

Eina
Centro
Universitario
de Diseño
y Arte
de
Barcelona

[Grado en Diseño](#)

[Másters](#)

[Postgrados](#)

[Doctorado](#)

[einaidea](#)

[Eina Obra](#)









- 08 *Bienvenida*
FUNDACIÓN EINA
- 10 *Grado en Diseño*
ESTUDIAR DISEÑO EN EINA
- 30 *RE-TALE* Ana María Martín Porras
TFG — DISEÑO GRÁFICO
- 32 *Kaelan* Carla Zahinos Juárez
TFG — DISEÑO DE PRODUCTO
- 34 *L'art de no tenir pressa* Cèlia Moll Arguimbau
TFG — DISEÑO DE ESPACIOS
- 36 *«Entre Cometes»* Clàudia Civit Peret
TFG — DISEÑO DE ESPACIOS
- 38 *Rutes* Francina Ayuso Bagur
TFG — DISEÑO DE PRODUCTO
- 42 *Seis empleados y un pastel* Laia Poy Ros
TFG — INVESTIGACIÓN DE DISEÑO
- 44 *nemusys.exe* Martí Serra i Arxer
TFG — CREACIÓN VISUAL
- 46 *La Processó del Silenci* Àfrica Grandes Umbert
TFG — CREACIÓN VISUAL
- 48 *Diarios sobre el cuerpo* Esteban Gutiérrez Silva
TFG — CREACIÓN VISUAL
- 52 *OXT* Rocío Rodríguez Hidalgo
TFG — DISEÑO DE PRODUCTO
- 54 *Caràcter Balenciaga* Javier González García
TFG — DISEÑO GRÁFICO

- 56 *The Good Patriot* Avril Viñeta Rodríguez
TFG — INVESTIGACIÓN DE DISEÑO
- 60 *Diseño y aplicación en arquetipos de vivienda adaptables a las necesidades de la comunidad Wayuu*
María Dayana Montes Peña
TFM — MUDE
- 62 *Tejer un espacio otro; Una investigación artística situada entre gestos*
Marta Casas Alonso
TFM — MURAD
- 64 *Ilustración en Eina 2024-2025*
ILUSTRACIÓN CREATIVA Y TÉCNICAS DE COMUNICACIÓN VISUAL
- 66 *Petite A* Anaïs Llop Nexon
ALUMNI
- 72 *Charla con Miquel Polidano*
ALUMNI
- 90 *Emboscadas*
EINAIDEA
- 92 *Emboscada #13* Patricia Esquivias
EINAIDEA
- 94 *Emboscada #16* LUCE
EINAIDEA
- 98 *Diffractional Methodologies*
EINA OBRA
- 102 *Eina Plataforma*
TRANSFERENCIA, PROMOCIÓN Y EMPRENDIMIENTO
- 106 *Eina + Camper*
COLABORACIÓN CON EMPRESAS
- 110 *Disfrutar y Eina: el hecho gastronómico*
COLABORACIÓN CON EMPRESAS

Eina está formada por el Centro Universitario, einaidea y Eina Obra. Una estructura flexible y dinámica que nos permite adaptarnos a los cambios sociales, ecológicos, culturales y económicos.

01 Eina Centro Universitario es un ecosistema de aprendizaje donde las titulaciones de Grado en Diseño, los Másteres, los Postgrados, los Estudios Avanzados y el Doctorado se imparten y conviven en estrecha vinculación con los sectores de la empresa, la cultura, la investigación y la innovación.

02 einaidea es una plataforma estratégica de pensamiento y programación cultural. Con una vocación siempre colaborativa, einaidea aborda nuevos formatos y metodologías artísticas en diálogo con la ciudad de Barcelona y sus instituciones culturales, científicas y tecnológicas. Entendiendo la escuela y la escena pública como un continuo, einaidea desarrolla talleres intensivos, proyectos curatoriales, programas experimentales y publicaciones con un propósito de exploración y transformación permanentes.

03 Eina Obra es un espacio de experimentación interdisciplinaria dedicado a la formación, la investigación y la difusión de metodologías y prácticas creativas orientadas a la transformación ecosocial. Su práctica se articula a partir de la interdependencia situada, la agencia material, la creatividad relacional y las metodologías difractivas, con el objetivo de impulsar el pensamiento crítico y generar conocimiento colectivo.

Cada ámbito de Eina se dedica a pensar, experimentar, generar y reunir nuevas metodologías y formas de práctica en el diseño para satisfacer diversas necesidades de aprendizaje y titulación.

El Grado en Diseño es una formación enriquecedora, abierta a diferentes ámbitos de conocimiento y de perspectivas, que se lleva a cabo en un entorno de aprendizaje propio, cooperativo, inconformista, participativo, dinámico e innovador.

Nuestra metodología docente potencia las especificidades de cada estudiante para que se desarrolle profesionalmente como líder y motor de la transformación colectiva.

Entendemos el aprendizaje como una actividad en red, vinculada a entidades culturales, empresas, proyectos de investigación y clústeres profesionales. Promovemos la transición hacia un futuro sostenible a través de la excelencia profesional de nuestros estudiantes, con alta capacidad de adaptación al cambio y preparación para la resolución de problemas complejos.

Impulsamos la transición hacia un futuro sostenible mediante la excelencia profesional de nuestros estudiantes, dotándolos de una gran capacidad de adaptación al cambio y de una sólida preparación para afrontar y resolver problemas complejos.

Apoyamos a nuestros graduados para que generen un impacto positivo en el desarrollo ecosocial y material de nuestro entorno global, mediante prácticas de diseño innovadoras, conectadas y responsables.

Eina se encuentra en un entorno privilegiado, a las puertas del Parque Natural de Collserola. Situada en el espacio liminar entre ciudad y naturaleza, dispone de un Living Lab que actúa como puerta de entrada a Collserola desde Barcelona. Una localización única para desarrollar prácticas situadas e impulsar investigación avanzada en diseño y arte.



Con una orientación personalizada y trabajando en grupos reducidos, desarrollarás tus habilidades y aptitudes.

Eina convive con un amplio tejido de instituciones y forma parte de un ecosistema educativo integrado por profesionales de diversas disciplinas.

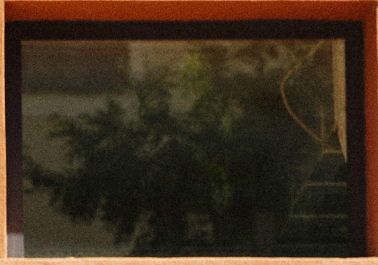
- 01 Plan de estudios en constante desarrollo y docentes destacados en el sector profesional
- 02 Diversidad de especializaciones: Gráfico, Espacios, Producto, Creación Visual e Investigación en Diseño
- 03 Posibilidad de elección de itinerarios
- 04 Experiencia y prestigio
- 05 Seguimiento personalizado
- 06 Becas de nuevo acceso, continuidad y colaboración
- 07 Campus inmersivo al pie del Parque Natural de Collserola
- 08 Enseñanza transversal
- 09 Equipamiento especializado
- 10 Intercambios internacionales con instituciones líderes
- 11 Prácticas en empresas y bolsa de trabajo
- 12 Alta inserción laboral: 93,3%
- 13 Fomento del emprendimiento
- 14 Formación continua: másters y postgrados
- 15 Plataforma cultural: exposiciones, talleres y conferencias
- 16 Enclave estratégico: Barcelona, capital del diseño
- 17 Aprendizaje de calidad en red
- 18 Comunidad de estudiantes y alumni grande y diversa
- 19 Promoción de estudiantes y graduados
- 20 Posicionamiento y rigor: adscripción a la UAB



FINA
BOSC



1. TOT ET ONE HO ES VEN.
OBSERVAR TOT ET ONE ES NIRA.
MIRA HO ES VEN.



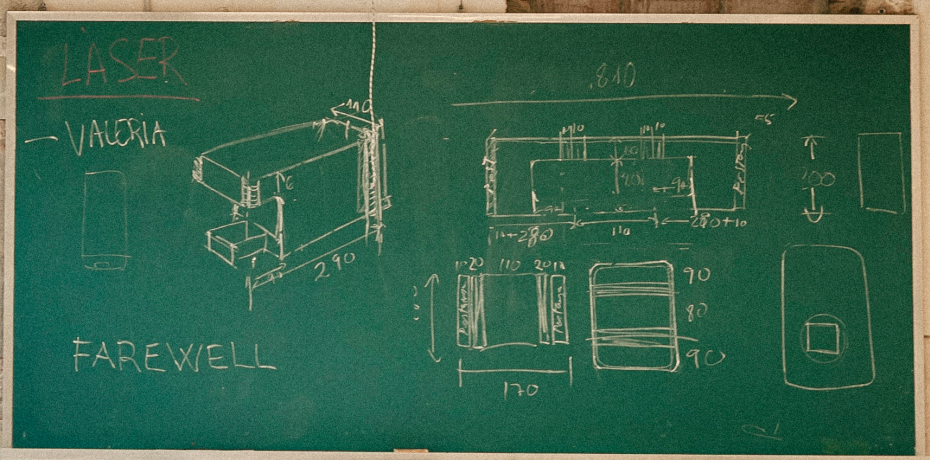
1. SPRINGY
MARKED BY RESILIENCE;
2. ABOUNDING IN
FRESH WATER SPRAY.
ELASTIC.

ETINA
POSC























RE-TALE

Ana María Martín Porras

TFG

DISEÑO GRÁFICO

TUTORES — LAIA CLOS, PILAR GORRIZ Y JAVIER PEREDA



RE-TALE es un proyecto editorial y documental que pone en duda la lógica del descarte dentro de la industria textil, ofreciendo una posible manera de resignificar el retal de tela como material con un potencial narrativo, estético y simbólico. Mediante entrevistas, documentación fotográfica y experimentación gráfica, el proyecto aborda cómo los fragmentos de tela, normalmente considerados residuos, pueden convertirse en objetos con memoria y relato.

La publicación resultante hace uso del diseño mediante la forma y el contenido, para invitar al lector a una reflexión crítica sobre el valor, el uso y qué consideramos descarte, situando el diseño como herramienta para repensar nuestras formas de mirar y categorizar los objetos.

La teoría del
DESCARTE
DESCART
DESCAR
DESCA
DESC
DES
DE
D

Texto Ana María Martín



Kaelan

Carla Zahinos Juárez



TFG

DISEÑO DE PRODUCTO

TUTORES — DANIEL VILA Y FANNY BASANTA

Kaelan es un trabajo experimental en el que, a través de la investigación y la producción propia de nuevos materiales compostables, se desarrollan unas sandalias que replantean el concepto de calzado efímero. El proyecto toma como referencia las clásicas chanclas de plástico no reciclable, conocidas como «cangrejeras», para transformarlas en un objeto sostenible que, al final de su vida útil, pueda volver a la tierra sin dejar rastro. *Kaelan* explora la relación entre diseño, innovación y responsabilidad ambiental, proponiendo una alternativa crítica al consumo de un solo uso y a los materiales que saturan ecosistemas.



L'art de no tenir pressa

Cèlia Moll Arguimbau

TFG

DISEÑO DE ESPACIOS

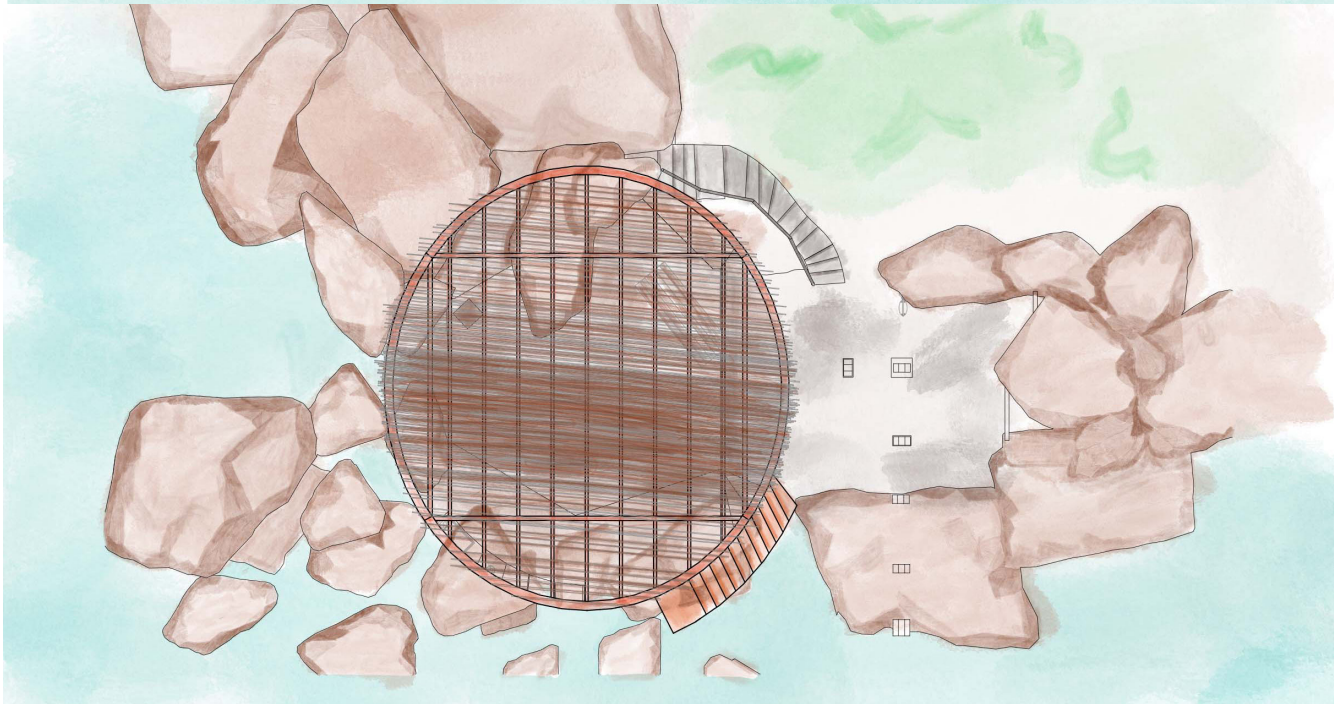
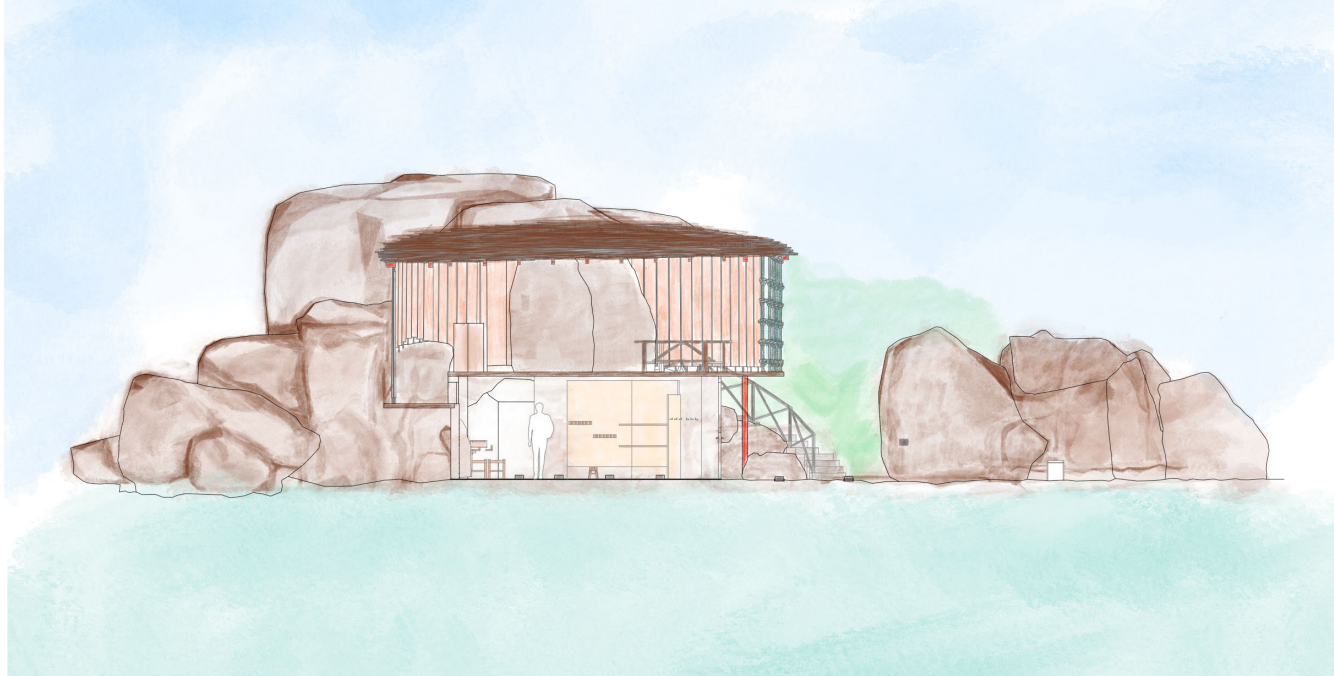
TUTOR — ALBERT CRISPI

Mi diseño se sitúa sobre un espacio en desuso: un antiguo nido de ametralladoras de la Guerra Civil española, posteriormente reutilizado como caseta de ribera por pescadores no profesionales.

La intervención se encuentra en el norte de la isla de Menorca, en un entorno natural protegido tanto en tierra como en el mar, Ses Fontanelles.

El proyecto ha sido construido con materiales sostenibles y una estructura adaptada al paisaje, sin generar contaminación ni alterar la armonía ambiental de la zona. Está dirigido a los estudiantes menorquines residentes, que aprenderán el arte de la pesca tradicional navegando en llaüt por el norte de la isla, acompañados de monitores que los introducirán en la cultura marinera.

El objetivo principal es educar en el respeto y en el uso sostenible de los espacios naturales, al mismo tiempo que se pone en valor la fauna y flora marina de Menorca. El ocio y la experiencia directa se convierten en herramientas fundamentales de aprendizaje, asegurando que el legado de nuestros antepasados no caiga en el olvido.



«Entre Cometes» Clàudia Civit Peret

TFG

DISEÑO DE ESPACIOS

TUTOR — RAÚL OLIVA



«Entre Cometas» es un proyecto de diseño de un espacio gastronómico de alta gama que trasciende los límites convencionales de un restaurante para convertirse en una plataforma efímera de promoción, experimentación e intercambio dentro del sector culinario contemporáneo.

El proyecto parte de una idea sencilla: ofrecer un escenario en constante transformación donde cocineros y cocteleros emergentes, así como profesionales consolidados que no disponen de un espacio propio en la ciudad, puedan mostrar su talento y compartirlo con el público.

La cesión temporal del espacio permite que cada semana el restaurante se reinvente, adaptándose a las necesidades, estilos y discursos de los profesionales que lo ocupan. Esta flexibilidad convierte «Entre Cometas» en un laboratorio vivo de gastronomía, donde no solo se degustan platos, sino que se generan experiencias, colaboraciones y nuevas maneras de entender la relación entre cocina, diseño y sociedad.

El diseño del espacio responde a una doble funcionalidad muy clara. Durante el día, el restaurante actúa como un espacio de investigación y desarrollo (I+D), ofreciendo a chefs y cocteleros un entorno donde pueden trabajar, experimentar y perfeccionar sus creaciones sin la presión del servicio. Por la noche, el espacio se transforma en un restaurante exclusivo con capacidad para solo seis comensales, ofreciendo una experiencia íntima, personalizada y altamente diferenciada de la oferta gastronómica tradicional en Barcelona.

El corazón del proyecto es la cocina abierta situada en el centro de la sala, un elemento clave que rompe con la jerarquía clásica entre cocinero y cliente. Aquí, la cocina se convierte en escenario y los cocineros en intérpretes de una “cocina espectáculo” donde los procesos, los gestos y las historias que rodean cada plato tienen tanto peso como el resultado final. Esta proximidad y transparencia refuerzan la idea de una gastronomía que no solo alimenta, sino que también comunica y conecta.

La experiencia se concibe como un recorrido narrativo dividido en tres estancias que se descubren progresivamente y mantienen siempre un punto de enigma y sorpresa. En primer lugar, El Encanto: una sala de acogida que genera misterio y anticipación. A continuación, La Esencia: el corazón del proyecto, una cocina abierta que invita a la interacción directa entre cocineros y comensales, donde tiene lugar la verdadera «cocina espectáculo». Por último, El Éxtasis: una coctelería oculta que aparece como un final inesperado. Con formato speakeasy, este espacio actúa como desenlace y permite prolongar la experiencia más allá de la comida, creando un momento de relax, conversación y conexión social.

Esta secuencia narrativa aporta un valor añadido al proyecto: el usuario nunca sabe exactamente qué vendrá a continuación. El misterio se convierte en una herramienta de diseño que mantiene viva la expectativa y fomenta que cada visita sea única e irreplicable.

El carácter efímero del proyecto, que cambia cada semana con nuevos protagonistas, genera un alto nivel de exclusividad y deseo. El espectador sabe que, si no acude en un momento concreto, esa experiencia no se repetirá de la misma manera. Esta temporalidad lo vincula con tendencias culturales actuales que valoran lo limitado, lo singular y lo no replicable.

Más allá de la dimensión gastronómica, «Entre Cometas» tiene también una clara voluntad social y cultural. El proyecto busca sensibilizar sobre la dificultad que tienen las nuevas generaciones para abrirse camino en el sector, ofreciéndoles un espacio donde darse a conocer y poner en valor su talento. Al mismo tiempo, abre sus puertas a cocineros y cocteleros consolidados que, por diversos motivos, no tienen presencia en Barcelona. Esta convivencia de trayectorias y estilos enriquece la oferta y fomenta colaboraciones creativas que pueden dar lugar a proyectos futuros.

Desde el punto de vista del diseño interior, el espacio se ha concebido con una atención especial a los materiales, la luz y la ergonomía, buscando un equilibrio entre sofisticación y confort. La cocina central actúa como elemento vertebrador. Se ha trabajado la idea de domesticidad en un contexto de alta gastronomía, de manera que el comensal se sienta cómodo y cercano, sin renunciar a la exclusividad y la elegancia.

En definitiva, «Entre Cometas» es mucho más que un restaurante: es un proyecto vivo, flexible y dinámico, pensado para poner en valor la gastronomía barcelonesa y al mismo tiempo dar voz a nuevos talentos. Es un espacio donde la innovación, la interacción social y la creatividad son tan importantes como la comida y la bebida. Y también es una invitación a entender la cocina no solo como un lugar para comer, sino como un motor de reflexión y un punto de encuentro donde se difuminan los límites entre cocina, sala y experiencia vital.

Rutes, *Filtre Ceràmic d'Aigua* Francina Ayuso Bagur

El proyecto *Rutes* se enmarca en el ámbito del diseño de producto sostenible y nace como respuesta a la problemática del cambio climático y de los largos períodos de sequía que afectan al territorio catalán. Busca reducir el consumo de agua en el ámbito doméstico, promoviendo la reutilización de las aguas residuales generadas en actividades cotidianas y fomentando una mayor conciencia en los hábitos de consumo. La propuesta plantea una segunda vida para estos recursos hídricos, aprovechándolos antes de que sean descartados y, de esta manera, contribuyendo a un uso más responsable y sostenible dentro del hogar.

Para alcanzar este objetivo, *Rutes* se materializa en el diseño y la producción de un filtro cerámico que permite recoger y purificar el agua residual doméstica. La fase inicial del proyecto parte de una investigación centrada en los efectos de la crisis climática sobre los recursos hídricos y en la exploración de combinaciones de materiales cerámicos con agentes filtrantes, como el carbón activo o las zeolitas. Esta investigación permite definir el sistema de filtrado más eficaz y, a la vez, sostenible, pensado para integrarse de manera natural en la cotidianidad de las viviendas y la vida de las personas.

El barro, que se convierte en cerámica con la temperatura, es el material principal de *Rutes*. La elección se basa en su proximidad y naturalidad, ya que es un recurso extraído directamente de la tierra, lo que refuerza la sostenibilidad del proyecto y reduce su huella ecológica. Además, la cerámica posee propiedades porosas que facilitan el filtrado por goteo del agua y, al mismo tiempo, reivindica la tradición artesanal catalana y mediterránea. Cada prototipo se cuece y se evalúa según indicadores como la velocidad de filtrado y la calidad del agua obtenida.

Por otra parte, la creación de un horno propio de leña para cocer las piezas cerámicas hace que el proyecto dé más importancia a la artesanía mediterránea. Además, lo convierte, por un lado, en un proceso más personal e independiente, pero por otro, en un proceso más variable y lento.

Dentro del mismo proyecto se diseña también una jarra de vidrio donde se deposita el filtro, la cual cumple una doble función: servir de soporte durante el filtrado y permitir que el dispositivo sea fácilmente transportable dentro del hogar. Esta jarra tiene un papel de exaltación de las propias funciones que propone el filtro. La forma cónica de este le permite encajar en cualquier recipiente con abertura circular, lo que incrementa su versatilidad y adaptabilidad a diferentes entornos domésticos. Este enfoque contribuye a situar al usuario como agente activo del cambio, promoviendo una participación directa en la gestión y reutilización del agua.

A nivel conceptual, *Rutes* aspira a replantear el paradigma actual de consumo hídrico doméstico, proponiendo una manera de reciclar aguas residuales de forma integrada y accesible a través de una pregunta... ¿se podría reciclar el agua, al igual que hacemos con el plástico o el papel?

Rutes combina sostenibilidad, diseño y tradición artesanal para abordar un problema actual y urgente: la gestión del agua en el contexto doméstico frente al cambio climático. La propuesta integra un sistema práctico, funcional y adaptable que no solo facilita el reciclaje del agua, sino que también conecta con la cultura mediterránea y la artesanía catalana. Al mismo tiempo, sitúa al usuario en un rol activo, fomentando la reflexión y la transformación de la manera en que consumimos y gestionamos los recursos hídricos en el hogar. El proyecto, por lo tanto, no solo es un objeto funcional, sino también una herramienta educativa y transformadora que invita a repensar los hábitos de consumo y a explorar nuevas formas de aprovechamiento de los recursos naturales.





Seis empleados y un pastel

Laia Poy Ros

TFG

INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

TUTOR — VÍCTOR TUR



Este proyecto utiliza la ficción para cuestionar los criterios de lo que se considera buen diseño. Ambientado en un entorno laboral ficticio, presenta una investigación sobre seis diseñadores junior acusados de incumplir las normas de la empresa al crear productos inusuales. A través de una narrativa de tipo de auditoría judicial, se reconstruyen los hechos mediante documentos, testimonios y pruebas, sin mostrar nunca explícitamente los objetos, que solo se entienden por el contexto.

El proyecto funciona como un ejercicio de mal diseño intencionado que pone en duda la supuesta objetividad de la funcionalidad y la estética. Las matrices de evaluación, inspiradas en *Good Design* de Dieter Rams, evidencian el absurdo de medir cualitativamente el diseño con valores numéricos. El proyecto combina referencia teóricas, cultura pop e influencias artísticas como los *ready-mades*, y oscila entre humor y crítica. Más que decidir qué es buen o mal diseño, invita a replantear el propósito mismo de los objetos y la disciplina.

mencionados, se concluye que el empleado *Glenda* procedió a compartir los planos técnicos íntegramente en "modo noche".

"Formulario de Quejas - MEGAMINIMALISMO"

3 may 2026
 Tipología - Escaner
 Fasc. C/EC-01

Pàg - 23

El empleado *Carol* presentó el formulario oficial de quejas como respuesta al deslumbramiento reiterado generado desde el puesto del empleado *Milton*. *Carol* refleja una postura crítica frente a la elección del decorado del entorno laboral, considerándola "una agresión visual constante". Aprovecha para hacer alusiones a sucesos históricos incluyendo, como argumento, una referencia a un estudio del Science Museum Group (2020), el cuál dice: "Los colores en todos los objetos se han ido neutralizando de forma constante desde 1800, según un estudio basado en fotografías de 7000 objetos del Museo de la Ciencia del Reino Unido". El empleado *Carol*, siendo el séptimo (7º) formulario que rellenaba, procedió -por iniciativa propia- a extender su intervención más allá del margen del formulario, además de haber escrito torcido, incorporando imágenes adhesivas como evidencia del estudio al que hacía alusión.

"Lista de reproducción musical - A LABURAR"

20 abr 2026
 Tipología - Escaner
 Fasc. C/EC-01

Pàg - 23

Un listado musical publicado el día 20 de abril en una plataforma pública. Incluye canciones como *In Dreams* de Roy Orbison, *Hello Stranger* de Barbara Lewis, *You'll Lose A Good Thing* de Barbara Lynn o *Praying For Time* de George Michael. Titulado por el empleado *Carol* como "A LABURAR". Un listado que comparte con el empleado *Glenda* y extrañamente con el empleado *Milton*. Esto nos lleva a considerar la posibilidad de una reconciliación entre ambos, ocurrida en fechas muy cercanas al inicio de la investigación. De hecho, según el historial digital de reproducción, se confirma que este listado de canciones sonó el día anterior al comienzo de la investigación. Todo sugiere, por tanto, que esta fue la música que ambientó lo que ya podemos considerar como una posible festividad celebrada la noche anterior.

"Tirita manchada de sangre"

Entre 23-25 abr 2026
 Tipología - Escaner
 Fasc. C/EC-02

Pàg - 23

Escáner de una tirita usada y húmeda con una gota de sangre encontrada en la papelera del espacio de trabajo de dicho empleado.

MÚSICA PASTEL Y UN CARTEL QUE DECÍA "MILTONDAY". ÉSTA FESTIVIDAD ERA EL CUMPLEAÑOS DE "MILTON". PREPARARON UNA FIESTA SORPRESA, PORQUE EL ANIVERSARIO YA HABÍA PASADO TRES DÍAS ANTES. AUN NO SE COMO SE ENTERARON.

Si
 :)

DÍAS ANTES DE LA INVESTIGACIÓN VIMOS A "CAROL" CON TIRITAS EN LAS YEMAS DE LOS DEDOS DE LA MANO DERECHA. AUNQUE NOS EXTRAÑÓ, VER LAS COSTURAS

nemusys.exe

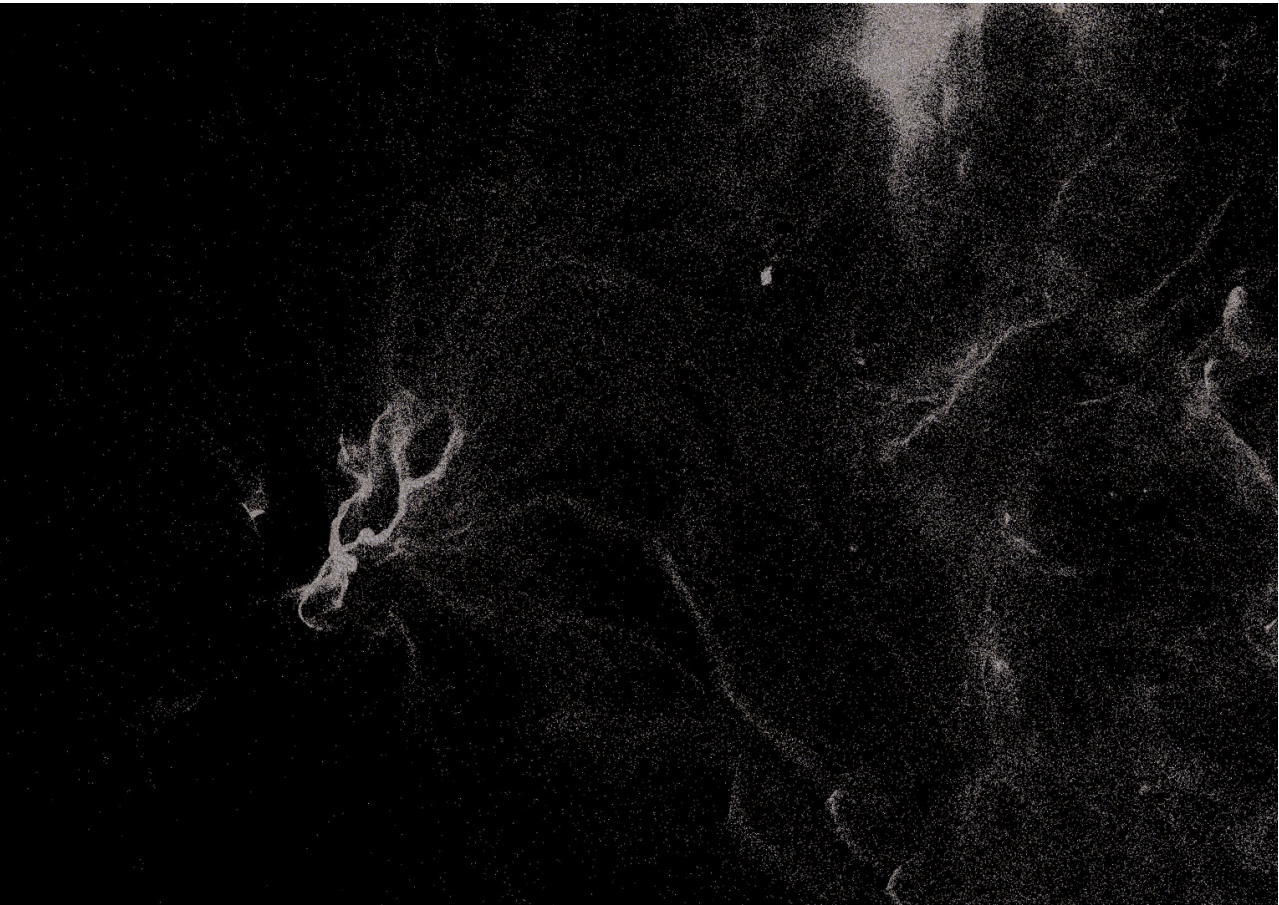
Martí Serra i Arxer

TFG

CREACIÓN VISUAL

TUTOR — ORIOL FONTDEVILA

nemusys.exe parte de datos ambientales captados con sensores en Collserola y el Montseny y los convierte en una visualización generativa de partículas. En TouchDesigner, cada variable altera el comportamiento del sistema: cuando el aire está limpio, el movimiento es fluido y constante; cuando hay contaminación, la respiración se vuelve tensa e irregular. La pieza no utiliza gráficos ni valores numéricos: ofrece una experiencia visual e intuitiva que muestra la calidad del aire. El proyecto invita a reflexionar sobre la presión humana en entornos naturales que consideramos protegidos.



La Processó del Silenci Àfrica Grandes Umbert

TFG

CREACIÓN VISUAL

TUTOR — ORIOL FONTDEVILA

La Processó del Silenci es un proyecto con el que, a través de un archivo familiar propio, busco reflexionar sobre el silencio, entendido como aquello que poco a poco borra la memoria y crea vacíos en la historia. El proyecto no habla de lo que no se dice, sino del hecho de no decir, de lo que olvidamos antes de tiempo, de esas ambigüedades que se van construyendo a nuestro alrededor y de lo que todo ello provoca: narrativas inventadas con las que rellenamos los vacíos que se han ido formando. Todo esto se materializa en una publicación singular, a través de la cual se plantean cuestiones que obligan al lector a sacar sus propias conclusiones en torno al tema. Es un proyecto íntimo, pero universal, cargado de una incertidumbre que deja la puerta abierta a la introspección personal.



Diarios sobre el cuerpo

Esteban Gutiérrez Silva

TFG

CREACIÓN VISUAL

TUTOR — ORIOL FONTDEVILA

Diarios sobre el cuerpo es una práctica situada y personal; una forma de pensar con el cuerpo y desde él. A través de una escritura que entrelaza registros académicos, archivos familiares y cuentos con sabor mágico, el proyecto propone la utilización del lenguaje como elemento mágico: una nueva metodología, una forma legítima de aproximarse al mundo.

Un intento de contar una historia —o tal vez muchas a la vez— para alguien de otro tiempo, quizás para quien venga después o para quien esté buscando quitarse esta neblina de los ojos.

(((una práctica a susurros)))

Cuando da la tarde en la casa del Fitzhi ⁹ tenemos cómo costumbre sentarnos a ver el campo, a despedirse del sol y tomar sorbitos de rompope que sirve mi abuela en unos vasos de cristal.

En lo que ella vuella y corre a la cocina mi abuelo en cambio se sienta a mi lado y me cuenta siempre las mismas historias. Tal vez las repite por miedo a olvidarlas.

El sol baja y mi abuela se nos une.

Mi madre despierta y Adri está haciendo ejercicio, la Tía Santa llega con Chato e Hilda con una bandeja de tamales dulces y una jarra de café.

Un pequeño ritual en dónde todas nos juntamos alrededor de un fuego que nos es invisible.

Solemos contar las mismas historias casi siempre, será esta la herencia que nos ha dejado mi abuelo o sino que las que narramos solo se pueden contar dentro de estas cuatro paredes.

Es complicado hablar de magia fuera de casa, con personas que tienen neblina por ojos. Y es por esto que hacemos de lo privado nuestro lugar de encuentro.

Supongo que para lo público está la iglesia, pero esta no me gusta tanto, las historias que cuentan buscan casi lo extraordinario, y es en lo cotidiano dónde reside la magia. (Davies, 2012, p 18) ¹⁰

Entre café y café mi madre y mi abuela cuentan la historia del omni por la salida a Pastores*, me levanto y la tía Santa cuenta cómo le adivinaron su primer embarazo y yo desde la cocina limpiando los platos narro a detalle los sueños en los que la tía Irma me visita.

Chato e Hilda hablan sobre los árboles más antiguos del pueblo, en esto me recuerdan a Sofo*, y Adri describe con asombro lo feliz que le hace no hacer nada los días de verano.

(Byung-Chul Han, 2023, p 49) ¹¹

La necesidad de contar historias, a veces sobre magia y otras sobre lo cotidiano, hace que nuestra boca no se oxide, que utilicemos la lengua para darle forma a este mundo de material chicloso a golpe de susurro.

Si estas las pudiéramos gritar a bocajarro las palabras se las llevaría el viento, al contarlo en privado en la seguridad de casa estas no encuentran la puerta y se posan sobre todas nosotras, algunas descansan en las estanterías llenas de polvo, otras se meten por los oídos de los ahí presentes y las más perseverantes llegan a los libros.

Nueve historias que retumban por la casa.

En ese futuro del que la tía Irma me hablaba, el lenguaje y otras propiedades cotidianas del cuerpo se han perdido, la tía Santa dice que la respuesta ante la situación es bastante sencilla.

Escribir todo aquello que por nuestra boca sale, hacer memoria de todo lo que consideramos importante, recrear este músculo húmedo y viscoso con palabras, porque si el mensaje llega a los oídos correctos no tendremos que preocuparnos por ese miedo terrible a perderse en la neblina del olvido o que está empaque nuestros ojos.

9. El Fitzhi, Ixmiquilpan, Hidalgo. Barrio del pueblo de mi abuela.

10. DAVIES, Owen. Magic: A very short introduction. Oxford: Oxford University Press, 2012. "Mauss suggested that the religious impulse developed before magic. Religion was an expression of society, magic developed as individuals appropriated the rituals and conceptions of sacred themselves."

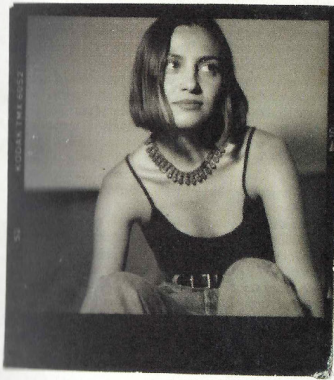
"In his A General Theory of Magic (1902-3), Mauss took as a starting point his uncle's definition of magic as private and religion as collective. He examined aspects of the sacred rituals practised by different societies and concluded that 'a magical rite is any rite which does not play a part in organized cult - it is private, secret, mysterious'"

11. HAN, Byung-Chul. La crisis de la narración. Traducción de Alejandro Ciria. Barcelona: Herder Editorial, 2023.

"Para narrar hace falta ocio. En una comunicación acelerada no tenemos tiempo ni siquiera presencia para narrar. Entonces no hacemos más que intercambiar informaciones." "La narración y el recuerdo se requieren mutuamente. Quien está totalmente metido en el presente puntual no es capaz de narrar."



FOTOGRAFÍA X.A



FOTOGRAFÍA X.B



(((para burlar la mala memoria)))

En casa siempre me han explicado que el cuerpo es un templo y que solo por eso hay que cuidarlo. Y ahora no encuentro otra manera para hacerlo que escribir sobre el mismo y recordarle a aquel que lea.

Un diario me parece la manera correcta de enviar este mensaje hacia el futuro, siempre que escribo en el mío pienso en la lógica de Clara Clarividente³ y entiendo que no soy el único que habla de magia cuando escribe.

Un diario te permite ver la dimensión real de las cosas, burlar la mala memoria y no perderse en la neblina del olvido.⁴

Este, se ha ido gestando poco a poco sin brújula ni estrella que le guíe, solo una incansable búsqueda sobre hablar del cuerpo. Escribir y registrar sin camino me hacía sentir cercano a otras que también practican la magia de parar el tiempo, a veces sin saber muy bien por qué, pero con una pequeña intuición de que después el conjunto de estos registros tendrán sentido.

Moyra Davey lo explica mejor que yo y en menos palabras. "I'm piecing together fragments because I don't yet have a subject"⁵, es de esto en lo que consiste un buen diario, un caminito que se va formando paso a paso, tal vez siguiendo el rastro de otras por miedo a aventurarse en lo desconocido, pero el cuerpo que es una caja de intuición sabe ubicarse de noche con tan solo la luz de la luna.

Al ir llenando estas páginas con recuerdos me he percatado que el cuerpo experimenta el paso del tiempo de una manera diferente a la que la mente está preparada a observar sin un previo entrenamiento.

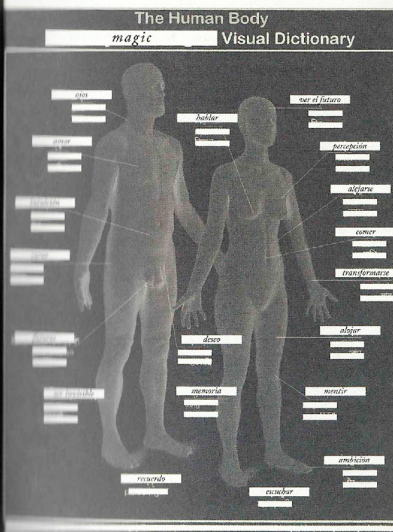
Un buen diario, uno desordenado y sin sentido, uno que no termina, uno que miente y que a la vez solo cuenta verdades es la manera perfecta de transmisión mágica, no solo por su contenido, sino por su lógica de funcionamiento.

La temporalidad de este me recuerda a la espiral que Elena Castro describe en su tesis doctoral de la cual Jélla me ha hablado con asombro. (Castro Córdoba, 2024, p 131-132).

"la línea es la que permite ver de antemano el lugar al que se va a llegar, aunque sea como horizonte lejano que se acerca conforme avanzamos. Por el contrario, otros caminos, como la espiral, nos hace confiar en que se llegará al final, pero este no se vislumbra mientras hacemos el camino"⁶



DIBUJO X.A



MAPA PROPIEDADES MÁGICAS X.A



(((una práctica a susurros)))

Cuando da la tarde en la casa del Fitzh⁹ tenemos cómo costumbre sentarnos a ver el campo, a despedirse del sol y tomar sorbitos de rompoppe que sirve mi abuela en unos vasos de cristal.

En lo que ella vuela y corre a la cocina mi abuelo en cambio se sienta a mi lado y me cuenta siempre las mismas historias. Tal vez las repite por miedo a olvidarlas.

El sol baja y mi abuela se nos une. Mi madre despierta y Adri está haciendo ejercicio, la Tía Santa llega con Chato e Hilda con una bandeja de tamales dulces y una jarra de café.

Un pequeño ritual en dónde todas nos juntamos alrededor de un fuego que nos es invisible.

Solemos contar las mismas historias casi siempre, será esta la herencia que nos ha dejado mi abuelo o sino que las que narramos solo se pueden contar dentro de estas cuatro paredes.

Es complicado hablar de magia fuera de casa, con personas que tienen neblina por ojos. Y es por esto que hacemos de lo privado nuestro lugar de encuentro.

Supongo que para lo público está la iglesia, pero esta no me gusta tanto, las historias que cuentan buscan casi lo extraordinario, y es en lo cotidiano dónde reside la magia. (Davies, 2012, p 18)¹⁰

Entre café y café mi madre y mi abuela cuentan la historia del ovni por la salida a Pastores⁸, me levanto y la tía Santa cuenta cómo le adivinaron su primer embarazo y yo desde la cocina limpiando los platos narro a detalle los sueños en los que la tía Irma me visita.

Chato e Hilda hablan sobre los árboles más antiguos del pueblo, en esto me recuerdan a Sofo⁷, y Adri describe con asombro lo feliz que le hace no hacer nada los días de verano. (Byung-Chul Han, 2023, p 49)¹¹

La necesidad de contar historias, a veces sobre magia y otras sobre lo cotidiano, hace que nuestra boca no se oxide, que utilicemos la lengua para darle forma a este mundo de material chicoloso a golpe de susurro.

Si estas las pudiéramos gritar a bocajarro las palabras se las llevaría el viento, al contarlo en privado en la seguridad de casa estas no encuentran la puerta y se posan sobre todas nosotras, algunas descansan en las estanterías llenas de polvo, otras se meten por los oídos de los ahí presentes y las más perseverantes llegan a los libros.

Una forma extraña que recuerda a la de el caparazón de un caracol o al tatuaje que tiene mamá en la espalda y que solo vemos en verano.

Un camino familiar que se convierte en rito. Un pequeño rastro, que sigo y ahora escribo. No por miedo a perderme en estos parajes oscuros en los que a veces habitamos, sino por decisión propia, para burlar esta mala memoria, para hablar con el futuro, para que tengas un caminito por dónde volver si es así que lo decides.

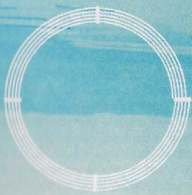


Fig 1



Fig 2

3.4. ALLENDE, Isabel. La casa de los espíritus. Edición conmemorativa. Madrid: Alfaguara, 2015.

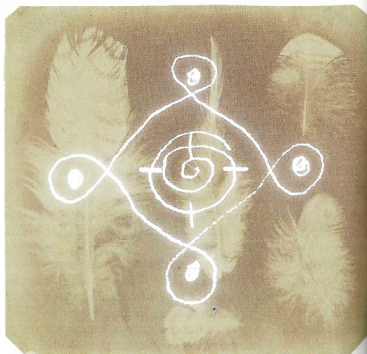
Personaje protagonista dentro de la novela.

"I would like to see those notebooks with their annotations private, where I was when I was writing, where I was when I was reading, where I was when I was thinking, where I was when I was feeling, where I was when I was remembering, where I was when I was forgetting, where I was when I was dreaming, where I was when I was waking up, where I was when I was sleeping, where I was when I was dying, where I was when I was being born."

8. DAVEY, Moyra. Index Cards: 2008-09. Paris, [Libro de artista], 2009.

"I'm piecing together fragments because I don't yet have a subject"

9. GABRILO CÓRDOBA, Elena. Erenchos temporales. Archiving the temporalities of space: Abscidity and materiality desde el archivo de Ca la Dona. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2024.



REGISTRO PLUMAS X.A



MESA REDONDA X.A



Nueve historias que retumban por la casa. En ese futuro del que la tía Irma me hablaba, el lenguaje y otras propiedades cotidianas del cuerpo se han perdido, la tía Santa dice que la respuesta ante la situación es bastante sencilla.

Escribir todo aquello que por nuestra boca sale, hacer memoria de todo lo que consideramos importante, recrear este músculo húmedo y viscoso con palabras, porque si el mensaje llega a los oídos correctos no tendremos que preocuparnos por ese miedo terrible a perderse en la nébula del olvido o que está empape nuestros ojos.

9. El Fitzhi, Ixmiquilpan, Hidalgo. Barrio del pueblo de mi abuela.

10. DAVIES, Owen. Magic: A very short introduction. Oxford: Oxford University Press, 2012. "Mausa suggested that the religious impulse developed before magic. Religion was an expression of society, magic developed as individuals appropriated the rituals and conceptions of sacred themselves."

"In his A General Theory of Magic (1902-3), Mausa took as a starting point his uncle's definition of magic as private and religion as collective. He then examined aspects of the sacred rituals practised by different societies and concluded that 'a magical rite is any rite which does not play a part in organized cult - it is private, secret, mysterious'."

11. HAN, Byung-Chul. La crisis de la narración. Traducción de Alejandro Ciria. Barcelona: Herder Editorial, 2023.

"Para narrar hace falta ocio. En una comunicación acelerada no tenemos tiempo ni siquiera reservada para narrar. Entonces no hacemos más que intercambiar informaciones."

"La narración y el recuerdo se requieren mutuamente. Quien está totalmente metido en el presente puntual no es capaz de narrar."



ÁRBOL X.A



CARRERA X.A



OXT

Rocío Rodríguez Hidalgo



TFG

DISEÑO DE PRODUCTO

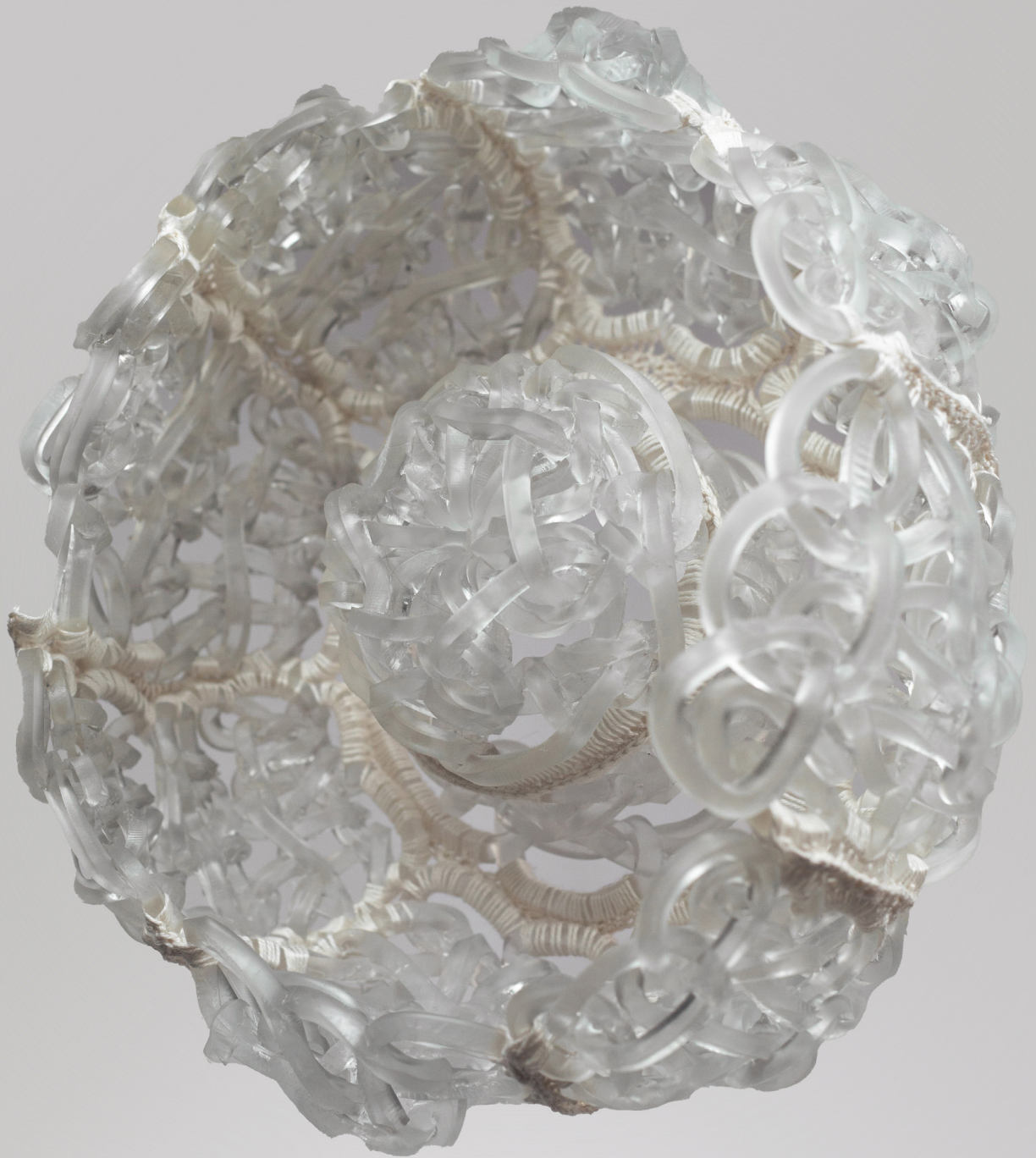
TUTORES — DANIEL VILA Y FANNY BASANTA

OXT es una investigación que pretende cuestionar los límites de la artesanía, preguntándose qué espacio ocupa el ganchillo en un contexto contemporáneo; una técnica textil históricamente relegada al ámbito doméstico femenino y a menudo considerada como una simple labor del hogar.

Este proyecto combina el uso del ganchillo tradicional, transmitido generacionalmente, con un nuevo paradigma tecnológico: la realidad aumentada. Experimentando para luego diseñar, se ha traducido el saber hacer del ganchillo a un entorno digital, adaptando los gestos físicos y manuales a la dirección y sentido del hilo.

Tejer en digital elimina propiedades inherentes del ganchillo físico, como la gravedad o la tensión de las cuerdas. La posibilidad de editar y modificar parámetros también aporta nuevas alternativas a la estética y producción de las piezas. Una vez diseñado, el ganchillo digital se materializa físicamente mediante impresión 3D, una tecnología propia del diseño industrial.

La combinación de estas dos prácticas aparentemente opuestas, el ganchillo y la impresión 3D, genera una simbiosis material que aprovecha las cualidades propias de cada técnica: flexibilidad y maleabilidad del tejido manual, frente a rigidez y estructura de la impresión 3D. Esta propuesta es una puerta abierta a seguir explorando las posibilidades del ganchillo en digital y sus aplicaciones futuras. *OXT* es, sobre todo, un experimento surgido del amor por las técnicas manuales y por el reconocimiento de la herencia artesanal propia.



Caràcter Balenciaga

Javier González García

TFG

DISEÑO GRÁFICO

TUTORES — LAIA CLOS, PILAR GORRIZ Y JAVIER PEREDA

Este trabajo desarrolla la creación de una tipografía y su correspondiente espécimen como homenaje a la figura y la obra de Cristóbal Balenciaga durante la etapa dorada de la alta costura francesa (1937-1968). El objetivo principal es traducir, a través del diseño tipográfico, los valores esenciales de La Maison Balenciaga. El proyecto se centra en la elaboración de un espécimen con narrativa propia, organizado en diez capítulos que exploran distintos aspectos de la vida y el universo creativo del diseñador.

La tipografía creada, llamada N10, no se describe explícitamente, sino que se utiliza como vehículo discursivo y estético a lo largo de toda la pieza. El sistema de formatos utilizado, bautizado como BA (Balenciaga Atelier), se basa en el tamaño de las tarjetas que los modelos llevaban durante los desfiles, reforzando así la conexión entre la forma gráfica y la historia. El proyecto propone una lectura sensible de la esencia Balenciaga a través del diseño contemporáneo.

12pt

El exilio no borra sus raíces. Desde París, revisita sus referencias españolas con distancia, y logra destilarlas hasta lo esencial.

16pt

La propuesta de Cristóbal. No imita a París: lo reconfigura desde su lenguaje.

28pt

Balenciaga mantiene su actividad sin renunciar la ética.

40pt

No se alinea con ninguna ideología.

70pt

Se compromete al oficio.

100pt

Ha encontrado

160pt

George V

215pt

Avenue

340pt

NO.10



The Good Patriot

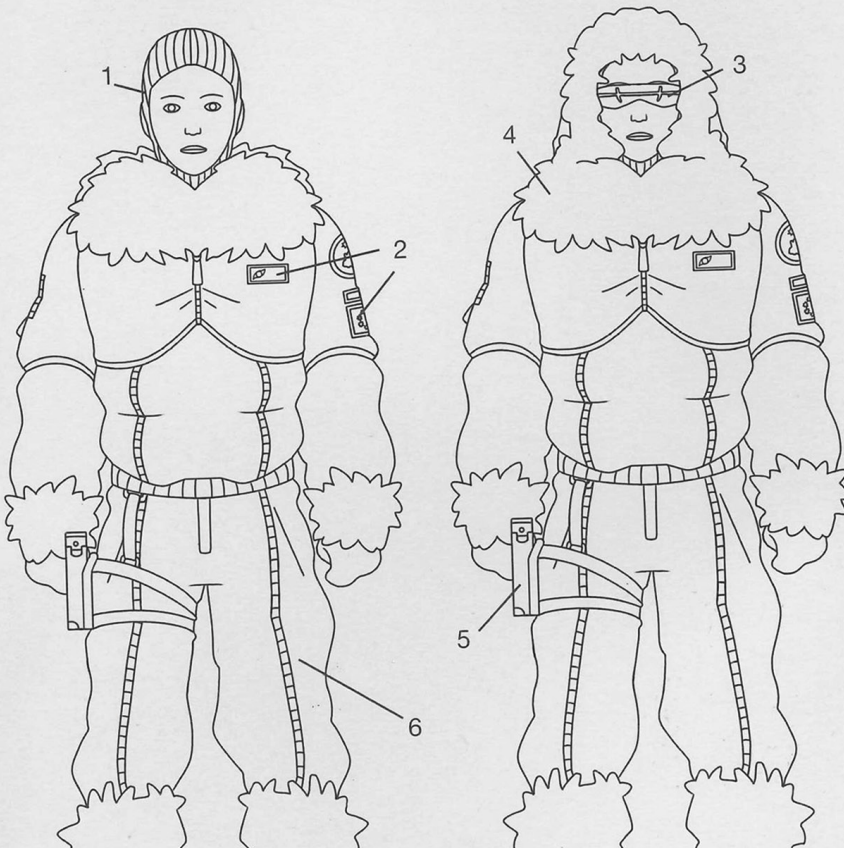
Avril Viñeta Rodríguez

TFG

INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

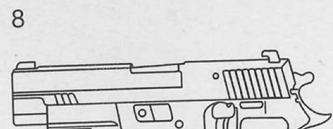
TUTOR — VÍCTOR TUR

A la manera de los juegos de rol de fantasía, *The Good Patriot* imagina un universo paralelo (*worldbuilding*) con el objetivo de explorar diversas problemáticas propias del sistema capitalista y sus consecuencias a largo plazo. Se utiliza el diseño de futuros para crear un mundo ficticio muy afín al capitalismo tardío y sus características: desde el mapa donde se configura la acción hasta los personajes, pasando por las indumentarias, las banderas o la cultura. El proyecto imita el ejemplo de un módulo escenario de juego de rol: explica una breve aventura dentro de un mundo de campaña más grande, en formato libre. Dentro del ejercicio teórico para comprender y configurar correctamente el mundo ficticio de *The Good Patriot*, se exploran conceptos como el realismo capitalista (M. Fisher) o la cosificación y la conciencia del proletariado (G. Lukács). El objetivo es ilustrar una serie de preocupaciones y reflexiones sobre el mundo y el sistema en tiempo inciertos, como los actuales; y hacerlo a través de una práctica diferente como el *worldbuilding*, que también supone una herramienta de reflexión y desarrollo tanto artístico como intelectual.



SOLDIER'S BASIC EQUIPMENT

1. Head heater
2. Identification badges
3. Visor
4. Protective feathering
5. Pistol protective case
6. Thermal work suit
7. Feather combat boots
8. Gargoyles-issued pistol



Diseño y aplicación en arquetipos de vivienda adaptables a las necesidades de la comunidad Wayuu

María Dayana Montes Peña

TFM

MUDE

TUTOR — RAÚL OLIVA

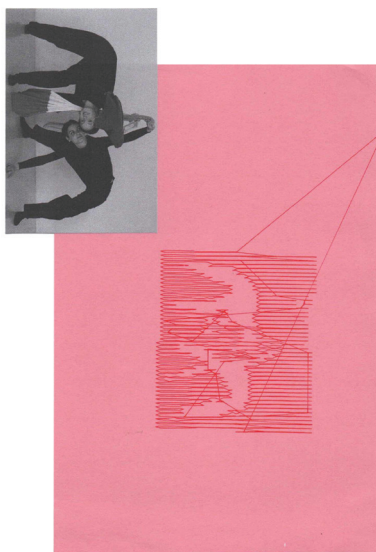
Esta investigación del Máster Universitario en Diseño de Espacios (MUDE) desarrolla arquetipos de viviendas adaptables para la comunidad wayuu de la Guajira, concibiendo la arquitectura como un vínculo entre memoria cultural y necesidades actuales. Señala que los modelos estandarizados de vivienda desconocen la cosmovisión y afectan la identidad territorial. El estudio analiza las rancherías mediante enfoques cuantitativos, evaluando déficit habitacional, recursos disponibles y prácticas sociales con tal de transformar limitaciones en estrategias de diseño. La propuesta integra tres dimensiones: cultural, al incorporar simbolismo, tejido y lógica espacial tradicional; funcional, mejorando confort térmico, distribución y autosuficiencia con soluciones como baños secos y captación de agua de lluvia; y territorial, al optimizar la ubicación respecto a vías y centros urbanos. Más que un prototipo único, el proyecto plantea un sistema flexible que respeta la diversidad, fortalece la identidad wayuu y promueve la sostenibilidad, el diálogo y la justicia territorial desde el diseño arquitectónico.



Tejer un espacio otro; *Una investigación artística* *situada entre gestos* Marta Casas Alonso

TFM

MURAD



TUTORA — LAURA VILAR

Esta investigación artística situada y ecosomática indaga cómo crear un «espacio otro» que desestabilice los regímenes perceptivos dominantes, centrados en la mirada focal y la fragmentación sensorial. El proyecto, desarrollado en el marco del Máster Universitario de Investigación en Arte y Diseño (MURAD), articula teoría y práctica tomando el acto de tejer como eje metodológico y conceptual.

A partir de la etimología compartida entre textil y texto, propone entender el tejido no solo como materia sino como una red de relaciones corporales, materiales y lingüísticas donde el punto sensible se transforma. La práctica textil se plantea como una herramienta relacional y performativa capaz de cuestionar jerarquías perceptivas y dualismos como cuerpo-mente, sujeto-objeto y naturaleza-cultura.

Mediante activaciones, registros, escrituras somáticas e instalaciones —como *Trena*, *Dispositius tèxtils de relació* y *Deixar caure 63 metres de tela des d'un balcó*— el proyecto explora cómo el tejido, en contacto con los cuerpos, puede mediar nuevas configuraciones de la experiencia y abrir posibilidades para imaginar otras formas de relación y percepción compartida.

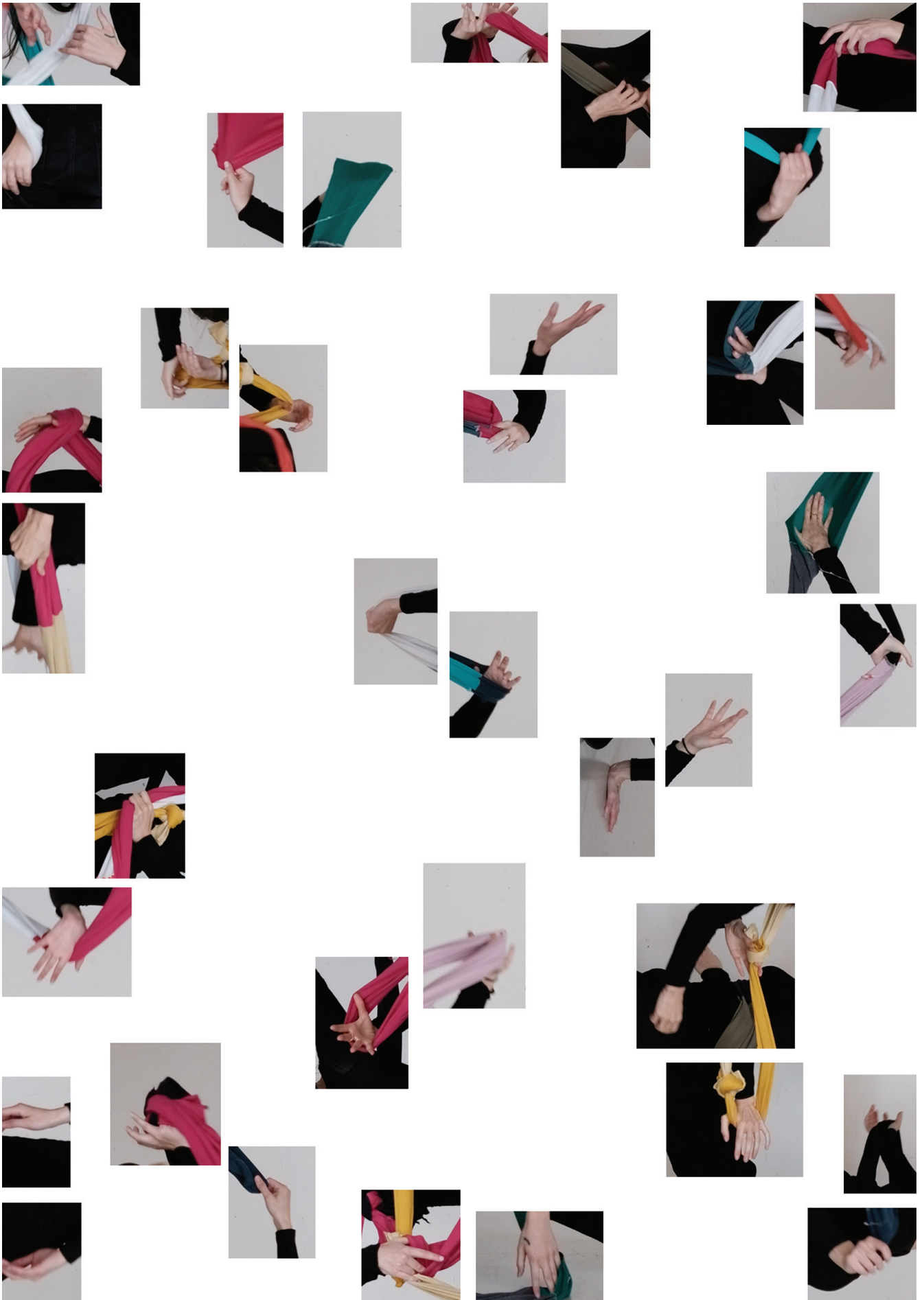


Ilustración en Eina 2024-2025



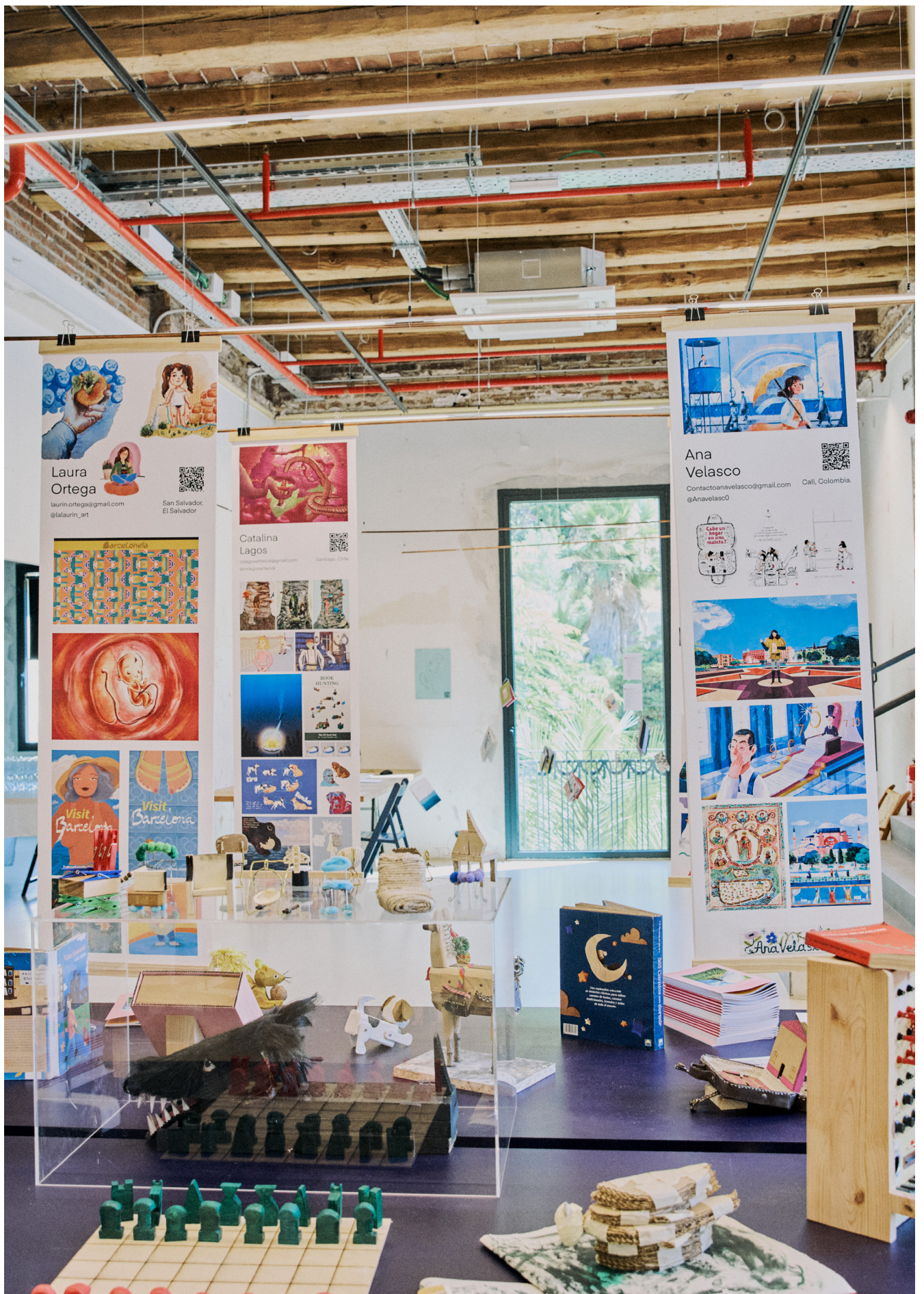
EXPOSICIÓN

ILUSTRACIÓN CREATIVA Y TÉCNICAS
DE COMUNICACIÓN VISUAL

COORDINADOR — PHILIP STANTON



La exposición *Ilustración en Eina 2024-2025* reunió los proyectos finales del Diploma de especialización en Ilustración Creativa y Técnicas de Comunicación Visual en una muestra colectiva que destacó el talento y la diversidad de perfiles del alumnado, con estudiantes procedentes de Bielorrusia, Chile, Colombia, El Salvador, Italia, México, Uruguay y diferentes puntos de España, que aportaron lenguajes visuales y enfoques conceptuales propios. Dirigido por Philip Stanton, el programa, con más de dos décadas de trayectoria, se consolida como un espacio de referencia en la formación en ilustración con orientación contemporánea y conexiones profesionales.



Laura Ortega
laurin.ortega@gmail.com
@lalaurin_art
San Salvador,
El Salvador



Catalina Lagos
catalinamlagos@gmail.com
@catalinamlagos
Santiago, Chile



Ana Velasco
contactoanavelasco@gmail.com
@Anavelasco0
Cali, Colombia.



Petite A

Anaïs Llop Nexon

ALUMNI

CREACIÓN VISUAL

Petite A es un proyecto de Anaïs Llop Nexon, diseñadora formada en Eina en el Grado en Diseño, que explora la poesía del vidrio de borosilicato trabajado a mano. Desde Barcelona, la marca combina sensibilidad contemporánea y técnica artesanal para crear joyas y objetos de una fragilidad, luz y precisión.











Charla con Miquel Polidano

ALUMNI

DISEÑO GRÁFICO

Miquel Polidano es director creativo y de arte, formado en Eina en el Grado en Diseño, con una trayectoria internacional construida entre Barcelona y Nueva York, vinculada a la moda, la creación de marcas y los medios editoriales. Formado entre estudios y práctica profesional autónoma, inició su carrera en estudios de referencia y la consolidó trabajando durante años con algunos de los grandes nombres de la industria visual global. Su práctica entiende el diseño como estrategia, relato y dirección de equipos, más allá de la gráfica, y pone el foco en el posicionamiento de marca, la idea de campaña y el impacto cultural de los proyectos. En esta entrevista repasa aprendizajes, mentores y criterio profesional.

ENTREVISTADORA

Después de tu paso por Eina y de tus inicios como diseñador, ¿cómo comenzaste a construir tu carrera?

MIQUEL POLIDANO

Antes de acabar el último curso, comencé a trabajar con Albert Folch en lo que pocos meses después se convertiría en Folch Studio, es ahí donde realmente comencé mi carrera.

Antes de eso había trabajado para Inditex durante dos años, mientras hacía la carrera. Tras cuatro años, decidí trabajar por mi cuenta en Barcelona; hice buenos proyectos para Puig, la revista Metal y la identidad para Idep Barcelona.

En 2021 decidí irme a Nueva York, donde siento que es realmente cuando mi carrera profesional despegó. Es ahí, durante esos años, donde tengo la oportunidad de trabajar con creativos de primer nivel, sobre todo en la industria de la moda y la belleza. Mi carrera se construye gracias a poder trabajar con maestros veteranos como Fabien Baron, Patrick Li, Karl Templer, Steven Meisel, David Sims, Pat McGrath, Guido Palau, Peter Lindbergh y Patrick Demarchelier.

COACH

A Story Of New York Cool



E

¿Qué te motivó a trasladarte a Nueva York y cómo influyó esta experiencia en tu manera de entender el diseño? ¿Cuál fue el mayor reto que afrontaste en esa etapa y qué aprendiste?

M

Era 2012 y hacía más de dos años que trabajaba por mi cuenta desde mi pequeño estudio en la Rambla de Catalunya. Tenía dos diseñadores trabajando conmigo; dedicaban tantas horas y le ponían tanto ilusión como yo. Pero apenas les podía pagar y los proyectos a los que tenía acceso no eran de gran presupuesto, no estaba aprovechando al máximo mi potencial en la Barcelona de aquella época.

Animado por Marcela Gutiérrez, que además era mi mujer y que estaba preparando una exposición de su familia allí, me propuso poner todo el esfuerzo en una ciudad más próspera. Dos meses después nos fuimos a Nueva York. Fui a trabajar con los que considero los mejores de la industria. Quería trabajar para primeras marcas y en campañas de primer nivel. Quería trabajar con Fabien Baron y Patrick Li, y tuve el privilegio de hacerlo con los dos.

Yuki Iwashiro y Philipp Muessingmann fueron mis primeros mentores en Nueva York; me enseñaron el oficio de la dirección de arte y de dirigir equipos en Baron & Baron. Con ellos entendí cómo el diseño juega un papel esencial y muy poderoso en la comunicación comercial, sea cual sea el producto, pero el diseño gráfico nunca me ha interesado como disciplina única. El diseño no solo es gráfica.

Diseñar imágenes, proyectar conceptos de campañas publicitarias para que después algunos de mis grandes referentes de la fotografía de moda las hicieran realidad era mi gran ambición, y con ellos fue como hacer un máster en Dirección de Arte. Años más tarde ocupé su sitio en Baron & Baron.

Con Fabien Baron tuve al mejor mentor posible, trabajé casi seis años a su lado, y se convirtió no solo en mi gran referente sino también en un gran amigo. Es como si con él me hubiera graduado en Dirección Creativa.

Es curioso como, al fin y al cabo, me cuesta discernir cuándo comienza mi carrera laboral y cuándo se acaba la etapa académica. Trabajaba mientras estudiaba y continué estudiando mientras trabajo. Nunca dejo de aprender, y mi carrera profesional y académica discurren en paralelo y de manera sincrónica.



E

Cuando trabajas con clientes de perfiles muy diversos, con estilos, expectativas y presupuestos diferentes, ¿cómo consigues mantener tu propia voz creativa?

M

La voz creativa... término interesante. Mi voz es siempre la misma: evoluciona y crece como lo hago yo y mi conocimiento sobre las cosas. Pero siempre me interesa trabajar con la voz de mi cliente; es esta la que quiero que se escuche.

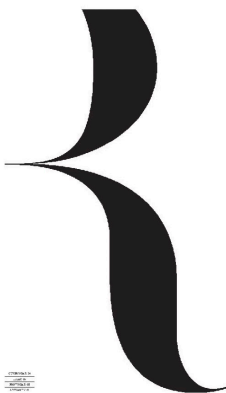
Trabajo con el mismo fervor para marcas nuevas y emergentes que para multinacionales consolidadas y marcas globales. Mi trabajo se basa en servicios creativos de muchos tipos: tanto diseño y posicionamiento o rediseño y reposicionamiento de marcas como en campañas de lanzamiento o cualquier activación con contenido.

Una parte crucial de mi trabajo es entender la necesidad del cliente y, en consecuencia, la capacidad y los recursos que puede destinar a ese objetivo. Para mí es absolutamente imprescindible entender en qué momento se encuentra la marca, para poder adaptarme al presupuesto y al contexto si es posible.

Es aquí donde, como directo creativo, encuentro mi voz: alineado con la naturaleza de cada proyecto, en sintonía para ofrecer la mejor solución creativa. Si no encuentro este equilibrio, prefiero no implicarme.



SS 2017
COLLECTION 01
PHOTOGRAPHY:
STEVEN MEISEL
STYLING:
KARL TEMPLER
ART DIRECTION:
FABIEN BARON



BY STEVEN MEISEL



E

¿Nos podrías explicar algún proyecto que marcara un antes y un después en tu carrera, sea por su complejidad, por la innovación o por lo que aprendiste?

M

Con cada proyecto que he hecho en los últimos 25 años siempre ha habido un antes y un después. De ninguno de ellos he dejado de aprender ni he salido sabiendo menos de lo que sabía antes. Pero quizás el proyecto que más claramente me impactó en mi carrera fue MAC Cosmetics.

Con ellos pasé de director creativo a vicepresidente global de creatividad. Dejé de pensar solo como diseñador y aprendí mucho de marketing. Crecí como estratega, no solo de cara a la resolución conceptual de los proyectos, sino también como director de ideas y equipos.

Recaía en mí toda la imagen y el diseño de la marca, de sus productos y sus campañas, tanto en línea como en tienda. Creamos 138 campañas en los dos años y media que trabajé con ellos. Recuerdo cada una como un reto tras otro, con muchos éxitos y algunos fracasos, pero todos y cada uno de aquellos proyectos fueron relevantes para mí.

Desde LOVE ME, el primer pintalabios que MAC vende para que la mujer se sienta bien de dentro hacia fuera y no al revés, hasta conseguir que Rosalía fuera la imagen del nuevo pintalabios VIVA GLAM en 2018. Fueron grandes proyectos inspirados en pequeñas intenciones muy personales, pero que generaron un enorme impacto en mí, en mi carrera y también a escala global y cultural.

E

¿Cómo gestionas la relación con un cliente cuando tiene una idea muy clara pero diferente de la que tú crees que funcionará mejor?

¿Tienes alguna estrategia para encontrar un punto de entendimiento?

M

Normalmente, si trabajo con un cliente o una marca es porque, o bien sienten que no lo están haciendo lo suficientemente bien y me piden ayuda, o porque la marca y yo estamos alineados. Por tanto, estos casos, afortunadamente, no suelen darse en mi día a día.

Si el cliente cree en una solución diferente de la mía, tendrá toda mi atención para que yo intente entender por qué es así. Y probablemente desde este entendimiento pleno seré capaz de proponer una idea que satisfaga los objetivos.

Por descontado, siempre estoy dispuesto a explicar y hacer entender mi punto de vista, pero nunca querré convencer a nadie de que crea firmemente en algo diferente.



E
En el contexto actual, ¿qué tendencias o cambios en el diseño consideras relevantes y transformadores?

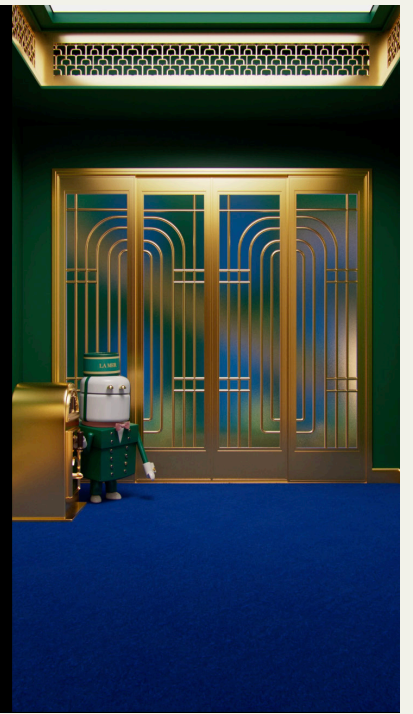
M
Yo vengo del papel, de los libros de arte y fotografía, de lo estático y del estoicismo, de la palabra impresa. Ya nada es así. Todo es dinámico. Todo es relativo, contextual y vivo. Afortunadamente.

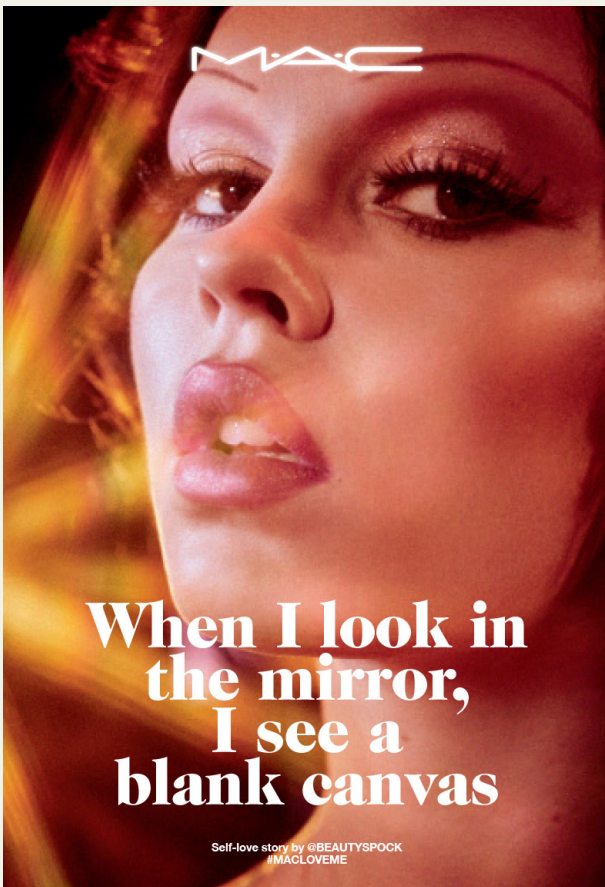
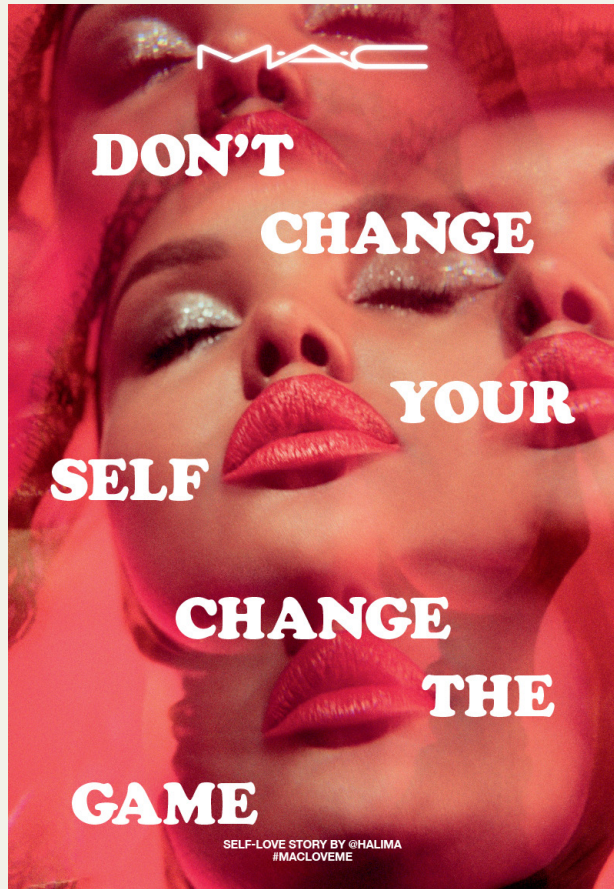
Creo que vivimos en una era cambio en que se difumina el autoritarismo de los profesionales altamente preparados y acreditados ante el conocimiento universal, accesible y joven de las nuevas tecnologías, la inteligencia artificial y la democratización del saber.

El diseño, como cualquier disciplina de creación humana, ha de fluir y transformarse con todo eso. La manera en que diseño ahora contiene todo lo que he aprendido hasta hoy —tal como diseñaba hace veinte años—, más el añadido de todas las herramientas que conozco a día de hoy.

Mi manera de proyectar ahora es mucho más amplia: puedo explicar y desarrollar temas más a fondo con menos esfuerzo. Soy un mejor director para mi equipo porque mis directrices son más completas de lo que eran hace años. Y así continuará evolucionando y transformándose la manera en que entiendo el diseño.







E

¿Qué habilidades y conocimientos consideras fundamentales para los estudiantes de diseño que quieren incorporarse al mundo profesional?

E

¿Qué consejos les darías a los jóvenes diseñadores para construir una carrera sólida y significativa en un entorno marcado por la tecnología, la competencia y la globalización?

E

Mirando atrás y con lo que sabes ahora, ¿hay alguna cosa que habrías hecho de manera distinta al principio de tu trayectoria?

E

Y mirando hacia el futuro, ¿qué proyectos, retos o sueños te gustaría explorar en los próximos años dentro del mundo del diseño y la creatividad?

M

La capacidad y la voluntad de seguir aprendiendo, y la conciencia de saber que no sabes nada. La humildad para querer preguntar todo lo que no sabes te ayudará a aprender lo que te falta.

Hace falta tener ganas de aprender, no solo de otros diseñadores, sino también de los clientes y tus compañeros de otros departamentos. Un diseñador empieza a hacer bien su trabajo cuando su cliente prospera gracias a un diseño que cumple un objetivo, no un deseo subjetivo.

M

Piensa quiénes son tus referentes. Trabaja con ellos y para ellos. Aprende de quien más admires.

Dirígete con determinación a seguir los pasos de quien ha recorrido el camino que querías para ti mismo.

No permitas que el ego te ciegue y te impida ver las cosas con claridad o te deje mudo a la hora de expresar las ideas correctas.

Tu trabajo solo tendrá valor si demuestra valor. Trabaja siempre para hacer más de lo que se espera de ti. Sé excelente.

Quien desataca entre sus iguales es porque hace más, entiende mejor y es más creativo que el resto; se basa en eso. La competencia es una cosa que queda atrás y la globalización, una fuerza que tiende a homogeneizarlo todo. No me interesa dedicar atención ni energía a ninguna de las dos.

M

Sí. Me habría sacado el Grado Superior de Diseño Gráfico y habría acabado y entregado mi proyecto de final de carrera con Pablo Juncadella y Marc Català. Nos reíamos de todo esto una divertida noche en Nueva York, con unas copas y con Enrique Hernández. Todos seguimos siendo grandes amigos hoy en día.

M

Tengo muchas ganas de volver a dirigir vídeo. Ahora vuelvo a la moda desde una posición privilegiada, como directo de arte de Esquire France. La revista publicará su primer número en marzo de 2026, de la mano del directo Bruno Danto y del fashion director Jenke Ahmed Tailly.

Estoy muy ilusionado con esta aventura. Sé que será el trampolín para mil y una aventuras más que hoy solo puedo imaginar. 2026 será un gran año para mí y toda la gente que tengo alrededor.

Bonne chance!



Mina

VIVA



A close-up portrait of Rosalía with her eyes closed and her hand near her face. The image is overlaid with a white graphic element consisting of a horizontal line that curves upwards at the left end and then continues as a straight line to the right.

AGTAM

STARRING

ROSALÍA



EVERY SHADE OF YOU

MAC

MADE FOR *Ajong*

StudioFix

TECH CREAM-TO-POWDER FOUNDATION

This advertisement features a close-up of a Black woman with braided hair and dark lipstick on the left, and a full-body shot of a woman in a red dress on the right. The background is a deep blue. A MAC StudioFix foundation compact is shown in the bottom right corner.

EVERY SHADE OF YOU

MAC

MADE FOR *Bryce*

StudioFix

24-HOUR SMOOTH WEAR CONCEALER

This advertisement features a full-body shot of a woman in a beige suit on the left and a close-up of a woman's face on the right. The background is a deep blue. A MAC StudioFix concealer tube is shown in the bottom left corner.

Emboscadas einaidea

Emboscada #16

LUCE, septiembre 2025



Emboscadas es un programa de intervenciones artísticas in situ, comisariado por el artista Jordi Colomer en colaboración con el equipo de einaidea. Siguiendo una metodología constante de taller intensivo abierto y guiado por artistas invitadxs, este programa tiene la vocación de explorar y generar conceptos, objetos y estrategias aplicables a la deliberadamente inconclusa construcción de Eina Bosc. Cada propuesta de intervención es a la vez una iniciativa de transformación del lugar y una extensión experimental de los procesos intrínsecos a la escuela, al acto creativo de habitarla, de trabajar en ella y activar su ecosistema.



Emboscada #13

Patricia Esquivias

Para la Emboscada #13, la artista Patricia Esquivias amplía su investigación en torno al «punto moruno», una técnica de bordado tradicional de Toledo y originaria de la región de Fez, Marruecos. Mediante la investigación situada, el aprendizaje técnico y el bordado colectivo, el taller entra en resonancia directa con la historia colonial-patriarcal subyacente al edificio de Bosc, y da lugar a un grupo de trabajo que se mantiene durante los meses posteriores.



Emboscada #16

LUCE

Para la Emboscada #16, LUCE parte de su interés por transitar las peculiaridades del espacio urbano y la relación entre pintura, grafiti, cuerpo y escritura para una intervención en el patio de Eina Bosc. Mediante la construcción de prótesis —con cascos de obra, zancos, pinceles— lxs participantes llegan a pintar sobre ciertas superficies de difícil acceso y desafían así la verticalidad habitual de la pintura. El taller culmina con la autoedición de una publicación que incorpora los rastros y salpicaduras que genera el proceso, poniendo en diálogo edición, arquitectura, textura y texto.







DiffRACTive Methodologies

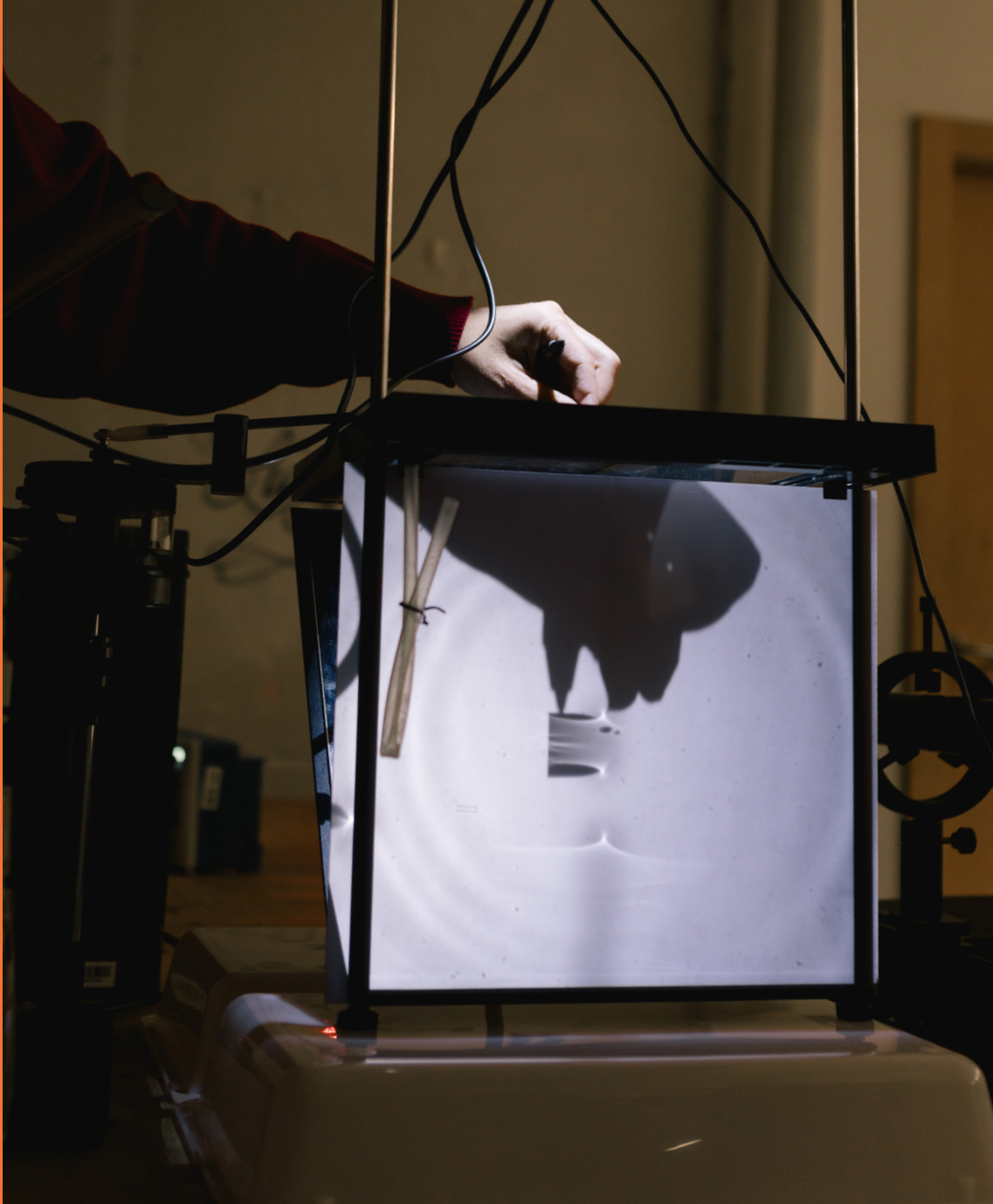
Eina Obra

Karen Barad, doctora en Física Cuántica y Filosofía con amplio reconocimiento por su trabajo en feminismo material y nuevos materialismos, impartió el seminario *Metodologías difractivas* del 1 al 5 de diciembre.

El programa explora la difracción como herramienta metodológica para las artes, el diseño, la escritura y otras prácticas creativas. Propone entender la creatividad como una práctica situada y relacional, configurada por historias, materiales, cuerpos, políticas y tecnologías. Difractar implica crear desde los cruces y las resonancias, más que desde la oposición. Nos invita a indagar en aquello que emerge cuando dejamos de buscar certezas y comenzamos a atender los ecos.

Organizado por Eina Obra con apoyo del programa europeo SIT-PLU, combina sesiones teóricas y talleres con Blanca Pujals, Silvia Zayas, Pep Vidal, Lara García Díaz y Pilar Cortada.







Eina Plataforma

TRANSFERENCIA, PROMOCIÓN Y EMPRENDIMIENTO

GRADO EN DISEÑO

Eina, como centro de formación y plataforma de talento, organiza Eina Plataforma, una jornada dedicada a la visibilización de proyectos y el intercambio de conocimiento.

Eina Plataforma es un punto de encuentro abierto a toda la comunidad del centro: estudiantes, docentes, alumni y profesionales del sector. Los participantes se organizan en diferentes foros, agrupados por menciones, creando así una muestra completa de las áreas de especialidad de Eina.

Estas jornadas consisten en presentaciones públicas de proyectos relevantes desarrollados por los estudiantes y alumni, con la participación de profesionales que moderaron mesas redondas para compartir experiencias, dialogar sobre el futuro del diseño, comentar métodos de trabajo y referentes, y reflexionar sobre las mejores maneras de abordar el mundo laboral una vez graduados.







Eina + Camper

COLABORACIONES CON EMPRESAS

GRADO EN DISEÑO

Camper y Eina impulsaron de nuevo un espacio de creación crítica y sostenible con estudiantes y expertos internacionales.

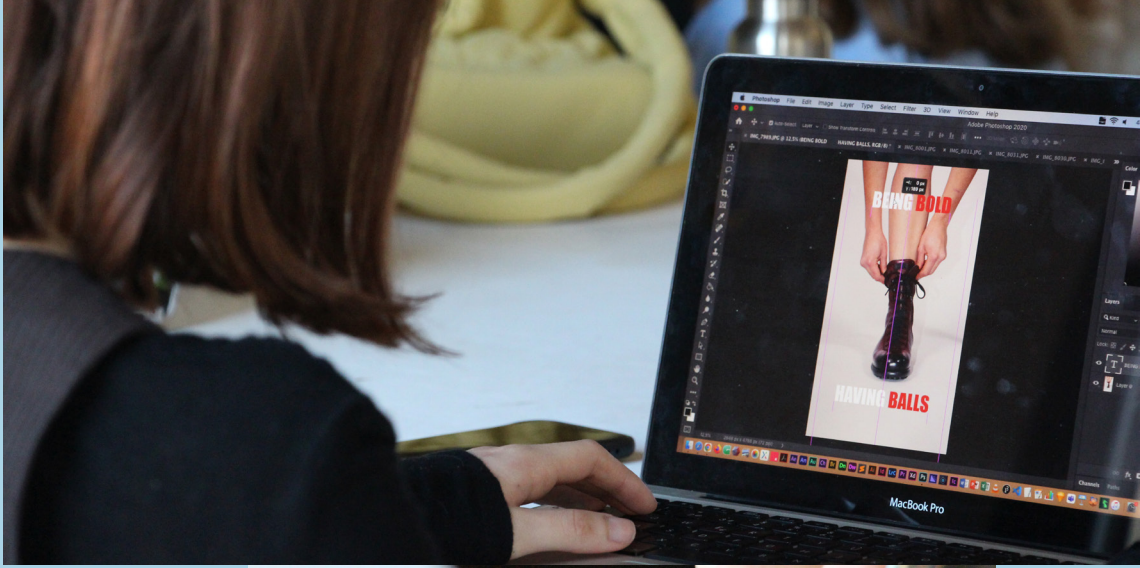
La reconocida marca internacional de calzado con raíces mediterráneas y valores transgresores, lanzó una nueva iniciativa para explorar futuros posibles desde el diseño, la crítica y la sostenibilidad.

En este laboratorio creativo, espacio de reflexión e intercambio de conocimientos, participaron los estudiantes del Grado en Diseño Yasmina Aammouri, Judit Abad, Francina Ayuso, Júlia Batlló, Diana Galán, Helen García, Zoe Matalón, Aleix Peguera, Rocío Rodríguez, Anna Salinas, con la tutorización de Irene Sierra.

Con un legado marcado por la innovación, Camper se inspiró en las botas de fútbol clásicas para crear Pelotas, uno de sus modelos más icónicos. Ahora, fiel a su espíritu disruptivo, la marca apuesta por proyectos que cuestionen los límites de la industria y ponen en el centro las preocupaciones sociales, medioambientales y de economía circular.

Esta iniciativa contó con la colaboración de Gloria Rodríguez, directora de proyectos culturales, y Adri Rodríguez, responsable de la Creative Network de Camper. Además, se sumó como invitado Matthew Needham, director creativo, consultor y responsable de Sostenibilidad del Programa de Moda de Central Sain Martins, Londres, así como cofundador de Trash Club.







Disfrutar y Eina: el hecho gastronómico

COLABORACIONES CON EMPRESAS

GRADO EN DISEÑO

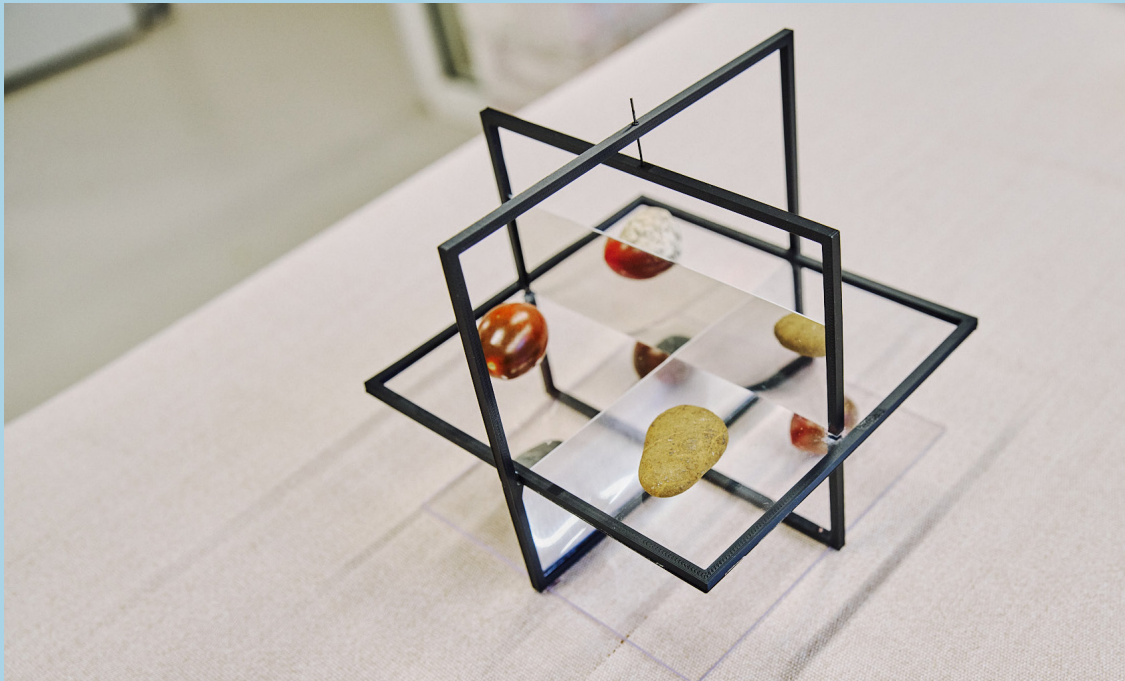
Eina y el restaurante Disfrutar presentaron la exposición *Disfrutar y Eina: el hecho gastronómico*, una muestra que ponía en relieve la trayectoria de colaboración entre ambas instituciones y el papel de la gastronomía como ámbito cultural y creativo en la escuela

El proyecto de colaboración se inició en 2022 en el marco del Grado en Diseño, en la asignatura de Proyectos, dirigida por Max Enrich, donde los estudiantes desarrollan soluciones conceptuales vinculadas a la experiencia gastronómica y a las formas de presentación en restauración. A partir de los trabajos realizados, el equipo de Disfrutar hace una selección de propuestas para el restaurante. Según Oriol Castro, chef de Disfrutar, esta dinámica aporta nuevas miradas y permite a los estudiantes entender procesos reales de diseño, de la idea a la materialización. La colaboración se ha ampliado también a otras asignaturas como Estrategias de Dibujo, con proyectos centrados en el universo gastronómico del restaurante.

La muestra incorporó también una cronología de actividades que evidencian el interés sostenido de Eina por la cocina como hecho cultural desde 1978, a través de seminarios, conferencias, acciones y publicaciones que exploran el gusto, la creación y la gastronomía como práctica social y expresiva.







EDITA	Fundación Eina Barcelona, marzo 2026
DIRECCINÓ DE ARTE	Irene Sierra
DIRECCIÓN EDITORIAL	Silvia Brenes Irene Sierra
DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN	Simon Fernandez Katz Ainara Martí Lidia Puig Anna Salinas
DISEÑO DE PORTADAS	Lara Coromina Ana Habash
COLECCIÓN	Monografies d'Eina; 39 Projectes d'estudiants i d'alumni
IMPRESIÓN	Nova Era Publications
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS	© de los textos y de las imágenes sus autores © de las fotografías los fotógrafos
D.L	B 3801-2026
ISBN	978-84-09-82686-5
INSTAGRAM Y TIKTOK	@einabcn
FACEBOOK Y YOUTUBE	@einadisseny
LINKEDIN	@einadissenybarcelona
INSTAGRAM EINAIDEA	@einaidea
INSTAGRAM EINA OBRA	@einaobra

eina

Disseny i Art. Barcelona



Eina Sentmenat
Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona

Eina Bosc
Carrer del Bosc, 2
08017 Barcelona