d'una animació en 2D, que és una adaptació del llibre *Sàpiens. Una breu història de la humanitat*, de Yuval Noah Harari.

Fins a quin punt estem disposats a sacrificar el planeta per la nostra comoditat?

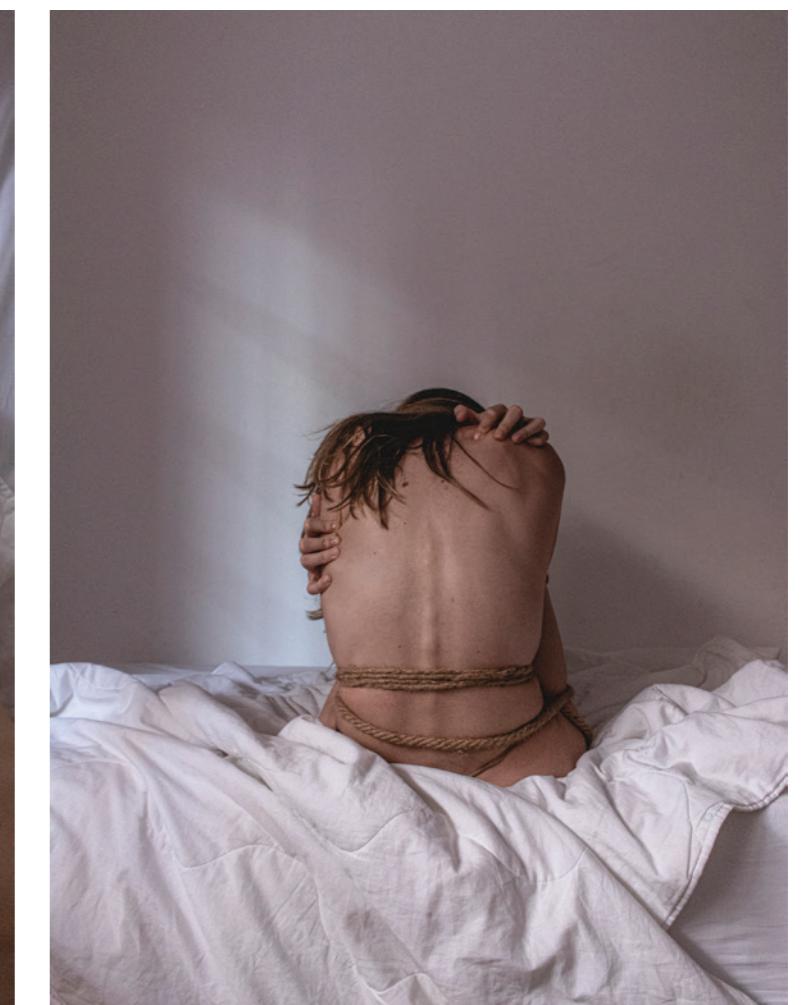
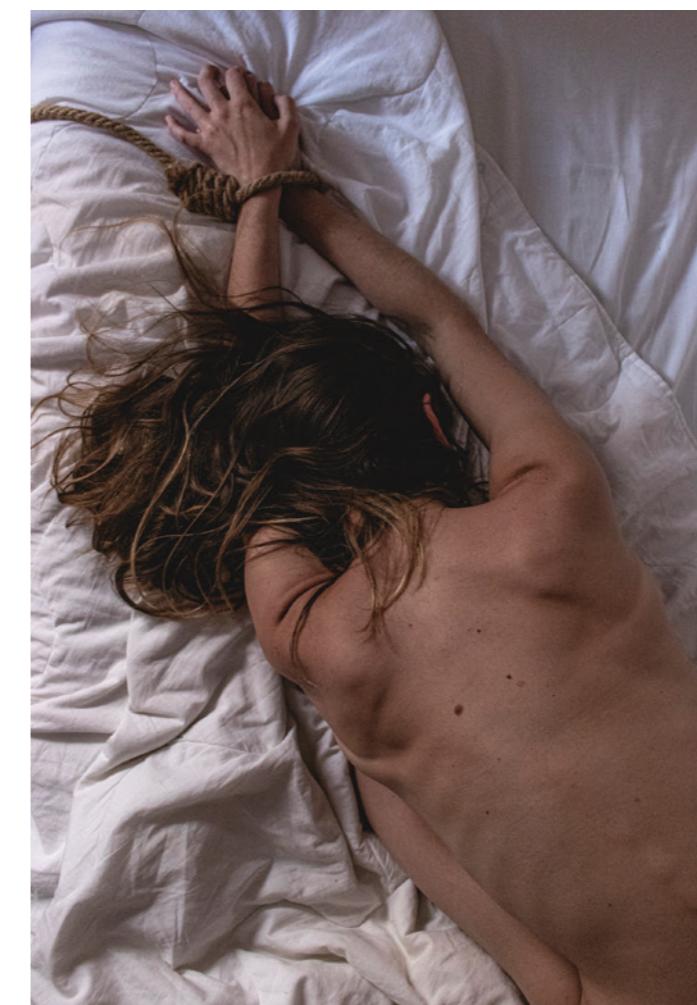




Actualment a Espanya es generen aproximadament 400 kg de rebuig per persona a l'any i una part considerable d'aquesta xifra es genera a la cuina. D'aquesta manera, es va començar a crear el punt de partida d'*Space*.

Space és una paperera per a paper o plàstic que té com a objectiu millorar la gestió d'aquests residus a la cuina. La seva principal característica és la compactació d'aquests materials, la qual cosa n'optimitza considerablement el transport i l'espai a la cuina. Amb la sostenibilitat com a ànima del projecte, es proposa també que la paperera estalviï bosses de plàstic per al trasllat d'aquest material, utilitzant el propi cub per rebutjar el material directament al contingidor.

La formalització del producte va ser especialment pensada per a una funcionalitat d'ús eficaç i estètica. *Space* ofereix la possibilitat de tenir una paperera que solucioni el problema de la gestió de les deixalles de forma efectiva, sostenible i elegant.



Erotisme? Que és l'erotisme? Quan parlem d'erotisme realment sabem què volem dir? Hi ha una definició exacte per explicar-lo? Per començar, l'erotisme és una paraula ambigua sense una definició exacte, com seria per exemple l'art.

És per aquest motiu que no intento definir l'erotisme en si, sinó entendre com l'erotisme conviu en nosaltres i com aquest és un dels aspectes interiors de l'ésser humà. L'erotisme es manifesta de diverses maneres, com serien el sexe i l'amor, però també presenta una gran relació amb la mort. És aquí on dono resposta a la meva hipòtesi: Hi ha relació entre erotisme i mort?

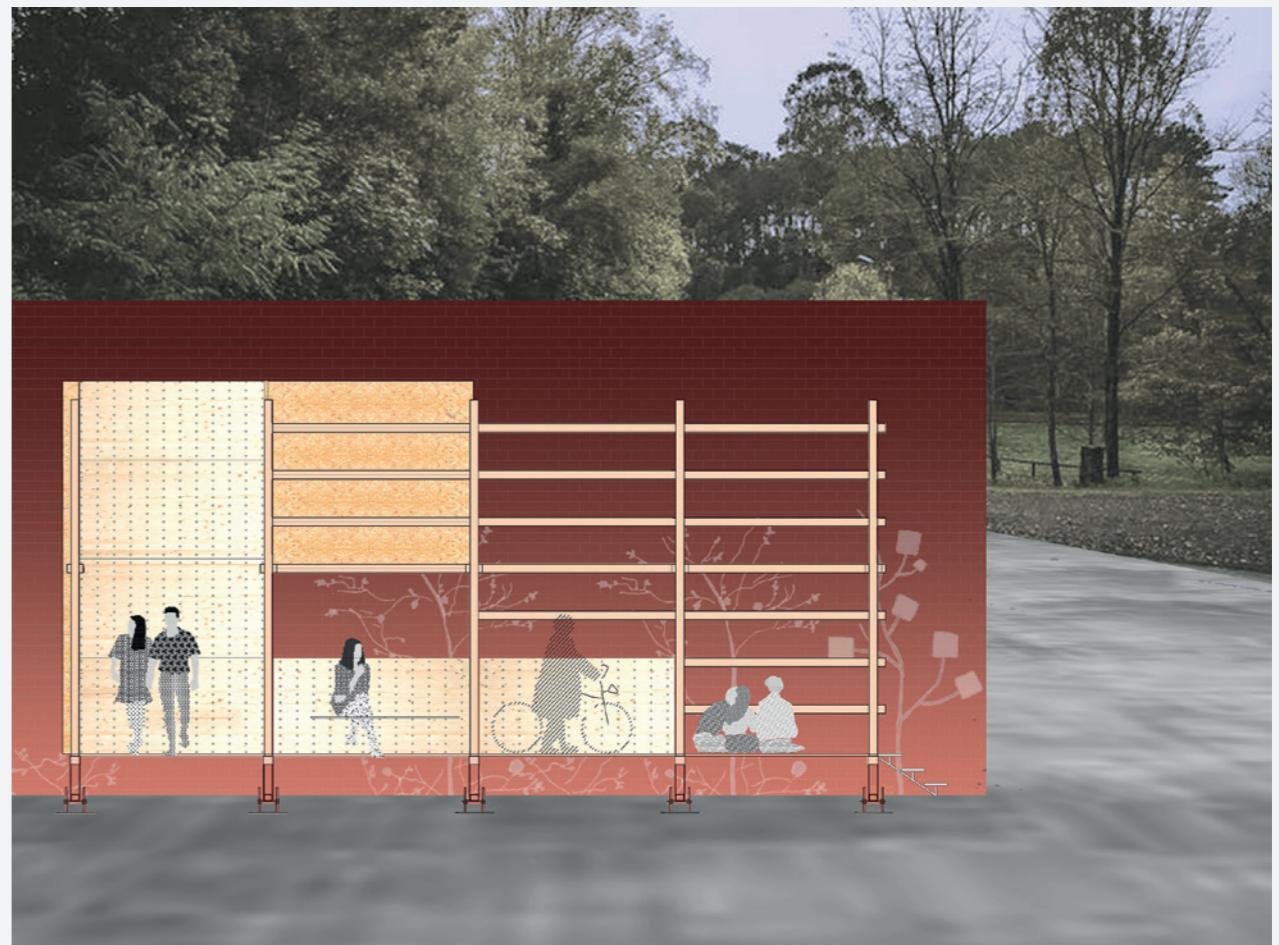
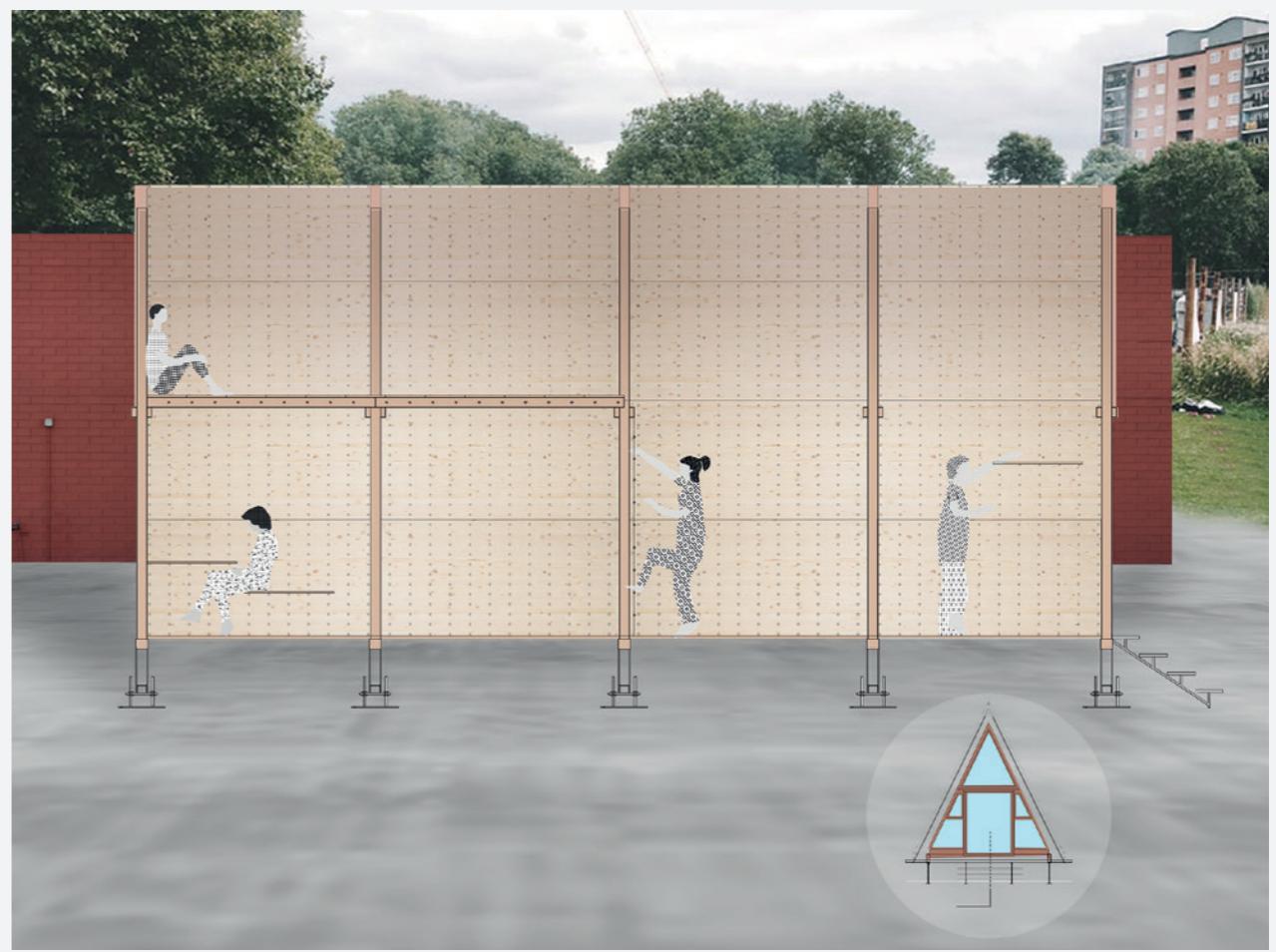
Aquest projecte està format per dues peces. En primer lloc, el treball d'investigació on vaig realitzar un estudi sobre com l'erotisme conviu en nosaltres i com l'entenem, tant en l'àmbit social com en l'art. En segon lloc, d'un llibre fotogràfic amb peces pròpies.

Aquesta part és la part més personal del treball ja que aquesta peça neix fruit del dol que vaig patir quan tenia 16 anys. Tracta d'un discurs visual separat en tres fases: l'individualisme de l'ésser, la dona objecte i la dona apoderada. Tres punts que descriuen el procés i la lluita interna que vaig viure.

El projecte revisa el concepte de ciutat i estableix un pont entre el context actual i la ciutat utòpica plantejada per l'artista Constant Nieuwenhuysen la seva obra *La nova Babilònia* (1956- 1974).

La proposta parteix d'un sistema ja existent d'un espai muntable, desmuntable i modular. L'objectiu és dotar l'habitacle de flexibilitat i autosuficiència, adaptant-lo a l'entorn urbà, oferint una alternativa al nomadisme contemporani: un habitacle flexible que ens permeti estar en trànsit, adaptant-nos a les circumstàncies de cada instant dins les ciutats contemporànies i dins la seva arquitectura sedentària.

El títol significa «instantàniament», i fa referència a com aquest habitatcle apareix i desapareix de manera ràpida i no-permanent a les ciutats, i la facilitat de transformació del seu interior.

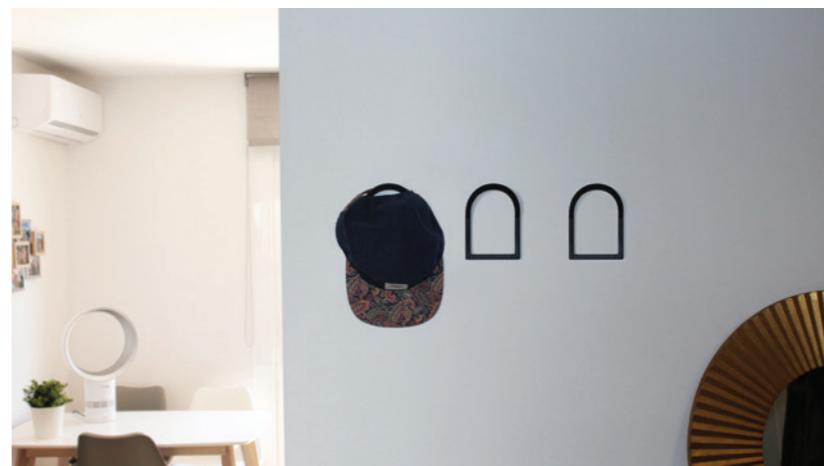




Soul Move Design vol reflectir els diferents conceptes de disseny per a la llar sempre tenint en compte l'usuari, transportant una part dels meus productes interactius i funcionals per tal de crear un vincle entre l'objecte i l'usuari, defugint la visió estètica i anant més enllà.

Seguint aquesta motivació, s'ha elaborat una col·lecció de quatre objectes de disseny; Them, Eclipse, Shaker i Hangarc. Tots quatre busquen aquesta interacció des de diferents punts de vista, tant visualment com física. Es persegueix arribar a la simplicitat de l'objecte intentant eliminar-ne la part més superficial, i tenint en ment l'usuari com a punt de partida. Es busca, així doncs, que els dissenys siguin tocats i observats des de prop, de manera que s'hi pugui interactuar.

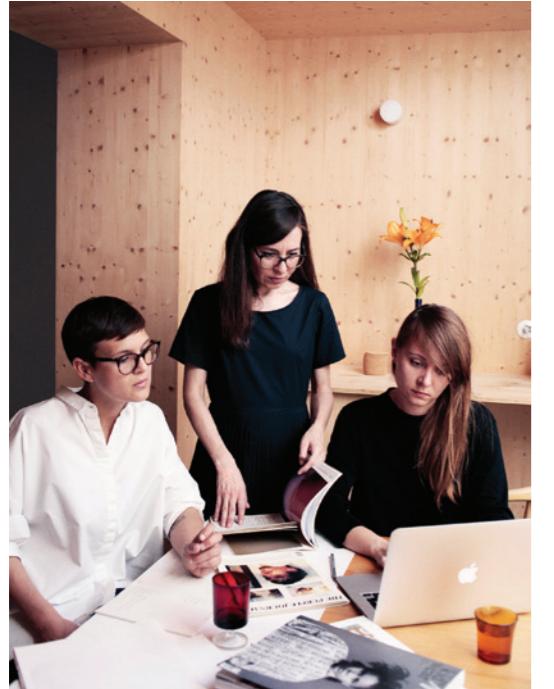
Les diferents col·leccions tenen com a fil conductor una història construïda a base de records i percepcions, de manera que es crea una atmosfera íntima entre l'usuari i l'objecte que permet desenvolupar una relació única entre tots dos.



Isa Merino i Carol Montpart, exestudiants d'EINA, formen l'equip editorial de *The Plant* juntament amb Cris Merino. La revista, a més d'ofrir continguts de manera senzilla i personal als amants de les plantes, els proporciona una mirada nova d'aquesta temàtica combinant-la amb les obres de personnes creatives amb passió per la botànica.

Isa i Carol, us vau conèixer mentre estudiaveu disseny a EINA i després vau coincidir altra vegada a Folch Studio, com passeu d'aquesta relació a fundar *The Plant*? Quins van ser els passos que vau seguir i quines les dificultats amb què us vau trobar?

les quals ajudes a formalitzar i potenciar. Aquest procés et va encoratjant a crear la teva pròpia publicació, on transmetre allò que t'interessa, creant relacions de col·laboració amb gent amb qui tens moltes coses en comú o amb aquells a qui admires. Així doncs, un bon dia vam decidir llançar-nos-hi i vam començar el procés del que ara és *The Plant Magazine*. Pel que fa a dificultats, podríem destacar l'econòmica, ja que va ser i segueix sent un projecte de publicació i inversió personal. És difícil però alhora no estem limitades per la temàtica ni hem de complaure una tercera part involucrada.

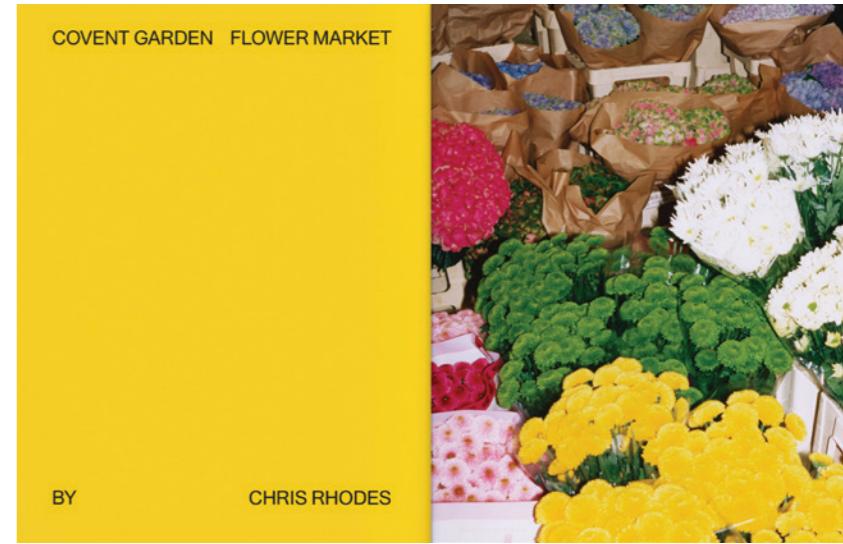


Quan treballles en disseny editorial, participes en la creació de publicacions les idees de



De dalt a baix
From the Earth
Número 13
Covent Garden Flower Market
Número 14
I Can Hear the Poppies Singing
Número 14

Pàgina següent
Portada número 12



La temàtica de la revista va tenir alguna cosa a veure amb el fet que decidissiu que els vostres continguts es publiquessin exclusivament en paper? Com ha canviat el format de la revista al llarg dels anys i quina n'és la causa?

Creiem en les peces editorials impresa, no té res a veure com percep la materialitat d'allò imprès en un entorn digital. Pensar en la mida de la peça i com afecta el lector, seleccionar tipus de paper i tenir cura de la impressió per oferir un producte d'alta qualitat. Avui dia, es consumeix un altíssim nombre

Sí, aquesta va ser la idea original i ha anat evolucionant molt al llarg dels anys. Hem anat obrint les temàtiques cada vegada més i potser ens hem

allunyat una mica d'allò que és purament botànic per explorar el món de la natura. Fa un parell d'anys hi va haver una explosió de contingut botànic a Pinterest i a altres xarxes socials que ens va fer reflexionar sobre què podríem oferir als nostres lectors que no pu-quin trobar en altres fonts de comunicació.

La passió per les plantes sembla el punt de trobada de diferents disciplines (poesia, moda, disseny, música, etc.), era aquesta la intenció inicial o ha anat evolucionant espontàniament?

d'imatges i contingut digital d'una manera, de vegades, superficial. El fet d'aturar-se a llegir una publicació i mirar alguna cosa impresa tranquil·lament t'ajuda desaccelerar i a parar atenció al contingut prestant més atenció.

Hi ha algun canvi previst properament o cada número es defineix de manera orgànica durant el procés de creació?

Sí, cada número sorgeix d'una manera molt orgànica. Vam fer un redissenya gairebé dos anys i ara estem tancant el número 15, que sortirà al febrer. Per descomptat,

sempre procurem introduir canvis i buscar noves maneres de presentar el número per aportar el factor sorpresa que creiem que el lector busca.

A cal ferrer, ganivet de fusta! Crec que cada vegada en tenim menys, preferim tenir menys plantes perquè que tinguin més presència a la casa. El que de veritat ens agrada és sortir a l'exterior, gaudir de la natura salvatge i dels parcs o jardins.

Finalment, ens podríeu dir com són les plantes que hi ha a casa vostra o a l'estudi?





Ricitos de oro i *El culi de Calcuta* van ser realitzats en el marc de el seminari Libro de Texto, per al qual es va haver d'il·lustrar contes infantils, dirigits a diferents rangs d'edat, cadascun amb una complexitat narrativa diferent. D'aquesta manera, el primer conte era per a nens i nenes de 6 anys i el segon per a nens i nenes de 12 anys. La tècnica utilitzada en tots dos casos va ser digital.

Il·lustració per l'aforisme de l'escriptor Franz Kafka, «Una gàbia va anar a buscar un ocell», per al seminari Revistas Infantiles, el públic objectiu del qual eren nens i nenes de 9 a 11 anys. El desafiament va consistir a utilitzar únicament dos colors a part del blanc. Tècnica utilitzada: digital.

L'autoretrat està fet amb tinta negra sobre paper i color digital.



*uiax uieniu it p noia un
glor a uigñi ânis i sup oes
qui ad bella paderet: qdrag
taqngs milia seren quiqua
guia. De filis uida p genera
tiones i familias ac domes
cognitionu suar p nomu
singulor a viceimo âno et*

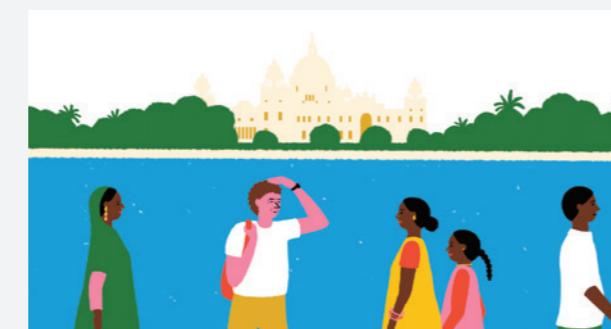
El tema general de la meva recerca té a veure amb un dels invents més importants del món: la impremta. El que va desencadenar és impressionant i la velocitat amb la qual es va estendre per Europa també és notable. Crec que l'existència prèvia de cal·ligrafies hi va tenir un paper important. Menys de cinquanta anys després que s'imprimís el primer gran llibre, es van crear tots els tipus de lletra importants en diverses variacions de tipus mòbil. La Gòtica, la Roman i la Italic es van crear a una velocitat increïble, la qual cosa no hauria estat possible sense l'existència prèvia dels seus homòlegs cal·ligràfics.

Aquesta recerca tracta d'explorar el període anterior i posterior de la invenció de la impremta. El camí que van recórrer els primers textos per convertir-se en tipus mòbils. La recerca consisteix a investigar i fer un mapa dels textos que es van seleccionar. Els criteris



seleccionats per a cadascun dels textos han estat observar analíticament el context històric, les influències estètiques, els models, les característiques i les comparacions. Aquesta recerca clarifica alguns dels aspectes de la transició del text als tipus mòbils i demostra que el context cultural i històric i les opcions estètiques van tenir un paper molt destacat en la creació dels tipus mòbils.

L'objectiu d'aquesta recerca és distingir i classificar les similituds i els canvis que es van fer en els textos per poder fer la transició als tipus mòbils. He utilitzat les següents preguntes de recerca: Quins models es van utilitzar com a font d'inspiració o model per als primers tipus mòbils? Quines influències estètiques van incidir en la fabricació dels primers tipus mòbils? Hi va haver també influències del nord al sud d'Europa? En observar i analitzar les seqüències d'ordres que es van convertir en tipus mòbils durant els segle XV i XVI he intentat respondre les preguntes anteriors.



Diego Ramos va estudiar a EINA i després va anar a Londres per continuar la seva formació en disseny de producte al Royal College of Art. Tot i la seva educació en aquesta àrea, Diego s'acosta a diverses especialitats del disseny i a disciplines diferents. Aquest plantejament li permet col·laborar amb professionals d'altres camps creatius per tal d'acceptar reptes que qüestionin, investiguin i resolguin problemes específics amb l'ajuda de processos innovadors.



Diego Ramos



Pàgina anterior
Comissariat i disseny expositiu
d'«Understanding L'Hospitalet»
a l'Instituto Cervantes de Milà

De dalt a baix
Botiga ECI - Plaça Catalunya,
en col·laboració amb
Guillermo Santomà
Bridal window display, Misui



Diego Ramos



Pàgina anterior
Instal·lació Workshop Son Fortesa,
Camper

De dalt a baix
Comissariat i disseny expositiu
de «New Realities»,
Understanding Design Festival
MAM Store, en col·laboració
amb Guillermo Santomà



Immersos en una societat saturada d'informació visual, víctimes i participants de la importància excesiva de l'estètica, hem perdut habilitats perceptuals i reduït els esforços per crear espais que ens permetin una experiència sensorial completa.

Com passa en altres camps, el disseny d'espais ha estat, doncs, malentès i jutjat; reduït a aspectes, que, tot i que acompanyin el propòsit del disseny en qüestió, no s'han de considerar l'objectiu principal (per exemple la decoració).

El compliment dels objectius fonamentals del disseny d'espais s'ha vist compromès. No, aquest disseny no ha de pretendre crear una imatge cridanera o atractiva per la vista, ha de ser responsable.

D'una banda, el concepte «espai», malgrat tractar-se d'un tema sobre el qual s'ha discutit molt al llarg de la història en molts camps, i sense la intenció de trobar una definició universal (conscient de la dificultat de la tasca que això comportaria), s'entén aquí com la realitat física sensible en la qual convivim i amb la qual ens relacionem constantment. Un concepte que no té significat si no involucra l'ésser humà.

D'altra banda, el disseny, sent igualment difícil de definir, pot significar una gran varietat d'aportacions: es pot deure a necessitats, qüestionar situacions, reivindicar valors, explicar, ensenyar i mostrar. Tenint en compte, una vegada més, que sense un usuari no existeix.

Per tot això és necessària una reflexió que discrivi cap a una revaloració de la sensorialitat que pertany, de manera intrínseca, al disseny d'un espai.



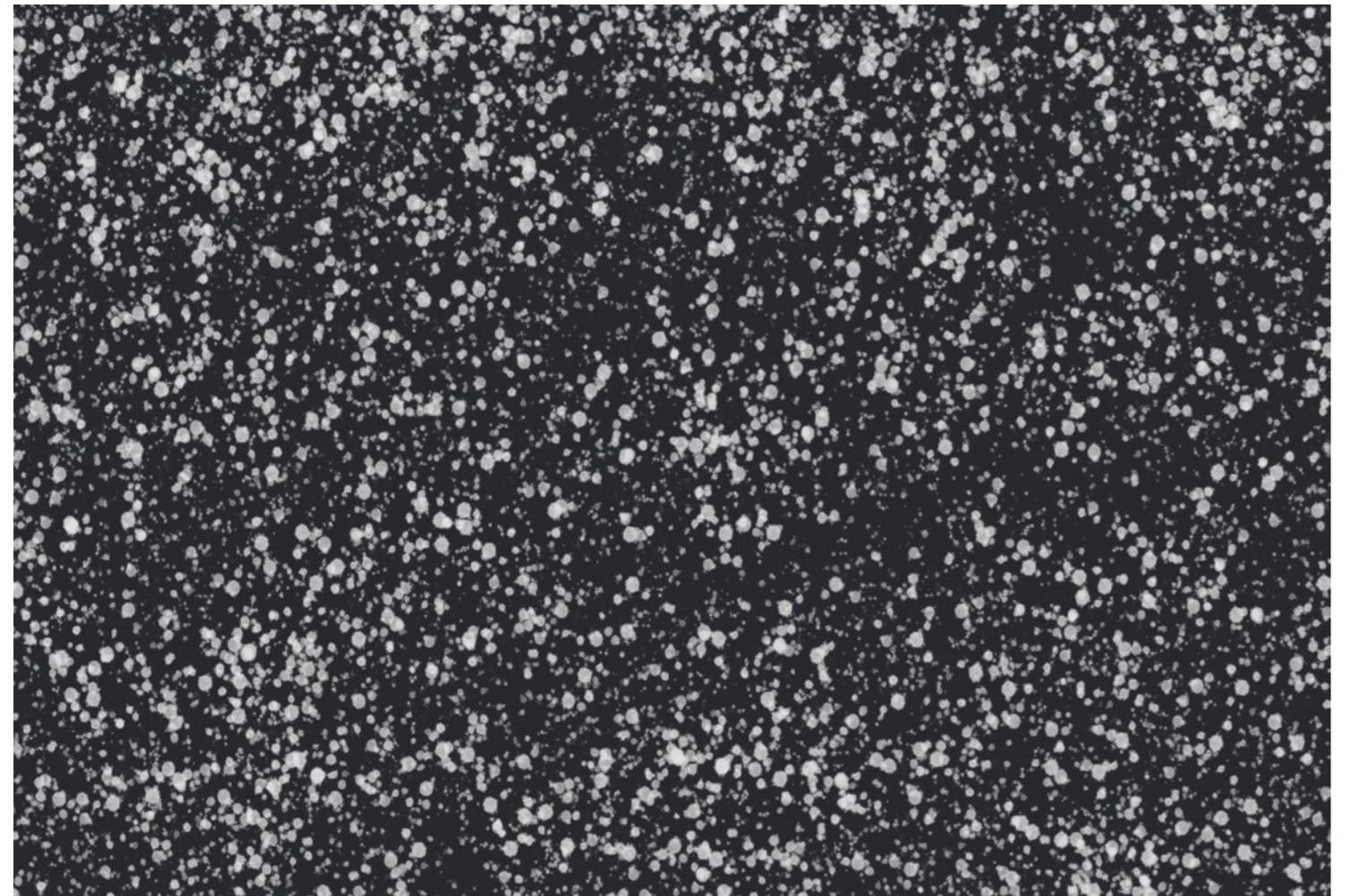
Poètica és un sistema visual que ofereix una interpretació gràfica de la poesia lírica. L'objectiu del projecte és fusionar l'art i la tecnologia per representar qualsevol poema d'una manera plàstica i alhora automatitzada.

Per fer la representació visual de la poesia lírica es té en compte la seva màxima premissa: l'autor expressa un sentiment o un determinat estat d'ànim en el poema. Per tant, l'estructura d'aquest nou sistema visual es basa en els sentiments.

Es defineixen cinc sentiments primaris i a cada un d'ells se li assigna un valor cromàtic: la por (negre), la tristesa (blau), l'enuig (vermell), l'amor (rosa) i l'alegria (groc). A partir d'aquest punt, per la combinació cromàtica de cada un dels sentiments primaris apareixen 10 sentiments secundaris: la malenconia, el desamor, la violència, l'angoixa, el goig, l'amor frustrat, la ràbia, la frustració, l'agressió i la traïció.

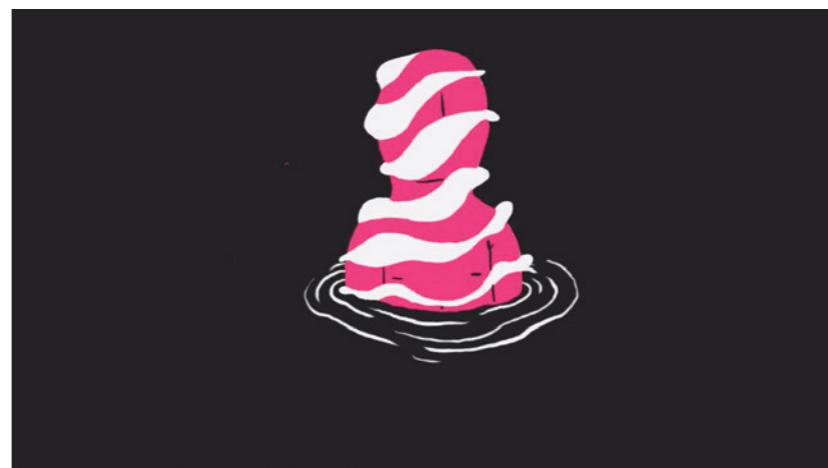
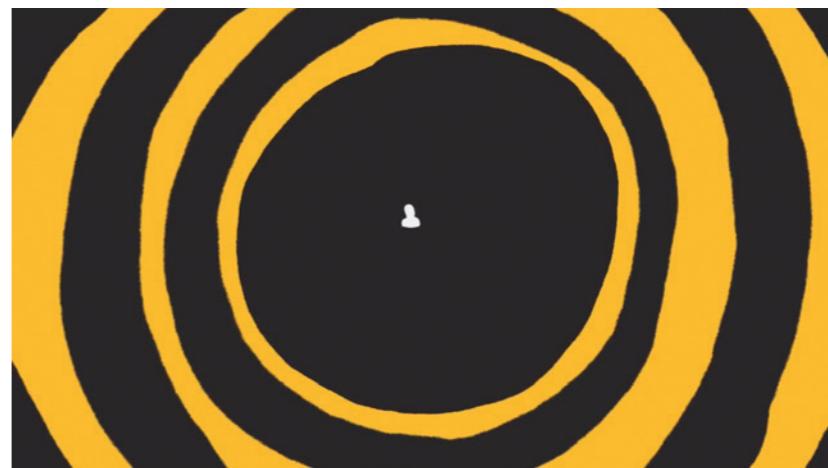
Per realitzar la peça gràfica se seleccionen automàticament les paraules associades a un determinat sentiment dins el poema. A continuació, s'estableixen punts de color segons on estiguin situades. A partir d'aquí, es creen dos sistemes: un més infogràfic, en què els colors es fusionen únicament per línies, i un més visual, en què els colors es fusionen creant un degradat comú.

El sistema s'aplica a una col·lecció editorial formada per tres obres poètiques de tres autors diferents per entendre visualment les diferències que hi ha entre ells. Les obres i els autors triats són: *Soledades*, d'Antonio Machado, *Romancero gitano*, de Federico García Lorca, i *Veinte poemas de amor y una canción desesperada*, de Pablo Neruda.



Mind és un curt d'animació que té com a objectiu generar una experiència visual i auditiva trencant els sistemes narratius clàssics, i fent vibrar freqüències més semblants al nostre llenguatge visual oníric que al llenguatge racional. Les nostres preguntes sobre la ment humana i els somnis, ens acosten a llenguatges encara desconeguts. Potser l'art i les seves investigacions ens poden ajudar a completar el seu significat.

Seguirem definint el significat de ser humà en relació amb la nostra tecnologia. Actualment, els nostres avenços ens han permès disposar d'un camp d'informació ampli fàcil de divulgar. Contemplant l'art com un canal alternatiu per extreure conclusions sobre l'ésser humà, analitzant els diferents punts de vista que existeixen sobre el tema en altres àrees, com la ciència, la filosofia o l'espiritualitat; *Mind* suposa una immersió personal en la natura del subconscient, els somnis i una pràctica artística coherent amb les reflexions obtingudes.



Moltes persones consideren que cremar llibres és una cosa ofensiva per diferents raons: per a alguns, és una forma de censura que els líders polítics o religiosos apliquen contra aquells que s'oposen a les seves idees. Per a d'altres, cremar llibres públicament significa publicitat gratuïta, l'efecte de la qual és atreure l'atenció cap a llibres que d'una altra manera podrien no haver-se conegut tan àmpliament. És per això que algunes autoritats prefereixen la destrucció privada de llibres.

No obstant això, existeix una pràctica diferent, encara que molt minoritària, de cremar llibres que s'entén com un acte privat i individual d'amor per la literatura. A diferència de la crema com a censura i repressió cultural, aquests altres cremadors de llibres no pretenen eliminar totes les còpies del mateix llibre per evitar que algú altre el llegeixin, sinó que executen certes còpies concretes com un acte de purga de la seva biblioteca, una declaració d'amor a la resta de còpies.

451, literatura en llamas és una revista



literària que parla sobre obres perseguides, autors prohibits i llibres que s'han considerat subversius al llarg del temps. També és un espai on la narrativa actual, la visió crítica i la defensa de la cultura com a eina per a la formació de ments crítiques serveixen com a punt de partida per parlar de literatura amb aquelles persones que els apassiona..

La revista 451 va néixer amb la intenció de salvar del foc allò que mai d'haver estat cremat amb la determinació d'enfrontar-se a aquells que creuen que el foc pot silenciar la cultura o eliminar allò que és subversiu. 451 és la publicació feta per aquells que estimen la literatura per a aquells que cremen per ella.

Els objectius principals d'aquest projecte editorial són: determinar la línia editorial, utilitzant part del contingut d'una publicació existent i adaptant-lo; determinar els aspectes més rellevants en la direcció d'art i l'estrucció de cada secció de la revista i obtenir un *layout* per a aplicar-lo a la creació d'una publicació periòdica, amb estructures fixes i variables.



Velado (adj.); que està cobert amb un vel, ocult. Esborrat, totalment o parcial, de la imatge del negatiu d'una fotografia per excés de llum.

Que sona de forma apagada, tènue o amb poca sonoritat. Que oculta o dissimula una cosa negativa. Tèrbol, ennuvolat, opac, ombrívol, borrós, tapat.

De *velar*; custodiar, cuidar amb cura. Igual que *latente*, existeix, però està ocult i amagat. Sensació o dolor constant, encara que no sigui aguda o punyent.

El treball fotogràfic *Velado* reuneix algunes de les coses que el meu pare va anar guardant, en capses de paper fotogràfic, durant els anys en què va treballar de dissenyador gràfic en una agència de publicitat.

Tots aquests objectes (dibuixos, negatius, esbossos, fotografies, etc.), trobats temps després que ell morís, d'alguna manera segueixen fent-lo present. Trobar aquestes capses va constituir el punt de partida d'aquest projecte. Les fotografies que



van sorgir després, com a resposta a aquesta presència, completen la història parlant de la seva absència tal com jo la visc. Presència i absència construeixen, així, un relat allunyat del discurs racional, per parlar des de la intuïció i la metàfora. Totes dues dialoguen aprofundint en conceptes tan universals com la pèrdua, el record, el pas de el temps o l'acceptació.

Per a la formalització del llibre, es va treballar en tot moment en la construcció d'un llibre-objecte que oferís la possibilitat d'obtenir diferents lectures. L'enquadernació permet encarar-lo com un únic volum o com dues peces enllaçades, l'una al costat de l'altra. Durant l'edició, es van disposar imatges perquè apareguessin en totes dues parts de el llibre un cop desplegat, oferint una guia per al lector que volgués seguir el relat tal com va ser concebut. Obviar aquest recurs ofereix la possibilitat de fer una lectura aleatòria, generant així noves interpretacions.

Projecte finalista del Fiebre Dummy Award 2019, dins del Fiebre Photobook Festival





La paraula «Nonsa» es refereix a aquells espais urbans que funcionen com activadors de la Intel·ligència Espiritual. Es podria dir que són «esglésies que no saben que són esglésies». Que comparteixen la sensació de calma més enllà del discurs religiós. Espais que et connecten amb una part de tu mateixa a la qual generalment et costa arribar.

L'estudi dels Nonsa es basa en deu punts, batejats com «Decàleg de l'Espirituabilitat».

01. Estructura de jardí tancat
02. Fluïdesa arquitectònica
03. Equilibri sensorial
04. Dos accessos / dues sortides
05. Presència d'aigua i presència de pedra
06. Presència de flora i fauna
07. Distorsió temporal
08. Contrast i sorpresa
09. Efecte secundari
10. Distorsió de l'autoconsciència

Claudia Ginesio

Nonsa: espais urbans com a activadors de la intel·ligència espiritual



S'han dissenyat una sèrie d'objectes que funcionen de la mateixa manera que els Nonsa, però en relació amb els actes de fer i de desfer. Es basen en el concepte d'*open awareness*. Aquests objectes tenen, a més, la qualitat de ser portables, la qual cosa facilita que sigui possible transportar l'experiència espiritual a pràcticament qualsevol lloc. Estan pensats a partir de les plantes d'una sèrie de Nonsa que he pogut identificar a Barcelona visualitzats des de la contra forma.

El cohabitatge pot arribar a ser una eina de transformació que generi solucions que protegeixin i restaurin els ecosistemes socials i els entorns urbans a partir de la creació de relacions de benefici mutu entre persones, la seva activitat, i el seu entorn.

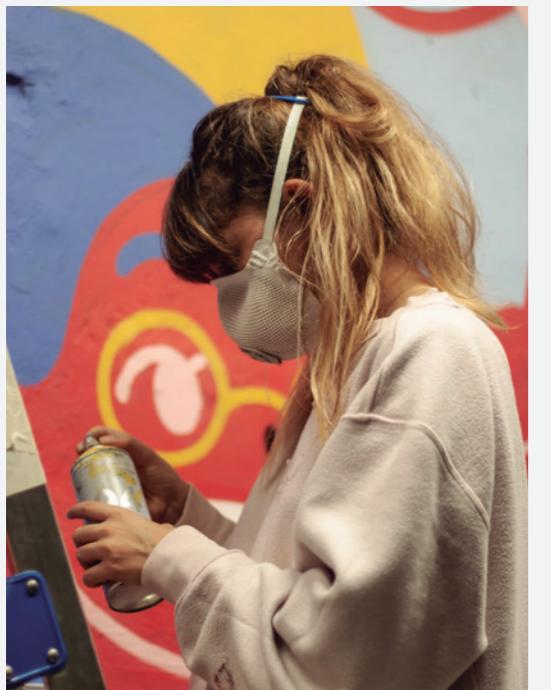
Agafant com a punt de partida habitatges comunitaris, la intenció d'aquest projecte és donar resposta a la gestió que es fa de la disponibilitat d'espais comunitaris i optimitzar l'ús que se'n dona per tal de reduir despeses. S'analitzaran les seves necessitats i es desenvoluparà una plataforma digital, juntament amb un dispositiu de domòtica, per tal de millorar l'ús dels espais col·lectivitzats i l'experiència quotidiana dels cohabitants.

Berta Rovira

Domus: plataforma digital per al cohabitatge

Gemma Fontanals, exestudiant d'Il·lustració per a publicacions infantils i juvenils i del màster en Disseny Gràfic, TFM del qual ha estat guardonat amb un Laus Or, ens explica la seva experiència com a exestudiant d'EINA.

Abans que res, moltes felicitats pel Laus Or per *Fiera*, el teu TFM del Màster en Disseny Gràfic. Com va anar tot plegat?



Moltes gràcies! Doncs tot plegat va anar rodat, la veritat. Després d'un curs molt intens, perquè el màster és canyero, tocava fer el treball final, i jo m'ho volia passar bé. Per això vaig escollir fer la gràfica pel *Fiera*, una fira de fanzines feministes fictícia, unint dos àmbits dels que participo i que m'importen: el món de l'autoedició i la lluita feminista.

El resultat va quedar potent perquè combinava la llibertat de l'escena fanzinera amb la força del moviment feminista, afegint-hi una mica de gresca i una mica de «guasa», recerca a fons, i molta feina feta amb les mans. A més vaig tenir la sort de treballar amb el Xavier Alamany de tutor, que em va passar els freestyles per bons i em va saber guiar molt bé.

Un cop acabat i defensat l'escola em va proposar presentar-lo als Laus, i va ser una bona idea perquè ens hem emportat el premi gros. I contentíssimes totes.



De fet, abans del Màster en Disseny Gràfic ja havies cursat el curs en Il·lustració per a publicacions infantils i juvenils a EINA. Què et va portar a fer-los?

Sí, correcte! Jo venia de fer Belles Arts i Filosofia, i volia estudiar més coses divertides.

Del curs en il·lustració me n'havien parlat molt bé, i efectivament, va ser un

any en què vaig aprendre molt, tant del professorat com de les companyes. D'allà en va sortir el Colectivo Baricela, un grup d'amigues que dibuixem juntes, anem a fires, fem tallers (a l'Espai Barra de Ferro per la passada Festa del Dibuix, per exemple) i autoeditem coses.

Cursant il·lustració em vaig implicar bastant en l'escola, vaig veure com funcionava, i em va convèncer per «allargar la broma» una mica més. Em cridava l'atenció el Màster en Disseny Gràfic perquè oferia en poc temps moltes de les eines que em faltaven, i perquè hi veia possibilitats d'entrar al món laboral. I sí, va ser intensíssim, però ha funcionat: ara sé fer moltes més coses que abans, i he trobat una feina on dibuixo i dissenyo i m'ho passo guai.

Actualment combino diverses coses. Els matins treballo per

la Gemma Terol, una dissenyadora fantàstica amb molts anys de rodatge. Normalment fem feina per a editorials i per a petits negocis, però també hem tocat videoclips, animació, i ara estem desenvolupant un projecte d'estudi. Algunes tardes sóc professora d'il·lustració a LCI Barcelona, una escola de disseny de moda. I també rebo encàrrecs, sovint de muralisme (per l'Escola d'Art de Torelló, o pel Primavera Sound), i porto com puc (prou bé) els projectes personals.

Què és el que més recordes del teu pas per EINA?

El que més recordo d'EINA és que em queia lluny, però que cada dia compartia la tornada a casa amb les companyes, i era un moment bonic. Recordo al Rafa, allà a secretaria, que sempre li estava demanant coses i sempre es portava millor que bé. També el Miguel, l'Esther i el Raffaele al taller de serigrafia, on he passat moltes hores, i on les dones d'EINA vam reivindicar un vuit de març. Recordo el tracte amb el professorat, l'atenció individual, el saber-se els noms, el poder parlar les coses. Recordo les companyes i companys també, amb recorreguts i perfils molt diferents, i recordo la sensació de ser pocs i poder-nos organitzar per fer coses en un entorn que ens ha posat sempre més ajudes que pegues.

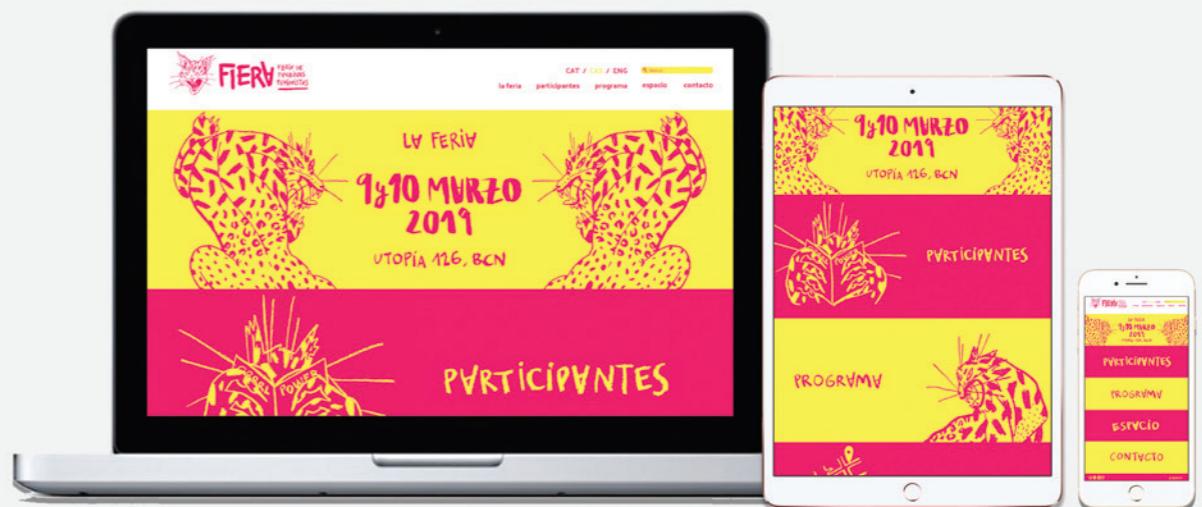
El que he après a EINA és la base per la meva feina, més que un valor afegit! I a part de tot el tema curricular, tant d'il·lustració com de disseny gràfic, i de la formació complementària que pots fer pel teu compte (els tallers de maquetes i de gravat són brutals), algunes de les coses que m'emporto de l'escola són el costum de donar i rebre *feedback*, l'entomar crítiques, l'entendre diferents processos de treball i trobar-hi el valor, l'actitud de que tot es pot fer, i el saber que sempre pots treballar més, però que també hi ha un punt on has de parar, i que «entregat» és preferible a «perdut en l'espiral infinit de la perfecció».

Quins són els teus plans de futur?

A curt termini, seguir fent coses noves, i que la majoria me les paguin.

A llarg termini, tornar al poble a cuidar les gallines.

Què creus que vas aprendre a EINA que hagis pogut aportar com a valor afegit a la teva feina?



02
Proyecto final del Grado
Diseño gráfico
Ignasi Ayats
Adlego

Adlego especula sobre la posibilidad de una política centrada únicamente en el contenido, prescindiendo del *branding* político y las estrategias de publicidad o marketing. Plantea también nuevas formas de comunicación y nuevos funcionamientos electorales centrados en un objetivo: conseguir una política informada, con una decisión personal y evitar las influencias en la decisión. Se trata de un proyecto de *design fiction* que pretende general debate en torno al sistema electoral actual replanteando la manera en la que el diseño participa de la política y la relación entre la ciudadanía y la política. También se muestran el escenario y las consecuencias de un sistema electoral sin imagen, en una sociedad intervencionista y conductista que es el modelo al que se tiende. El proyecto parte de una problemática. La población actualmente vota de manera desinformada e influenciada, el sistema que se utiliza está basado únicamente en la imagen y eso fomenta la desinformación de la ciudadanía. La presente propuesta pretende evidenciar esta problemática desarrollando un proceso electoral basado únicamente en el contenido.

Para hacerlo se ha decidido desarrollar un libro agrupando las propuestas políticas de cada formación en diferentes temáticas. Como los nombres de los partidos forman parte de la marca y por lo tanto influyen también en la opinión, se sustituyen por códigos aleatorios generados con programas informáticos.

Para asegurar que las propuestas son leídas se limitaría el tiempo dedicado al entretenimiento en plataformas digitales, que es la forma de entretenimiento más común actualmente (Netflix, redes sociales, televisión, etc.) y se marcaría un orden de lectura de las temáticas.

Por otra parte, dado que en este sistema la única manera de participar en política es a través de los contenidos, se implementaría un sistema de control de la comprensión del contenido que determinará el valor del voto mediante una rúbrica.

Dado que el *naming* forma parte de la estrategia de *branding*

y por tanto se considera también parte de la imagen del partido, para el desarrollo del sistema también se eliminará el nombre de los partidos. De esta manera se consigue que el emisor del mensaje político sea desconocido y no condicione tu elección.

Para comunicar las propuestas de los partidos se desarrolla un libro dividido en las diferentes temáticas que configuran los proyectos de estado. Esta pieza es la única, junto con la web, donde de muestra el contenido político de los partidos, así se consigue que todo el mundo tenga que leer los programas para votar y tenga una imagen completa de cada una de las formaciones, de esta manera se evita una mirada sesgada y desinformada. El formato que se ha escogido responde a la voluntad de reflexión, se considera que tratándose de un futuro (próximo) el libro y el papel permite una lectura más pausada, más tranquila, frente a la inmediatez y la velocidad de las plataformas digitales. Así mismo, al tratarse de una pieza física se puede consultar en todo momento e ir atrás y adelante durante todo el periodo electoral e incluso a lo largo de la legislatura.

A lo largo del periodo de lectura, los ciudadanos llenarán una rúbrica dividida en partidos y las temáticas. Esta rúbrica sirve para valorar el nivel de afinidad con cada uno de los temas y partidos. Se llena rellena en el mismo momento que se leen las propuestas, y se tienen que llenar todas las casillas.

Así mismo se ha observado que hay una serie de puntos en los que las propuestas de los partidos son casi iguales. De manera que se pueden general puntos de control o de coincidencia dentro de la rúbrica.

Teniendo en cuenta que la única herramienta que tendrá el votante para escoger los partidos será la lectura de las propuestas, hace falta aplicar una medida de control para asegurarse de que han leído y entendido las propuestas de los partidos. Estos puntos de coincidencia te permiten definir unos parámetros automáticos para definir el nivel de coherencia que tiene la rúbrica. En función del número de veces que los parámetros coincidentes no estén valorados en la rúbrica de una manera similar el porcentaje de coherencia irá disminuyendo y con él el valor del voto.

Asimismo, se busca que la

decisión sea individual y no se vea influida por factores externos como el entorno familiar y social. De manera que durante el mes que dura el periodo electoral se controlaría mediante dispositivos electrónicos las interferencias y no se permitiría discutir sobre el contenido del libro, propuestas o hacer pública la intención de voto.

04
Proyecto final del Grado
Cultura del diseño
Ona Orozco

La cuina dels materials. Pràctica del *transciclaje* a l'espai domèstic

El proyecto *La cuina dels materials. Pràctica del transcyclage a l'espai domèstic* inventa un nuevo concepto en la cultura del reciclaje, el *transciclaje*. Este aparece cuando se tensan paradigmas como alimentación y caducidad. La persona se relaciona con el residuo orgánico a través de su manipulación otorgándole un sentido simbólico y emocional. El resultado es un nuevo material y un aprendizaje sobre la materia residual.

Para su práctica, son necesarios los espacios con finalidades abiertas. En este sentido, se considera la cocina doméstica como un espacio potencial. En ella la práctica del *transciclaje* transforma el sentido del entorno introduciendo un nuevo sistema que complementa el ya existente; la cocina de comida en sí pero también la elaboración de materiales con los excedentes. Esta visión del espacio, plantea una nueva jerarquía de los elementos en la cocina y da visibilidad a los excedentes, situándolos a la altura de la vista. La práctica del *transciclaje* propone que sea la persona la autora de sentidos, tanto de la materia procesada como del espacio.

05
Proyecto final del Grado
Diseño de producto
Manu González

TMBLight: la interacción de usuario como eje de la movilidad dentro de la ciudad sostenible

TMBLight es un dispositivo lumínico pensado y desarrollado para mejorar la distribución de la gente en los andenes del metro de Barcelona. Está formado por varios módulos tubulares, suspendidos del techo a 2,20m

del suelo, y colocados transversalmente en el andén. Estos contienen un sistema de ledes inteligentes instalados en el interior del dispositivo, los cuales se iluminan en función del volumen de gente que hay en el interior de cada vagón del tren que se aproxima. Todo esto representado, a través de una serie de colores: Rojo = Mucha gente; Naranja = Semicargado; Verde = Libre.

A esto se le suma otra función importante: la animación del cierre de puertas; sincronizándose con las alertas sonoras del propio metro, dándole una mayor visibilidad.

El objetivo de este sistema no es otro que mejorar la experiencia de los usuarios «UX» en el metro de Barcelona, evitando múltiples problemas, ya sean aglomeraciones descontroladas, problemas de movimiento en el andén, entrada/salida del vagón, robos, entre muchos otros. Siendo así un sistema pensado y diseñado para solucionar todos estos casos.

06
Entrevista
Raquel Quevedo
Alumni EINA

Raquel Quevedo está al frente de su propio estudio, donde realiza proyectos de diseño gráfico, dirección de arte, escultura e instalaciones. Aunando experimentación e imaginación, su trabajo se caracteriza por la búsqueda de nuevos caminos creativos a través de la desconexión físico-virtual en procesos y formas.

¿Cómo ha evolucionado tu visión del diseño desde tu etapa universitaria? Cuando más adelante fundaste tu estudio, ¿tenías una idea clara del tipo de proyectos que querías desarrollar?

Entendía el diseño desde un límite, y ahora ese límite se abre y se cierra, no como una frontera, sino como un círculo que ha dejado de existir. Todo forma parte de la misma historia, diferentes caminos de nuestro laberinto, una Bio-Grafiá. Cuando fundé mi estudio (2010) quería enfocar el diseño hacia la experimentación en procesos y métodos, así como en creación tipográfica... y así ha sido, pero ahora todo es más fluido, mezclando diseño, fotografía, pintura, arte, escultura, literatura... incluso no existe lugar «físico» para el estudio sino que varía según los intereses del proyecto.

TMBLight es un dispositivo lumínico pensado y desarrollado para mejorar la distribución de la gente en los andenes del metro de Barcelona. Está formado por varios módulos tubulares, suspendidos del techo a 2,20m

He pasado de la experimentación como error perceptivo físico a la desconexión físico-virtual como una posibilidad de nuevos caminos creativos.

En tus obras escultóricas parece que el proceso es tan importante como el resultado final, ¿sigues la misma metodología con tus trabajos tipográficos? ¿Cómo influyeron en ellos los estudios que cursaste en EINA?

Sí, es igual de importante para mí, porque forma parte de un mismo todo. En *Money Makes Me Ugly/Mickey Makes Me Happy* mi objetivo era reciclar los materiales que quedaban acumulados en mi estudio para crear esculturas inspiradas en formas de letra. Después de varias esculturas, decidí que la forma surgiera libremente. El significado entonces de experimentar era crear una pieza sin pensar cuál sería el resultado final; intentar llevar la intuición y la espontaneidad al proceso de creación. En la identidad para el festival Demo de 2017 descomponse el logotipo en trozos de espuma para crear una instalación en la que crecían cristales de sal; el proceso lo registré fotográficamente y fue la imagen del festival y una de las piezas expuestas en la galería Dada Studios (Barcelona).

En EINA tuve la suerte de entender la tipografía tanto desde su creación histórica, como por su moldeabilidad por la sociedad, el uso, la personalidad... así como la constatación de que como un conjunto de signo/símbolos se la puede «mirar» desde muchas perspectivas. Entiendo la tipografía como la unión de imagen y letra a la vez, intentando crearla de forma anacrónica, trabajando la no memoria y la espontaneidad en la forma gráfica.

*En tu proyecto *Money Makes Me Ugly/Mickey Makes Me Happy* reflexionas sobre la imperfección y la huida de lo standard, ¿puedes hablarnos un poco más sobre esto?*

El gusto (lo bonito, lo bello, lo que gusta) es para mí un consenso en un periodo de tiempo y lugar determinados; me interesa salir de ese círculo, como comentaba al principio de esta entrevista, difuminar esos límites a través de la experimentación trabajando abiertamente sobre ficción vs realidad; virtual vs físico; verdadero vs falso; intuición vs hechos, diseñador vs artista... Algunos

trabajos tipográficos parten de estas dicotomías, como la gráfica para la exposición del CCCB *Después del fin del mundo*, los titulares para el documental de Alejandro Palomo, o la tipografía creada para el logotipo Heroes para el Theatre Royal Stratford East de Londres... rozando los límites de la legibilidad y de la tipografía como imagen.

¿Podrías contarnos cuáles son tus proyectos más próximos?

Parece que el material que escoges (o encuentras) para trabajar te marca el método a seguir: ¿el medio es el mensaje?

El medio forma parte del mensaje. Por ejemplo, tanto las esculturas de *Money Makes Me...* como la serie de jarrones expuestas en Axel Arigato (Londres, Gotenburgo) están inspirados en el sistema fotográfico de Google Maps. Si primero se necesita ver un «jarrón» (objeto físico) para darle el nombre «jarrón» y obtener su imagen (fotografía del jarrón); en el proceso de creación de estos jarrones, el primer paso, el jarrón físico no existe. El ciclo se inicia desde la imagen fotográfica como objeto, como realidad virtual en sí misma. Así, estos jarrones/esculturas están construidos a través de su fotografía y no de la pieza física en sí misma. En el momento de su creación, les daba forma, textura y color a través de una serie de mutaciones/decisiones tomadas desde lo que estaba pasando en el visor de una cámara fotográfica. Como en Google Street View, son «imágenes de un jarrón» que funcionan como un «mapa tridimensional» de un jarrón. De hecho, antes de llevar las piezas de *Money Makes Me...* al mundo «real» por medio de la exposición en Etage Projects, las pasé por el filtro de Instagram para ver qué reacción tenía la gente. Lo más interesante fue ver los títulos que postearon para tratar de descifrar, catalogar, clasificar y entender lo que estaban viendo. Estas piezas/cosas adquirieron un nombre a través de su percepción en un medio digital.

Para la identidad de Demo de 2014 experimentamos con tipos móviles en impresión 3D para un sistema tradicional de impresión, una Heidelberg. Para la gráfica de 2015, creamos una identidad conectada a *internet of things*; momentánea, flexible y personalizable al usuario. El logotipo, en las piezas digitales por ejemplo, cambiaba de forma y color según el estado del tráfico

Actualmente, *Nixi for children* se está implementando en un ensayo clínico en el hospital Germans Trias i Pujol de Badalona, y en la clínica del Pilar del grupo Quirónsalud. El proyecto ha sido reconocido con el premio Tatiana Sisquella, otorgado por el diario Ara a proyectos de alto impacto social, y ha sido finalista del programa Explorer impulsado por el Banco Santander.

y temperatura de Barcelona, la localización GPS... El medio interactuaba no solo con el mensaje, sino con el receptor del mensaje coetáneamente.

¿Podrías contarnos cuáles son tus proyectos más próximos?

Una colección de trajes con superpoderes. El proyecto trabaja la idea de cuerpo/objeto, espacio/tiempo, performance, diseño y narrativa. Plantea la posibilidad de que, después del Antropocene, existe un nuevo ser humano que puede redirigir fácilmente su fuerza de cambio no sobre los ecosistemas terrestres sino hacia su propia naturaleza interior. En esta reconexión con el ser, el cuerpo se diluye vistiéndolo con objetos creados bajo un mantra (fe) que pasan a la persona que los lleva, experimentando el no espacio y el no tiempo del objeto.

10
Proyecto final del Grado
Cultura del diseño
Tomàs López

Nixi for children

Nixi for children es un proyecto de realidad virtual diseñado para ayudar a los niños y niñas que tienen que operarse a prepararse antes de las cirugías. A través de un kit de realidad virtual, los pacientes y sus familias evitan la ansiedad preoperatoria preparándose desde casa. Los pacientes ven en primera persona cómo es un quirófano por dentro, cómo será la inducción a la anestesia, el preoperatorio, etc.

El proyecto nace como el TGF de Tomàs López después de una colaboración con el hospital Sant Joan de Déu de Barcelona, donde se desarrolló el primer prototipo de experiencia. Un año después, *Nixi for children* se acabaría convirtiendo en el primer producto de *Nixi Design for Health*, una startup especializada en la mejora de la experiencia de los pacientes a través de la realidad virtual.

Actualmente, *Nixi for children* se está implementando en un ensayo clínico en el hospital Germans Trias i Pujol de Badalona, y en la clínica del Pilar del grupo Quirónsalud. El proyecto ha sido reconocido con el premio Tatiana Sisquella, otorgado por el diario Ara a proyectos de alto impacto social, y ha sido finalista del programa Explorer impulsado por el Banco Santander.

11
Proyecto final del Grado
Diseño de espacios
Helena Pérez

Centro experiencial del

diseño de moda

El objetivo del proyecto, en el sanatorio de Sant Just Desvern, es la creación de un centro emisor de la experiencia comercial cuyo eje principal es la moda, poniendo en valor el diseño español y vinculando al ciudadano con este devolviéndole una experiencia comercial única más allá del acto de compra.

La intervención debe vestir el espacio. Su materialidad debe ser opuesta y contrastada con la preexistencia y generar un juego en que aparezcan equilibrados visualmente.

El concepto del proyecto desglosa la intervención en tres grupos. El grupo base, formado por el conjunto arquitectónico donde los elementos responden a ejes ortogonales y crean una cuadrícula perfecta en bloque rígido, opaco y pesado.

El segundo grupo se considera funcional y necesario para que el primero pueda ser habitable y configurado para el desarrollo de las acciones. Consta de los elementos que ayudan a la base a configurarse, a comunicarse o aislar. Aunque en función se unen con el primer grupo, adoptan la materialidad del tercero para distinguirse claramente. El tercer grupo se considera un grupo invasor totalmente ajeno al lugar, que conquista el elemento permanente arquitectónico. En consecuencia, no se parece nada a él, siguiendo formas orgánicas sinuosas y móviles y las cualidades de ligereza y transparencia.

12
Proyecto final del Máster
de Investigación en Arte
y Diseño
Clara Mallart

Lifelong fashion: una propuesta estratégica para un sistema de la ropa circular e sostenible

Expandir la vida de la ropa a través del *upcycling*.

La temporalidad, el ritmo y el tiempo son algunas de las variables que configuran el actual sistema de la moda. Desde el ritmo de las estaciones y colecciones hasta el ritmo de las máquinas se coser de los talleres textiles alrededor del mundo, la

presencia de esta variable es uno de los aspectos que determinan cómo entendemos, creamos y utilizamos la moda actualmente. Esta búsqueda se adentra en esta variable con la voluntad de investigar la relación entre el textil y el alargamiento de la vida de la ropa a través de las estrategias de diseño y así posibilitar y reflexionar sobre cómo podemos reconstruir un sistema de ropa desde perspectivas de bienestar ecosocial.

Entender el Antropoceno para transitar hacia el Ecoceno, a través de propuesta que actualmente están contribuyendo a general nuevas miradas como el decrecimiento o el ecofeminismo, abren vías o canales de exploración para relacionarlos con el textil. La expansión de vida útil de una prenda de vestir es un aspecto crucial para reducir la carga ambiental de su proceso de producción. Explorar las estrategias de reutilización y las estrategias de reciclaje para la reducción del impacto ambiental y social es el marco principal de esta investigación, además de trazar un camino para investigar a través del diseño y el *upcycling* como práctica de referencia. Vincular estrategias ambientales, materialidad textil, usabilidad y temporalidad para conseguir repensar un sistema de ropa que tiene que convertirse en circular para dejar de impactar negativamente sobre nuestro entorno y las personas que viven en él.

La propuesta concreta de esta investigación recae en la recogida de datos que se presentarán sobre algunos de los impactos que genera el sector textil e investigar a través de la práctica del *upcycling*. La reducción de estos impactos, o transformarlos en impactos positivos, es una de las grandes cuestiones que buscan el diseño por la circularidad y también el *slow fashion*. La industria textil ya ha comenzado su transformación, a buscar manera de impulsarla es uno de los grandes retos de nuestra contemporaneidad.

Lifelong fashion es el resultado de esta investigación basada en la práctica. Es una estrategia que permite pensar desde el inicio del proceso de diseño la creación de piezas con ciclos de vida largos y seguros, que vincule al usuario con procesos de creación. El *upcycling thinking* surge como resultado del proceso de

investigación a través del hacer, es una propuesta investigada a través del diseño y para el diseño. El *upcycling* nos permite pensar en el final de la vida de una prenda de ropa, alargando su vida útil, el *Lifelong fashion* nos permite pensar desde las etapas iniciales del diseño con la maximización de ciclos de vida que una prenda de ropa podría experimentar. Así, *Lifelong fashion* es más que diseñar productos textiles o de moda, *Lifelong fashion* es una propuesta para diseñar sistemas circulares y seguros para estos artefactos textiles que los diseñadores crean.

13
Proyecto final del Postgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual

Pini Perrone
La Maleta de Portbou; Imagina Civican; Yorokobu; Autorretrat

La Maleta de Portbou es una ilustración seleccionada para el artículo «La gran inundación - 30 años después de la caída del Muro de Berlín» de la revista *La Maleta de Portbou*. La ilustración refiere al contraste económico, de oportunidades y de recursos de una Alemania dividida en dos partes, la oriental y occidental, con realidades desiguales.

Imagina Civican es una propuesta de cartel para el exterior del centro cultural Civican en Pamplona. La misma resultó ganadora del 2º puesto, elegida por el público.

La imagen refleja la multifaceta característica del centro, generando un todo con las partes: deportes, natación, cine, biblioteca, ciencias y música. A *Yorokobu* las plantas forman la palabra *Yorokobu* (que significa 'ser feliz'). El futuro depende de nuestras acciones, el amor por la naturaleza y del medioambiente. Ser feliz cuidando las plantas y no contaminando gracias al uso de los autos eléctricos de Volkswagen.

16
Proyectos
Max Enrich
Alumni EINA

Jugando con la delgada línea que separa el diseño de la pura estética, Max se centra en una constante búsqueda de formas atrevidas y sugerentes que pueden ser utilizadas, como una

silla, una mesa o una escultura. Todo gira en torno a una solución funcional -cómo se va a aguantar, si se va a mantener en pie, o si va a ser útil- junto a la forma más apropiada.

Ha centrado su trabajo en experimentos formales en los que se vacila entre los límites de la forma y la funcionalidad a través del material. La piedra, el hierro y la madera han sido sus mejores aliados hasta el momento: su simplicidad y tosquedad se puede controlar y convertir en algo elegante y extremadamente delicado.

20
Proyecto final del Grado Diseño gráfico

Carles Giménez
Fourtires

Fourtires es un proyecto editorial e interactivo que surge de preguntas como: ¿Seremos capaces de afrontar el hipotético fin del capitalismo? ¿Y si no conseguimos parar el cambio climático a tiempo? ¿Cómo gestionaremos la automatización del trabajo a nivel social?

A partir de este punto se plantea una reedición del libro *Four Futures*, de Peter Frase, con el objetivo de potenciar el mensaje y también del debate que este genera. Por un lado, se propone una interpretación paratextual del texto, es decir, en el cual la maquetación y el tratamiento visual de la página expliquen también el contenido. Y por otro se realiza una experiencia interactiva en realidad aumentada (AR) con el objetivo de potenciar, de forma democrática, el intercambio de opiniones. De esta manera se construye un mapa real, contemporáneo y al mismo tiempo real de las opiniones de todos los lectores.

A nivel material, la funda que protege el libro (que no tiene cubierta) es de acero inoxidable y recibe todos los golpes y rayadas, representando los futuros duros y adversos que describe el texto. Solo se han utilizado dos tintas: negra y una tinta directa metálica plateada.

22
Proyecto final del Grado Diseño de espacios

Sofía Aguilera
Desconectar. Pensar. Idear. Respirar. Crear y volver a empezar. Probar, retocar, respirar de nuevo

y desconectar un poco más para rematar. Un espacio ubicado en lo alto de Barcelona para estar aislado, distanciado, en soledad. Como estado necesario para el proceso creativo. Para de la nada trabajar en un proyecto y dar vida a algo que no existe con un único objetivo: inspirarse y crear.

El planteamiento del proyecto se centra en el diseño de un refugio, vivienda y espacio de creación en un contexto urbano, tanto su interior como exterior. La inspiración puede visitarnos observando la gran ciudad, la vida doméstica o los edificios que nos rodean. Se toma como punto de partida un lugar elevado dentro de Barcelona, en una azotea del Born. Estando cerca del centro, pero ubicado estratégicamente en una situación superior para así escapar del movimiento a pie de calle, lejos pero cerca, cerca del cielo.

Pensado para un solo inquilino, un creativo que vivirá de forma temporal en una estructura de andamios que se levanta aprovechando una medianera reconvertida en protagonista en la propia azotea. Respetando al máximo la ciudad, la azotea y la convivencia con los vecinos. El refugio tiene espacios exteriores e interiores, ideado para la vida individual, la creación y la contemplación de la ciudad.

El andamio es un elemento que podemos encontrar en la ciudad. Efímero, de fácil montaje y desmontaje. Este factor permite crear altura y planos donde poder caminar o estar. Siendo una estructura firme se propone no solamente trabajar, sino también vivir. La medianera protagonista y su gran altura favorece la instalación del andamio, de esta forma, podemos crecer en vertical y en diferentes alturas. En cada altura, una estancia diferente. Se considera refugio tanto el interior de cada estancia como el exterior. El andamio permite crear lugares abiertos en los que el creador puede comer, crear o simplemente estar.

El refugio dispone de tres espacios cerrados utilizando el mismo método constructivo y materiales: montantes de madera de pino colocados cada 60 cm, revestidos de policarbonato celular acabado hielo. Esta distancia entre montante y montante se aprovecha para colocar estanterías, barras y mesas que se quitan, despliegan o pliegan

cuando se desee. El motivo de esta distribución pasa por la necesidad del propio creador de gozar de privacidad para trabajar o realizar ciertas acciones. Ya sea dormir, asearse o simplemente por cuestiones climatológicas, que pueda resguardarse de la intemperie y tener confort. La comodidad es necesaria para estar en armonía contigo mismo. Está pensado para que sea un espacio semipasivo, una parte se abastece energéticamente él solo y otra con ayuda del propio edificio.

24
Proyecto final del Máster de Investigación en Arte y Diseño

Isabel Mejía
Espai teixit no-teixit: re-pensar els espais arquitectònics en la integració de l'espai viscit

Este estudio enlaza el análisis teórico de los espacios arquitectónicos y la práctica de diseño, desarrollando varias experimentaciones de espacios híbridos y en constante configuración, a través de la generación de imágenes que pretenden rescatar los sentidos durante el proceso de diseño y descubrir la complejidad analógica en los fenómenos tecnológicos. Es un proyecto de investigación a través del diseño que tiene la intención de reflexionar, pues se basa en la experimentación de la vivencia de la forma, el movimiento y los usos y desusos del espacio luego de pensarlo como rizomático, un espacio tejido no tejido, que no empieza ni acaba, es vivo y por lo tanto liso, nómada, ilimitado al derecho y al revés, y sin centros ni fijaciones. Concepto que se plantea en la integración del espacio vivo, entendido como construido en tanto altera un entorno, genera posibilidades de habitar y sentir por medio de la multiplicidad que lo constituye y las conexiones que se crean con relación al cuerpo que lo vive.

El objetivo de esta investigación es repensar el concepto de espacio, estableciendo los elementos cuerpo-espacio-tecnología como parte integradora del proceso de diseño y la representación del mismo. Con todo ello, se persigue abordar nuevos paradigmas y reflexiones del espacio contemporáneo, así como involucrar elementos intangibles que generan signifi-

cados en los procesos de diseño y arquitectura.

25
Proyecto final del Máster en Diseño gráfico

Leo Kulisevsky
El canto del búho

¿Cómo hablar de la Guerra Civil española a través de imágenes? Partí de esta pregunta para realizar la publicación que titulé *El canto del búho*. En ella intento conducir al lector hacia una experiencia sensible inspirada, por un lado, en la lectura de la obra de George Orwell *Homenaje a Cataluña* —en la que el autor narra su estancia en Barcelona durante la revolución de 1937 y los meses pasados en el frente de Aragón en el curso de la Guerra Civil—, y también, en la serie de fotografías de Jaume Serra, que muestran los lugares donde acaecieron algunos de los hechos relacionados con esta obra, y otros acontecimientos posteriores enmarcados en la resistencia guerrillera al franquismo, conocida como El maquis.

Al ir recorriendo la publicación vamos adentrándonos en una historia que surge de las escenas que denotan el dolor de la vida como ausencia, el duelo, el olor de la muerte, los sonidos de los restos que quedan olvidados y el aire y la luz que se filtra entre ellos como restos de la memoria. El texto y las imágenes conjugan pasado y presente, envueltos en un aura de melancólica decadencia, realizada por el blanco y negro de las imágenes.

Junto a la publicación se encuentra la caja que alberga al libro, forrada en el interior con un mapa topográfico de los Pirineos aragoneses. Allí fue donde incurrió el grupo más numeroso del maquis.

Creía necesario, también, recuperar un tema tan desconocido para nuestra generación como es la Guerra Civil española. Por esta razón realicé también una serie de carteles donde intento que el espectador reflexione sobre el olvido de aquella guerra y la necesidad, aún presente, de que pasemos por un proceso de duelo que nos ha sido negado en aras de la consigna de pasar página, lo cual nos ha conducido a convertirnos en ignorantes, con el consiguiente peligro que ello

implica. El peligro de repetir aquella tragedia.

26

Proyecto final del Grado Cultura del diseño

Mayra Sánchez

Syndrome of the precative patient: design of a therapeutic device for the treatment of the precative

Precativo: conjunción de precavidad y creativo.

Gracias a prácticas preventivas en las esferas creativas (academia, institución, sector privado, freelance) que sostienen el mundo hoy en día, es normal que los signos del síndrome aparezcan con frecuencia. Los pacientes que presenten el síndrome tienen que tener una actitud activa hacia el problema, y la única manera de generarla es creando una pausa consciente en su entorno. Este proyecto explora los límites de la precavidad contemporánea dentro de la esfera creativa, sea cual sea esta, y de cómo su impacto en la sociedad a manera de entorno ha sido una de las causas en el creciente número de casos o brotes de depresión y ansiedad,

y consumista. De este modo, planteando una situación real donde la humanidad se ve incapaz de cambiar de manera total y radical, se analizan ciertos problemas como son el sistema capitalista, pero también se analizan otros aspectos, como nuestra imaginación, nuestra creatividad y nuestras actividades, que son en realidad la causa de todos los problemas globales que padecemos.

Así que finalmente, este proyecto de investigación explica, de manera breve y resumida, la evolución destructiva hacia el medioambiente que hemos creado los seres humanos desde nuestra existencia hasta la actualidad a partir de una animación en 2D, siendo esta una adaptación del libro *Sapiens. De animales a dioses* de Yuval Noah Harari.

¿Hasta qué punto estamos dispuestos a sacrificar el planeta para nuestra comodidad?

30
Proyecto final del Grado Diseño de producto

Louis Robert

Space

Actualmente en España se generan aproximadamente 400 Kg. de desecho por persona al año y una parte considerable de ello es generado en la cocina. De esta manera se empezó a crear el punto de partida de Space.

Space es una papelera para papel o plástico que tiene como objetivo mejorar la gestión de estos residuos en la cocina. Su principal característica es la compactación de estos materiales, lo que optimiza considerablemente su transporte y el espacio en la cocina. Con la sostenibilidad como alma del proyecto, se propone también que la papelera ahorre bolsas de plástico para el traslado de este material, utilizando el propio cubo para desechar el material directamente en el contenedor.

La formalización del producto fue especialmente pensada para una funcionalidad de uso eficaz y estética. Space posibilita tener una papelera que solucione el problema de la gestión de los desechos de forma efectiva, sostenible y elegante.

31
Proyecto final del Grado
Creación visual
Marina Esbri
Eros

¿Erotismo? ¿Qué es el erotismo? ¿Cuando hablamos de erotismo realmente sabemos qué queremos decir? ¿Hay una definición exacta para explicarlo? Para empezar el erotismo es una palabra ambigua sin una definición exacta, como sería por ejemplo el arte.

Es por este motivo que no intento definir el erotismo en sí, sino entender cómo el erotismo convive con nosotros y cómo este es uno de los aspectos interiores del ser humano. El erotismo se manifiesta de diversas maneras, como serían el sexo y el amor, pero también presenta una gran relación con la muerte. Es aquí donde doy respuesta a mi hipótesis: ¿Hay relación entre erotismo y muerte?

Este proyecto está formado por dos piezas. En primer lugar, el trabajo de investigación donde realicé un estudio sobre cómo el erotismo convive en nosotros y cómo lo entendemos, tanto en el ámbito social como en el arte. En segundo lugar, un libro fotográfico con piezas propias.

Esta parte es la más personal del trabajo, ya que esta pieza nace fruto del duelo que tuve cuando tenía dieciséis años. Trata de un discurso visual separado en tres fases: el individualismo del ser, la mujer objeto y la mujer apoderada. Tres puntos que describen el proceso y la lucha interna que viví.

32
Proyecto final del Máster en Diseño de espacios
Eva Beser
En un ai: habitar, aparèixer i desapareixer en les ciutats

El proyecto revisa el concepto de ciudad y establece un puente entre el contexto actual y las ciudades utópicas planteadas por el artista Constant en su obra *La nova Babilònia* (1956-1974).

La propuesta parte de un sistema ya existente de un espacio montable, desmontable y modular. El objetivo es dotar la vivienda de flexibilidad y autosuficiencia, adaptándola al entorno urbano, ofreciendo una alternativa al nomadismo contemporáneo: una vivienda flexible que nos permita

estar en tránsito, adaptándonos a las circunstancias de cada instante dentro de las ciudades contemporáneas y dentro de su arquitectura sedentaria.

El título significa «instantáneamente», y hace referencia a cómo esta vivienda aparece y desaparece de manera rápida y no permanente en las ciudades, y la facilidad de transformación de su interior.

34
Proyecto final del Grado
Diseño de producto
Damià Campreciós
Soul Move Design

Soul Move Design quiere reflejar los diferentes conceptos de diseño para el hogar, teniendo siempre en cuenta al usuario, transportando una parte de mis productos interactivos y funcionales para crear un vínculo entre el objeto y el usuario, rehuyendo la visión estética y yendo más allá.

Siguiendo esta motivación, se ha realizado una colección de cuatro objetos de diseño; Them, Eclipse, Shaker y Hangarc. Todos buscan esta interacción desde diferentes puntos de vista, tanto visual como físicamente. Se persigue alcanzar la simplicidad del objeto intentando eliminar la parte más superficial del mismo, y teniendo en mente al usuario como punto de partida. Se busca, así pues, que los diseños sean tocados y observados desde cerca, y de esta manera se pueda interactuar con ellos.

Las diferentes colecciones tienen como hilo conductor una historia construida a base de recuerdos y percepciones, creando así una atmósfera íntima entre el usuario y el objeto que permite desarrollar una relación única entre ambos.

36
Entrevista
The Plant Magazine
Alumni EINA

Isa Merino y Carol Montpart, exestudiantes de EINA, forman el equipo editorial de *The Plant* junto a Cris Merino. La revista, además de ofrecer contenidos de manera sencilla y personal a los amantes de las plantas, les proporciona una nueva mirada sobre esta temática combinándola con las obras de personas creativas con pasión por la botánica.

Isa y Carol, os conocisteis mientras estudiabais Diseño en EINA y después coincidisteis de nuevo en Folch Studio. ¿cómo pasáis de esa relación a fundar *The Plant*?

¿Cuáles fueron los pasos que seguisteis y cuáles las dificultades con las que os encontrasteis?

Cuando trabajas en diseño editorial participas en la creación de publicaciones cuyas ideas ayudan a formalizar y potenciar. Ese proceso te va alejando a crear tu propia publicación, donde transmitir aquello que te interesa, creando relaciones de colaboración con gente con quien tienes muchas cosas en común o aquellos a quien admirás. Así que un día decidimos lanzarnos a ello y empezamos el proceso de lo que ahora es *The Plant Magazine*. En cuanto a dificultades, podríamos remarcar la económica ya que fue y sigue siendo un proyecto de publicación e inversión personal. Es difícil pero al mismo tiempo no estamos limitadas en cuanto a temática ni tenemos que complacer a ningún tercero involucrado.

¿Tuvo la temática de la revista algo que ver con la decisión de que vuestros contenidos se publicuen exclusivamente en papel? ¿Cómo ha ido cambiando el formato de la revista a lo largo de los años y a qué se debe?

Creemos en las piezas editoriales impresas, no tiene nada que ver cómo percibes la materialidad de lo impreso que en un entorno digital. Pensar en el tamaño de la pieza y cómo eso afecta al lector, seleccionar papeles y cuidar la impresión para ofrecer un producto de alta calidad.

A día de hoy, se consume un altísimo número de imágenes y contenido digital de una manera, a veces, superficial. El pararse a leer una publicación y oír algo impreso tranquilamente te ayuda desacelerar y prestar atención al contenido de una manera más atenta.

La pasión por las plantas parece el punto de encuentro de diferentes disciplinas (poesía, moda, diseño, música, etc.). ¿era esta la intención inicial o ha ido evolucionando de una forma espontánea?

Sí, esa fue la idea original y ha ido evolucionando mucho a lo largo de los años. Hemos ido abriendo diferentes rangos etarios, cada uno con distinta complejidad narrativa.

vez alejándonos un poco de lo puramente botánico para explorar el mundo de la naturaleza. Hace un par de años hubo una explosión de contenido botánico en Pinterest y otras redes sociales que nos hizo reflexionar sobre qué podríamos ofrecer a nuestros lectores que no puedan encontrar en otras fuentes de comunicación.

¿Cuál es el criterio para escoger a los colaboradores y los temas de cada número?

Todo surge de una manera muy fluida en las reuniones. Hay un poco de todo; temas que trabajamos a lo largo de meses o incluso años hasta conseguirlas, otras veces los colaboradores proponen un tema interesante y lo trabajamos en conjunto, o incluso nuestros propios intereses. En función de algunos temas más troncales trabajamos el resto de contenido para buscar un equilibrio con el que estemos satisfechas.

¿Está previsto algún cambio próximamente o cada número se define de forma orgánica durante el proceso de creación?

Sí, cada número surge de una manera muy orgánica. Hicimos un rediseño hace casi dos años y ahora estamos cerrando el número 15, que saldrá en febrero. Por supuesto que siempre procuramos introducir cambios y buscar nuevas maneras de presentar el número para aportar el factor sorpresa que, creemos, el lector busca.

Por último, ¿nos podríais decir cómo son las plantas que hay en vuestra casa o estudio?

¡En casa del herrero cuchillo de palo! Creo que cada vez tenemos menos, preferimos menos plantas y con más presencia en casa. Lo que de verdad disfrutamos es salir al exterior, disfrutar de la naturaleza salvaje y parques o jardines.

40
Proyecto final del Postgrado en Ilustración para publicaciones infantiles y juveniles
Cota Olea

Ricitos de oro y los tres osos; El culi de Calcuta; Alforismo; Autorretrato

Ricitos de oro y *El culi de Calcuta* fueron realizados en el marco del seminario Libro de Texto, para el cual se debieron ilustrar cuentos infantiles, dirigidos a diferentes rangos etarios, cada uno con distinta complejidad narrativa.

Así, el primer cuento era para niños/as de seis años y el segundo para niños/as de doce años. La técnica utilizada en ambos casos fue digital.

Ilustración para el aforismo del escritor Franz Kafka, «Una jaula fue en busca de un ave», para el seminario de Revistas Infantiles, cuyo público objetivo eran niños/as de nueve a once años. El desafío fue utilizar únicamente dos colores aparte del blanco. Técnica utilizada: digital.

Autorretrato realizado con tinta negra sobre papel y coloreando en digital.

41
Proyecto final del Máster en Tipografía avanzada
Peter van der Weij

From scribes to types («Dels escribans a la tipografia») Les inspiracions i influències dels primers tipus móbils

Diego Ramos estudió en EINA y después fue a Londres para continuar su formación en diseño de producto en el Royal College of Art.

El tema general de mi investigación tiene que ver con uno de los inventos más importantes del mundo: la imprenta. Lo que desencadenó es impresionante y la velocidad con la que se extendió por Europa también es notable. Creo que la existencia previa de caligrafías tuvo un papel importante. Menos de cincuenta años después de que se imprimiera el primer gran libro se crearon todos los tipos de letra importantes en diversas variaciones de tipos móviles. La Gótica, la Roman y la Italic se crearon a una velocidad increíble, que no habría sido posible sin la existencia previa de sus homónimas caligráficas.

Esta investigación trata de explorar el periodo anterior y posterior de la invención de la imprenta. El camino que recorrieron los primeros textos para convertirse en tipos móviles. El estudio consiste en investigar y hacer un mapa de los textos seleccionados. Los criterios seleccionados para cada uno de los textos han sido observar analíticamente el contexto histórico, las influencias estéticas, los modelos, las características y las comparaciones. Esta investigación clarifica algunos de los aspectos de la transición del texto a los tipos móviles y demuestra que el contexto cultural e histórico y las opciones estéticas tuvieron un papel muy destacado en la creación de los tipos móviles.

El objetivo de esta investigación es distinguir y clasificar las similitudes y los cambios que se hicieron en los textos para poder hacer la transición a tipos móviles. He usado las siguientes preguntas de investigación: ¿Qué modelos se utilizaron como fuente de inspiración o modelo para los primeros tipos móviles? ¿Qué influencias estéticas incidieron en la fabricación de los primeros tipos móviles? Hubo también influencias del norte en el sur de Europa? Observando y analizando las sencuencias de órdenes que se convirtieron en tipos móviles durante los siglos XV y XVI he intentado responder a las preguntas anteriores.

tema muy discutido a lo largo de la historia en muchos campos, y sin la intención de encontrar una definición universal (consciente de la ardua tarea que ello conllevaría) se entenderá aquí como la realidad física sensible en la que convivimos y con la que nos relacionamos constantemente. Un concepto que carece de significado si no involucra al ser humano.

Por otro lado, el diseño. Siendo igualmente difícil de definir, puede, significar una gran variedad de aportaciones: Puede responder a necesidades, cuestionar situaciones, reivindicar valores, explicar, enseñar y mostrar. Teniendo en cuenta, una vez más, que, sin un usuario, no existe.

Es por ello necesaria una reflexión que guie hacia una revalorización de la sensorialidad perteneciente, de forma intrínseca, al diseño de un espacio.

42
Proyectos
Diego Ramos
Alumni EINA

Diego Ramos estudió en EINA y después fue a Londres para continuar su formación en diseño de producto en el Royal College of Art.

A pesar de su educación en esta área, Diego se acerca a diversas disciplinas del diseño y a diferentes disciplinas. Este planteamiento le permite colaborar con profesionales de otros campos creativos por tal de aceptar retos que cuestionen, investiguen y resuelvan problemas específicos con la ayuda de procesos innovadores.

46
Proyecto final del Grado
Diseño de espacios
Laura Ann Mendoza
La vista i l'espai, (s)pace

Inmersos en una sociedad saturada de información visual, víctimas y participantes de la sobreimportancia de la estética, hemos perdido habilidades perceptuales y reducido los esfuerzos para crear espacios que nos permitan una experiencia sensorial completa.

Como ocurre en otros campos, el diseño de espacios ha sido, entonces, malentendido y juzgado; reducido a aspectos que, aún acompañando al propósito del diseño en cuestión, no deben ser considerados como objetivos principales (ej.: decoración).

El cumplimiento de los objetivos fundamentales del diseño de espacios se ha visto comprometido. No, este diseño no debe pretender crear una imagen llamativa o atractiva al ojo, debe ser responsable.

Por un lado, el concepto «espacio». A pesar de ser un

fusiónan únicamente por líneas. Y uno más visual, en el que los colores se fusionan creando un degradado común.

El sistema se aplica a una colección editorial formada por tres obras poéticas de tres autores diferentes para entender visualmente las diferencias que existen entre ellos. Las obras y los autores elegidos son: *Soledades* de Antonio Machado, *Romancero gitano* de Federico García Lorca y *Veinte poemas de amor y una canción desesperada* de Pablo Neruda.

48
Proyecto final del Grado
Creación visual
Juan Manuel Lopez-Barajas
Mind

Mind es un corto de animación que tiene como objetivo generar una experiencia visual y auditiva, rompiendo con sistemas narrativos clásicos, vibrando en frecuencias más parecidas a nuestro lenguaje visual onírico, que al racional. Nuestras preguntas sobre la mente humana y los sueños, nos acercan a lenguajes aún desconocidos. Quizás el arte y sus investigaciones nos pueden ayudar a completar su significado.

Seguiremos definiendo el significado de ser humano en relación con nuestra tecnología. Actualmente nuestros avances nos han permitido tener un amplio campo de información y divulgación de esta. Contemplando el arte como un canal alternativo para extraer conclusiones sobre el ser humano, analizando los diferentes puntos de vista existentes sobre el tema en otras áreas, como la ciencia, la filosofía o la espiritualidad; *Mind* supone una inmersión personal en la naturaleza del subconsciente, los sueños y una práctica artística coherente a las reflexiones obtenidas.

50
Proyecto final del Postgrado en Fotografía y diseño editorial
Marc Villalba
451, literatura en llamas

Muchas personas consideran la práctica de quemar libros como algo ofensivo por diferentes razones: para algunos, es una forma de censura que los líderes políticos o religiosos aplican contra aquellos que se oponen a sus ideas. Para otros, la quema pública de libros significa publicidad gratuita cuyo efecto es atraer la atención a libros que

de otro modo podrían no haberse conocido ampliamente. Es por eso que algunas autoridades prefieren la destrucción privada de libros.

Sin embargo, existe una práctica diferente, aunque muy minoritaria, de quemar libros que lo entiende como un acto privado e individual de amor por la literatura. A diferencia de la quema como censura y represión cultural, estos otros quemadores de libros no pretenden eliminar todas las copias del mismo libro para evitar que otros lo lean, sino que ejecutan ciertas copias concretas como un acto de purga de su biblioteca, una declaración de amor a las otras copias de la misma.

451, literatura en llamas es una revista literaria que habla sobre obras perseguidas, autores prohibidos y libros que se han considerado subversivos a lo largo del tiempo. También es un espacio donde la narrativa actual, la visión crítica y la defensa de la cultura como herramienta para la formación de mentes críticas sirven como punto de partida para hablar de literatura con aquellos apasionados por ella.

La revista *451* nació con la intención de rescatar del fuego lo que nunca tuvo que arder y con la determinación de enfrentarse a aquellos que creen que el fuego puede silenciar la cultura o eliminar lo subversivo. *451* es una publicación de aquellos que aman la literatura para aquellos que arden por ella.

Objetivos principales de este proyecto editorial: determinar la línea editorial, utilizando parte del contenido de una publicación existente y adaptándolo; determinar aspectos más relevantes en la dirección de arte y la estructura de cada sección de la revista; Obtener un *layout* para aplicarlo en la creación de una publicación periódica, con estructuras fijas y variables.

52
Proyecto final del Postgrado en Fotografía y diseño editorial
Marc Villalba
Velado

Velado (adj.) Que está cubierto con un velo, oculto. Borrado, total o parcial, de la imagen del negativo de una fotografía por exceso de luz.

Que suena de forma apagada, tenue o con poca sonoridad.

que no saben que son iglesias», que comparten la sensación de calma más allá del discurso religioso. Espacios que te conectan con una parte de ti mismo que generalmente cuesta alcanzar.

De *velar*, custodiar, cuidar con esmero. Igual que *latente*, existe, pero oculto y escondido. Sensación o dolor constante, aunque no agudo o fuerte.

El trabajo fotográfico *Velado* reúne algunas de las cosas que mi padre fue guardando, en cajas de papel fotográfico, durante sus años de trabajo como diseñador gráfico en una agencia de publicidad. Todos esos objetos (dibujos, negativos, bocetos, fotografías...), encontrados tiempo después de que él falleciera, de alguna manera siguen haciéndole presente. Encontrar esas cajas constituyó el punto de partida de este proyecto. Las fotografías que surgieron después, como respuesta a esa presencia, completan la historia hablando de su ausencia tal y como yo la vivo. Presencia y ausencia construyen así un relato alejado del discurso racional, para hablar desde la intuición y la metáfora. Ambas dialogan ahondando en conceptos tan universales como la pérdida, el recuerdo, el paso del tiempo o la aceptación.

Para la formalización del libro, se trabajó en todo momento en la construcción de un libro-objeto que ofreciera la posibilidad de obtener distintas lecturas. Su encuadernación permite enfrentarse a él como a un único tomo o como a dos piezas unidas, una junto a la otra.

En la edición, se dispusieron imágenes para que aparecieran en ambas partes del libro una vez desplegado, ofreciendo una guía al lector que quisiera seguir el relato tal y como fue concebido. Obviar ese recurso ofrece la posibilidad de realizar una lectura aleatoria, generando así nuevas interpretaciones.

Proyecto finalista del Fiebre Dummy Award 2019, dentro del Fiebre Photobook Festival

54
Proyecto final del Grado Cultura del diseño
Claudia Ginesio
Nonsa: espacios urbanos com a activadors de la intel·ligència espiritual

La palabra «Nonsa» hace referencia a aquellos espacios urbanos que funcionan como activadores de la Inteligencia Espiritual. Se podría decir que son «iglesias

56
Proyecto final del Máster en Diseño gráfico
Gemma Fontanals
Fiera

Gemma Fontanals, exestudiante de Ilustración para publicaciones infantiles y juveniles y del máster en Diseño Gráfico, TFM del cual ha sido galardonado con uno *Laus Oro*, nos explica su experiencia como exestudiante de EINA.

Antes de nada, muchas felicidades por el Laus Oro por Fiera, tu TFM del Máster en Diseño Gráfico. ¿Cómo fue todo ello?

¡Muchas gracias! Pues todo ello fue rodado, la verdad. Después de un curso muy intenso, porque el máster es cañero, tocaba hacer el trabajo final, y yo me lo quería pasar bien. Por eso escogí hacer la gráfica para *Fiera*, una feria de fanzines feministas ficticia,uniendo dos ámbitos de los que participo y que me importan: el mundo de la autoedición y la lucha feminista.

Se han diseñado una serie de objetos que funcionan de la misma forma que los Nonsa, pero en relación con el hacer y el deshacer, basándose en el concepto de *open awareness*. Estos objetos tienen además la cualidad de ser portables, facilitando que la experiencia espiritual sea posible en prácticamente cualquier lugar. Están pensados a partir de las plantas de una serie de Nonsa que he podido identificar en Barcelona visualizados desde la contra forma.

55
Proyecto final del Grado Diseño de producto
Berta Rovira
Domus: plataforma digital per al cohabitatge

La covivienda puede llegar a ser una herramienta de transformación que genere soluciones que protejan y restauren los ecosistemas sociales y los entornos urbanos a partir de la creación de relaciones de beneficio mutuo entre personas, su actividad y su entorno.

Cogiendo como punto de partida viviendas comunitarias, la intención de este proyecto es dar respuesta a la gestión que se hace de la disponibilidad de espacios comunitarios y optimizar el uso que se hace por tal de reducir gastos. Se analizarán sus necesidades y se desarrollará una plataforma digital, conjuntamente con un dispositivo de domótica, para mejorar el uso de los espacios colectivizados y la experiencia cotidiana de los cohabitantes.

La palabra «Nonsa» hace referencia a aquellos espacios urbanos que funcionan como activadores de la Inteligencia Espiritual. Se podría decir que son «iglesias

Cursando ilustración me implicué bastante en la escuela, vi como funcionaba, y me convenció para «alargar la broma» algo más. Me llamaba la atención el máster en Diseño Gráfico porque ofrecía en poco tiempo muchas otras herramientas que me faltaban, y porque veía posibilidades de entrar al mundo laboral. Y si, fue intensísimo, pero ha funcionado: ahora sé hacer muchas más cosas que antes, y he encontrado un trabajo donde dibujo y diseño y me lo paso guay.

¿En qué estás trabajando, actualmente?

Actualmente combino varias cosas. Por las mañanas trabajo para Gemma Terol, una diseñadora fantástica con muchos años de rodaje. Normalmente hacemos trabajo para editoriales y para pequeños negocios, pero también hemos tocado videoclips, animación, y ahora estamos desarrollando un proyecto de estudio. Algunas tardes soy profesora de ilustración a LCI Barcelona, una escuela de diseño de moda. Y también recibo encargos, a menudo de muralismo (para la Escuela de Arte de Torelló, o por el Primavera Sound), y llevo como puedo (bastante bien) los proyectos personales.

¿Qué es lo que más recuerdas de tu paso por EINA?

Lo que más recuerdo de EINA es que me caía lejos, pero que cada día compartía la vuelta a casa con las compañeras, y era un momento bonito. Recuerdo a Rafa, allá a secretaría, que siempre le estaba pidiendo cosas y siempre se llevaba mejor que bien. También a Miguel, Esther y Raffaele en el taller de serigrafía, donde he pasado muchas horas, y donde las mujeres de EINA reivindicamos un ocho de marzo. Recuerdo el trato con el profesorado, la atención individual, el saberse los nombres, el poder hablar las cosas. Recuerdo las compañeras y compañeros también, con recorridos y perfiles muy diferentes, y recuerdo la sensación de ser pocos y podernos organizar para hacer cosas en un entorno que nos ha puesto siempre más ayudas que pegas.

¿Qué crees que aprendiste en EINA que hayas podido aportar como valor añadido a tu trabajo?

Lo que he aprendido en EINA es la base por mi trabajo, más que un valor añadido. Y a parte de todo el tema curricular, tanto de

ilustración como de diseño gráfico, y de la formación complementaria que puedes hacer por tu cuenta (los talleres de maquetas y de grabado son brutales), algunas de las cosas que me llevo de la escuela son la costumbre de dar y recibir feedback, el entomar críticas, el entender diferentes procesos de trabajo y encontrar el valor, la actitud de que todo se puede hacer, y el saber que siempre puedes trabajar más, pero que también hay un punto donde tienes que parar, y que «entregados» es preferible a «perdido en la espiral infinita de la perfección».

¿Cuáles son tus planes de futuro?

A corto plazo, seguir haciendo cosas nuevas, y que la mayoría me las paguen. A largo plazo, volver al pueblo a cuidar las gallinas.

Esta publicación es una recopilación del trabajo realizado por los estudiantes y exestudiantes de EINA. Mediante una selección de proyectos se muestra el rigor académico y la capacidad de análisis y experimentación que tienen los alumnos del Grado de Diseño y de los diferentes Másters y Postgrados de EINA. Esta filosofía, que fomenta el potencial innovador del diseño y el arte, también se recoge en la praxis profesional que llevan a cabo nuestro alumni.

Todos los proyectos publicados son una síntesis del aprendizaje enriquecedor, abierto a diferentes sistemas de pensamiento y lenguajes, con que EINA trabaja desde su fundación en 1967. Una metodología en constante evolución con el fin de adelantarse a las necesidades y exigencias de nuestra sociedad cambiante, para poder dar respuesta a los nuevos retos y hacer realidad nuevos productos, nuevos servicios y nuevas experiencias.

En definitiva, esta publicación es el testimonio de la trayectoria de la escuela como plataforma de cultura y conocimiento de generaciones de profesionales del diseño y el arte que participan activamente en el desarrollo de una sociedad más sostenible, ética, reflexiva y comprometida.

02
Final Degree in Design project
Graphic design
Ignasi Ayats
Adlego

Adlego speculates on the possibility of a politics centred solely on content, rather than political branding and marketing strategies. It also seeks new forms of communication and new electoral systems centred on the goal of creating an informed policy through personal decisions that avoids outside influences. This is a design fiction project that aims to generate debate around our electoral systems by reconfiguring the way in which design participates in politics, as well as the relationship between politics and citizens. It also shows the consequences of an electoral system with no image in an interventionist society such as our own. The project arises from a problem: modern voters are likely to cast biased or uninformed votes. Moreover, our current political system is based exclusively on image, adding to citizens' poor political understanding. This proposal aims to highlight that problem by developing an electoral process based only on content.

The form of the project is a book that groups political proposals by each party according to theme. As the names of parties are part of their brand, and therefore also influence public opinion, they will be substituted with random codes generated by computer programs.

To ensure that the proposals are read, time limits will be placed upon entertainment on digital platforms, the most common form of entertainment in the present moment (Netflix, social media, television, etc.) and a reading order would be set for each theme.

Meanwhile, given that the only way to participate in politics now is by engaging the party content, a system to control reading comprehension will be implemented to determine the value of the vote using a rubric. As naming is part of branding strategy, and therefore party image, the names of parties will be eliminated in the system. Thus the sender of a political message is unknown and will not condition the election.

Party proposals are communicated via a book divided into different thematic areas. As this book will be the only place, along with political parties' webpag-

es, where all the proposals are listed, it ensures that everyone must read the programs in order to vote, and everyone will have a rounded image of all of the parties, avoiding scepticism and misinformation. The format has been chosen to enforce reflection: although we are considering a future scenario, paper books nonetheless allow for a more leisurely reading pace and a more relaxed headspace when compared with digital platforms. Likewise, as it is a physical document, it can be consulted during the whole of the electoral period and also throughout the legislature.

During the long reading period, citizens will fill in a rubric divided into parts that echo the themes in the book. This rubric serves to evaluate an individual's affinity with each of the themes and each of the parties. It should be filled in while reading, and all questions must be answered.

It has also been noted that many parties have very similar proposals on many points. These can be used to generate checkpoints within the rubric.

Giving that the only tool the voter will have to choose a party to vote for will be these parties' proposals, a level of control is necessary to ensure that these have been read and understood. Points of coincidence allow the system to define automatic parameters to determine the rubric's consistency. Depending on the number of times that coinciding parameters have not been valued similarly in the rubric, the consistency percentage will go down, along with the value of the vote.

Likewise, this project seeks to empower voters' individual decisions, uninfluenced by family or social surroundings. To ensure this, throughout the electoral period, interference will be controlled for on digital devices, and discussing the content of the book or the intention to vote for one party or another will be prohibited.

04
Final Degree in Design project
Design culture
Ona Orozco
La cuina dels materials:
pràctica del transiclatge a l'espai domèstic

The project "The Cooking of Materials: the Practice of Transcycling in Domestic Space" invents a new concept in recycling culture: "transcycling". This appears

when you force paradigms, such as feeding and expiry dates, to their limits. The person relates to the organic waste through its manipulation giving it symbolic and emotional meaning. The result is a new material and a lesson in waste matter.

To practice transcycling, we need open purpose spaces. A household kitchen has potential to this end. There, the practice of transcycling transforms the meaning of the environment by introducing a new system that complements the existing one: cooking itself but also creating materials with surplus food. This view of the space raises a new hierarchy of the elements of cooking and visualizes surplus food, placing them in the line of vision. Transcycling proposes that the individual should be the author of meaning, both of food and of space.

05
Final Degree in Design project

Product design
Manu González
TMBLight: la interacció de l'usuari com a eix de la mobilitat dins de la ciutat sostenible

TMBLight is a light device developed to improve the distribution of people on metro platforms in Barcelona. It is made of various tube-shaped modules, hanging from the ceiling at 2.2 m above the platform, and placed lengthwise along the platform. They contain a system of intelligent LEDs installed inside the device, which light up depending on the volume of people within each train wagon as it approaches. A series of colours represents how full each wagon is: Red = very full, Orange = semi-occupied, Green = free.

The devices also have another important function: animating the closing doors, synchronizing them with the audible alerts made by the metro itself, and providing greater visibility.

The goal of this product is to improve user experience «UX» in the Barcelona metro avoiding problems such as crowding, reduced platform mobility, entering and exiting the wagons, and pickpocketing. It is a system that has been conceived and designed to solve a number of recurring public transport challenges: "transcycling". This appears

06
Interview
Raquel Quevedo
Alumni EINA
Raquel Quevedo heads her own studio for graphic design, art direction, sculpture and installation art. Melding experimentation and imagination, her work is characterized by her search for new creative paths through physical-virtual disconnection in processes and forms.

How has your vision of design evolved since university? When you founded your studio, did you have a clear idea of the kinds of projects you wanted to develop?

I understood design as a border of sorts, and now this border opens and closes, like a circle that no longer exists. Everything is part of the same story, different paths in the labyrinth, a Bio-Graphic. When I founded my studio (in 2010), I wanted to focus on procedural and method-based experimentation, as well as on creating typography... and that's more or less what I've done, but now it's all much looser, mixing design, photography, painting, art, sculpture, literature...there isn't even a "physical" location for the studio: it varies according to the project. I have gone from experimentation as a physical perceptual error to physical-virtual disconnection as a possibility for new creative paths.

In your sculptures, it seems as though the process is as important as the final result. Do you follow the same methodology with your typography work? How have your studies at EINA influenced them?

Yes, it's equally important for me, because it's all part of the same whole. In *Money Makes Me Ugly/Mickey Makes Me Happy*, my goal was to recycle the materials that had accumulated in my studio to create sculptures inspired by letter shapes. After making various sculptures, I decided that the shape should arise freely. The point of experimenting was therefore to create a piece without thinking about what would be the final product; to enhance intuition and spontaneity in the process of creation. In the identity I created for the 2017 Demo festival I broke the logo into pieces of foam to create an installation in which salt crystals would grow, and I took photo-

graphs to record this. It was the image of the festival and was exhibited in the gallery Dada Studios (Barcelona).

At EINA I was lucky enough to learn to understand typography both from its historical creation, to its malleability in society, its use, its personality... as well as finding that as a set of signs/symbols it can be "looked at" from many perspectives. I see typography as the union of image and text, creating an anachronistic form, working non-memory and spontaneity in graphic form.

In your project *Money Makes Me Ugly/Mickey Makes Me Happy* you reflect on imperfection. Could you tell us more about that?

For me, "taste" (the beautiful, what is liked) is a consensus in a determined period of time and place; I'm interested in getting out of the circle, as I said at the beginning of this interview, blurring those limits through experimentation, working openly on fiction vs. reality, the virtual vs. the physical, the true vs. the false, intuition vs. facts, designer vs. artist... Some of my typography work arises from these dichotomies, the graphics for the CCCB exhibition *After the End of the World*, the titles for the Alejandro Palomo documentary or the typography created for the *Heroes* logo for the Theatre Royal Stratford East in London...pushing to the limits of legibility and typography as an image.

It seems like the material that you choose (or find) sets the method you will follow. Is the medium the message?

The medium is part of the message. For example, both the *Money Makes Me* sculptures and the series of vases exhibited at Axel Arigato (London, Gothenburg) are inspired by the photographic system used by Google Maps. If you first need to see a "vase" (a physical object) in order to be able to give it the name vase and obtain an image of it (a photograph of a vase); then in the first phase of the creation of this vase, the vase itself does not exist. The cycle begins with the photographic image as an object, as a virtual reality in itself. Thus, these vases/sculptures are constructed through their photography and not the physical piece itself. In

the moment of their creation, they are given form, texture and colour through a series of mutations/decisions made from what was happening in the viewfinder of a

camera. As in Google Street View, they are "images of a vase" that function as three-dimensional maps of vases. In fact, before taking the pieces of *Money Makes Me* out into the "real" world in the exhibition in Etage Projects, I passed them through Instagram filters to see what people would think. What was really interesting was seeing the titles that people posted attempting to decipher, catalogue, classify and understand what they were seeing.

These pieces/things acquired a name via the perception of them in digital media. For the brand identity of Demo in 2014, we experimented with movable type in 3D printing for a traditional printing system, a Heidelberg. For the graphics in 2015, we created an identity connected with the Internet of Things: momentary, flexible and customizable for the user. The logo, in the digital pieces for example, changed shape and colour according to the traffic and temperature in Barcelona that day, and the GPS location... The medium interacted not only with the message, but simultaneously with the recipient of the message.

Can you tell us about your upcoming projects?
A collection of suits with super powers. It's a project about body/object, space/time, performance, design and narrative. It raises the possibility of a new kind of post-Anthropocene human who can easily redirect his force of change not on terrestrial ecosystems but towards his own inner nature. In this reconnection with the being, the body is diluted by dressing it with objects created under a mantra (faith) that pass to the person who carries them, experiencing the non-space and non-time of the object.

Conceptually, the intervention is broken down into 3 groups. First, the base group, formed by the architectural complex where the elements respond to orthogonal axes and create a perfect grid in rigid, opaque and heavy blocks.

The second group is necessary so that the architectural space can be habitable and configured properly for the activities planned. It consists of elements that configure, communicate or isolate the basic space. Although they join with the first group in function, they adopt the materiality of the third to clearly distinguish themselves. The third group is in some ways an "invading group," completely oblivious to the place that hosts it, and ends up dominating the permanent architecture. It flows, with sinuous and mobile organic forms, in lightness and transparency, through the space.

The project was born as a final degree project following a collaboration by the artist with the Hospital Sant Joan de Déu in Barcelona, where the first experiential prototype was developed. A year later, *Nixi for Children* became the first product of Nixi Design for Health, a startup specialized in improving patient experience through virtual reality.

Currently, *Nixi for Children* is undergoing a clinical trial at Hospital German Trias i Pujol in Badalona and the Pilar Clinic of the group QuirónSalud. The project received the Tatiana Sisquella prize, awarded by the newspaper Ara to projects of social importance and was a finalist in the Explorer program backed by Santander Bank.

11
Final Degree in Design project
Design of spaces
Helena Pérez
Centro experimental de diseño de moda

The purpose of this project, in the Sant Just Desvern Sanatorium, is to create a commercial centre focused on fashion, highlighting Spanish design and forging a unique commercial experience for the citizenry that goes beyond shopping.

The intervention must dress the space. Its materiality must be opposed and contrasted with the preexisting space and generate a game in which before and after appear visually balanced.

Conceptually, the intervention is broken down into 3 groups. First, the base group, formed by the architectural complex where the elements respond to orthogonal axes and create a perfect grid in rigid, opaque and heavy blocks.

The second group is necessary so that the architectural space can be habitable and configured properly for the activities planned. It consists of elements that configure, communicate or isolate the basic space.

Nixi for children is a virtual reality project to help children awaiting operations to prepare themselves for surgery. A virtual reality kit helps patients and their parents overcome pre-operation anxiety by helping them understand the process from home. The patients observe, first person, a surgery from the inside, how anaesthesia is applied, and how they will be prepared for surgery.

12
Master's Degree in Research in Art and Design
Clara Mallart
Lifelong fashion: una proposta estratègica per a un sistema de la roba circular i sostenible

Upcycle your life.

Temporality, rhythm and time are a few of the variables that determine the current fashion system. From the rhythm of the seasons and collections to the pace of sewing machines in textile factories around the globe, understanding this variable determines how we use and understand fashion in the present day. This research aims to investigate the relationship between textile and the lifespan of an item of clothing through design strategies, and thus enable us to reflect and rebuild a system of dressing from the perspectives of eco-social well-being.

We must understand the Anthropocene to transform towards the Ecocene, through proposals that are already contributing to generating new perspectives such as de-growth or ecofeminism, opening exploration channels to relate them with textiles. Expanding the lifespan of a piece of clothing is a crucial aspect to reducing the environmental burden of its production. Exploring strategies of reuse and recycling to minimize the social and environmental impact is the main frame of this research, which also charts a path for research through the practices of design and upcycling. We link environmental strategies, textile materiality, usability and temporality in order to rethink a fashion system that must become circular in order to stop having a negative impact on our surroundings and those who live there.

The concrete proposal here is to collect data on some of the specific effects of the textile sector and research them through the frame of upcycling. Minimizing negative effects, or transforming them into positive effects, is one of the large questions that remain around circular design and slow fashion. The textile industry has already begun its transformation, looking for ways to drive it forward is one of the great challenges of our times.

Lifelong fashion is the result of this practice-based research. It is a strategy that considers cloth-

ing design from its beginning to the creation of pieces with long life cycles, that links the user with the process of creation. Upcycling thinking arises as a result of the process of research by doing: it is a proposal by design and for design. Upcycling helps us think of the end of life of a piece of clothing, whilst lengthening its useful life. *Lifelong fashion* helps us think of the early design stages whilst maximizing the life cycles of the piece of clothing. It is about more than just designing textiles or clothing, it is a proposal for designing safe, circular systems for textile artefacts.

- 13**
Final Postgraduate project
Postgraduate in Creative Illustration and Visual Communication Techniques
Pini Perrone
 La Maleta de Portbou;
Imagina Civican; Yorokobu;
 Autorretrat

La Maleta de Portbou (The Suitcase of Portbou), press illustration commissioned by Sonia Pulido. Illustration selected for the article "The great flood - 30 years after the fall of the Berlin Wall," in the magazine *La Maleta de Portbou*. The illustration refers to the contrast in the economic situation, and the opportunities and resources of a Germany divided in two with very different realities.

Imagina Civican (Imagine Civican), promotional image, illustration commissioned by Philip Stanto. Poster proposal for the exterior of the Civican cultural centre in Pamplona. The proposal came in 2nd place, and was the audience favourite.

The image reflects the multi-faceted nature of the civic centre, a whole made up of different parts: sport, swimming, cinema, science and music.

Yorokobu, press illustration commissioned by Sonia Pulido. The plants form the word Yorokobu (which means being happy). The future depends on our actions today, our love for nature and the environment and here the reference is to the happiness of caring for plants and avoiding polluting by travelling in a Volkswagen electric car

- 16**
Projects
Max Enrich
 Alumni EINA
 Playing along the fine line that

separates design from pure aesthetics, Max centres his art in a constant search for daring, suggestive forms that can be used as a chair, a table or a sculpture. Everything revolves around finding a functional solution – how it will stand, if it will stand, or if it will be useful – along with the most appropriate form.

His work centres on formal experiments, in which he vacillates between the limits of form and function through the material. Stone, iron and wood have been his strongest allies to date: their simplicity and coarseness can be controlled and converted into something elegant and extremely delicate.

- 20**
Final Degree in Design project
Graphic design
Carles Giménez
Fourtures

Fourtures is an interactive editorial project that poses questions like: will we be ready for the hypothetical end of capitalism? What will happen if we don't stop climate change in time? How can we manage the automation of work on a social level?

The project proposes re-publishing the book *Four Futures* by Peter Frase, both to enhance the message and the debate surrounding it. On the one hand, I propose a paratextual interpretation of the text; that is, the layout and the visual characteristics of each page will help to explain its content. Meanwhile, an interactive experience will be designed using Augmented Reality (AR) to enhance debate democratically. This will create a real time map reflecting the opinions of all readers.

On a material level, the sleeve that protects the book (which has no cover) is made of stainless steel, capable of repelling all bumps and scratches, to represent the difficult futures described in the text. Only two colours of ink will be used: black and metallic silver.

- 22**
Final Degree in Design project
Design of spaces
Sofía Aguilera
Refugí al terrat: espai individual per a la creació

Disconnect. Think. Think up. Breathe. Create and go back to the beginning. Try, retouch,

breathe again and disconnect a little more to finish. A space located high in Barcelona, to be isolated, distanced, alone, as a necessary state for creative process. To do nothing, to work on a project and give life to something that did not exist with just one objective: to be inspired and create.

The project focuses on the design of a shelter, a refuge, living space and creation space both inside and out, in an urban context. Inspiration may come watching the city, domestic life or the buildings surrounding. From the idea of a raised space in Barcelona, an rooftop in the Born district. Close the centre of town, but strategically located high above to escape the bustle of the street. Far but near, close to the sky.

Designed for a single occupant, a creative person who will live temporarily in a scaffolding structure that rises to convert a mediator into a protagonist of the rooftop. Respecting the city, the roof and the neighbours. The shelter has interior and exterior spaces, intended for living alone.

Scaffolding is a common sight in the city. Ephemeral, easy to erect and easy to take down, this makes it ideal to create height and raised planes where an individual can walk or simply be. Being a firm structure, it lends itself not only to working but also to living. It grows on a vertical axis and at different levels. In each, a different length of time. Both the inside and the outside of each level are considered a refuge. The reason for this distribution is to give the creator the privacy to work, or to sleep, to sit or simply for protection from weather and to provide comfort. Comfort is necessary to be in harmony with yourself.

The refuge consists of three spaces, separated using the same materials and construction method: pine studs placed at 60cm intervals, clad in "ice-finished" cellular polycarbonate. The distance between studs is used to hang shells and place bars and tables that can be removed and folded or mounted when needed. The distribution is motivated by the need of the creator for privacy while working or for other reasons, whether to sleep, to sit or simply for protection from weather and to provide comfort. Comfort is necessary to be in harmony with yourself. It is designed to be a semi-passive space, with one part is supplying its own

energy and the other extracting energy from the building itself.

- 24**
Final Master's project
Master's Degree in Research in Art and Design
Isabel Mejía

Espai teixit no-teixit: re-pensar els espais arquitectònics en la integració de l'espai viscut

This study links the theoretical analysis of the architectural spaces and the design practice, developing various hybrid and constantly configured space experiments, through the generation of images that seek to rescue the senses during the design process and rediscover the analog complexity of technology. It is research through design, a reflexive work, based on experimentation with shape, movement, use and disuse of living space. It sees

space as rhizomatic, something that is woven and not woven, that neither begins nor ends. It is alive and therefore smooth, nomadic, unlimited, without centres or fixations. It is a concept that arises in the integration of lived space, understood as built as it alters an environment, generates possibilities of living and feeling through the multiplicity that defines it and the connections that are created in relation to the body that experiences it.

The objective of this research is to rethink the concept of space, establishing the body-space-technology elements as an integral part of the design process and its representation. With all this, we seek to address new paradigms and reflections of contemporary space, as well as to involve intangible elements that generate meaning in the processes of architecture and design.

- 25**
Final Master's project
Master's in Graphic Design
Leo Kulisevsky
El canto del búho

How can we use images to talk about the Spanish Civil War? This was my starting point for what became a publication titled *El canto del búho* (The owl's call), in which I tried to draw the reader into an experience inspired in part by George Orwell's *Homage to Catalonia* – in which the author describes his time in Barcelona during the 1937 revolution

and the months he spent on the Aragonese front of the Civil War – and in part by the photographs of Jaume Serra, which show some of the places that appear in the book as well as other locations associated with the guerrilla resistance known as El maquis.

Why are humans, the most intelligent animals, destroying the planet, while the other, supposedly "stupid" animals do not? This was the question that launched this project. Humans have constantly evolved, yet the human genome we understand today shares 99% of its genes with the chimpanzee and the bonobo. Both these "ancestor" species are currently in danger of extinction, along with the majority of wild and exotic animals on the planet. Given this, how did we come to be the rulers of the world?

The text and images unite past and present, wrapped in an aura of decaying melancholy, enhanced by the black and white of the photographs. Together with the book is the box that holds it, lined with a topographic map of the Aragonese Pyrenees, where the largest number of Maquis entered from France.

I also believed it necessary to recover an idea that is seldom considered by our generation, much like the Spanish Civil War itself. For this reason I made a series of posters intended to cause the viewer to reflect on the forgetting of that war and the need, still with us, to pass through a period of mourning that was denied us. In our hurry to turn the page of history, we have become ignorant, with all the danger that implies. The danger of history repeating itself.

- 26**
Final Degree in Design project
Design culture
Mayra Sánchez

Syndrome of the precative patient: design of a therapeutic device for the treatment of the precative

Precative: a combination of precarious and creative.

Thanks to precative practices in creative circles (academia, public institutions, the private sector, freelance work), it is only to be expected that signs of the Syndrome are frequently seen. Patients presenting symptoms must have an active attitude towards the problem, and the only way to generate this is to create a conscious pause in their surroundings. This project explores the limits of modern-day precariousness within creative industries, whatever it may be, and how its impact on society has been one of the causes of the growing number of cases or outbreaks of depression and worry

and the months he spent on the Aragonese front of the Civil War – and in part by the photographs of Jaume Serra, which show some of the places that appear in the book as well as other locations associated with the guerrilla resistance known as El maquis.

and the months he spent on the Aragonese front of the Civil War – and in part by the photographs of Jaume Serra, which show some of the places that appear in the book as well as other locations associated with the guerrilla resistance known as El maquis.

in this so-called Age of anxiety.

- 28**
Final Degree in Design project
Visual creation
Karla Cuba
No som Déus

Special care was devoted to the product design to make it easy-to-use, functional and aesthetically pleasing. Space makes managing kitchen waste effective, sustainable and elegant.

space and transportation. Sustainability is the soul of this project, and the bin is also designed to eliminate the plastic bags usually used to transport waste: the bin itself can be comfortably emptied directly into the container.

modular and can be assembled and taken apart again. The aim is to produce a flexible, self-sufficient cabin and adapt it to the urban environment to offer an alternative to modern-day nomadism: a flexible living space that permits the user to be in transit, adapting to different circumstances within the contemporary city with its sedentary architecture.

The title is a reference to

"instantaneity", and to how this

space appears and disappears

rapidly, eschewing the permanence of the city. It also refers to

the ease with which the interiors

of the space can be rearranged.

- 31**
Final Degree in Design project
Visual creation
Marina Esbrí

Eros

Eroticism? What is eroticism?

When we talk about eroticism do

we really know what we're trying to

say? Is there an exact definition for

it? It is an ambiguous word without

an exact definition, as, for example,

is art.

For this reason I don't try to

define eroticism itself, but instead

strive to understand how we live

in relation to it and how it is one

of the interior aspects of a human

being. Eroticism manifests itself

in various ways, through sex and

love, but also often through death.

It is here that I answer my hypothesis: Is there a relationship between eroticism and death?

This project consists of two

pieces. The first is an investigative

work on how eroticism interacts

with us and how we understand

it, but in a social environment and

in art. The second component is

a photography book of my own

work.

This is the most personal area

of the project, and is born of a

bereavement I experienced when

I was sixteen. It is a visual essay in

three parts: the individualism of the

self, the woman as object and the

woman empowered, three points

that describe the process and the

internal battle that I lived through.

- 30**
Final Degree in Design project
Product design
Louis Robert Ferraz

Space

Currently, Spain generates about

400 kg of waste per person per

year, and a considerable amount

of this comes from the kitchen.

This was the jumping off point for

Space.

Space is a garbage bin for

paper or plastic that is designed

to improve the management of

kitchen waste. Its main character-

istic is that it compacts these ma-

terials, which optimizes kitchen

modular and can be assembled

and taken apart again. The aim

is to produce a flexible, self-suf-

ficient cabin and adapt it to the

urban environment to offer an al-

ternative to modern-day nomad-

ism: a flexible living space that

permits the user to be in transit,

adapting to different circum-

stances within the contempo-

rary city with its sedentary archi-

ture.

The title is a reference to

"instantaneity", and to how this

space appears and disappears

rapidly, eschewing the permanence

of the city. It also refers to

the ease with which the interio-

rs of the space can be rearranged.

modular and can be assembled

and taken apart again. The aim

is to produce a flexible, self-suf-

ficient cabin and adapt it to the

urban environment to offer an al-

ternative to modern-day nomad-

ism: a flexible living space that

permits the user to be in transit,

adapting to different circum-

stances within the contempo-

Isa and Carol, you met studying design at EINA and later you coincided again at Folch Studio. How did you come to found *The Plant* together? What steps did you follow and what difficulties did you encounter along the way?

When you work in editorial design, you participate in shaping and enhancing the ideas behind creating publications. This process encourages you to create your own publication where you can transmit the ideas that interest you, collaborating with people you admire or have things in common with. So one day we decided to just do it, and we started working on what is now *The Plant Magazine*. As for difficulties – there were plenty of economic difficulties as it was and continues to be a personal project and a personal investment. It's hard, but it also means we don't have any limitations on what we can feature and nor do we have to please any third parties.

Was the subject matter of the magazine influenced by your decision to publish only in paper? How have you changed the format of the magazine throughout the years, and why?

We believe in print – there's a huge difference between how you perceive the materiality of something printed as opposed to something seen digitally. It affects how we think about the size of a piece and how it will affect the reader, and we choose the paper and take care with the printing process so as to offer a high-quality product. Nowadays, people consume huge amounts of online content and images, and sometimes they consume them very superficially. When we stop to read a publication and relax enough to look at something printed, it helps us to decelerate and pay attention to the actual content.

The passion for plants brings together a number of disciplines (poetry, fashion, design, music, and so on). Was this your initial intention or has it evolved spontaneously?

Yes, that was our original plan, and it has evolved a great deal over the years. We are ever more open to different subjects and perhaps we stray a little more from the purely botanical to explore the world of nature. A few

years ago there was an explosion of botanical content on Pinterest and other social networks that caused us to reflect on what we could offer our readers that they can't find elsewhere.

What is your criteria in choosing collaborators and themes for each issue?

Everything comes up quite fluidly in meetings. There's a little bit of everything: themes that we work on for months or even years, or sometimes collaborators propose an interesting idea and we work on it together, or sometimes it arises from our own interests. Depending on the core themes, we work with the rest of the content until we find a balance we're satisfied with.

Are there any changes planned in the next few issues, or is each magazine defined organically during the process of creation?

Yes, each issue arises very organically. We did a redesign a few years ago and now we're finishing issue 15, which will be published in February. Of course, we are always looking to change things up and find new ways of presenting each issue so that it provides the element of surprise that readers are looking for.

Last question: What plants do you have at home or in your studio?

The shoemaker's son always goes barefoot! That is to say, we have fewer and fewer plants, we prefer to have fewer plants that make a bigger impact at home. What we really enjoy is getting out and enjoying nature in the wild or in parks and gardens.

40
Final Postgraduate project
Postgraduate in Illustration for children's and teenagers' publications
Cota Olea

Ricitos de oro y los tres osos; El culi de Calcuta; Aforismo; Autorretrato

Ricitos de Oro and *El culi de Calcuta* were developed in the framework of the seminar in Text Books, for which we were required to illustrate children's stories for different ages, each with a different level of narrative complexity. Thus, the first story was for six year olds and the second for twelve year olds. In both cases, digital illustration was used.

Illustration, to accompany the

aphorism of Franz Kafka "A Cage Looking for a Bird", produced for the Magazines for Children seminar, whose public was children aged nine to eleven. The challenge was to use only white and two other colours. Digital illustration.

Self portrait, ink on paper, coloured digitally.

41
Final Master's project
Master's in Advanced Typography
Petet van der Weij

From scribes to types («Dels escribans a la tipografia») Les inspiracions i influències dels primers tipus mòbils

The overall topic of my research concerns one of the most important inventions in the world, that of the printing press. What it set off is impressive and also the speed in which it spread over Europe is remarkable. I believe that the existence of the calligraphic predecessors played an important role in it. Within 50 years of the first print book, basically all the important typefaces came to life in movable type variations. The Gotica, the Roman and the Italic were made in an incredible speed. This would not have been possible without their calligraphic counterparts.

This research explores the period before and after the invention of the printing press, and the journey that turned the first scripts into movable type. The research consists of investigating and mapping the scripts that were chosen. Looking analytically at the historical background, aesthetic influences, models, characteristics and comparisons are criteria that have been chosen for each script. This research sheds light on the aspects of the transition from script to movable type and proves that the cultural & historical context and aesthetic choices play an important role in bringing movable type to life.

The aim of the research is to distinguish and name the similarities and changes that were made in the scripts to be able to transition into movable type. I have used the following research questions: Which models were used as an inspiration or blueprint for the first movable types? What aesthetic influences were involved in making them? Were there also influences from North-

ern Europe to Southern Europe? By looking at and analysing the scripts that were turned into movable type in the 15th and 16th centuries I have tried to answer these questions.

42
Projects
Diego Ramos
Alumni EINA

Diego Ramos studied at EINA and afterwards moved to London to continue studying product design at the Royal College of Art.

Despite his training in this area, Diego is attracted to various different areas of design and to different disciplines. This approach allows him to collaborate with professionals in other creative fields and to accept challenges that question, investigate and resolve specific problems through innovative means.

46
Final Degree in Design project
Design of spaces
Laura Ann Mendoza
La vista i l'espai, (s)pace

Immersed in a society saturated with visual information, victims and participants of the over-importance of aesthetics, we have lost perceptual skills and reduced our efforts to create spaces that allow us a complete sensorial experience. As in other fields, the design of spaces has been judged and misunderstood, reduced to aspects that, though accompanying the purpose of the design in question, should not be considered main objectives (i.e.: decoration).

The fulfillment of fundamental space design objectives has been compromised. No, this design should not try to create a striking or attractive image, it should be responsible.

On the one hand, there is the concept of "space." Despite being a much-debated term, argued throughout history in many different fields, and without seeking a universal definition (I am conscious of the arduous labour this would entail), we can understand it here as a sensitive physical reality in which we live and to which we relate constantly. It is a concept that loses meaning if it does not involve a human being.

On the other hand, we have design. It is equally difficult to

define and can mean many things: It can respond to needs, raise questions, proclaim values, explain, teach and show. Yet like space, without a user, it does not exist.

And so we need a reflection that will guide us towards revaluing the sensory belonging, intrinsically, to the design of a space.

47
Final Degree in Design project
Graphic design
Judit Serra
Poètica

Poètica is a visual system for graphically interpreting lyrical poetry. The project aims to fuse art and technology to represent any poem in both a plastic and automated way.

A poem's highest theme or premise is taken into account to create a visual representation. The author expresses a feeling or a determined mood in each poem, and therefore the visual system is based upon feelings.

We define five primary feelings, and each of them is assigned a chromatic value: fear (black), sadness (blue), anger (red), love (pink) and happiness (yellow). From this starting point, the colour combinations of the primary feelings lead to ten secondary feelings: melancholy, heartbreak, violence, anguish, joy, frustrated love, rage, frustration, aggression and betrayal.

The graphic element is created by automatically selecting words associated with a particular feeling within the poem. They are assigned coloured dots according to where they are located. From here, two systems are created: one in the style of an infographic, in which the colours are simply joined by lines, and one that is more visual, fusing the colours to create a common gradient.

These systems are applied to three books of poetry by three different authors so as to visually understand the differences between them. The selected works are *Soledades* (Solitude) by Antonio Machado, *Romancero gitano* (Gypsy Ballads) by Federico García Lorca and *Veinte poemas de amor y una canción desesperada* (Twenty Love Poems and a Song of Despair) by Pablo Neruda.

415, literatura en llamas is a literary magazine that talks about

48
Final Degree in Design project
Visual creation
Juan Manuel Lopez-Barajas
Mind

Mind is an animated short film whose aim is to create a visual and auditory experience breaking with classical narrative systems, and vibrating in frequencies close to our oneiric visual language. Our questions about the human mind and dreams bring us closer to as yet-unknown languages. Perhaps art and artistic research can help us complete their meaning.

We continue to define the meaning of being human in relation to our technology. Our current advances have allowed us a wide field of information and divulgation. Contemplating art as an alternative channel for extracting conclusions on the human condition, analyzing existing points of view on the topic in other areas, such as science, philosophy and spirituality, *Mind* represents personal immersion in the nature of the subconscious, dreams and an artistic practice consistent with the reflections achieved.

50
Final Postgraduate project
Postgraduate in Photography and Editorial Design
Marc Villalba
Velado

Veiled (adj.) Covered with a veil, hidden, foggy. In Spanish, it is also the erasure, total or partial of the image on a photographic negative by an excess of light. A sound that is hushed, or softened. A negative statement or intent that is obscured. That which lacks clarity, that which is cloudy, dull, blurred, covered.

Ultimately derived from the Latin *velare*, with meanings including to watch over, to care for. Latent, existing, but hidden. Constant feeling or pain, though neither strong nor sharp.

This photographic project, *Velado*, brings together some of the things that my father saved, during his years working as a graphic designer in an advertising agency. All of these objects (drawings, negatives, sketches, photographs), found some time after he died, keep him present in some way. Discovering these boxes was the initiation point for this project. The photographs that I produced later, as a response to this presence, complete the story, speaking of

persecuted works, forbidden authors and books that have been considered subversive over time. It is also a space where the current narrative, critical vision and defense of culture as a tool for the formation of critical minds serves as a starting point to discuss literature with those passionate about it.

The magazine was born with the intention of rescuing from the fire what should never have burned and with the determination to face those who believe that fire can silence culture or eliminate what is subversive. *451* is a publication made by those who love literature for those who burn for it.

The main objectives of this editorial project were: to determine the editorial line using part of the content of a previous publication and adapting it, to determine more relevant aspects in the art direction and structure of each section of the magazine, and to obtain a layout and apply it for the creation of a periodic publication with fixed and variable structures.

52
Final Postgraduate project
Postgraduate in Photography and Editorial Design
Marc Villalba
Velado

The word *Nonsa* refers to urban spaces that function as activators of spiritual intelligence. They could be called "churches that don't know they are churches." They share a sense of calm, more than a religious doctrine. They are spaces that connect you with another part of yourself, one that is generally difficult to touch.

The study of *Nonsa* is based on ten points, known as the "Decalogue of Spirituality."

01. A closed garden
02. Architectural flow
03. Sensorial balance
04. Two entry points and two exit points
05. The presence of water and stone
06. The presence of nature and animals

07. Temporal distortion
08. Contrast and surprise
09. A secondary effect
10. Distortion of self-awareness

A series of objects have been designed that function in the same way as the *Nonsa*, but relating to making and unmaking, based on the concept of open awareness. These objects are also portable, helping to make a spiritual

experience possible practically anywhere. They are designed based on a series of Nonsa that I identified in Barcelona, visualized from different apertures.

55
Final Degree in Design project
Berta Rovira
Domus: plataforma digital per al cohabitge

Cooperative housing can be a transformational tool that helps protect and restore social ecosystems and urban environments through the creation of mutually beneficial relationships between people, the things they do, and their environment.

Taking community housing as a starting point, the project's main focus is to respond to the management of common spaces, optimizing their use to reduce costs. I analyze their needs and develop a digital platform to ensure the user a pleasant and practical experience whilst improving the usefulness of communal spaces.

56
Final Master's project
Master's in Graphic Design
Gemma Fontanals
Fiera

Gemma Fontanals, former student of Illustration for Children's and Teenagers' Publications and the Master's in Graphic Design at EINA, the Final Degree Project for which has won a Gold Laus Award, tells us of her experience as an EINA Alumna.

First of all, many congratulations for the Gold Laus Award for «FIERA», your Final Master's Degree Project on the Master's in Graphic Design. How did it all go?

Thanks a lot! Well, it all went really smoothly. After a very intense year, because the Master's is pretty full-on, I had to do the final project, and I wanted to enjoy myself. That's why I decided to the graphics for FIERA, a fictitious feminist fanzines fair, bringing together the two areas that matter to me most: self-publishing and the feminist struggle.

The result was powerful because it combined the freedom of the fanzine scene with the power of the feminist movement, adding to it a little fun and a bit of "teasing" in-depth research and a lot of hands-on work. I was also lucky enough to work with Xavier

Alamany as my tutor, who turned my freestyles into good and was able to guide me really well.

Once I'd completed and defended it, the school suggested submitting it to the Laus Awards, and it was a good idea because we walked away with the top prize. And we're all super-happy.

In fact, before the Master's in Graphic Design, you'd already studied the course in Illustration for Children's and Teenagers' Publications at EINA. What led you to do them?

Yes, that's right! I'd just done Fine Arts and Philosophy, and I wanted to study more fun things.

I'd heard a lot of good things about the illustration course, and it was true, it was a year that I learned a lot, both from the teachers and my classmates. That led to the Baricela Collective, a group of girlfriends who draw together, go to fairs, do workshops (at the Barra de Ferro Arts Centre for the last Drawing Festival, for example) and self-publish things.

Studying illustration, I got quite involved in the school, I saw how it worked, and I talked myself into "spinning it out" a bit more. The Master's in Graphic Design grabbed my attention because in a short space of time, it offered many of the tools I needed, and because I saw possibilities of getting a job. And yes, it was incredibly intense but it worked: I now know a lot more things than I did before, and I've found a job where I draw and design and have a brilliant time.

Where are you working now?

I combine different things. In the mornings, I work for Gemma Terol, a fantastic designer with loads of experience. Normally we work for publishers and small businesses, but we've also done video clips, animation, and now we're doing a study project. Some afternoons, I teach illustration at LCI Barcelona, a fashion design school. And I also get commissions, often for murals (for the Torelló Art School and Primavera Sound), and I do my own personal projects as and when I can (well enough).

What is it you most remember about your time at EINA?

What I remember most about EINA is that it was long distance away, but that every day I shared the return journey home with my classmates, and it was a lovely moment. I remember Rafa, there

in the secretary's office, who I was always asking for things and he always behaved better than good. Also, Miguel, Esther and Raffaele in the silk-screen printing workshop, where I spent many hours, and where the women at EINA called for recognition of International Women's Day. I remember my dealings with the teachers, the individual attention, the knowing our names, the being able to talk about things. I remember my classmates too, all with very different journeys and profiles, and I remember the sensation of being just a few of us and being able to organise ourselves to do things in an environment that always gave us more help than hindrances.

What do you think you learned at EINA that you've been able to contribute as an added value to your work?

What I learned at EINA is the basis for my work, rather than an added value! Besides all the curriculum stuff, both illustration and graphic design, and the complementary training you can do for yourself (the mock-ups and engraving workshops are brilliant), some of the things I took away from the school are the habit of giving and receiving feedback, taking criticism on board, understanding different work processes and seeing the worth of them, the attitude that you can do anything, and knowing you can always work more, but that there's also a point where you have to stop, and that «submitted» is preferable to «lost in the infinite spiral of perfection».

What are your plans for the future?

In the short term, carry on doing new things, and to get paid for most of them. In the long term, go back to my village and look after the chickens.

This publication is a collection of the work of EINA's students past and present, a selection of projects from the Degree in Design and the various Masters' and Postgraduate programmes, chosen for their academic rigor and analytic and experimental capacity. This foundation, which fosters the innovative potential of design and art, is also reflected in the professional practice of our alumni.

All of the published projects are a synthesis of the enriching learning style, open to different systems of thought and language, which EINA has prioritized since its founding in 1967. It is a methodology in constant evolution, whose aim is to advance to meet the needs and demands of our changing society, so as to be able to respond to new challenges and make new products, new services and new experiences a reality.

In short, this publication is witness to the trajectory of the school as the platform for knowledge and culture behind generations of art and design professionals who actively participate in the development of a more sustainable, ethical, thoughtful and committed society.

Edita
EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona
Barcelona, març 2020

Direcció d'art i disseny gràfic
Irene Sierra

Suport editorial
Silvia Brenes i Pilar Gorri

Traduccions
Saúl Chaza, Eva García i Emily McBride

Tots els drets reservats
© dels textos i de les imatges el seus autors
© de les fotografies els fotògrafs

Impressió
Grafiko

Col·lecció
Monografies d'EINA; 34.
Projectes d'estudiants i d'alumni

D.L: B. 3660-2020

Instagram EINA: @einabcn
Instagram Barra de Ferro: @einabarradeferro
Twitter: @einabcn
Facebook: @einadisseny
Vimeo: @einabcn

Aquesta publicació és un recull del treball realitzat pels estudiants i exestudiants d'EINA. Mitjançant una selecció de projectes, es mostra el rigor acadèmic i la capacitat d'anàlisi i experimentació que tenen els alumnes del Grau de Disseny i dels diferents Màsters i Postgraus d'EINA. Aquesta filosofia, que fomenta el potencial innovador del disseny i l'art, també es recull en la praxis professional que duen a terme els nostres alumni.

Tots els projectes publicats són una síntesi de l'aprenentatge enriquidor, obert a diferents sistemes de pensament i llenguatges, amb què EINA treballa des de la seva fundació el 1967. Una metodologia en constant evolució a d'avançar-se a les necessitats i exigències de la nostra societat canviant, per poder donar resposta als nous reptes i fer realitat nous productes, nous serveis i noves experiències.

En definitiva, aquesta publicació és el testimoni de la trajectòria de l'escola com a plataforma de cultura i coneixement de generacions de professionals del disseny i l'art que participen activament en el desenvolupament d'una societat més sostenible, ètica, reflexiva i compromesa.