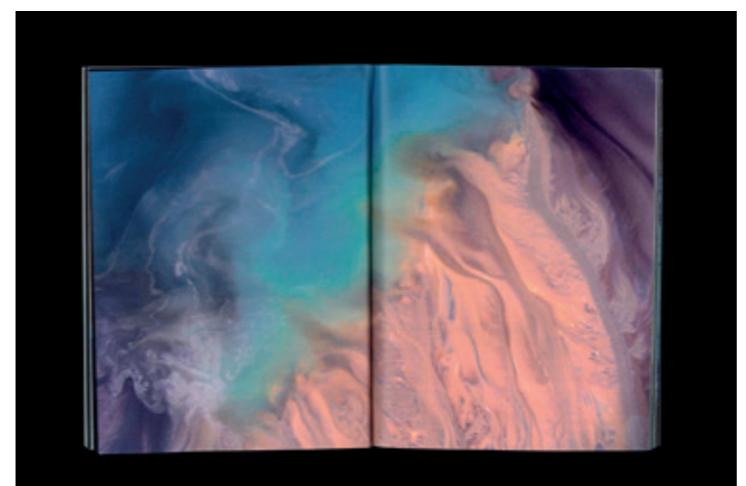


02 Treball final Postgrau Cristóbal Riesco — 04 Treball final Grau de disseny Susanna van Roessel — 05 Treball final Grau de disseny Lluís Serra — 08 Projectes Alumni EINA Rai Pinto — 12 Treball final Grau de Disseny Ferran Gesa — 13 Treball final Grau de Disseny Carlos Álvarez-Valdés — 16 Treball final Grau de Disseny Georgina Sala — 18 Treball final Màster Marta Risco — 19 Treball final Màster Luis Romanque — 20 Treball final Grau de Disseny Denis Lara — 21 Treball final Grau de Disseny Irene Marcuello — 22 Treball final Grau de Disseny Daniel Guix — 24 Projectes Alumni EINA Octavio Barrera — 28 Treball final Grau de Disseny Laia Closas — 30 Treball final Grau de Disseny Oriol Martínez — 31 Treball final Grau de Disseny Paula Terra — 32 Projectes Alumni EINA Ana Domínguez — 36 Treball final Postgrau Catalina Mekis — 38 Entrevista Alumni EINA Javier Arizu — 42 Treball final Grau de Disseny Oriol Cabarrocas — 44 Treball final Grau de Disseny Raquel Fabrellas — 46 Treball final Màster Xavier Alamany — 47 Treball final Màster Claudia Marcela Barreiro — 48 Treball final Grau de Disseny Ona Harster — 50 Treball final Grau de Disseny Cristina Bonamusa — 51 Treball final Grau de Disseny Ana Llimona — 52 Entrevista Alumni EINA Ioana Garmendia — 56 Treball final Màster Gaizka Pagonabarraga — 57 Treball final Màster Maria Millan — 60 Traduccions



Magma és una revista científica especialitzada en geologia. Reconeguda per la qualitat de la seva recerca científica, *Magma* també destaca la bellesa estètica de la terra en formes, colors i textures. El disseny de *Magma* és pur i net, aconseguint l'equilibri perfecte entre contingut científic i disseny.





En la realitat del món de l'art, apareixen agents diferents que influeixen en la seva activitat. L'obra d'art no transita entre el creador i l'espectador, sinó que és filtrada segons uns interessos aliens. El museu és protocol·lari i no s'adapta sempre a les necessitats de l'obra, per la qual cosa acaba incint en les condicions en les quals és creada. L'art, en el seu interior, és captiu del sistema i assumeix altres funcions paral·leles a la de la seva divulgació.

A l'art desterrat del perímetre del museu i dels interessos de la indústria li falten escenaris per desenvolupar-se. Els artistes que emergeixen sense la possibilitat o la voluntat aparents de sucumbir al sistema imperatiu necessiten un lloc on manifestar-se. En el meu entorn generacional, conviuen artistes amb l'objectiu de seguir els recorreguts que la institució ha establert, per a operar dins del seu circuit, amb d'altres que creen per pròpia necessitat, plaer o vocació i que no segueixen un itinerari concret ni disposen d'un context idoni per compartir els seus treballs. Per aquest motiu, aquesta exposició sorgeix arran del meu interès pel món artístic i de com es relaciona amb el meu entorn.

Susanna van Roessel

L'art com a trobada. Disseny i gestió d'una exposició d'art contemporani des de la perifèria de la institució



Lluís Serra

Orenga



Aquest projecte posa sobre la taula aspectes d'un imaginari personal que, amb el temps, he comprovat que no només em representen, sinó que també defineixen un sector artístic.

Els set artistes que han participat en aquest projecte són persones capaces de transmetre, mitjançant la seva creació, un missatge personal i, alhora, contemporani, que té importància per a la majoria de la societat de la nostra generació. Són persones que creen per autocomplaiença i no per altres motius diferents a la devoció que senten pel procés de crear. Els seus processos i mètodes d'expressió són diferents, però un sentiment similar és allò que els porta a coincidir en aquest espai: un pis de l'Eixample. En aquest context, ha existit la necessitat de redefinir els termes associats a la figura de l'artista, el comissari i l'espectador, ja que els tres han conviscut en el mateix espai domèstic, retroalimentant -se de la seva activitat.

Per a mi, aquesta exposició és una declaració de principis que reflecteix del tot el meu discurs artístic. Per aquest motiu, la considero una obra en si mateixa.

La foneria *Tipografies* celebra el desè aniversari. *Orenga* fou el debut tipogràfic del seu creador, Jordi Embodas. Una tipografia sense serifs que defuig del pal sec, remetent subtilment als traços cal·ligràfics, la qual el tipògraf ha descrit com «una tipografia amb flaire mediterrània».

Per fer visible la vigència del seu treball a través dels anys, s'elabora un espècimen tipogràfic que permet gaudir l'*Orenga* amb els cinc sentits: un joc de pastilles de sabó artesanal en forma de tipus mòbils. Del més suau escumós, fins al més rústic i exfoliant, cada pes tipogràfic està associat a una fórmula diferent de sabó, però amb un element comú: l'orenga.

Tenint clar d'entrada la relació entre les dues orengues, tipografia i planta, s'ha fet un important procés d'investigació, experimentació i aprenentatge de producció per tal de desenvolupar aquest projecte amb coherència.



rrrr

Orenga

rrrr

Orenga

Rai Pinto és un dissenyador d'interiors amb més de deu anys d'experiència treballant principalment en els camps comercial i de salut. El seu treball es basa en explorar idees i convertir-les en espais, adaptant-les a cada context i desenvolupant solucions úniques. Durant els últims anys, ha dissenyat diversos tipus de projectes de disseny d'interiors, identitat espacial, gràfics ambientals o senyalització, entre altres. A Rai Pinto Studio col·laboren Berta Comellas i Mireia Sandoval, alumna d'EINA.



D'esquerra a dreta

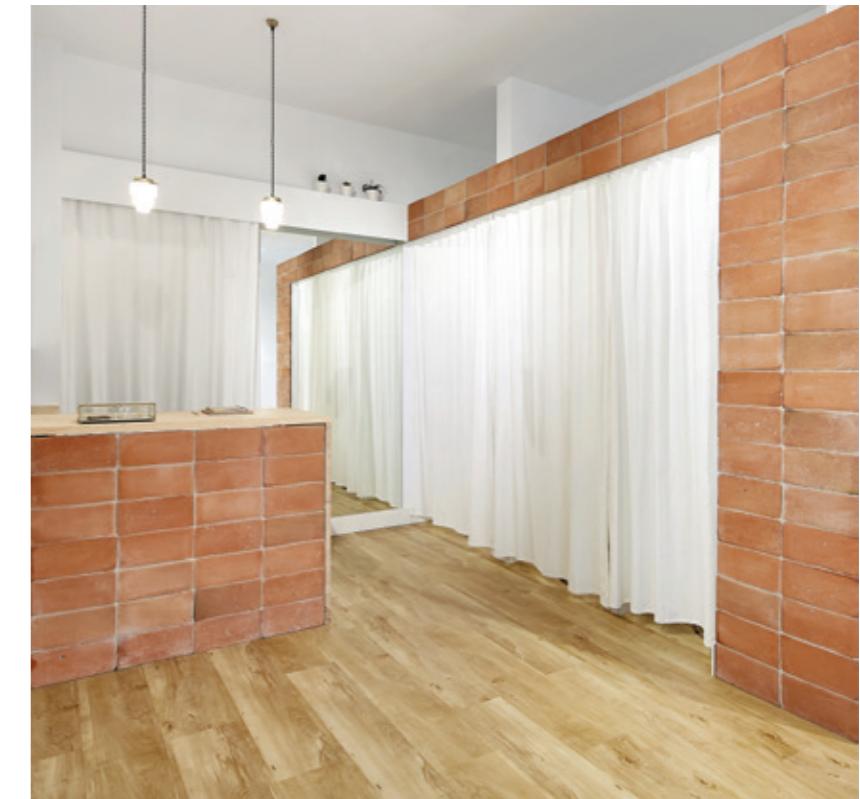
Àrees d'Oncologia i Diàlisi,
Althaia Manresa

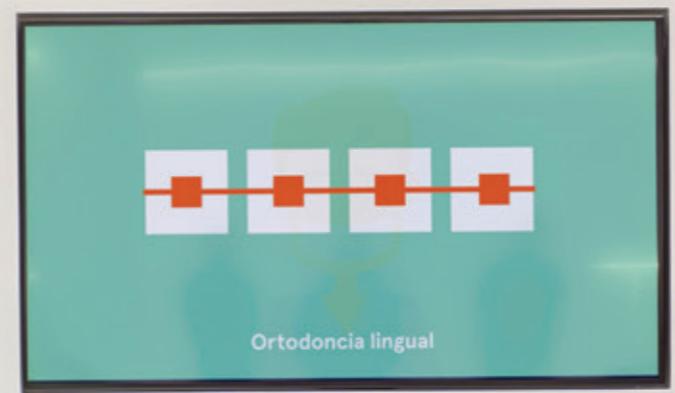
Botiga Antonieta

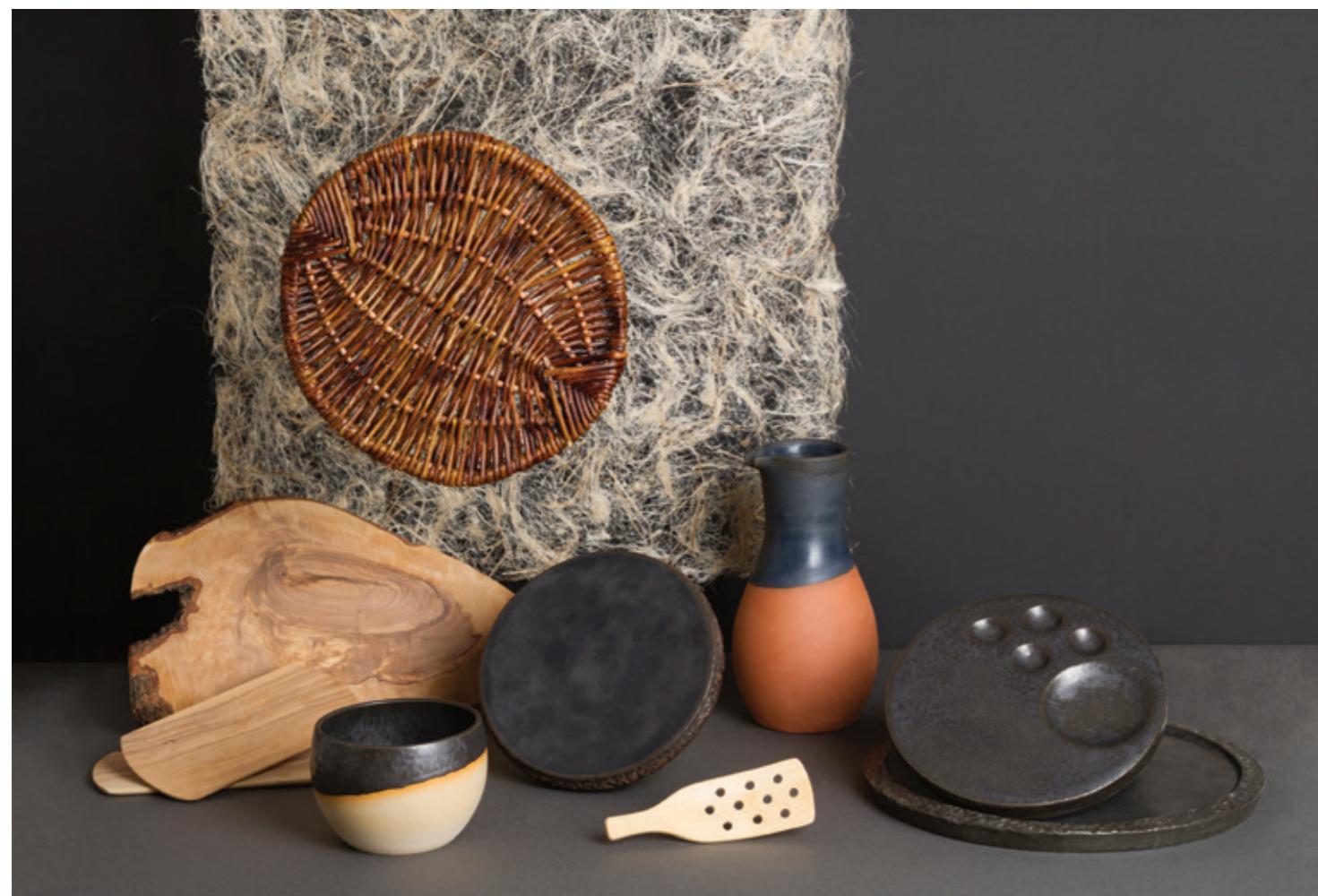
L'amagatall dels animals,
Hospital Sant Joan de Déu
Amb la col·laboració de Dani Rubio,
Arauna Studio

Pàgina següent

Clínica Dental Vela Lasagabaster







Com a conseqüència del meu amor pel menjar, l'interès per l'artesania i la meva motivació per crear un projecte al qual no estic habituat neix *Pirene*, un treball de caràcter personal que reuneix l'aprenentatge i la investigació durant el procés de disseny en el llarg recorregut que suposa un TFG. A partir de l'estudi d'experiències gastronòmiques diferents, se'n planteja una per al restaurant Pirineu en Boca. Alhora, es dissenyen tots els objectes rellevants que intervenen mitjançant la feina conjunta entre el dissenyador i l'artesà amb la intenció que els productes gastronòmics, el ritual de consum o el propi objecte comuniquin els valors de l'artesania i la tradició cultural vinculats al Pirineu. Finalment, aquest treball fa que els comensals avaluin l'experiència, comprovin si funciona i si es pot millorar.



Lineal és un projecte editorial digital que pretén fer reflexionar el lector sobre els seus hàbits de consum i les conseqüències que se'n deriven.

A partir d'una sèrie de productes, el projecte traça la història des de la seva producció, el transport, la comercialització, etc. fins a arribar a la línia del supermercat i el camí que seguiran un cop utilitzats.

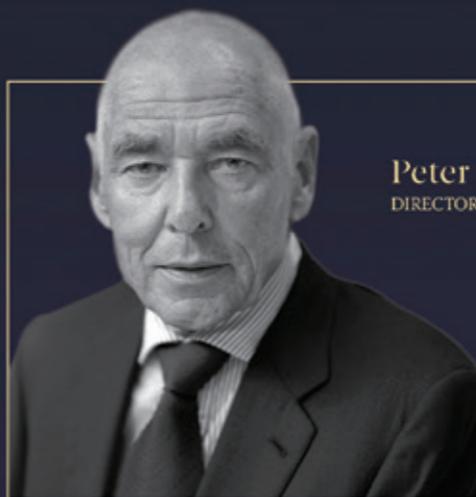
D'aquesta manera, s'il·lustren tots els processos que s'associen a un productor quotidià (impacte ambiental, condicions laborals, gestió de residus, etc.) i que sovint no es tenen en compte en el moment de la compra. El projecte està plantejat com una publicació periòdica amb continguts nous cada mes.



El agua como mercancía

Agua embotellada · Antes de la compra · Negocio redondo

El negocio del agua tiene una particularidad respecto a otros productos alimentarios. Por un lado, el producto con el que se comercia brota por si mismo de la tierra, sin necesidad de ningún trabajo humano. Y por el otro, se trata de un producto de necesidad básica para los humanos, por lo que en 2010 la ONU declaró el acceso al agua un derecho humano.



Peter Brabeck
DIRECTOR EJECUTIVO DE NESTLÉ

El agua es un producto alimentario como cualquier otro. Como tal, debería tener un valor de mercado

Estas palabras del director ejecutivo de Nestlé causaron una gran controversia cuando salieron a la luz en 2013, pero resumen de forma clara la posición de las empresas. El acceso al agua ya no es derecho si no una mercancía sujeta a las normas del mercado.

WATER: A PRECIOUS COMMODITY
Forbes

EL GRAN NEGOCIO DEL AGUA MINERAL
El Confidencial

HOW TO BET ON THE PRICE OF WATER
Fortune

El projecte que es planteja, és la reforma d'un refugi del Cap de Creus, concretament a la Cala Prona. L'ençàrrec consisteix a crear un habitatge domèstic per a un cuiner, que vol aïllar-se de les cuines que avancen a un ritme frenètic. L'objectiu és desenvolupar la creativitat que, en el cercle vicios de la competitivitat de cuines, no s'aconsegueix.

El projecte consisteix en la reforma i adaptació d'una construcció que està en desús. Partint d'unes preexistències molt evidents, s'ha volgut respectar al màxim l'entorn del refugi i el seu interior. L'objectiu a l'hora de rehabilitar és la creació d'un espai aïllat dins del qual l'usuari plasma les seves noves idees de creació en una cuina humil. Aquestes idees són fruit de l'entorn que l'envolta, que afavoreix un pensament més profund dins del «jo».

Amb el transcurs del temps, la cuina ha anat evolucionant de manera efervescent, tot i així les receptes tradicionals han passat de generació en generació per mantenir l'essència del món culinari i, alhora, poder comprendre les bases de la cuina moderna, ja que aquestes parteixen de la cuina antiga.

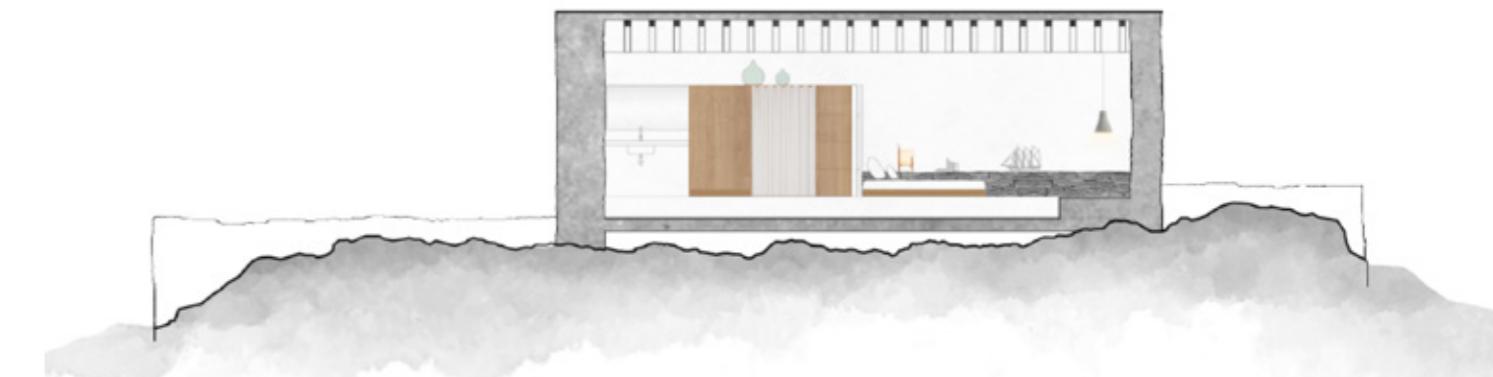
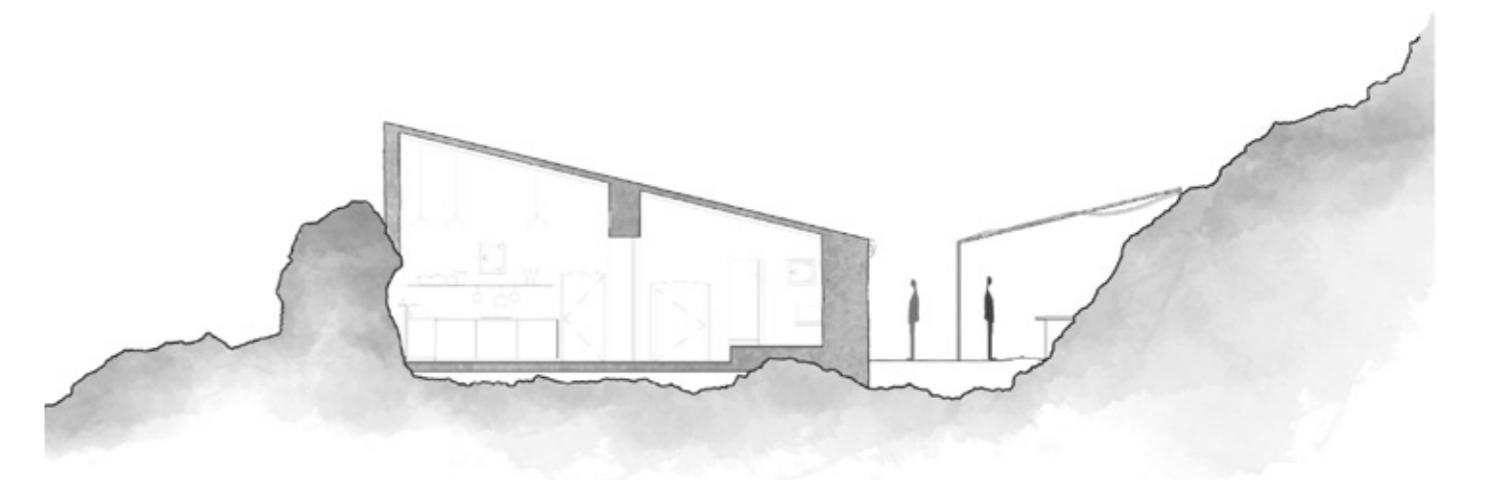
Però és en aquesta última dècada que ha sorgit una nova cuina que ha desbancat la cuina de tradició per complert: la cuina d'avantguarda. Aquesta evolució es regeix a través d'uns nous paràmetres, on el xef sorprèn el comensal implicant els cinc sentits en un plat. Però aquest resultat, el plat, com s'ha preparat? Quina inspiració ha motivat el seu creador? Quantes hores invertides hi ha darrere? L'ha elaborat només el xef o tot l'equip de cuina? Els cuiners d'estrelles Michelin o d'altra categoria asseguren que per

tota recompensa és necessari un esforç i la dedicació d'hores són infinites a la cuina. És per aquest motiu que els cuiners s'abandonen a si mateixos i a tot el que els envolta per dedicar-se de manera única i exclusiva a l'elaboració mestra d'allò que tenen en ment.

És en aquest punt, que sorgeix la idea d'aquest Treball de Final de Grau. L'objectiu principal és una experiència tant professional com personal: hipotèticament, el xef en qüestió estaria aïllat les 24 hores del dia en un refugi de Cala Prona (Cap de Creus) durant una bona temporada (el temps dependrà d'ell), fins a superar el seu repte i aconseguir els seus objectius mitjançant l'ajuda de les instal·lacions i del lloc en concret.

Els propòsits són personals, però en aquest cas, la intenció és que, gràcies a la situació geogràfica d'aquest parc natural, pugui replantejar-se la seva nova carta o potser l'estil de cuina o la sinceritat i fidelitat segons els valors de la cuina mediterrània. Les condicions en què es troba aquest refugi són bastant decadents, per tant, hi fa falta un gir d'interiorisme: proposar una llar còmoda i confortable al mateix temps que un espai apte de creació.

Tot i això, la llar no és un simple objecte o edifici, sinó un estat difús i complex que integra records i imatges, desitjos, pors, passat, present i futur. La llar és també un escenari de rituals, de ritmes personals i de rutines diàries. La llar no pot construir-se d'un sol cop, d'una sola vegada. Té una dimensió temporal i una continuïtat, ja que és un producte gradual de l'adaptació al món de l'individu.



Les qualitats de la llum, com la pureza i la bellesa, són accessibles a la nostra percepció només dins dels límits de l'experiència estètica. A més, l'aspecte estètic té diverses relacions amb els fenòmens de la llum. La percepció de la llum ambient reflectida és diferent de la percepció de la lluminositat d'un color; la llum és i construeix però, alhora, no és mai igual en la percepció. La llum, així com els seus usos i implicacions, és un tema central en l'art de ZERO.

Els fenòmens de llum i moviment, espai i temps, són centrals quan es proclama una major implicació del receptor. La posició de l'espectador, la llum, el temps i l'espai determinen les qualitats estètiques, de manera que provoquen, així, que la percepció sigui un joc al qual es pugui accedir, repetir i dirigir en qualsevol moment.

La llum es fa visible en l'espai mitjançant-ne el reflex en resistències: quan els materials esdevenen dispositius amb la funció de reflectir la llum. Les resis-



tències dispersen la llum, la concentren o la descomponen en petits espectres. Tanmateix, la llum que es propaga només es pot percebre en la seva plenitud quan interactua amb lesombres pròpies de l'ambient. La llum es difon en el seu joc amb l'ombra.

El protagonisme de la llum implica una desmaterialització de l'objecte a través de l'ús dels materials i una deconstrucció d'allò real que pren partit. La fugacitat i el misteri de la llum comporta allò immaterial com a sentiment estètic, conseqüència de l'especialització de la percepció i la introducció del cos com a mitjà per a l'experimentació.

Allò immaterial apareix sense ser localitzable, no té cap forma. Potser el més probable és que es descrigui com un moment que es manifesta a mig camí entre l'objecte i la seva recepció, una cosa que no es pot buscar, sinó que l'espectador sent i experimenta. L'objecte, doncs, no acaba amb la peça creada per l'autor sinó que actua més enllà dels límits de la matèria.

Collage de Heinz Mack per a ZERO 3.
PÖRSCHMANN, 2015, p.59

La naturalesa dinàmica reconeguda en l'origen del llenguatge de notació matemàtica ha desafiat els sistemes de composició tipogràfics, i ha brindat constantment un espai per l'enginy d'editors, tipògrafs i els propis investigadors que han buscat en les imprentes nous símbols acumulats en el patrimoni científic.

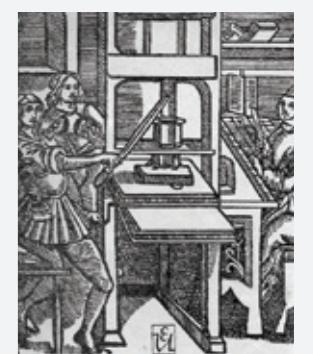
Sens dubte, les matemàtiques han reptat constantment els criteris de composició establerts. El llenguatge de la matemàtica és un dels més dinàmics i, per al dissenyador de tipus, un dels més complexos. La notació matemàtica requereix l'ús adequat de símbols altament recognoscibles, diferenciables i que al seu torn han de ser disposats amb rigor, per evitar una interpretació errònia. La publicació de les matemàtiques requereix la capacitat de barrejar llengües simbòliques i verbals.

En la història de la tipografia, la composició matemàtica és una de les àrees de producció més complicades. Ha provocat tènicament impressors i tipògrafs per la gran càrrega intel·lectual i tècnica que implica la seva posada en pàgina i perquè es tracta d'un sistema de notació dinàmic.

A diferència del text convencional, les matemàtiques no són lineals en la seva construcció. Una equació, per exemple, depèn de la bidimensionalitat. Per crear una bona composició matemàtica, el tipògraf ha de prestar especial atenció a l'espaiat dels tipus en les dues dimensions: horitzontal i vertical.

En la composició matemàtica, no només els símbols visuals tenen significat, sinó que també hi ha un sistema de relacions espacials que va més enllà. Les matemàtiques s'expandeixen i flueixen en la pàgina sota regles molt precises. En la seva trobada amb la tipografia, la composició matemàtica ha donat com a resultat veritables exemples de bellesa i utilitat tècnica en el disseny editorial.

Actualment, vivim una etapa en la qual les formes del coneixement i la cultura són creades i, alhora, són compartides i transformades constantment gràcies a la mal·leabilitat dels mitjans digitals. L'aventurament de l'anomenada «societat de la informació», que està facilitat per la introducció d'ordinadors personals i internet, ha comportat la mutació del panorama editorial de manera que ha adquirit formes cada vegada més efímers. La importància de la publicació electrònica i l'intercanvi d'informació és omnipresent, gairebé invisible. Ho acceptem com un fet i ho hem deixat de qüestionar. En aquest escenari de canvis agitats de les maneres de fer i crear, la disciplina tipogràfica compta amb les eines per afrontar projectes de gran complexitat com la notació matemàtica.



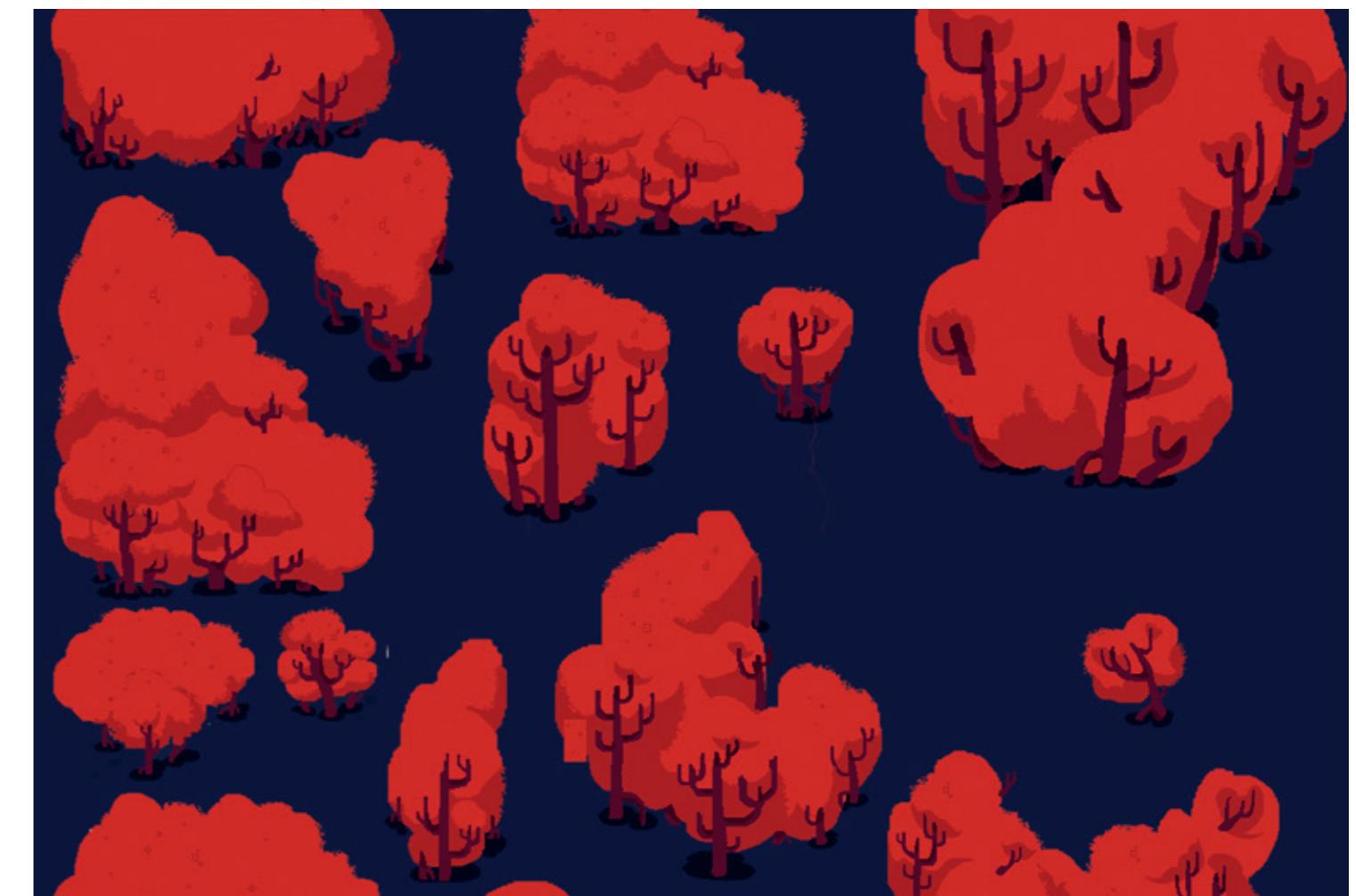
Detall de la portada del llibre
Font: Mauricio Amster, Técnica
Gráfica Evolución, procedimientos y
aplicaciones, Editorial Universitaria,
Santiago, 1954, en línia:
[https://www.flickr.com/photos/floro/
4208763502/in/pool-amster/]



Olia és un embalatge experimental de sabó per a cosmètica natural. Aquest embalatge està fet amb material de rebuig, l'oli fregit de les cuines aprofitant la idea de *rebuig-aliment* i que ofereix una doble solució per al medi ambient i la salut humana.

El projecte substitueix l'embalatge convencional d'alguns productes cosmètics (més concretament, el plàstic) per un embalatge que faci la funció d'embolcall, però que en acabar-se el cosmètic pugui tenir la seva funció primària com a producte higiènic. El projecte també té com a objectiu atorgar a l'usuari una alternativa als productes d'higiene corporal que contenen tòxics i substàncies nocives per a la salut. Per tot això, *Olia* és un embalatge per a cosmètica natural i ecològica.

Denis Lara

Olia

Aquest treball presenta una recerca que estudia el canvi de paradigma actual al món dels videojocs. Partint de l'estigma que els afecta i posant èmfasi en la seva capacitat com a eina comunicativa. Per poder-ho explicar, es proposa un estudi històric, per tal de comprendre com s'ha desenvolupat la indústria dels videojocs fins ara. D'aquesta manera, es profunditza en el coneixement del lector i s'estableixen una sèrie de bases, per tal d'explicar una sèrie de termes i exemplificar temes que es tractaran més endavant.

Finalment es proposa la creació d'un videojoc. Tenint en compte les característiques especificades, especialment la interacció de l'usuari i la comunicació de valors. De manera que s'explica tot el procés que s'ha dut a terme a l'hora de produir un videojoc des de zero.

Irene Marcuello

El videojoc com a eina de comunicació



La intenció del projecte és dotar el Festival de Videoart Loop d'una nova identitat gràfica atemporal creant mitjançant la creació d'un sistema visual flexible i adaptable a les diferents peces de comunicació.

En el recorregut es treballa inicialment una tipografia *ad hoc*, les aplicacions sobre paper, el disseny digital, senyalística i audiovisuals.

S'investiguen les diferents formes d'adaptació de la nova imatge gràfica a les necessitats del festival. L'objectiu és proveir-lo el festival d'una imatge sòlida però flexible, contundent però adaptable i específicament d'un caràcter intransferible i característic de la convocatòria anual. El resultat és la creació d'un llenguatge visual basat en el micro píxel, la mínima expressió de la imatge digital.



Octavio Barrera és un dissenyador canari. Per continuar els seus estudis de disseny, es va traslladar a Barcelona el 2010, una ciutat que va coincidir amb els seus interessos principals: l'*skateboarding* i una cultura creativa poderosa. Després d'obtenir el títol de Disseny de Producte a EINA va cofundar el col·lectiu independent Proyecto Islas Canarias com a punt de partida per al desenvolupament de projectes exploratoris centrats en la cultura i l'artesanía tradicionals canàries. Actualment, es dedica al desenvolupament de mobiliari personalitzat, a la il·luminació, a objectes en petites sèries i a Creative Explorations al seu estudi-taller de Gràcia a Barcelona.



Octavio Barrera

D'esquerra a dreta

Platillo
Pupa
Palillo
Papelete

Pàgina següent
Primary lamps



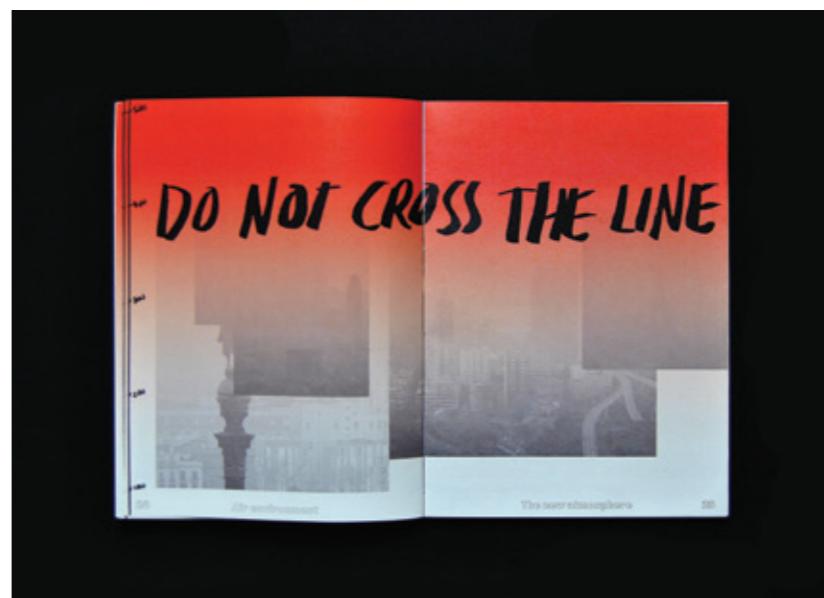




Ultimatum és un projecte editorial que té com a objectiu demostrar que el canvi climàtic existeix i fer reflexionar i conscienciar la humanitat del perill que suposa no actuar ràpidament davant aquest problema.

El pes important del projecte recau en el disseny d'una revista monotemàtica trimestral, dirigida a un públic global no especialitzat en ciència. Cada un dels sis reportatges que conformen la revista s'adapten al tema tractat, influenciant així la direcció d'art, la maquetació i els recursos gràfics de cadascun. El resultat és una revista molt variada pels diferents reportatges i expressiva per captar l'atenció del lector en tot moment. Amb l'ús de les dues tipografies, la jerarquització, l'estructura interna dels reportatges i les pàgines comunes s'aconsegueix la identitat de la revista.

El projecte es complementa amb un web, un compte d'Instagram i un vídeo promocional per fer promoció i difusió del projecte.





Experimentació sobre el disseny de moda convencional. Nascut des de la perspectiva d'un dissenyador de producte introduint-se dins del món de la moda han resultat peces que trenquen amb totes les convencions de la costura i la indústria de la moda.

Tot el projecte gira entorn a l'ús de materials líquids i la tècnica que requereixen per generar peces de roba, tot això generant dissenys singulars i irrepetibles. El projecte ha crescut entre el diàleg més propi de la cultura de la moda i l'aplicació d'un nou material, però que ha sigut treballat cap a l'entrega amb el cos humà i la seva portabilitat per ser desplaçat del discurs tradicional del disseny de moda i abordar-ho des d'una perspectiva més experimental i pròpia de la creació artística.

El procés ha viscut una desliteralització gradual, des de les jaquetes (patró i costura), les samarretes (no patró i no costura) i la tercera fase sense patró, costura i interacció amb el cos. El propi projecte ha traçat de manera orgànica el la seva pròpia direcció, finalitzant de manera que ha desenvocat, en conjunt, amb la direcció d'art de la campanya i posada en escena en una desfilada única.

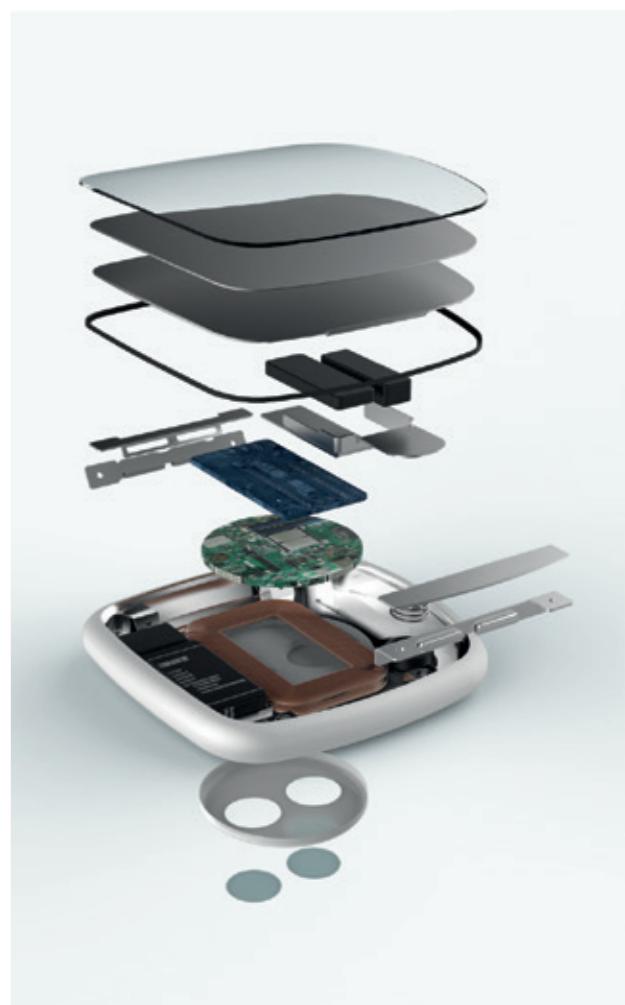


Dröp permet gestionar i simplificar el tractament de la diabetis de forma senzilla, agradable i propera a l'usuari. El sistema redueix i optimitza tant els procediments com els dispositius necessaris per seguir un tractament adequat de forma no invasiva, amb l'objectiu de millorar la qualitat de vida de les persones amb diabetis tipus 1 i el seu entorn.

El disseny plantejat consisteix en un conjunt de tres productes (un wearable, una aplicació mòbil i un injector d'insulina), que creen una millor experiència d'usuari a través de quatre àrees principals:

1. Interacció senzilla i dades fàcilment interpretables.
2. Família de productes que permeten monitorar i administrar insulina a través de sistemes no invasius.
3. Reducció dels aparells necessaris per seguir el tractament.
4. Vincle, connexió i comunicació entre usuaris.

El disseny del sistema ofereix un flux continu d'informació entre els dispositius que permet gestionar la diabetis sense que el pacient, i el seu entorn, hagin de tenir necessàriament coneixements sobre la diabetis per tal de realitzar-ne el seu tractament.



Ana Domínguez va estudiar disseny a EINA. Ha treballat en els estudis Bis Dixit i Astrid Stavro i actualment combina la direcció d'art i el disseny gràfic per a clients com l'Institut Kunst de Basilea, Loewe, Museo Thyssen-Bornemisza, Burberry, Terranova i Sternberg Press, entre altres. El seu treball com a directora d'art ha estat publicat en revistes com *Apartamento*, *Vogue Italia*, *Vogue España*, *M Le Monde* i *Zeit*.



Ana Domínguez

D'esquerra a dreta

Rosalía per a Vogue Spain
Plastic Bags per a Apartamento Magazine

Pàgina següent

On en reprend de la graine per a M Le Monde







El Gavilán és un dibuix inspirat en la cançó homònima de la folklorista xilena Violeta Parra, qui parla d'un amor que l'ha destrossat com una au rapinyaire.

Abducción lectora és una il·lustració que intenta retratar com quan llegim ens sortim del món, cada un a la nostra manera.



Javier Arizu, exestudiant d'EINA, ens explica la seva experiència com a Associate Partner a Pentagram Nova York, un dels estudis de disseny més prestigiosos a nivell internacional.



Quan vas acabar els estudis d'EINA, quins van ser els teus primers passos professionalment parlant?

Abans d'acabar la carrera, durant el tercer any, vaig fer pràctiques a Mucho. Va ser interessant perquè ells també van ser els meus tutors del Treball de Fi de Grau (TFG) l'últim curs. Mentre feia el TFG em van proposar anar a treballar amb ells durant uns mesos amb la possibilitat de quedar-m'hi. Al final es va obrir una oportunitat i hi vaig estar des de l'abril del 2012 fins a l'agost del 2015.

Després d'aquest període vaig decidir fer un canvi. Entre les meves opcions hi havia la possibilitat de marxar a un altre estudi de Barcelona, però tots tenen una estructura similar, i no vaure l'oportunitat de créixer gaire. Una altra opció era començar pel meu compte, però amb només 24 anys vaig pensar que era massa jove. Per tant, vaig decidir marxar fora. La meva primera idea va ser anar a Londres, perquè pensava que marxar als Estats Units seria complicat per temes de visat. Però al final em vaig decidir i vaig començar a contactar gent.

El meu pla era marxar a Nova York a fer entrevistes, però només en tenia una programada quan va arribar el moment de deixar Mucho. En aquell mateix moment em van comentar que estaven buscant un dissenyador per a tres mesos a l'estudi del Sagmeister i vaig enviar el meu portfoli. Jo pensava que ni de conya m'agafarien, però ells va agradar i em volien allà tres setmanes després. Vaig haver de deixar Mucho abans de temps per anar tres mesos a Sagmeister. Va ser una bona prova per veure si m'agradaven la ciutat, el tipus de treball i d'estructura d'allà, que és molt diferent de l'experiència que jo havia viscut a Mucho. Va ser tot un procés d'aprenentatge, però un mes i mig després vaig decidir que no m'hi volia quedar i vaig prendre el contacte amb els estudis amb què ja havia contactat prèviament a Nova York. Un d'aquells estudis era Pentagram, una de les sòcies del qual és Natasha Jen.

Jo ja havia tornat a Barcelona quan em van dir que em volien a Pentagram. Des de llavors, aquí estic!



Chus x Chus



Border City



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

Els matins entre classes, la biblioteca, el Laureano, però sobretot el més fascinant d'EINA: la seva localització, el parc. És un lloc únic. Quan comento on vaig estudiar, la gent d'aquí flipa.

L'estructura de Pentagram és molt horitzontal. Té socis arreu del món (n'hi ha vuit a Nova York), cadascun amb el seu propi equip, que pot tenir entre cinc i deu dissenyadors fixos i un parell de persones en pràctiques. Entre els sis dissenyadors que formem l'equip d'una de les sòcies, Natasha Jen, l'estructura és la següent: Pràctiques, Junior Designer, Middle-Weight Designer, Senior Designer i després Associate Partner i Partner.

Com treballau amb l'equip i quin paper hi té cada membre quan entra un projecte?

En un projecte, el Project Manager s'encarrega del desenvolupament logístic. L'Associate el lidera i presenta les propostes al Partner, sobretot a l'inici del projecte, els després se'nparta i tu continues amb el projecte, les reunions, etc. A nivell de procés, en qualsevol projecte hi ha fases inicials com ara l'estratègia, el naming, etc., de les quals has d'estar al cas per entendre per on va el projecte. Quan es comença a dissenyar, dos o tres dissenyadors fan propostes de disseny i una persona lidera el projecte.

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

Bé, jo crec que inicialment, quan vaig començar a treballar, el que més recordo valorar d'EINA va ser el fet d'haver-me preparat en l'ofici i de tenir recursos per al món real, fer uns arts finals o saber posar bé la tipo. Tot i que no sortim ensenyats, anem aprenent constantment i ens anem polint. Si que crec que els fonaments amb què surts d'EINA són molt sòlids i toquen de peus a terra, i això et dona un gran avantatge al principi. Aquí, per exemple, algunes escoles plantegen l'últim any per què surts al món amb un bon dossier d'aprenentatge que et permeti trobar feina. Això està bé, però és una altra mentalitat i crec que al principi pot fer més complicada l'adaptació. Mirant enrere, no hauria pensat mai que acabaria aquí. Tendia a pensar que no estava capacitat per venir, però precisament Nova York està feta de gent estrangera. De fet, hi ha molta gent d'aquí que flipa amb els estudis de Barcelona. A vegades, tendim a magnificar el de fora i a pensar que no estem prou preparats per treballar aquí.

Quan vaig venir aquí el meu pla era quedar-m'hi quatre o cinc anys, viure una nova experiència. Però ho sé, estic molt content aquí, veig que és una oportunitat molt bona per créixer i per continuar desenvolupant-me a nivell professional i personal. En paral·lel, juntament amb l'Anna Berbiela, el Guillem Casasús, el Carlos Bermúdez (tots tres exestudiants d'EINA) i l'Albert Porta hem creat aquest any l'estudi Pràctica. Així doncs, el proper pas és «estar a tope» amb el nostre estudi.

Quins són els teus plans de futur?

En un projecte, el Project Manager s'encarrega del desenvolupament logístic. L'Associate el lidera i presenta les propostes al Partner, sobretot a l'inici del projecte, els després se'nparta i tu continues amb el projecte, les reunions, etc. A nivell de procés, en qualsevol projecte hi ha fases inicials com ara l'estratègia, el naming, etc., de les quals has d'estar al cas per entendre per on va el projecte. Quan es comença a dissenyar, dos o tres dissenyadors fan propostes de disseny i una persona lidera el projecte.

Bé, jo crec que inicialment, quan vaig començar a treballar, el que més recordo valorar d'EINA va ser el fet d'haver-me preparat en l'ofici i de tenir recursos per al món real, fer uns arts finals o saber posar bé la tipo. Tot i que no sortim ensenyats, anem aprenent constantment i ens anem polint. Si que crec que els fonaments amb què surts d'EINA són molt sòlids i toquen de peus a terra, i això et dona un gran avantatge al principi. Aquí, per exemple, algunes escoles plantegen l'últim any per què surts al món amb un bon dossier d'aprenentatge que et permeti trobar feina. Això està bé, però és una altra mentalitat i crec que al principi pot fer més complicada l'adaptació. Mirant enrere, no hauria pensat mai que acabaria aquí. Tendia a pensar que no estava capacitat per venir, però precisament Nova York està feta de gent estrangera. De fet, hi ha molta gent d'aquí que flipa amb els estudis de Barcelona. A vegades, tendim a magnificar el de fora i a pensar que no estem prou preparats per treballar aquí.

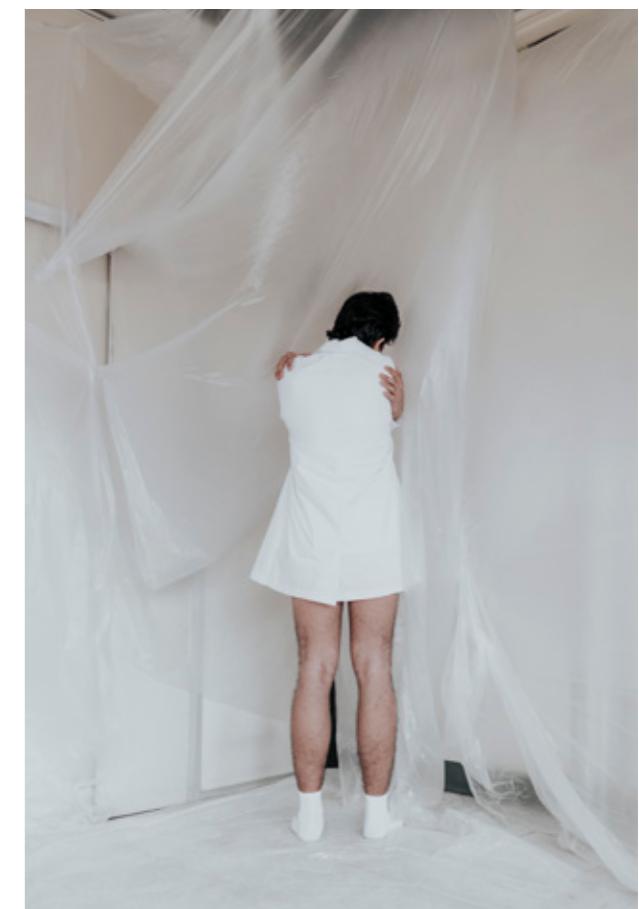
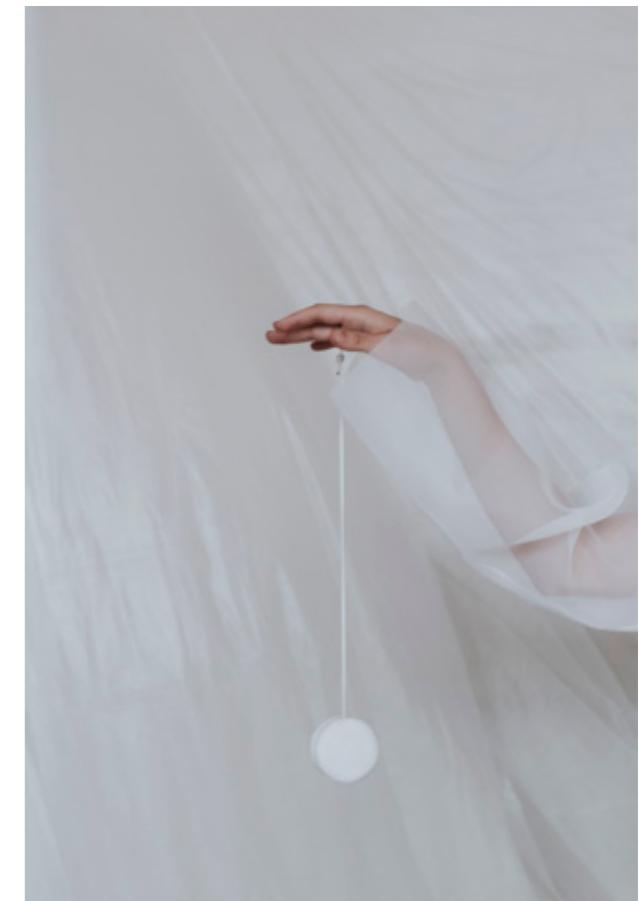


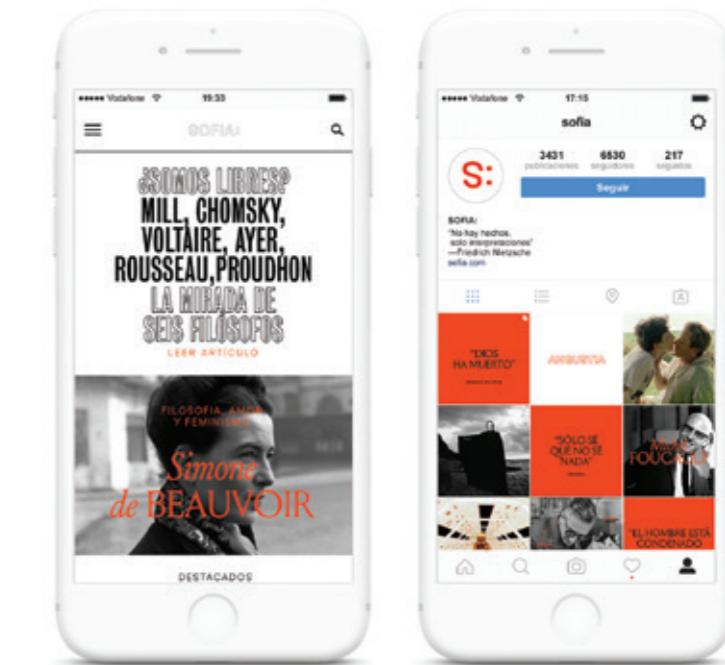


L'ascensió del narcisisme és inversament proporcional al declivi de l'espiritualitat. Eliminar la figura de Déu significa també deslliurar-nos de la seva mirada omnipotent, capaç de travessar la superfície del nostre comportament social i jutjar la nostra ànima. Avui en dia, la societat ocupa l'espai que abans ocupava Déu. Els nostres esforços se centren en l'auto-disseny de la nostra imatge, la projecció de nosaltres mateixos, amb la que ens mostrem adavant la resta.

Aquesta imatge és l'única manera que tenim de mostrar la subjectivitat pròpia. Per aquesta raó, la recerca de l'autenticitat s'ha convertit en la nostra obsessió, amb l'objectiu de trobar allò que ens distingeix de la resta. En la recerca de la nostra singularitat hem acabat oblidant la importància de la figura de «l'altre» i l'autoreferència excessiva ens ha dut a la pèrdua de l'empatia.

Aquest projecte pretén posar en relleu les semblances entre el culte a Déu i la devoció a la imatge pròpia a través de la creació d'una religió paròdica. *La Conciencia del Yo* és una secta narcisista, en la que la individualitat ascendeix a allò sagrat, un espai en el qual el membre es venera a si mateix com una deïtat.





Sofía és un projecte digital que neix amb l'objectiu de fer més accessible i entenedora la filosofia. Consisteix en una plataforma digital web i mòbil, dirigida a persones amb un nivell cultural mitjà-alt, però que no necessàriament són expertes en la matèria, sinó que, més aviat, curioses tenen certa curiositat.

La plataforma està pensada com dues parts: una més acadèmica, on hi ha informació més concreta vinculada amb recursos audiovisuals, i la segona, la part dels articles, amb una actitud més divulgativa, on els conceptes i les idees es relacionen.

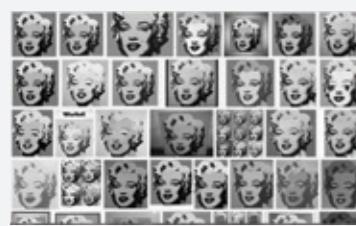
És complementada amb les xarxes socials que ajuden a la difusió dels continguts i a la atracció d'atració el públic.

filosofía, amor & feminismo

ASÍ SE PODRÍA DEFINIR MUY BREVEMENTE LA VIDA DE SIMONE DE BEAUVOIR

↓

ABOUT:



Què és més pervers? La inconsistència dels resultats de cerca d'imatges a Google Imatges? O la voluntat de voler validar determinades imatges per damunt de les altres?

Des del moment en què una imatge és present a Internet, ja és una còpia digital. És una versió de l'arxiu original adaptada al canal de comunicació i al format que precisa la pàgina en concret. No només això: la versió adaptada de l'arxiu es penja a un servidor d'Internet, és a dir, es duplique automàticament aquesta versió i es genera una nova còpia que resideix en el servidor. Quan naveguem, una còpia temporal de l'arxiu del servidor es descarrega a la memòria cau (*cache memory*) del dispositiu de consulta. Si ens interessa la imatge, la desarem al disc dur del dispositiu o del núvol associat, de manera que es generarà una nova còpia.

Tot i així, hi ha excepcions. En el vídeo en directe, les imatges transmeses s'esborren tant del dispositiu d'emissió com del servidor i del dispositiu de recepció. Però, malgrat que tenen una vida molt efímera, existeixen breument com a arxiu, diguem-ne, original que es duplica des de l'emissor o a partir de cada connexió al servidor. El servidor no garanteix que desapareguin del tot, o a l'instant, dels seus discs de seguretat, de les memòries cau o dels nodes de la xarxa.



Per tant, quan una obra d'art, de creació visual o un document històric, entre altres tipus d'arxius on els valors i paràmetres visuals són determinants, és cercada com a imatge a Google Images, aquest ens ofereix resultats amb múltiples variacions d'un mateix motiu, a les quals els manca un referent de l'original que orienti l'usuari sobre quina és la seva forma més fidel enmig de la profusió de versions formalment diferents. La manca del referent crea per defecte un nivell de percepció i comprensió baix cap a les obres que acaba afectant l'aprenentatge, la docència i la conformació del coneixement en la cultura visual, per tant, de la cultura en els sentits més amplis de les societats.

La juxtaposició d'imatges a Google Images implica problemes disfuncionals, malgrat la poètica que es desprèn del poder de seducció de la seva immediata, la ficció de resoldre un problema i l'efecte hipnòtic a la vista i a la ment. La resposta a la cerca té una exactitud, fiabilitat, veracitat i efectivitat molt laxes i, inevitablement, promociona un coneixement que incorpora la disfuncionalitat, un desconeixement o una actitud concreta que provoca una pèrdua de consciència que acaba implicant la disminució tant dels recursos defensius com dels creatius de la ment i, per tant, de la llibertat individual i col·lectiva.

Michel Foucault, en el seu llibre *El cos utòpic. Les heterotopies*, analitza el complex entramat de les relacions de poder, com sorgeixen entre les delimitacions dels espais arquitectònics i els cossos i com hi ha d'altres espais, que ell anomena «contraespais», que són habitats per aquests cossos que, d'una manera o una altra s'escapen de les lògiques de poder habitual.

És possible aplicar el concepte de «contraespai» a les persones? És a dir, què passa quan l'heterotòpia es veu projectada, no en un contraespai, sinó en una persona, en una «contrapersona»?

Crear el que equival a una contrapersona és procurar redistribuir l'espai que se suposa que ha d'ocupar o, més ben dit, l'espai que li correspon ocupar, amb la intenció que es materialitzi des dels mateixos llocs, on el poder habita, per fer el gest de subvertir-los.

La contrapersona és una mena de «persona» que, des de la creació fictícia, desborda els límits que li imposa la seva realitat material; es tracta d'habitar ficticiament els llocs que podria haver habitat una artista però que possible-



D'esquerra a dreta

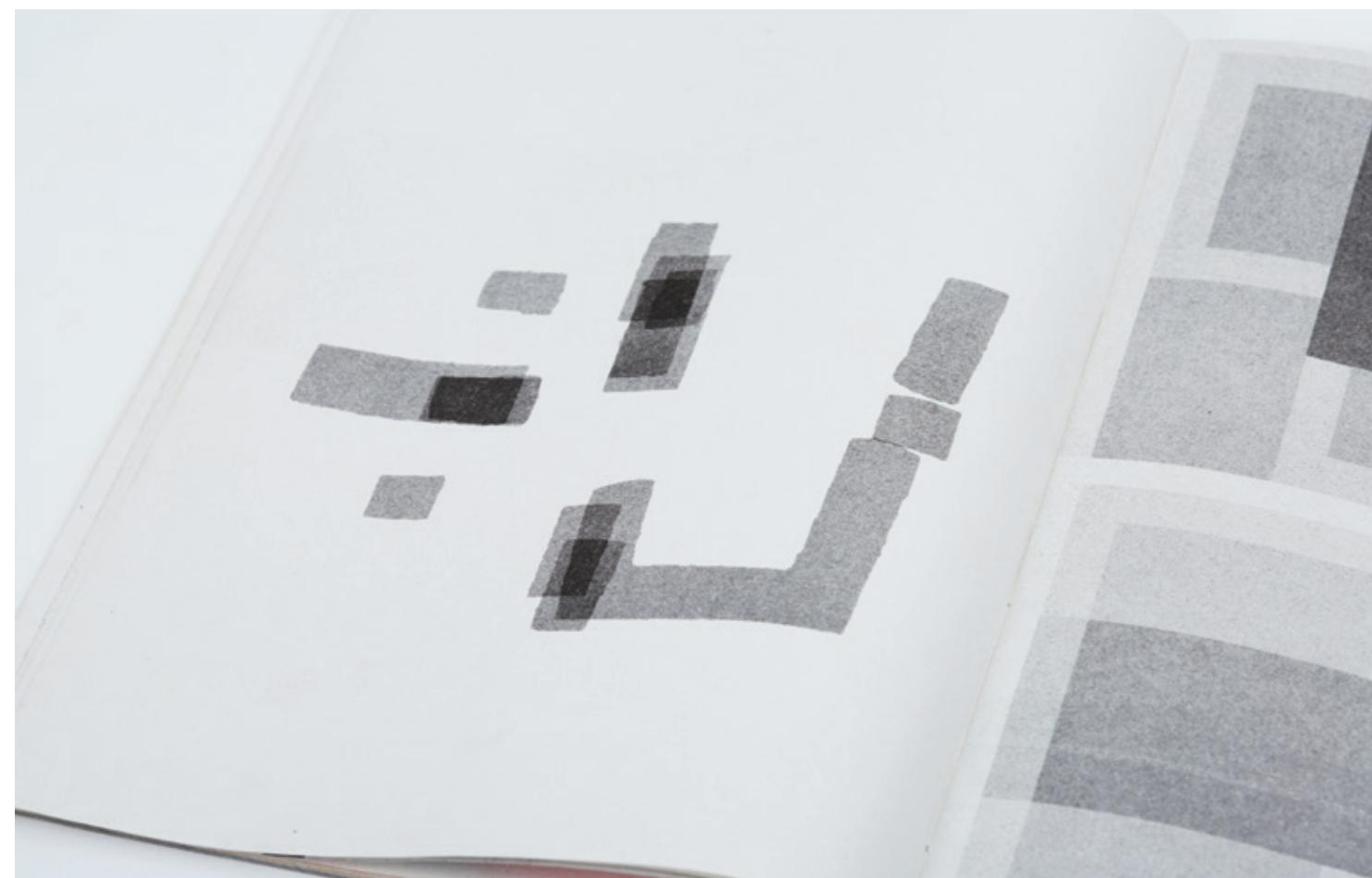
Resultat de cerca a Google Images.
Paraules de cerca: ed ruscha.

Resultat de cerca a Google Images.
Paraules de cerca: marylin warhol.

ment no va poder per la significació del context que es relaciona amb el seu gènere.

Un cos utòpic materialitzat (igual que un contraespai) pot donar pas a una altra lectura que redistribueixi les posicions establertes particularment en el camp de l'art on hi ha una hegemonia masculina.

El plantejament de crear una contrapersona és un intent de deslligar conceptes, obrir escenes, crear una ficció, en aquest cas articulada des d'allò que m'interpel·la, que són aquelles veus femenines categoritzades en un segon pla o, pitjor encara, absents no necessàriament perquè no hi fossin, sinó perquè la seva agència era o continua sent diversa. La finalitat és obrir un desviament i fer ús de la ficció entenent-la com una operació que rehabilita una capacitat d'aparèixer.



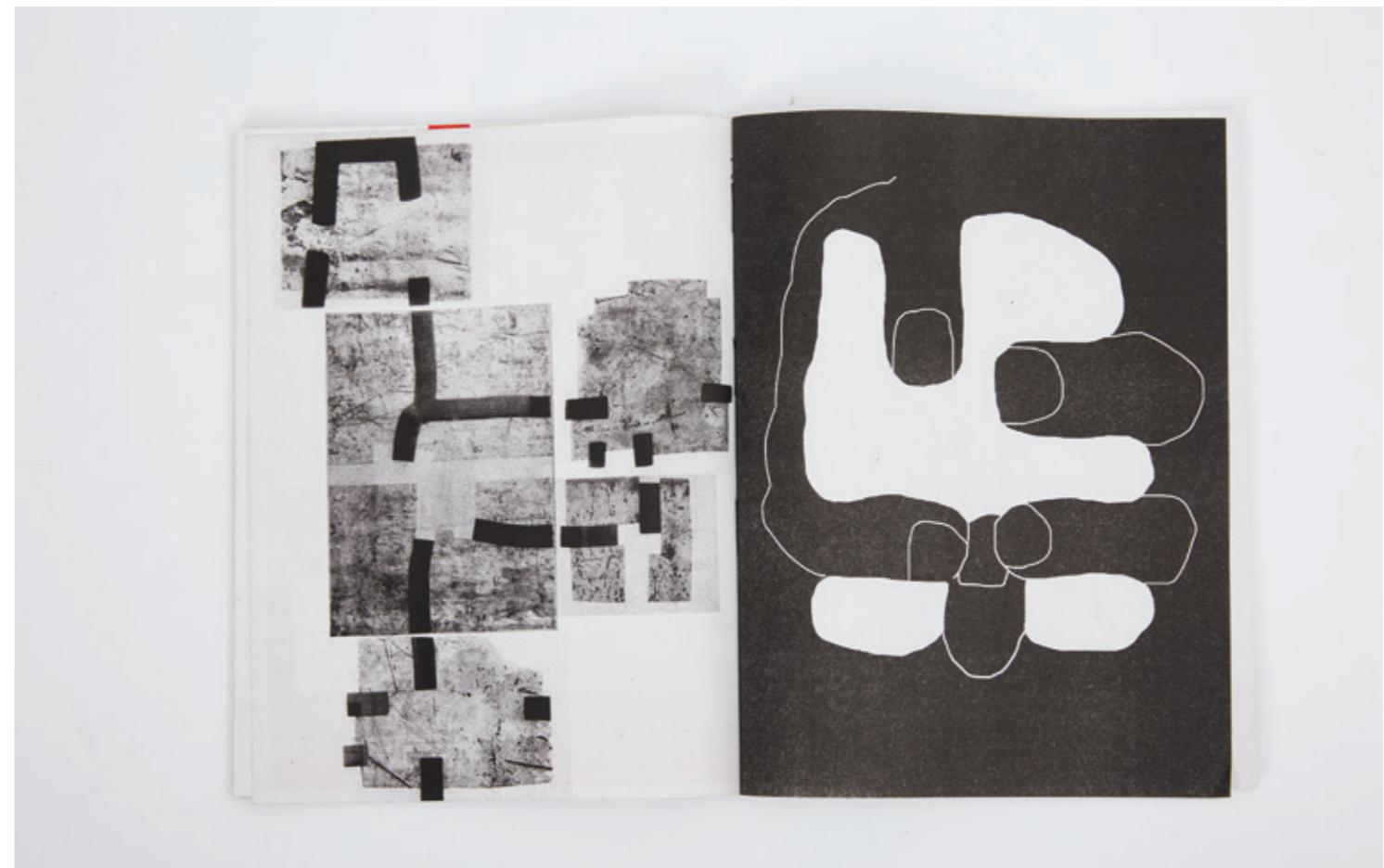
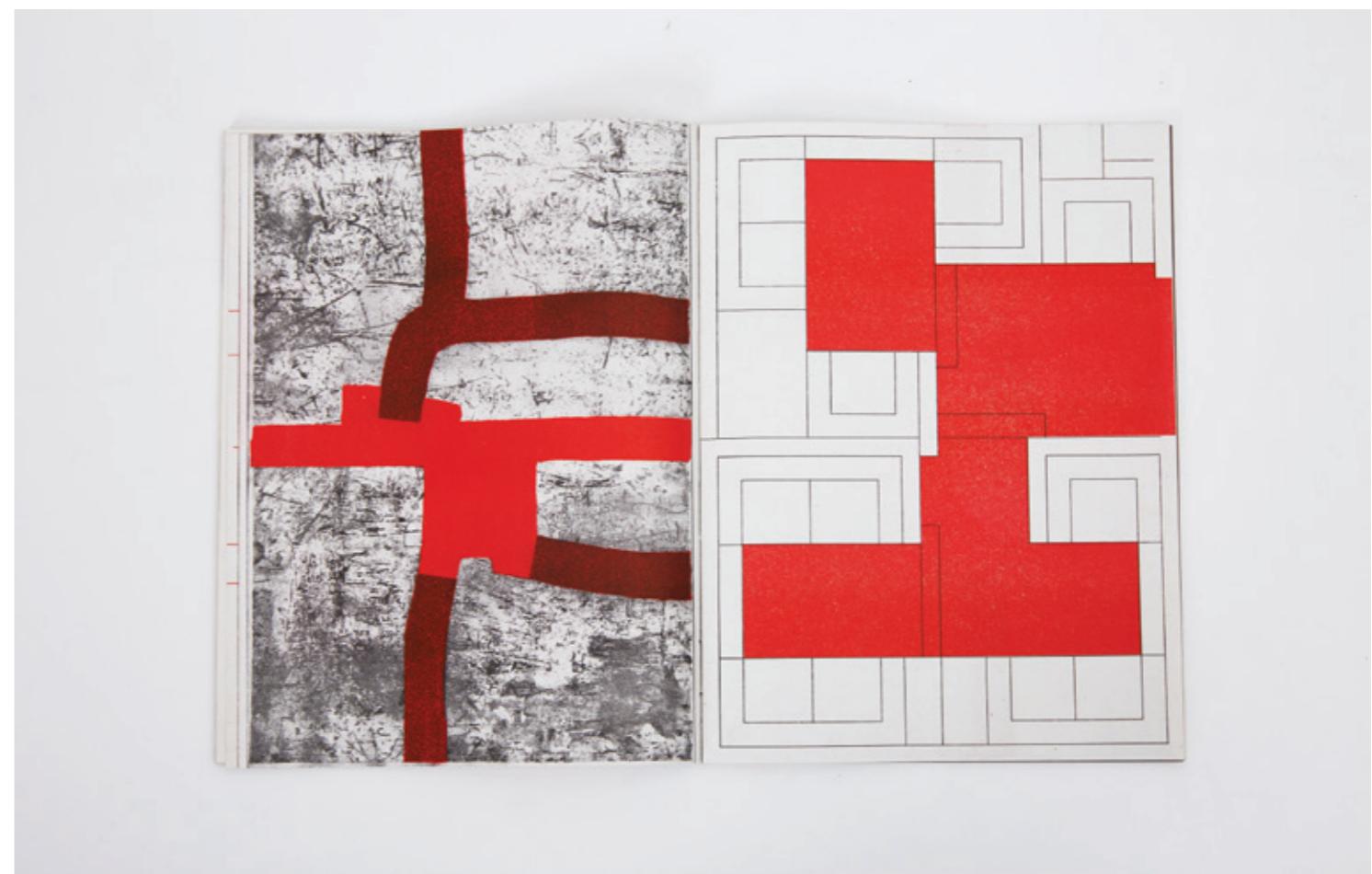
Com afecta l'espai a la nostra percepció del temps?
És possible donar un altre sentit a l'espera perquè
sigui un espai positivament transformador? Quines
vies ofereix la cultura del disseny a la preservació de
l'interiorisme?

La sala d'espera

L'any 1975 l'arquitecte Carlos Ferrater va dissenyar la sala d'espera de la Clínica Dental Bonanova. Tot i les fortes modificacions que ha patit l'entorn on està situada, la sala d'espera manté la seva forma pràcticament intacta. En aquest lloc la dualitat Espai-Temps es posa en tensió: la sala genera, o més ben dit, allibera, temps i està situada en una temporalitat distesa. La complexitat formal del projecte de Carlos Ferrater respon a l'objectiu de crear un espai preservat que enriqueixi l'experiència de l'espera de les persones que l'ocupen. L'arquitecte proposava un espai en el qual experimentar el pas del temps. Aquesta sala d'espera és capaç de treballar en un altre pla més enllà del funcionalisme, aportant un canvi real en la nostra experiència. El projecte que realitzo consisteix en una aproximació a aquesta realitat.

Camp d'entrenament en la pèrdua de temps

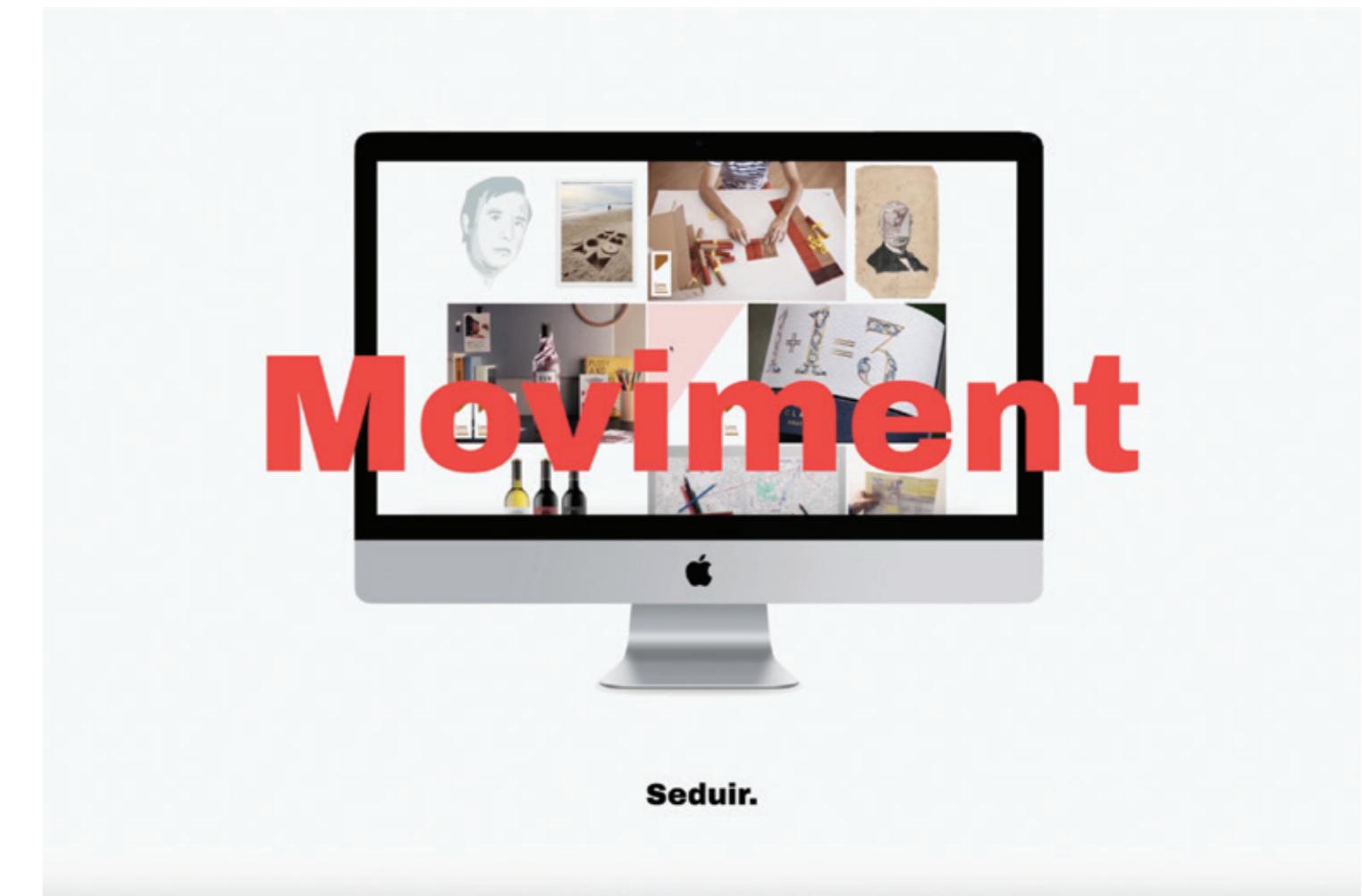
L'apropament a l'espai parteix de la meva pròpia experiència, em proposo viure l'espera. Aquest procés és també el resultat de la meva circumstància personal. L'any 2017 arribó a Barcelona després d'un període de quatre anys a Amsterdam, on vaig dur a terme diverses obres d'arquitectura d'interiors. La retitulació és l'oportunitat per aturar-me i buscar noves eines per tal de captar el pla transformador de l'arquitectura. Així doncs, arribó a la sala d'espera, un espai que em convida a aturar-me, a sortir de la immediatesa i a crear temps propi. Amb aquest projecte vull recuperar aquest lloc i així ressignificar l'espera. Mitjançant l'autoimposició d'un entrenament per combatre la por a la pèrdua de temps, el rebuig a la inutilitat i l'angoixa provocada per la indeterminació, aprenco a viure l'espera i des d'aquí, m'aproximo a l'espai. Els exercicis que realitzo es materialitzen en traduccions gràfiques relatives a l'espai que no són una col·lecció d'interpretacions sinó que prenen cobrir altres vies. La sala d'espera es desplega en més de cinquanta noves construccions que s'escampen i, d'aquesta manera, insuflen vida a la sala d'espera original. El conjunt d'exercicis conforma la revista Sala en espera, una actualització de la sala d'espera d'un dentista.





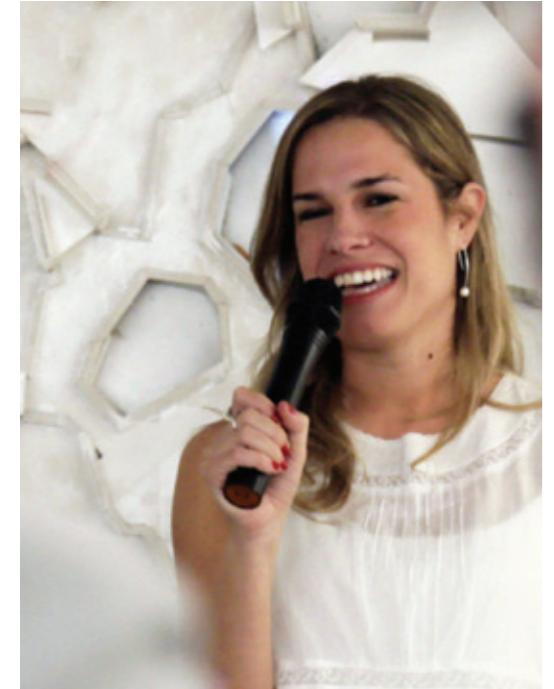
Ens trobem davant de problemes de caràcter mediambiental, que principalment estan causats per l'activitat humana, la qual ha ocasionat canvis en el clima, en els ecosistemes i, tot això, a un ritme alarmant d'extinció d'espècies. Les abelles són les pol·linitzadores de major importància mediambiental, sense elles ens trobaríem amb fallades ecosistèmiques i pèrdues alimentàries greus. Per això, es presenta un producte que proporciona un lloc on el 90% de les espècies d'abelles poden fer niu en un ecosistema en auge: les ciutats.

Hbee és un hotel d'insectes pol·linitzadors específic per a abelles solitàries i pseudosocials instal·lat en els horts urbans i els jardins de Barcelona. El disseny és l'equilibri entre l'estètica urbana i el medi natural, un producte en sèrie per a la seva màxima difusió a la metròpoli, adaptable a les necessitats de l'espècie i a la localització per la seva capacitat de modular. També és recicitable pels materials que el componen i es deriva un residu mínim de la seva fabricació. Implica una millora de la biodiversitat de les zones verdes i, per tant, de la qualitat de vida dels ciutadans.



Aquesta investigació sorgeix de la curiositat i la fascinació per les noves formes d'expressió que ens proporciona l'espai web. Ens acosta a la comunicació digital en un moment en què cada vegada és més present i ens fa entendre, a través d'exemples i raonaments, què sedueix i per què ho fa. El resultat és tot un univers d'informació que teixix les relacions que s'estableixen entre l'usuari i el contingut d'un web. Aquest univers explora l'ús de recursos que aconsegueixen enriquir l'experiència d'usuari mitjançant la innovació i la usabilitat.

Ioana Garmendia és dissenyadora i economista i està especialitzada en estratègia empresarial. Ha treballat en tots dos camps com a professional i també com a consultora de negoci. També és analista i crítica de disseny contemporani i gestió empresarial.



Què va fer que t'interessessis pel disseny i què recordes dels anys a la universitat?

Això em passava amb l'art, el disseny, la música, els instruments musicals, la dansa, etc. D'altra banda, a casa meva, l'arquitectura i el disseny sempre han estat presents i des de sempre que recordo objectes, revistes, espais plens de disseny al meu entorn més proper. Això va fer que desenvolupés una sensibilitat i gust per al disseny i que necessités expressar-ho com a vàlvula d'escapament. En el meu cas, per una altra sèrie de qüestions, vaig estudiar ADE i Economia i vaig treballar com a consultora abans d'estudiar disseny. Tot i així, mai no va deixar d'estar present a la meva vida; fins i tot abans d'estudiar-lo, era tan present, que finalment vaig fer un gir a la meva carrera i vaig acabar cursant el Grau de Disseny a EINA, després d'estudiar les dues carreres econòmiques. El meu pas per la universitat a EINA va ser, per tant, diferent. Ja havia gaudit d'allò que anomenem «anys d'universitat», en els quals t'obres a un món social i personal, a més de l'acadèmic. No obstant això, també se'm va obrir un altre món, el del disseny, de manera més àmplia de la que coneixia: la gent, la manera de pensar, noves possibilitats d'expressió artística, etc. Tot això va fer que fos una experiència universitària enriquidora.

La creativitat ha format part de la meva vida des que tinc memòria. De petita, filtrava allò que veia al meu voltant en formes, colors i ritmes, sempre necessitava una via d'expressió per plasmar-ho.

Disseny d'espai per a Medical Óptica



Disseny d'espai per a Loccus Hogar

Què recordes del pas a la teva primera experiència laboral?

La meva primera experiència laboral va ser en acabar ADE, molt abans d'estudiar el Grau de Disseny. Tot i així, malgrat que no va estar vinculada al disseny, sí que en va formar part. Per què? Treballava com a consultora en una multinacional i, en un sentit, m'agradava la meva feina perquè el món de la consultoria sempre m'ha apassionat, encara ara. No obstant això, també em vaig adonar que no em sentia completa, necessitava desenvolupar la meva creativitat, sentia que una part important de mi no feia el seu paper i que no s'expressava. Per això vaig voler-ho completar amb el disseny. Després d'estudiar el Grau de Disseny a EINA, vaig començar a treballar en rols laborals més especialitzats, en projectes petits en els quals utilitzava AutoCAD, 3DS MAX, SolidWorks, Photoshop, Illustrator, InDesign, etc. A partir de llavors, el meu paper en el món laboral del disseny ha anat evolucionant.

Actualment, l'evolució en la meva carrera professional dins del disseny m'ha permès

desenvolupar una visió molt més estratègica que la que tenia quan vaig començar, com comentava abans. Estic molt contenta perquè he pogut unir els meus camps de formació acadèmica i professional l'empresarial i el del disseny la qual cosa m'ha permès compaginar, per una banda, la creativitat i la tècnica amb la gestió i organització i, per l'altra, passant per projectes i perfils més especialitzats, adquirir una visió més global en projectes de disseny, ja siguin de caràcter gràfic i comunicació o de disseny d'espais i disseny de producte.

Podries definir la teva aproximació al disseny i com ha evolucionat des que vas acabar els teus estudis?

Actualment ets a Tabakalera amb un projecte que lideres. Podries explicar-nos-ho una mica?

A Tabakalera hem obert un espai que forma part d'una marca cultural que s'anomena «nana». L'espai és només la part física visible de la marca, però la marca desenvolupa projectes de gestió cultural en els àmbits de la programació i gestió de continguts, la crítica i comissariat i el disseny d'exposicions i esdeveniments culturals vinculats a la cultura del disseny o, més ben dit, a dur a terme esdeveniments i exposicions al voltant, no només a l'art, sinó també del disseny contemporani. Aquests serveis els oferim tant a l'espai que tenim a Tabakalera com en d'altres per a clients que van des d'empreses privades i organismes públics fins a professionals independents (artistes i dissenyadors).

Però la meva passió pel disseny m'ha fet fer un pas més i liderar un altre projecte que s'anomena «shibui» (que en japonès significa «bast» o, en un sentit més ampli, «inacabat»). Seguint la filosofia que professa aquest concepte, hem desenvolupat projectes de disseny d'espais, disseny gràfic i disseny de producte, així com projectes de consultoria de disseny, que hem començat a desenvolupar i amb els quals em sento molt feliç.

Què creus que vas aprendre a EINA que hagi influït en la teva trajectòria?

Per escollir EINA com a centre d'estudis universitaris, vaig invertir molt de temps en analitzar ofertes diferents d'escoles tant a nivell nacional com internacional. Suposo que el fet d'haver estudiat i treballat

prèviament em va fer analitzar millor les possibilitats. Em vaig decantar per EINA perquè em va agradar molt el pla d'estudis que proposava en aquell moment. Juntament amb la visió d'alguns professors, vaig poder desenvolupar, a més de coneixements tècnics, una part de visió global entorn a la formació i la cultura del disseny, una part teòrica que em va ajudar a veure i entendre, a idear abans d'actuar. Crec que l'educació entorn al disseny, així com la de qualsevol camp, ha d'ajudar a contextualitzar, a entendre la situació, la història, la idea i la teoria que hi ha darrere, abans i durant l'execució i el resultat. És com jo entenc qualsevol disciplina i això també vaig trobar-ho a EINA.

Ioana Garmendia





Com relatar un tema tan complex com la violència d'estat d'una manera senzilla, i crear una identitat amb potència que la representi?

El relat històric de qualsevol conflicte polític del món és un tema delicat de tractar, encara ho és més si el conflicte segueix latent avui en dia. Es parla de víctimes, de vulneracions de drets, de dolor... però sempre des d'un posicionament polític. Com treballar en la reconstrucció dels fets? Quins relats s'han fet callar des del discurs dominant?

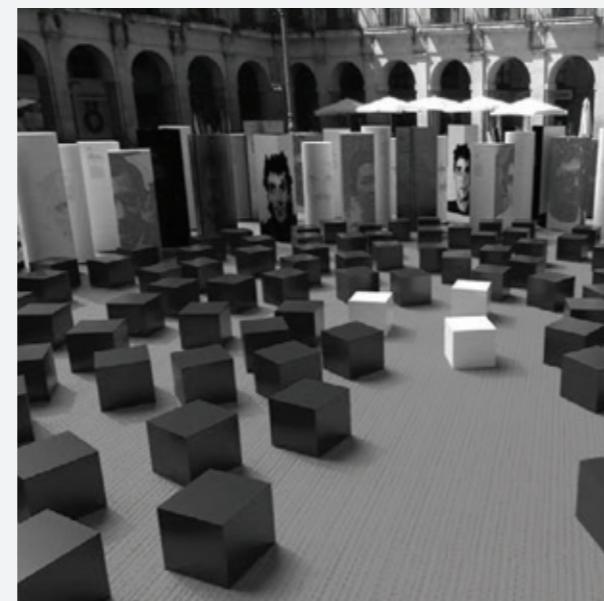
La violència com a terme general queda desfigurada si s'omet el context o la víctima destinatària. La procedència de cada violència és diversa (guerra bruta, presó, tortura, repressió), així com el seu mètode d'implantació, per això, cadascuna necessitarà d'una representació visual particular.

D'altra banda, no tots els successos tenen la mateixa intensitat de violència i dolor (assassinat, mort induïda, privació de llibertat, ferida, amenaça),

ni tampoc els objectius són del mateix caràcter i expansió.

Pel que fa a l'hora d'expressar aquesta violència, en un exercici per sintetitzar i representar l'estratègia de la violència d'estat, es pot optar per descompondre-ho en relats individuals i particulars, posar-los cara, nom i cognoms. Al cap i a la fi, si es va al territori, no és difícil arribar a víctimes d'un bàndol o d'un altre mitjançant llaços socials de curta distància. Aquests successos, restituiran, representaran la realitat integral de la violència d'estat.

És possible que treballar sobre l'emoció com a eina principal a l'hora de comunicar ajudi a potenciar el projecte; el missatge transmès ha de ser consistent i no es pot diluir entre dades.



El problema que es planteja amb l'Alzheimer és el d'una persona malalta a la qual li falten fragments de la seva vida. Com un projecte editorial pot ajudar a solucionar aquest fet, ni que sigui per uns segons, mentre es comparteixen les vivències amb el malalt?

Tothom té dret a recordar qui és i el que ha viscut. Tothom té dret a ser recordat. L'Alzheimer deixa buits en el malalt i en el seu entorn. Per això, cal treballar per a tots els implicats.

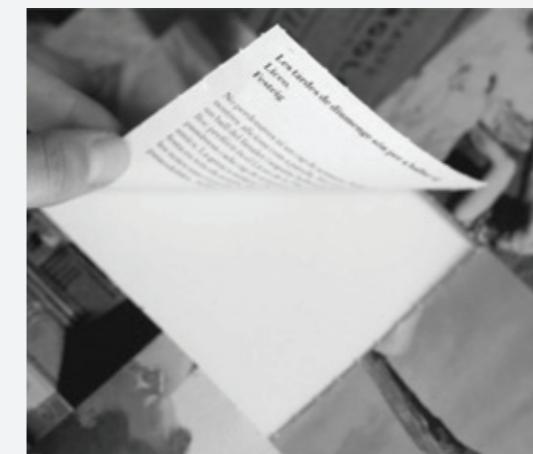
A nivell conceptual i a través del disseny gràfic, cal treballar per expressar el sentiment de buidor, la sensació que falten fragments de vida. Això s'aconsegueix transmetre amb tècniques com els retalls, les parts en blanc, les parts guixades i els encunys que permeten anar separant cada relat.

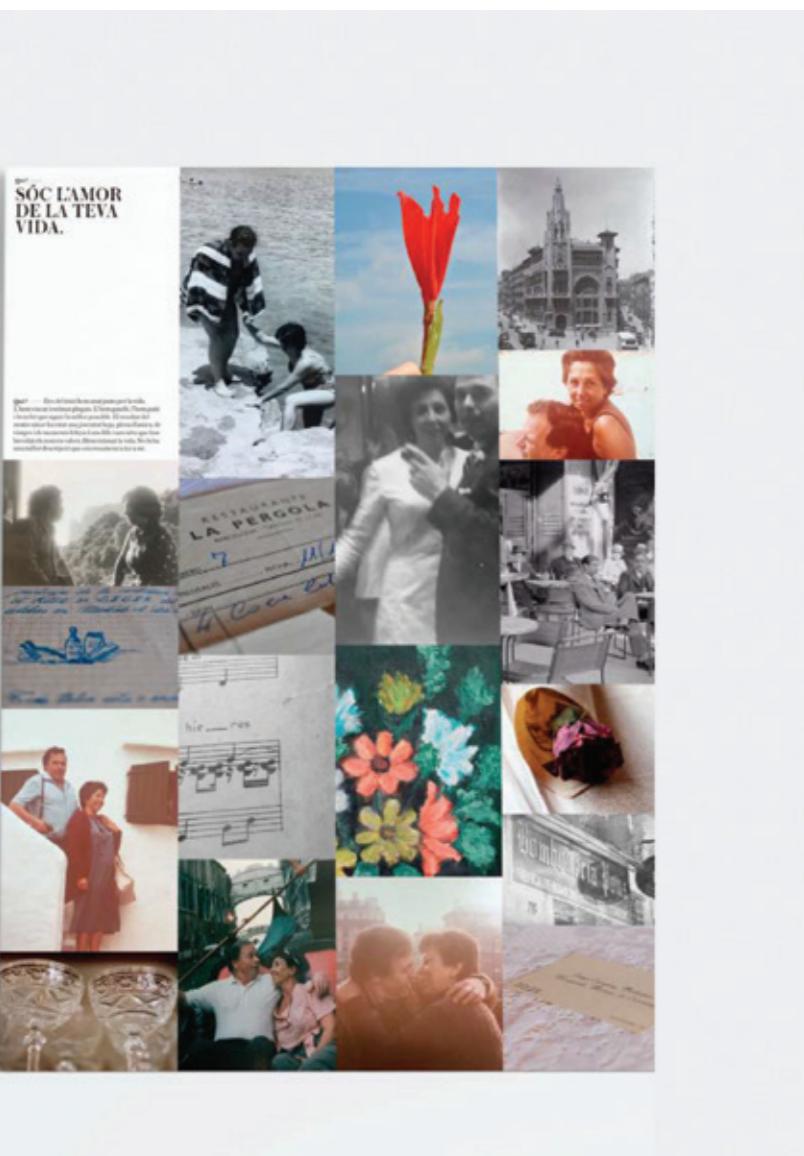
També amb la composició, format, l'elecció tipogràfica i decisions de color i de fotografia es poden crear unes peces íntimes, delicades i properes, històries que es narren a cau d'orella, que és el que el contingut requereix.

És necessari fer disseny gràfic no perquè sigui bonic, sinó perquè realment solucioni un problema i aconsegueixi transmetre una sensació. En aquests casos, el treball de conceptualització implica més hores que el de realització i s'aprèn que, quan hi ha una idea darrera, és molt més fàcil produir. El més difícil és pensar.

L'Alzheimer és silenciós. Mai és senzill entrar dins d'una malaltia així i plasmar-la en un projecte editorial. Cal apropar-se a aquesta realitat que la societat viu, amb un testimoni real en primera persona i indagant en les seves històries més íntimes i tan plenes de vida.

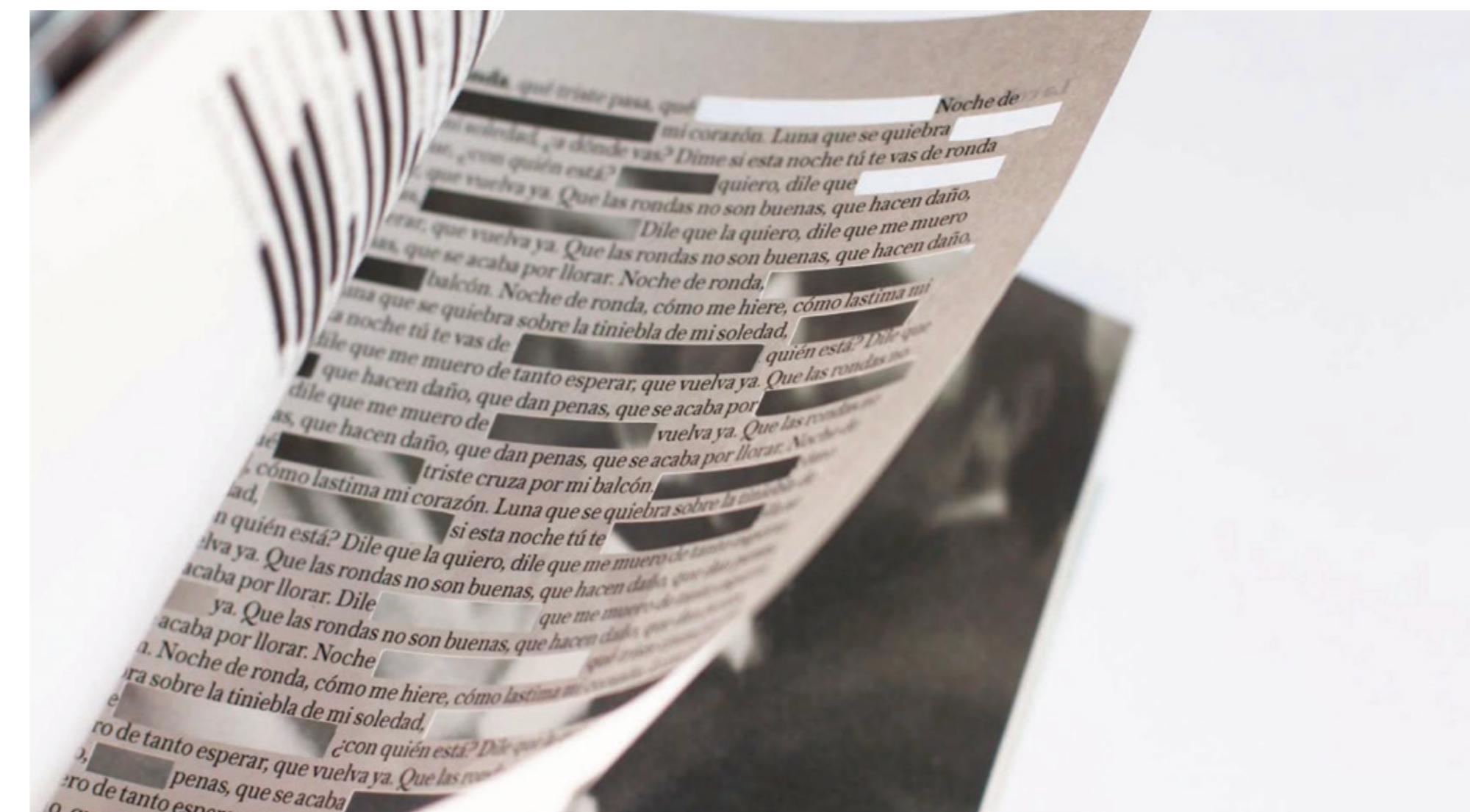
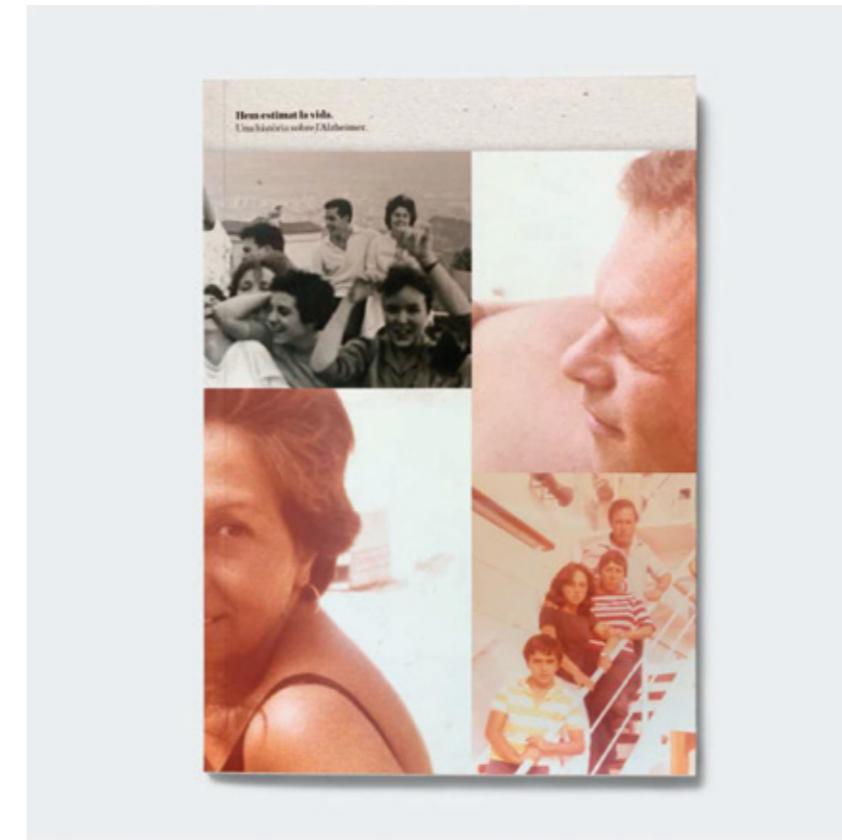
Cal gaudir ideant i buscant referents, gaudir elaborant i també veint el resultat final. I, llavors, qui estima el disseny gràfic i, en general, qui estima els seus records sent la delicadesa i el tacte amb el que s'ha dissenyat i s'emociona.





Maria Millan

Hem estimat la vida. Una història



02
Proyecto final de Postgrado
Cristóbal Riesco
Magma

Magma es una revista científica especializada en geología. Reconocida por la calidad de su investigación científica, *Magma* también destaca la belleza estética de la tierra en formas, colores y texturas. El diseño de *Magma* es puro y limpio, consiguiendo el equilibrio perfecto entre contenido científico y diseño.

04
Proyecto final de Grado
Susanna van Roessel
L'art com a trobada. Dissenys i gestió d'una exposició d'art contemporani des de la perifèria de la institució

En la realidad del mundo del arte aparecen diferentes agentes que influyen en su actividad. La obra de arte no transita entre el creador y el espectador, sino que es filtrada por intereses ajenos. El museo es protocolario y no siempre se adapta a las necesidades de la obra por lo que acaba incidiendo en las condiciones en las que esta es creada. El arte en su interior es cautivo del sistema y asume otras funciones paralelas a la de su divulgación.

El arte, desterrado del perímetro museístico y de los intereses de la industria, carece de escenarios para desarrollarse. Los artistas que emergen sin la aparente posibilidad o la voluntad de succumbir al sistema imperante, requieren de un lugar donde manifestarse. En mi entorno generacional, conviven artistas con el objetivo de seguir los recorridos que la institución ha establecido para operar dentro de su circuito con otros que crean por propia necesidad, placer o vocación y que no siguen un itinerario concreto ni disponen de un contexto idóneo para compartir su trabajo. Por este motivo, esta exposición surge a raíz de mi interés por el mundo artístico y de cómo este se relaciona con mi entorno.

Este proyecto pone sobre la mesa aspectos de un imaginario personal que, con el tiempo, he comprobado que no solo me representa a mí, sino que define un sector artístico.

Los siete artistas partícipes de este proyecto son personas capaces de transmitir mediante su creación un mensaje personal, a la vez que contemporáneo, que

incumbe a la mayor parte de la sociedad de nuestra generación. Son personas que crean por autocomplacencia y no por otro fin alterno a la devoción que sienten por el proceso de crear. Sus procesos y métodos de expresión son distintos pero un sentimiento similar es lo que los lleva a coincidir en este espacio: un piso en el Eixample. En este contexto, ha existido la necesidad de redefinir los términos asociados a la figura del artista, el comisario y espectador. Los tres han convivido en el mismo espacio doméstico, retroalimentándose de su actividad.

Para mí, esta exposición es una declaración de principios que refleja enteramente mi discurso artístico. Por esta razón, la considero una obra en sí misma.

05
Proyecto final de Grado
Lluís Serra
Orenga

La fundición *Tipografías* celebra su décimo aniversario. *Orenga* fue el debut tipográfico de su creador, Jordi Embodas. Una tipografía sin serifas que huye del palo seco, remitiendo sutilmente los trazos caligráficos y a la que el tipógrafo ha descrito como «una tipografía con aroma mediterráneo».

Para dar visibilidad a la vigencia de su trabajo a través de los años se elabora un espécimen tipográfico que permite disfrutar de *Orenga* con los cinco sentidos: un juego de pastillas de jabón artesanal en forma de tipos móviles. Del más suave y espumoso, hasta el más rústico y exfoliante, cada peso tipográfico está asociado a una fórmula diferente de jabón, pero con un elemento común: el orégano.

Teniendo claro de entrada la relación entre los dos oréganos, tipografía y planta, se ha hecho un importante trabajo de investigación, experimentación y aprendizaje de producción para desarrollar este proyecto con coherencia.

08
Proyectos
Rai Pinto
Alumni EINA

Rai Pinto es un diseñador de interiores con más de diez años de experiencia trabajando principalmente en los campos comercial y de salud. Su trabajo se basa en explorar ideas y convertirlas en

espacios, adaptándolas a cada contexto y desarrollando soluciones únicas. Durante los últimos años, ha diseñado varios tipos de proyectos de diseño de interiores, identidad espacial, gráficos ambientales o señalización, entre otros.

12
Proyecto final de Grado
Ferran Gesa
Pirene

Como consecuencia de mi amor por la comida, el interés por la artesanía y mi motivación por hacer un proyecto al que no estoy habituado, nace *Pirene*: un trabajo de carácter personal que reúne aprendizaje e investigación durante el proceso de diseño en el largo camino que supone un TFG. A partir del estudio de diferentes experiencias gastronómicas, se plantea una para el restaurante *Pirineu* en Boca. Al mismo tiempo, se diseñan todos los objetos relevantes que intervienen mediante el trabajo conjunto entre diseñador y artesano, con la intención de que los productos gastronómicos, el ritual de consumo o el propio objeto comuniquen los valores de artesanía y tradición cultural vinculados al Pirineo. Finalmente, este trabajo hace que los comensales evalúen la experiencia, comprueben si funciona y si se puede mejorar.

13
Proyecto final de Grado
Carlos Álvarez-Valdés
Lineal

Lineal/ Lineal es un proyecto editorial digital que pretende hacer reflexionar al lector sobre sus hábitos de consumo y las consecuencias de estos.

A partir de una serie de productos, el proyecto traza la historia desde su producción, transporte, comercialización... hasta que llega al lineal del supermercado, y el camino que seguirán una vez utilizados. De esta forma se ilustran todos los procesos que un producto cotidiano lleva asociado (impacto ambiental, condiciones laborales, gestión de residuos...) y que a menudo no son tenidos en cuenta en el momento de la compra.

El proyecto está planteado como una publicación periódica, con nuevos contenidos cada mes.

16
Proyecto final de Grado
Georgina Sala
Nòs amb Nòs

El proyecto que se plantea es la reforma de un refugio en el Cap de Creus, concretamente en Cala Prona. El encargo consiste en crear una vivienda doméstica para un cocinero que quiere aislarse de las cocinas que avanzan a un ritmo frenético. Con el objetivo de desarrollar la creatividad que, en el círculo vicioso de las cocinas, no se consigue. El proyecto consiste en la reforma y adaptación de una construcción que está en desuso, partiendo de unas preexistencias muy evidentes se ha querido respetar al máximo el entorno del refugio y su interior. El objetivo a la hora de rehabilitar es la creación de un espacio aislado donde el usuario plasma sus nuevas ideas de creación en una cocina humilde. Estas ideas son fruto del entorno que envuelve, que ayuda a un pensamiento más profundo dentro del «yo».

Con el paso del tiempo, la cocina ha ido evolucionando de manera efervescente, aún así las recetas tradicionales han pasado de generación en generación para mantener la esencia del mundo culinario y a la vez poder comprender las bases de la cocina moderna, ya que estas radican en la cocina antigua. Pero es en esta última década cuando ha surgido una nueva cocina que ha desmarcado la cocina de tradición por completo: la cocina de vanguardia. Esta evolución se rige a través de unos nuevos parámetros, donde el chef sorprende al comensal implicando los cinco sentidos en un plato. Pero este resultado, el plato, ¿Cómo se ha preparado? ¿Qué inspiración ha ayudado a su creador? ¿Cuántas horas invertidas hay detrás? ¿Lo ha elaborado solo un chef o todo el equipo de cocina? Los cocineros de estrellas Michelin o de alta categoría aseguran que para toda recompensa es necesario un esfuerzo y la dedicación de horas en la cocina es infinita. Es por este motivo que los cocineros se abandonan a sí mismos y a todo lo que los rodea para dedicarse únicamente a la elaboración maestra de aquello que tienen en mente.

Es en este punto donde surge la idea de este Trabajo de Fin de Grado. El objetivo principal es una experiencia tanto profesional

como personal: hipotéticamente, el chef en cuestión estaría aislado las 24 horas del día en un refugio de Cala Prona (Cap de Creus) durante una buena temporada (el tiempo dependerá de él) hasta superar su reto y conseguir sus objetivos mediante la ayuda de las instalaciones y del lugar en concreto. Los propósitos son personales, pero en este caso la intención es que gracias a la situación geográfica de este parque natural pueda replantearse su nueva carta o quizás el estilo de cocina o la sinceridad y fidelidad a los valores de la cocina mediterránea.

Las condiciones en que se encuentra este refugio son bastante decadentes, por tanto, hace falta un giro de interiorismo: proponer un hogar cómodo y confortable al mismo tiempo que un espacio apto de creación.

Con todo, el hogar no es un simple objeto o edificio, sino un estado difuso y complejo que integra recuerdos e imágenes, deseos, miedos, pasado, presente y futuro. El hogar es también un escenario de rituales, de ritmos personales y de rutinas diarias. El hogar no puede construirse de golpe, de una sola vez. Tiene una dimensión temporal y una continuidad, es un producto gradual de la adaptación del individuo al mundo.

18
Proyecto final de Máster
Marta Risco

LLUM.ZERO. La fenomenalitat de la llum al moviment ZERO, 1957-1966.

Las cualidades de la luz, como la pureza y la belleza, son accesibles a nuestra percepción solo dentro de los límites de la experiencia estética. Además, el aspecto estético tiene diversas relaciones con los fenómenos de la luz. La percepción de la luz ambiente reflejada es diferente de la percepción de la luminosidad de un color; la luz es y construye pero a la vez no es nunca igual en la percepción. La luz, así como sus usos e implicaciones, es tema central en el arte del movimiento ZERO.

Los fenómenos de luz y movimiento, espacio y tiempo, son centrales cuando se proclama una mayor implicación del receptor. La posición del espectador, la luz, el tiempo y el espacio determinan las cualidades estéticas, produciendo así que la

percepción sea un juego al que se puede acceder, repetir y dirigir en cualquier momento.

La luz se hace visible en el espacio mediante su reflejo en resistencias: cuando los materiales se convierten en dispositivos con la función de reflejar la luz. Las resistencias dispersan la luz, la concentran o la descomponen en pequeños espectros. Sin embargo, la luz que se propaga solo se puede percibir en su plenitud cuando interactúa con las sombras propias del ambiente. La luz se difunde en su juego con la sombra.

El protagonismo de la luz implica una desmaterialización del objeto a través del uso de los materiales y una deconstrucción de lo real toma partido. La fugacidad y el misterio de la luz comporta lo inmaterial como sentimiento estético, consecuencia de la especialización de la percepción y la introducción del cuerpo como medio para la experimentación.

Lo inmaterial aparece sin ser localizable, no tiene forma. Quizás lo más probable es que se describa como un momento que se manifiesta a medio camino entre el objeto y la recepción de este, una cosa que no se puede buscar, sino que el espectador siente y experimenta. El objeto, pues, no acaba con la pieza creada por el autor sino que actúa más allá de los límites de la materia.

19
Proyecto final de Máster
Luis Romanque

Tipografía y matemática: Lenguaje, técnica y práctica

La naturaleza dinámica reconocida en el origen del lenguaje de notación matemática ha desafiado los sistemas de composición tipográficos, brindando constantemente un espacio para el ingenio de editores, tipógrafos y los propios investigadores que han buscado en las imprentas nuevos símbolos acumulados en el acervo científico.

Sin duda las matemáticas han desafiado constantemente los criterios de composición establecidos. El lenguaje de las

matemáticas es uno de los más dinámicos y para el diseñador de tipos uno de los más complejos. La notación matemática requiere el uso adecuado de símbolos altamente reconocibles, diferenciables y que a su vez deben ser dispuestos con rigurosidad, para

evitar una interpretación errónea. La publicación de las matemáticas requiere la capacidad de mezclar lenguas simbólicas y verbales.

En la historia de la tipografía, la composición matemática es una de las áreas de producción más complejas. Esta ha desafiado técnicamente a impresores y tipógrafos por la gran carga intelectual y técnica que implica su puesta en página.

A diferencia del texto convencional, las matemáticas no son lineales en su construcción. Una ecuación, por ejemplo, depende de la bidimensionalidad para crear una buena composición matemática; el tipógrafo debe prestar especial atención al espaciado de los tipos en ambas dimensiones, horizontal y vertical.

En la composición matemática no solo los símbolos visuales tienen significado, sino que también un sistema de relaciones espaciales que va más allá. Las matemáticas se expanden y fluyen en la página bajo reglas muy precisas y su encuentro con la tipografía ha dado como resultado verdaderos ejemplos de belleza y utilidad técnica en el diseño editorial.

Actualmente vivimos una etapa en la cual las formas del conocimiento y la cultura son creadas y, a su vez, son compartidas y transformadas constantemente gracias a la maleabilidad de los medios digitales. El avvenimiento de la denominada sociedad de la información, facilitada por la introducción de ordenadores personales e internet, ha mutado el panorama editorial a formatos cada vez más efímeros.

La importancia de la publicación electrónica y el intercambio de información es omnipresente, casi invisible. Lo aceptamos como un hecho y lo hemos dejado de cuestionar. En este escenario de agitados cambios de los modos de hacer y crear, la disciplina tipográfica cuenta con las herramientas para enfrentar proyectos de gran complejidad, como la notación matemática.

20
Proyecto final de Grado
Denis Lara
Olia

Olia es un packaging experimental de jabón para cosmética natural. Este packaging está realizado con material desecharado, el aceite de cocina usado, aprovechando

la idea de desecho=alimento y ofreciendo una doble solución para el medio ambiente y la salud humana.

El proyecto sustituye el packaging convencional de algunos productos cosméticos (más concretamente el plástico) por un packaging que haga la función de envoltorio pero que al acabarse el cosmético pueda tener su función primaria como producto higiénico. El proyecto también tiene como objetivo otorgarle al usuario una alternativa a los productos de higiene corporal que contienen tóxicos y sustancias dañinas para la salud, por ello *Olia* es un packaging para cosmética natural ecológica.

21
Proyecto final de Grado
Irene Marcuello
El videojoc com a eina de comunicació

En este trabajo encontraremos una investigación que estudia el cambio de paradigma actual en el mundo de los videojuegos, partiendo del estigma que hay asociado a ellos y poniendo énfasis su capacidad como herramienta comunicativa. Para poder explicar se propone un estudio histórico para comprender cómo se ha desarrollado la industria de los videojuegos hasta ahora. Así se profundiza en el conocimiento del lector y se establecen una serie de bases para explicar una serie de términos que se tratarán más adelante.

Finalmente se propone la creación de un videojuego, teniendo en cuenta las características específicas, especialmente la interacción del usuario y la comunicación de valores. De manera que se explica todo el proceso que se ha llevado a término a la hora de producir un videojuego desde cero.

22
Proyecto final de Grado
Daniel Guix
Loop

La intención del proyecto es dotar al Festival de Videoart Loop de una nueva identidad gráfica atemporal creando un sistema visual flexible y adaptable a las diferentes piezas de comunicación.

En el recorrido se trabaja inicialmente una tipografía *ad hoc*, las aplicaciones sobre papel, el diseño digital, señalética y

audiovisuales.

Se investigan las diferentes formas de adaptación de la nueva imagen gráfica a las necesidades del festival. El objetivo es proveer el festival de una imagen sólida pero flexible, contundente pero adaptable y especialmente de un carácter intransferible y característico de la convocatoria anual.

El resultado es la creación de un lenguaje visual basado en el micropíxel, la mínima expresión de la imagen visual.

24

Proyectos Octavio Barrera

Alumni EINA

Octavio Barrera es un diseñador canario. Para continuar sus estudios de diseño, se trasladó a Barcelona en 2010, una ciudad que coincidió con sus intereses principales: el *skateboarding* y una poderosa cultura creativa. Después de obtener el título en Diseño de producto en EINA (2014), cofundó el colectivo independiente Proyecto Islas Canarias como punto de partida para el desarrollo de proyectos exploratorios centrados en la cultura y la artesanía tradicionales canarias. Actualmente desarrolla mobiliario personalizado, iluminación, pequeñas series de objetos y Creative Explorations en su taller de Gràcia, Barcelona.

28

Proyecto final de Grado Laia Closas

Ultimatum

Ultimatum es un proyecto editorial que tiene como objetivo demostrar que el cambio climático existe y hacer reflexionar y concienciar a la humanidad del peligro que supone no actuar rápidamente ante este problema.

El peso importante del proyecto recae en el diseño de una revista monótemática trimestral, dirigida a un público global no especializado en ciencia. Cada uno de los seis reportajes que conforman la revista se adaptan al tema tratado, influenciando así la dirección de arte, la maquetación y los recursos gráficos de cada uno. El resultado es una revista muy variada entre los diferentes reportajes, y expresiva por captar la atención del lector en todo momento. Con el uso de dos tipografías, la jerarquización, la estructura interna de los

reportajes y las páginas comunes se consigue la identidad de la revista.

El proyecto se complementa con una web, una cuenta de Instagram y un vídeo promocional para hacer promoción del proyecto.

30

Proyecto final de Grado Oriol Martínez

Freesbe

Experimentación sobre el diseño de moda convencional. Nacido desde la perspectiva de un diseñador de producto introduciéndose en el mundo de la moda resultan piezas que rompen con todas las convenciones de la costura y la industria de la moda.

Todo el proyecto gira en torno al uso de materiales líquidos y la técnica que requieren para generar piezas de ropa, todo esto generando diseños singulares e irrepetibles.

El proyecto ha crecido entre el diálogo más propio de la cultura de la moda y la aplicación de un nuevo material, pero que ha sido trabajado hacia la entrega con el cuerpo humano y su portabilidad para ser desplazado del discurso tradicional del diseño de moda y abordarlo desde una perspectiva más experimental y propia de la creación artística.

El proceso ha vivido una desliterarización gradual, desde las chaquetas (patrón y costura), las camisetas (patrón y no costura) y la tercera fase sin patrón, costura e interacción con el cuerpo, el propio proyecto ha trazado de manera orgánica su propia dirección, finalizando en conjunto con la dirección de arte de la campaña y puesta en escena en un desfile único.

31

Proyecto final de Grado Paula Terra

Dröp, simplifica la diabetes

Dröp permite gestionar y simplificar el tratamiento de la diabetes de forma sencilla, agradable y cercana al usuario. El sistema reduce y optimiza tanto los procedimientos como los dispositivos necesarios para seguir un tratamiento adecuado de forma no invasiva, con el objetivo de mejorar la calidad de vida de las personas con diabetes tipo 1 y su entorno.

El diseño planteado consiste en

un conjunto de tres productos (un wearable, una aplicación móvil y un inyector de insulina) que crean una mejor experiencia de usuario a través de cuatro áreas principales:

1. Interacción sencilla y datos fácilmente interpretables.
2. Familia de productos que permiten monitorizar y administrar insulina a través de sistemas no invasivos.
3. Reducción de los aparatos necesarios para seguir el tratamiento.
4. Vínculo, conexión y comunicación entre usuarios.

El diseño del sistema ofrece un flujo continuo de información entre los dispositivos que permiten gestionar la diabetes sin que el paciente, y su entorno, deban tener necesariamente conocimientos sobre la diabetes para realizar su tratamiento.

32

Proyectos Ana Domínguez

Alumni EINA

Ana Domínguez estudió diseño en EINA. Ha trabajado en los estudios Bis Dixit y Astrid Stavro y actualmente combina la dirección de arte y el diseño gráfico para clientes como el Institut Kunst de Basilea, Loewe, Museo Thyssen-Bornemisza, Burberry, Terranova y Sternberg Press, entre otros. Su trabajo como directora de arte ha sido publicado en revistas como *Apartamento*, *Vogue Italia*, *Vogue España*, *M Le Monde* y *Zeit*.

36

Proyecto final de Postgrado Catalina Mekis

El Gavilán

Abducción lectora

El Gavilán: Dibujo inspirado en la canción homónima de la folklorista chilena Violeta Parra, quien habla de un amor que la ha destrozado como un ave rapaz.

Abducción lectora: Dibujo que intenta retratar cómo cuando leemos nos salimos del mundo, cada uno a nuestra manera.

38

Entrevista Javier Arizu

Alumni EINA

Javier Arizu, ex estudiante de EINA, nos explica su experiencia como Associate Partner en Pen-

tagram Nueva York, uno de los estudios de diseño más prestigiosos a nivel internacional.

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

Las mañanas entre clases, la biblioteca, a Laureano, pero sobre todo lo más fascinante de EINA: su localización, el parque. Es un lugar único. Cuando comenté dónde estudié, la gente de aquí flipa.

Cuando terminaste los estudios de EINA, ¿cuáles fueron tus primeros pasos profesionalmente hablando?

Antes de acabar la carrera, durante el tercer año, hice prácticas en Mucho. Fue interesante porque ellos también fueron mis tutores del Trabajo de Final de Grado (TFG) en el último curso. Mientras hacía el TFG me propusieron ir a trabajar con ellos durante unos meses con la posibilidad de quedarme. Al final se abrió una oportunidad y estuve en Mucho desde abril de 2012 hasta agosto de 2015.

Después de este periodo decidí hacer un cambio. Entre mis opciones había la posibilidad de irme a otro estudio de Barcelona, pero todos tienen una estructura similar, y no vi la oportunidad de crecer demasiado. Otra opción era empezar por mi cuenta, pero con solo 24 años pensé que era demasiado joven. Así pues, decidí irme fuera. Mi primera idea fue ir a Londres, porque pensé que irme a Estados Unidos sería complicado por temas de visado. Pero al final me decidí y empecé a contactar con gente.

Mi plan era irme a Nueva York para hacer entrevistas, pero solo tenía una programada cuando llegó el momento de dejar Mucho.

Por aquél entonces me comentaron que estaban buscando un diseñador para tres meses en el estudio de Sagmeister y envié mi portfolio. Yo pensaba que ni de coña me cogieran, pero les gustó y me querían allí en tres semanas. Tuve que dejar Mucho antes de tiempo para ir tres meses a Sagmeister. Fue una buena prueba para ver si me gustaban la ciudad, el tipo de trabajo y de estructura de allí, que es muy diferente de la experiencia que yo había vivido en Mucho. Fue todo un proceso de aprendizaje, pero un mes y medio después decidí que no quería quedarme y retomé el contacto con los estudios con los que ya había contactado previamente en Nueva York. Uno

de aquellos estudios era Pentagram, entre cuyos socios estaba Natasha Jen.

Yo ya había vuelto a Barcelona cuando me dijeron que me querían en Pentagram. Desde entonces, jaquí estoy!

¿Cómo has llegado a ser Associate Partner de Pentagram?

La estructura de Pentagram es muy horizontal. Tiene socios por todo el mundo (ocho en Nueva York), cada uno de los cuales con su propio equipo, que puede tener entre cinco y diez diseñadores fijos y un par de personas en prácticas. Entre los seis diseñadores que forman el equipo de Natasha, la estructura es la siguiente: Prácticas, Junior Designer, Middle-Weight Designer, Senior Designer y después Associate Partner y Partner.

¿Las tareas que realizas ahora son diferentes de las que hacías antes?

Esto es el resultado de lo que has ido haciendo durante un periodo de tiempo en el que has demostrado que estás capacitado para asumir este cargo y, en este sentido, esto evolucionó tal como os explicaré. Yo entré como Senior y me costó adaptarme, sobre todo a mi jefe (a su forma de pensar, de trabajar, a sus gustos, ya que al final es como tu cliente, etc). No me fue fácil adaptarme tras haber tenido solo una experiencia previa y otro jefe. Son dinámicas de trabajo muy diferentes, sobre todo en cuanto al proceso creativo. Natasha siempre hace más de directora creativa y deja que nosotros diseñemos.

¿Cómo trabajáis con el equipo y qué papel tiene cada miembro cuando entra un proyecto?

En un proyecto, el Project Manager se encarga del desarrollo logístico. El Associate lo lidera y presenta las propuestas al Partner, sobre todo al principio del proyecto, después se aparta y tú continúas con el proyecto, las reuniones, etc.

A nivel de proceso, en cualquier proyecto hay fases iniciales como la estrategia, el naming, etc. de las cuales debes estar al caso para entender por dónde va el proyecto. Cuando se empieza a diseñar, dos o tres diseñadores hacen propuestas de diseño y una persona lidera el proyecto.

¿Cuáles son tus planes de futuro?

Cuando vine aquí mi plan era quedarme cuatro o cinco años, vivir una nueva experiencia. Pero no lo sé, estoy muy contento aquí, veo que es una muy buena oportunidad para crecer y para continuar desarrollándome a nivel profesional y personal. En paralelo, junto a Anna Berbiela, Guillermo Casasús, Carlos Bermúdez (todos exestudiantes de EINA) y Albert Porta hemos creado este año el estudio Práctica (www.practica.design). Así pues, el próximo paso es "estar a tope" con nuestro estudio.

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

Bueno, yo creo que inicialmente, cuando empecé a trabajar, lo que más recuerdo valorar de EINA es el hecho de haberme preparado para el oficio y de tener recursos para el mundo real, hacer unos artes finales o saber poner bien la tipografía. Aunque no salimos enseñados, vamos aprendiendo constantemente y nos vamos puliendo. Sí que creo que las bases con las que sales de EINA son muy sólidas y tienen los pies en el suelo, y esto te da una gran ventaja al principio. Aquí, por ejemplo, algunas escuelas plantean el último año para que salgas al mundo con un buen portafolio que te permita encontrar trabajo. Esto está bien, pero es otra mentalidad y creo que al principio puede hacer que la adaptación sea más complicada.

Consiste en una plataforma digital web y móvil, dirigida a personas con un nivel cultural medio-alto pero que no necesariamente son expertas en la materia, sino más bien curiosas.

La plataforma está pensada en dos partes, una más académica donde hay información más concreta vinculada con recursos audiovisuales, y la segunda, la parte de los artículos, con una actitud más divulgativa, donde los conceptos y las ideas se relacionan.

Consiste en una plataforma digital web y móvil, dirigida a personas con un nivel cultural medio-alto pero que no necesariamente son expertas en la materia, sino más bien curiosas.

La ascensión del narcisismo es inversamente proporcional al declive de la espiritualidad. Eliminar la figura de Dios también es liberarnos de su mirada omnipotente, capaz de atravesar la superficie de nuestro comportamiento social y juzgar nuestra alma.

¿Qué es más perverso? ¿La inconsistencia de los resultados de búsqueda de imágenes en Google Images o la voluntad de querer validar determinadas imágenes por encima de las otras?

Desde el momento en que una imagen está en internet, ya es una copia digital. Es una versión del archivo original adaptada al canal de comunicación y al formato que precisa la página en concreto. No solo eso: la versión adaptada del archivo se cuelga en un servidor de internet, o sea, esta versión se duplica automáticamente y se genera una nueva copia que reside en el servidor.

Cuando navegamos, una copia temporal del archivo del servidor se descarga en la memoria caché del dispositivo de consulta. Si nos interesa la imagen, la guardaremos en el disco duro o en la nube asociada, generándose aún una nueva copia.

Hay excepciones. En el video en vivo, las imágenes transmitidas se borran tanto del dispositivo de emisión como del servidor y el dispositivo de recepción.

Pero a pesar de tener una vida muy efímera, existen brevemente como archivo, digamos, original que se duplica desde el emisor o a partir de cada conexión al servidor. El servidor no garantiza que desaparezcan del todo, o al instante, de sus discos de seguridad, de las memorias caché o de nodos de la red.

Por lo tanto, cuando una obra de arte, de creación visual o un documento histórico, entre otros tipos de archivos donde los valores y parámetros visuales son determinantes, es buscada como imagen en Google Images, este nos ofrece resultados con múltiples variaciones de un mismo motivo, carentes de un referente al original que oriente al usuario sobre su forma más fiel en medio de la profusión de versiones formalmente diferentes. La falta del referente crea por defecto un nivel de percepción y comprensión bajo hacia las obras que acaba afectando al aprendizaje, la docencia y la conformación del conocimiento en la cultura visual, y por tanto de la cultura en el sentido más amplio de las sociedades.

La yuxtaposición de imágenes en Google Images implica problemas disfuncionales, a pesar de la poética que se desprende de la seducción de su inmediatez, la ficción de resolver un problema y el efecto hipnótico en la vista y la mente. La respuesta a la búsqueda tiene una exactitud, fiabilidad, veracidad y efectividad

Nuestros esfuerzos se centran en el autodiseño de nuestra imagen, la proyección de nosotros mismos con lo que nos muestran los demás.

Esta imagen es la única manera que tenemos de mostrar la subjetividad propia. Por esa razón, la búsqueda de la autenticidad se ha convertido en nuestra obsesión, con el objetivo de encontrar eso que nos distingue del resto. En la búsqueda de nuestra singularidad hemos acabado olvidando la importancia de la figura del «otro» y la autorreferencia excesiva nos ha llevado a la pérdida de la empatía.

Este proyecto pretende poner en relieve las semejanzas entre el culto a Dios y la devoción por la imagen propia a través de la creación de una religión paródica. *La Conciencia del Yo* es una secta narcisista en la que la individualidad asciende a lo sagrado, un espacio en el cual el miembro se venera a sí mismo como una deidad.

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

Bueno, yo creo que inicialmente, cuando empecé a trabajar, lo que más recuerdo valorar de EINA es el hecho de haberme preparado para el oficio y de tener recursos para el mundo real, hacer unos artes finales o saber poner bien la tipografía. Aunque no salimos enseñados, vamos aprendiendo constantemente y nos vamos puliendo. Sí que creo que las bases con las que sales de EINA son muy sólidas y tienen los pies en el suelo, y esto te da una gran ventaja al principio. Aquí, por ejemplo, algunas escuelas plantean el último año para que salgas al mundo con un buen portafolio que te permita encontrar trabajo. Esto está bien, pero es otra mentalidad y creo que al principio puede hacer que la adaptación sea más complicada.

Mirando atrás, nunca creí que acabaría aquí. Tendía a pensar que no estaba capacitado para venir, pero precisamente Nueva York está hecha de gente extranjera. De hecho, mucha gente de aquí flipa con los estudios de Barcelona. A veces, tendemos a magnificar lo de fuera y a pensar que no estamos suficientemente preparados para trabajar aquí.

¿Cómo trabajáis con el equipo y qué papel tiene cada miembro cuando entra un proyecto?

En un proyecto, el Project Manager se encarga del desarrollo logístico. El Associate lo lidera y presenta las propuestas al Partner, sobre todo al principio del proyecto, después se aparta y tú continúas con el proyecto, las reuniones, etc.

A nivel de proceso, en cualquier proyecto hay fases iniciales como la estrategia, el naming, etc. de las cuales debes estar al caso para entender por dónde va el proyecto. Cuando se empieza a diseñar, dos o tres diseñadores hacen propuestas de diseño y una persona lidera el proyecto.

¿Cuáles son tus planes de futuro?

La inconsistencia de los resultados de búsqueda de imágenes en Google Images o la voluntad de querer validar determinadas imágenes por encima de las otras?

Desde el momento en que una imagen está en internet, ya es una copia digital. Es una versión del archivo original adaptada al canal de comunicación y al formato que precisa la página en concreto. No solo eso: la versión adaptada del archivo se cuelga en un servidor de internet, o sea, esta versión se duplica automáticamente y se genera una nueva copia que reside en el servidor.

Cuando navegamos, una copia temporal del archivo del servidor se descarga en la memoria caché del dispositivo de consulta. Si nos interesa la imagen, la guardaremos en el disco duro o en la nube asociada, generándose aún una nueva copia.

Hay excepciones. En el video en vivo, las imágenes transmitidas se borran tanto del dispositivo de emisión como del servidor y el dispositivo de recepción.

Pero a pesar de tener una vida muy efímera, existen brevemente como archivo, digamos, original que se duplica desde el emisor o a partir de cada conexión al servidor. El servidor no garantiza que desaparezcan del todo, o al instante, de sus discos de seguridad, de las memorias caché o de nodos de la red.

Por lo tanto, cuando una obra de arte, de creación visual o un documento histórico, entre otros tipos de archivos donde los valores y parámetros visuales son determinantes, es buscada como imagen en Google Images, este nos ofrece resultados con múltiples variaciones de un mismo motivo, carentes de un referente al original que oriente al usuario sobre su forma más fiel en medio de la profusión de versiones formalmente diferentes. La falta del referente crea por defecto un nivel de percepción y comprensión bajo hacia las obras que acaba afectando al aprendizaje, la docencia y la conformación del conocimiento en la cultura visual, y por tanto de la cultura en el sentido más amplio de las sociedades.

02
Final Postgraduate project
Cristóbal Riesco
Magma

Magma is a scientific journal specialized in geology. Recognized for the quality of its scientific research, *Magma* also highlights the aesthetic beauty of the earth in shapes, colours and textures. *Magma*'s design is pure and clean, achieving the perfect balance between scientific content and design.

04
Final Degree project
Susanna van Roessel
L'art com a trobada. Disseny i gestió d'una exposició d'art contemporani des de la perifèria de la institució

There are many different agents with varying influences in the art world. A work of art is not a direct conversation between artist and spectator, but is filtered through the interests of others. Museums follow protocols and do not always adapt to the needs of a work, thus influencing the conditions in which it is created. The art within a museum is a captive of the system and assumes other, parallel functions to the one it was created for.

Art that is banished from the museum and industry's vested interests lacks scenarios for development. Emerging artists who seem to lack either the ability or the wish to succumb to this imperative system require a place to show their work. Within my generation, artists who follow institutional paths coexist with others who, by necessity, vocation or inclination do not follow the usual course and cannot count on an ideal context to share their work. The exhibition arises from my interest in the art world and how it relates to my environment.

This project brings a personal imaginary to the table, one that I have seen not only represents me, but also defines a certain artistic sector.

The seven artists who participated in this project are people who are able to transmit, through their work, a message that is both personal and contemporary, as behoves our generation. They create for their own pleasure, and are not motivated by any other considerations than the devotion they have for the process of creation. Their processes and

methods are very different but a similar feeling has led them to coincide in this space, a flat in Eixample. In this context, we have needed to redefine the terms associated with the figure of the artist, the curator and the spectator. All three have lived in the same domestic space, receiving feedback.

For me, this exhibition is a declaration of principles that fully reflects my artistic discourse. I consider it a work of art in itself.

05
Final Degree project
Lluís Serra
Orenga

The type foundry *Tipografies* celebrates its tenth anniversary. *Orenga* (Oregano in English) was the typographic debut of its creator Jordi Embodas. It is a typography that does not have serifs and avoids the sans-serif font in a way that it resembles the calligraphic lines subtly to which the typography has described as a type of typography that has Mediterranean scents.

In order to confirm the validity of his work throughout the years, a typographic specimen has been elaborated in order to enjoy the *Orenga* through the five senses: a set of handmade bar soaps that are shaped like mobile phones.

From the most soft, lathering bar soap to the most rustic, exfoliant one, each typographic weight is associated with a different formula of soap. Yet, all of them have a common element: Oregano.

Considering the relationship between the two oreganos –the typography and the herb– from the beginning, an important process of investigation, experimentation and learning concerning the production has been pursued so as to develop this project coherently.

All the processes that an everyday item passes through (environmental impact, working conditions, waste management) are illustrated here, though we often fail to take these processes into account at the time of purchase.

The project is intended to take the form of a periodic publication, with new content appearing monthly.

Rai Pinto is an interior designer with more than ten years of work experience, largely in business and healthcare. He strives to explore ideas and then turn them into spaces that are adapted to unique contexts. In recent years, he has designed a range of interiors, including projects on spatial identity, environmental graphic design and signage, among others.

12
Final Degree project
Ferran Gesa
Pirene

As a result of my love for food, my interest in handicrafts and my motivation to do a project that is out of my comfort zone, *Pirene* was born: a personal work that brings together learning and research throughout the design process that lead to a Final Degree Project. The findings from the study of different gastronomic experiences was applied to the restaurant *Pirineu en Boca*. At the same time, all the relevant objects that intervene through the joint work between designer and artisan are designed so that the gastronomic products, the consumption ritual or the object itself communicate the values of craftsmanship and cultural tradition linked to the Pyrenees. Lastly, this work is also done so that diners can evaluate the experience, check to see if it works and see how it can be improved.

13
Final Degree project
Carlos Álvarez-Valdés
Lineal

Lineal is a digital editorial project that encourages the reader to reflect upon his or her consumption habits and their consequences.

The project traces the history of a series of products from their production, through transport and commercialisation until they arrive at the supermarket shelf, and then the path they will follow once used.

All the processes that an everyday item passes through (environmental impact, working conditions, waste management) are illustrated here, though we often fail to take these processes into account at the time of purchase.

The project is intended to take the form of a periodic publication, with new content appearing monthly.

16
Final Degree project
Georgina Sala
Nós amb Nós

The proposed project is a refurbishment of a refuge in Cala Prona, in Cap de Creus. The aim is to create a house to accommodate a chef wishing to escape from the frenetic pace of modern-day

kitchens and develop his or her creativity away from the vicious circle of competition in the cooking world.

The project consists of adapting and refurbishing a building that has fallen into disuse, whilst respecting its prior history, surroundings and interior. The goal is to create an isolated space where the cook can plan new projects and ideas in a humble kitchen: ideas that are born surrounding environment, making for a profound creative experience.

The art of cooking has evolved spontaneously with the passage of time; even so, traditional recipes that have been handed down from generation to generation are the essence of the culinary world, and form the backbone of modern cooking.

New ideas have always come from tradition, but it is in this last decade that a completely new culinary form has evolved: avant-garde cuisine. This development is governed by new parameters, with the chef aiming to surprise the diner by involving all five senses in the presentation of a plate. But how was the dish prepared? What inspired its creator?

How many hours were invested in it? Is it the work of the chef, or of the whole kitchen team? Michelin-star chefs tell that every award is the result of endless hours invested in the kitchen. It is for this reason that chefs abandon themselves and everyone around them to focus exclusively on their master projects.

This was the starting point for my final project: to create both a personal and a professional experience. Hypothetically, the chef in question would be completely isolated in the refuge in Cala Prona during the season of his or her choice, to work on their own goals with the support of the on-site facilities.

The individual proposals will vary, but the intention is to take advantage of the refuge's setting, in a national park, to recharge batteries and return to the simple, sincere cooking style of the Mediterranean tradition.

Currently, the refuge is something of a ruin, and requires an interior design project to create a comfortable living area and a space that encourages culinary creation.

However, the home is not a simple dwelling, but a diffuse and complex state that integrates

memories and images, desires, fears, past, present and future. It is a place for rituals, personal rhythms and routines. A home cannot be built in a day; it has a temporary dimension and continuity, and is the product of the individual's gradual adaptation to the world around.

18
Final Master's project
Marta Risco
LLUM.ZERO. La fenomenalitat de la llum al moviment ZERO, 1957-1966

We only experience the beauty and purity of light within the limits of aesthetic experience, and indeed, the phenomena of light and aesthetics is complex. The perception of ambient reflected light is different from the perception of colour; light is and builds and yet our perceptions of it vary. The uses and implications of light is a central theme of this project.

The phenomena of light, movement, space, and time are central when a perceiver is personally implicated. The spectator's position, the time, and the nature of the light and the space all effect the aesthetics produced, so perception can be constantly played with.

Light becomes visible in the space via its reflection in resistors: when materials reflect the light. This resistance disperses the light, concentrates it or breaks it down into small spectra. At the same time, light can only be perceived in its fullness when it interacts with the nearby shadows.

Giving light a starring role implies dematerializing the object. Fleeting and mysterious, light conveys the immaterial as an aesthetic impression, a consequence of the specialization of the perception and introduction of the body as a means of experimentation.

The immaterial appears but cannot be located, it has no form. Perhaps it is best described as a moment that becomes manifest halfway between an object and the reception of it. It is something that cannot be looked for, but that the spectator must feel and experience. The object surpasses the present piece and lives on beyond its boundaries.

19
Final Master's project
Luis Romanque
Tipografía y matemática: Lenguaje, técnica y práctica

The dynamic nature recognized in the origin of mathematical language has challenged typographical composition systems, providing a space for the ingenuity of publishers, typographers and researchers in search of new symbols of scientific heritage.

Mathematics are an eternal challenge for a composition designer. The language is dynamic and complex, requiring the use of highly recognizable and differentiable symbols, which must be rigorously arranged to avoid erroneous interpretations. Publishing mathematics requires an ability to combine symbolic and verbal languages. Printers and typographers alike have struggled with the intellectual and technical complications of mathematical composition.

Unlike conventional text, mathematical writing is not linear in construction. An equation, for example, depends on bi-dimensionality. The typographer must pay special attention to the type spaces in two dimensions, the horizontal and the vertical.

Moreover, in mathematical composition, it is not only the visual symbols that are significant, but also the spatial relationships between them. Mathematics expand and flow on the page under very precise rules and their encounters with typography have produced truly beautiful and useful examples of editorial design.

We are currently living in a time in which forms of knowledge and culture are being created and, in turn, constantly shared and transformed thanks to the malleability of digital media.

The advent of the so-called information society, facilitated by personal computers and the Internet, has mutated the editorial landscape into ever more ephemeral formats. The importance of electronic publishing and the exchange of information is ubiquitous, almost invisible; we have largely stopped questioning it. In this time of constant change in ways of creating, typography has the tools needed to engage with projects of great complexity, such as a mathematic notation.

This involved working out an ad-hoc typography, paper applications and design of signage and digital and audio-visual elements as well as researching the different ways the new graphic image could be adapted to the festival's needs. The goal was to provide the festival with an image that would at once be solid and flexible, hefty and adaptable, and

is made with discarded material – used cooking oil – to take advantage of the idea that waste = food and offer a double solution for both the environment and improved health.

Conventional cosmetic packaging is made of plastic, which this project substitutes with a wrapper that can, once the cosmetic is finished, be used as a hygiene product. *Olia* is best suited to natural, organic cosmetics, as its driving philosophy is to offer users an alternative to body care products containing toxins and harmful substances.

21
Final Degree project
Irene Marcuello
El videojoc com a eina de comunicació

This project examines the current paradigm shift in the world of videogames, moving on from the stigma that has long surrounded them and emphasizing their potential as a tool for communication.

I propose a historical review to aid in understanding the development of the videogame industry up to the present day, to deepen the reader's knowledge, establish a series of bases and explain a range of terms that will be discussed later on.

I then propose to create a videogame, paying close attention to the genres specific qualities such as user interaction and value communication. The project explains the entire process that has been carried out when it comes to producing video games from scratch.

22
Final Degree project
Daniel Guix
Loop

This project aims to give the Loop Videoart Festival a new, timeless graphic identity, creating a flexible visual language that can be adapted to different communication strategies.

This involved working out an ad-hoc typography, paper applications and design of signage and digital and audio-visual elements as well as researching the different ways the new graphic image could be adapted to the festival's needs. The goal was to provide the festival with an image that would at once be solid and flexible, hefty and adaptable, and

immediately characteristic of the annual event.

The resulting design creates a visual language based on the micro-pixel, the smallest expression of the digital image.

24
Projects
Octavio Barrera
Alumni EINA

Octavio Barrera is a designer from the Canary Islands. In 2010 he moved to Barcelona, a city that gave scope to both his main interests: skateboarding and creative culture. After completing a degree in Product Design at EINA in 2014, he co-founded the independent collective Proyecto Islas Canarias to develop projects that explore traditional Canarian culture and artisanal products.

28
Final Degree project
Laia Closas
Ultimatum

Ultimatum is an editorial project aiming to prove the existence of manmade climate change and to foster reflection and awareness of the inherent danger of apathy in the face of it.

The bulk of the project lies in the design of a monothematic quarterly magazine, aimed at a global public with no particular expert scientific knowledge. Each of the magazine's six articles are adapted to a specific topic, which also influences each issue's art direction, layout and graphic resources. The result is a diverse and expressive publication, calculated to capture the reader's attention at all times. The magazine's visual identity is built with the use of two typographies, the internal structure of the reports and master pages.

The project is completed with a webpage, an Instagram account and a promotional video.

30
Final Degree project
Oriol Martínez
Freesbe

This project is an experimentation on conventional fashion design, born from the experience of a product designer entering into the world of fashion design. The

resulting pieces break all the usual conventions of sewing and the fashion industry.

The project revolves around the use of liquid materials and the techniques required to turn them into clothing, which generates unique and unrepeatable designs.

The process came together through dialogue around the culture of fashion and the application of a new material. In the process, the initial intention, to create something wearable and adaptive to the human body, shifted to a point of experimentation and artistic creation.

The process gradually de-literalized, from the jackets (pattern and sewing), to the shirts (no pattern and no sewing) and the third phase with neither pattern nor sewing nor interaction with the human body. The project has organically followed its own path, and is complemented by the art direction of the publicity campaign.

31 Final Degree project Paula Terra

Dröp, simplifica la diabetes

The system reduces and optimizes both procedures and the devices necessary to follow suitable, non-invasive treatment, so as to improve quality of life for people with Type 1 Diabetes.

The design consists of a set of three products (a wearable device, mobile application and an insulin injector) that create an improved user experience in four main areas:

- Interaction is simple, with easily interpreted data.
- The product range allows for non-invasive monitoring and the administration of insulin
- A reduction in the amount of equipment needed.
- Increased connection and communication between users.

The system is designed to offer a continuous flow of information between devices, which allows the diabetes to be managed without the patient or other users necessarily having much knowledge of the disease.

32 Projects Ana Domínguez

Alumni EINA

Ana Domínguez studied design at EINA. She has worked in the design studios of Bis Dixit and Astrid Stavro and currently combines art direction and graphic design for clients such as the Art Institute in Basel, Loewe, Museo Thyssen-Bornemisza, Burberry, Terranova and Sternberg Press, among other. As an art director, her work has appeared in magazines such as Apartamento, Vogue Italia, Vogue España, M Le Monde and Zeit.

36 Final Postgraduate project Catalina Mekis

El Gavilán
Abducción lectora

El Gavilán: Drawing inspired by the song of the same name by the Chilean folklorist Violeta Parra, who speaks of a love that has destroyed her like a bird of prey.

Abducción lectora: Drawing that tries to portray how when we read we get out of the world, each in our own way.

38 Interview Javier Arizu

Alumni EINA

Javier Arizu, a former student at EINA, explains his experience as Associate Partner on Pentagram Nueva York, one of the most prestigious design studios worldwide.

How did you become a Associate Partner at Pentagram?

Pentagram's structure is very horizontal. It has partners around the world (there are eight in New York), each with their own team, which might have between five and ten permanent designers and a few interns. Among the six designers on Natasha's team, the structure is like this: Intern, Junior Designer, Middle-Weight Designer, Senior Designer, then Associate Partner and Partner.

What do you remember most from your time at EINA?

Before finishing my degree, during the third year, I did an internship at Mucho. It was interesting because they were also the mentors for the Final Project in my last year. When I was doing the Final Project, they offered me the possibility of working with them for a few months with the possibility of staying there. In the end, a spot opened up and I was there from April 2012 until August 2015.

After this period, I decided to make a change. Among my options was the possibility to go to another studio in Barcelona, but they all have a similar structure, so it didn't seem like there was a

chance to grow too much. Another option was to start on my own, but I was only 24 and I thought I was too young. So, I decided to go abroad. My first idea was to go to London, because I thought going to the United States would be complicated in terms of visas. In the end I made up my mind and started contacting people.

My plan was to go to New York and go to interviews, but I only had one scheduled when it was time to leave Mucho. At that time, they told me that they were looking for a designer for three months in Sagmeister's studio and I sent my portfolio. I thought there was no chance they'd hire me, but they liked it and they wanted me there three weeks later. I had to leave Mucho early to go to Sagmeister for three months. It was a good test to see if I liked the city, the type of work, and the structure there, which is very different from what I experienced at Mucho. It was a huge learning process, but a month and a half later I decided I didn't want to stay with them, so I reconnected with the studios I had already contacted in New York. One of those studios was Pentagram, Natasha Jen is one of their partners.

I'd already returned to Barcelona when they told me they wanted me at Pentagram. That's where I've been ever since!

What do you think you learned at EINA that you were able to contribute as added value to your work?

Well, I think that initially, when I started working, what I remember appreciating most about EINA was being prepared in the field, having resources for the real world, doing final projects, or knowing how to do things right. Even though there's more to learn when we finish, we're constantly learning and improving. I think that the foundations you get from EINA are really solid and realistic, which gives you a great advantage when starting out. Here, for example, some of the schools set up the last year so you can go out into the world with a good portfolio that will allow you to find a job. That's fine, but it's another mentality that I think might make adaptation more complicated at first.

Looking back, I wouldn't have ever thought I'd end up here. I thought I didn't have the ability to come, but New York is full of

quite different, especially in terms of the creative process. Natasha is always more like the creative director and she lets us design.

What's the teamwork like and what role does each person have when starting on a project?

For a project, the Project Manager is in charge of logistics development. The Associate leads and submits proposals to the Partner, especially at the beginning of a project, then backs off and you continue with the project, meetings, and so on.

In terms of the process, there are initial phases for any project such as strategy, naming, and so on, and you have to be aware of what's going on to understand the direction the project is heading. When you start designing, two or three designers make design proposals and one person leads the project.

What are your plans for the future?

When I came here my plan was to stay for four or five years, to experience new things. But I don't know. I'm really happy here. I see it as a great opportunity to grow and to continue developing both professionally and personally. Meanwhile, Anna Berbiela, Guillermo Casasús, Carlos Bermúdez (all EINA alumni), Albert Porta, and I created the Práctica studio this year (www.practica.design). So, the next step is to "go all out" with our studio.

What do you think you learned at EINA that you were able to contribute as added value to your work?

Well, I think that initially, when I started working, what I remember appreciating most about EINA was being prepared in the field, having resources for the real world, doing final projects, or knowing how to do things right. Even though there's more to learn when we finish, we're constantly learning and improving. I think that the foundations you get from EINA are really solid and realistic, which gives you a great advantage when starting out. Here, for example, some of the schools set up the last year so you can go out into the world with a good portfolio that will allow you to find a job. That's fine, but it's another mentality that I think might make adaptation more complicated at first.

After this period, I decided to make a change. Among my options was the possibility to go to another studio in Barcelona, but they all have a similar structure, so it didn't seem like there was a

foreigners. Actually, there are tons of people here who love the studios in Barcelona. At times, we tend to glorify things from abroad and think we're not able to work here.

46 Final Master's project Xavier Alamany

Diferenciació d'imatges properes a l'original a Google Images

What is more perverse? The inconsistency of the Google Image search results, or the wish to validate certain images over others?

From the moment an image is loaded onto the Internet, it is a digital copy, an adapted version of the original file. The adapted image is loaded onto an Internet server, where that version is automatically duplicated and a new copy is generated that resides on the server. When we browse the web, a temporary copy of the file is downloaded into the memory (cache) of the device we are using. If we like the image, we might save it onto our hard drive or associated cloud, generating another copy.

There are exceptions. With live video, the images transmitted are erased from both the emitting device and the server of the device that receives them. But although these videos exist only briefly, during that time they too are duplicated with every connection to the server. Meanwhile, there is no guarantee that they will completely disappear, nor that they will disappear instantly from the network, from its security discs, cached memory or nodes.

This project aims to highlight the similarities between the worship of God and the devotion to our own image by means of creating a parodic religion. *La Conciencia del Yo* (The Consciousness of Self) is a narcissistic sect in which individualism is held sacred, a space in which each member worships himself as a god.

44 Final Degree project Raquel Fabrelas

Sofia

Sofia is a digital project born from the goal of making philosophy more accessible and more fun.

It consists of a digital platform for web and mobile devices, aimed at a public with a medium-high cultural awareness but more curiosity than expertise in philosophy.

The platform is divided in two, with the academic section providing specific information linked to audiovisual resources, and a second part which is home to articles and an informative area where concepts and ideas mingle.

It is accompanied by social media accounts to aid in the diffusion of the contents and attract a wider public.

and, ultimately, of individual and collective freedom.

47 Final Master's project Claudia Marcela Barreiro

Olga Beltrán, una utopía situada

In his writing about utopian bodies, Michel Foucault analyzes the complex framework between power relations, such as those that occur between the delimitations of architectural spaces and bodies and other spaces that he calls "counter-spaces," which are inhabited by bodies that, for one reason or another, have escaped the usual logics of power.

Is it possible to apply this concept to people? What happens when heterotopia is a voice projected, not in a counterspace but in a person, in a "counterperson?"

To create the equivalent of a counterperson is to redistribute the space that one occupies, or rather the space that it is appropriate that one occupy, to try to materialize from the same places where power resides, and move to subvert them.

The counterperson is a kind of "person" who, from a fictional creation, escapes the boundaries imposed by material reality; the counterperson fictitiously inhabits the spaces that the artist might possibly have inhabited, but could not for specific contextual reasons, such as, perhaps, gender.

The utopian body materialized (just like a counterspace) can lead to another reading that redistributes established positions, particularly in the art world and its male hegemony.

The creation of a counterperson is an attempt to unblock things, to open new scenarios, to create a fiction articulated by what interests me, which are those female voices who are considered second tier or worse, who are absent.

The purpose of this project is to leverage fiction to create a diversion, to rehabilitate the ability to appear.

48 Final Degree project Ona Harster

Sala en espera

How does a space affect our perception of time? Is it possible to design a waiting room into a

positively transformative space? What avenues does Design Culture offer the preservation of interiors?

The Waiting Room
In 1975, the architect Carlos Ferrater designed the waiting room in the Bonanova Dental Clinic in Barcelona. Although it has been heavily modified throughout the years, the waiting room's general form remains almost entirely intact.

It is a space imbued with the duality of space and time: the room generates, or rather, releases time and exists in a loose temporality.

The formal complexity of Ferrater's project attempts to create a space that will enrich the experience of waiting, a space in which to experience the passage of time. The room is not merely functional; instead, it creates a real change in the user's experience. My project is an approximation of this reality.

A Training Ground in Wasting Time

This approach to space is based on my own experience and my proposal is to live the waiting experience. This process is informed by my personal circumstances. I arrived in Barcelona in 2017 after four years in Amsterdam, where I worked on a number of interiors projects. It was important to come to a stop, and to look around for new tools to capture the transformative nature of architecture. And so I arrived at the waiting room, a space that invites me to stop, to leave aside immediacy and to create my own time.

With this project I wanted to recover the space and redefine the process of waiting. By imposing a strict training program on myself to combat my fear of wasting time, a rejection of the uselessness and anxiety brought about by indefiniteness, I learned to live the waiting experience.

These exercises conclude with spatial graphic translations that are not a collection of interpretations so much as an attempt to open new paths. The waiting room folds out into more than fifty new constructions that are scattered and thus breathe life into the original. This collection of exercises makes up the magazine Sala en espera, an update of the Bonanova Dental Clinic's space.

50
Final Degree project
Cristina Bonamusa
Hbee

We are facing environmental crisis, mainly caused by human activity. Climate and ecosystems are changing rapidly, accompanied by an alarming rate of extinction of species. Bees are pollinators, and essential to our world; without them we would be facing ecosystem failures and serious crop losses. Therefore, this project presents a product to house 90 percent of bee species in a key ecosystem: cities.

Hbee is a pollinator insect hotel especially designed for solitary or pseudo-social bees located in the parks and urban gardens of Barcelona. The design is a balance between urban aesthetics and the natural world: it is a mass produced product so that it can be as widely distributed as possible in the metropolis and it is adaptable to the needs of particular species and locations due to its modular build. Easily recycled and with a minimal environmental footprint in its manufacture, it contributes to improved biodiversity in Barcelona's green areas and, consequently, to improved quality of life for citizens.

51
Final Degree project
Ana Llimona
 Conquistar al usuario web.
 Estudio de los recursos actuales de seducción de la red

This research was born from my own curiosity and fascination with the new forms of expression made possible by online spaces. It is a project designed to bring us closer to digital communication when it is becoming ever more ubiquitous, and to breed understanding through reasoning and examples, of which online experiences seduce the user and why they do so.

The result is an entire universe of information that frames the relationships established between users and online content, and explores the resources that can enrich the user's experience through innovation and usability.

52
Interview
Ioana Garmendia
 Alumni EINA

Ioana Garmendia is a designer and economist specializing in business strategy. She has worked in both fields professionally and has also worked as a business consultant and as a critic and analyst of both contemporary design and management.

Where did your interest in design come from, and what do you remember from your university years?

Creativity has been a part of my life for as long as I can remember. As a child, I filtered all that I saw around me into shapes, colors and rhythms; I always needed a way to express things. This happened to me with art, with design, with music, musical instruments, dance, and so on. Meanwhile, architecture and design were always present at home, and I remember objects, magazines and design spaces all around me from the beginning. I developed a sensitivity and taste for design and I needed a way to express it. Meanwhile, however, I studied Economics and Business Administration and worked as a consultant, but design was always a part of my life. In the end, I decided to change career and ended up doing a Degree in Design at EINA. So, I wasn't the usual EINA student. I had already experienced student life with all its personal and social, as well as academic development. Even so, a new world did open up to me during my time at EINA, a wider design world than I had yet known. New people, new ways of thinking, new possibilities of artistic expression. It was an enriching experience.

What do you remember about your first work experiences?

I started working after finishing my degree in Business Administration, long before I studied design. My work wasn't directly related to design, but it did nonetheless form a part of what I did. I worked as a consultant for a multinational company and I liked my work. I've always been passionate about consulting and I continue to do it. But I was aware that I didn't feel fulfilled. I needed to develop my creativity, I felt that an important part of me was languishing and wasn't being expressed. After I had gone back to study design at EINA, I began to work in more specialized tasks, smaller projects using programs such as autocad, 3dmax and

solidworks, photoshop, illustrator, indesign, etc. Since then, my role in the working world has continued to evolve.

Can you define your approach to design and how it has evolved since your studies?

These days, my evolution in my professional career in design has allowed me to continue developing a much more strategic vision than the one I started with, as I said before. I'm very happy to have been able to unite my two main academic and professional interests and to be able to use both my creative and technical sides in management and organization, going from more specialized projects and profiles to a more global vision in design projects, whether graphic or communication based, spatial or product design.

You are currently leading a project for Tabakaleria. Can you tell us a bit about it?

Tabakaleria is opening a space that will form part of a cultural brand called nana.. The space is only the visible and physical side of the brand, which will develop cultural projects relating to programming and content management, criticism and curating and design of exhibitions and cultural events linked to design culture. That is to say, to creating events and exhibitions that relate not only to art but also to contemporary design. We will be offering these services both in the space we are creating for Tabakaleria and in other spaces, for private clients, public institutions and independent professionals such as artists and designers.

But my passion for design has also resulted in my leading another project, called shibui. Under the philosophical umbrella of the Japanese concept of subtle, simple beauty, we design spaces, products and graphic design objects as well as design consulting projects, which we have just begun offering and which make me very happy.

What did you learn at EINA that influenced your career trajectory?

I spent a lot of time analyzing different national and international design schools before I chose EINA. I suppose the fact that I had already studied and worked led me to really analyze the possibilities. I chose EINA because I really liked the learning plan that they

featured at that time. Along with the vision of some professors, I was able to develop not only technical skills, but also a global vision of the study and culture of design, a theoretical side that helped me to see and understand, to think before acting. I think that studies in design, as in any other field, should help you to contextualize, to understand the situation, the history, the idea and the theory behind it, before and during its execution. It's how I understand any discipline, and it's something I found at EINA.

56

Final Master's project
Gaizka Pagonabarraga

Líneas franqueadas. Jornadas sobre la violencia de Estado en el conflicto vasco

How can you tell a story of state violence simply and powerfully?

We need to treat the stories of political struggles delicately, particularly if the conflict in question is still simmering. We speak of victims, of human rights abuses and of pain, but always from a political standpoint. How should we reconstruct the facts? What stories have been silenced by the dominant discourse?

Violence as a general term is disfigured if we omit the context or the target victim.

Each act of violence comes from a different place (dirty war, prison, torture, repression) and so each requires its own visual representation.

On the other hand, not all events have the same intensity of violence and pain (murder, imprisonment, wounding, threatening), nor are the objectives always of the same scope or character.

To express this violence, in an attempt to represent the strategies of state violence, you can choose to break it into individual people and stories, giving them faces and names. After all, it goes with the territory, and it isn't difficult to find victims from one side or the other through social ties to represent the reality of state violence.

Perhaps working with emotion as the main tool of communication helps to enhance the project: the message must be consistent and cannot be diluted between data points.

57
Final Master's project
Maria Millan
 Hem estimat la vida. Una història sobre l'Alzheimer

A person with Alzheimer's is missing fragments of their life. Can an editorial project help to fill these gaps, even if just for a few seconds?

We all have the right to remember who we are and what we have lived. We all have the right to be remembered. Alzheimer's leaves holes in the sufferer and in their surroundings. We need to work hard for all involved.

On a conceptual level, we must use graphic design to express the feeling of emptiness, the sensation of missing parts of a life. This is achieved with techniques such as cut-outs, blank spaces, scribbles and embossed surfaces.

We also use composition, formatting, typography, colour and photography to create delicate, intimate pieces that represent the kind of stories that you whisper in a person's ear.

We need graphic design, not because it is beautiful, but because it can truly transmit a feeling. The conceptual work that goes on prior to the making of something often takes more time than executing the design itself. When there is an idea behind something, it is much easier to produce. Conception is the difficult part.

Alzheimer's is silent. It is never easy to get inside such a disease and translate it into an editorial project. To do so, we need to stay close to lived reality, with a first person witness and intimate stories, full of life.

Enjoying the process of thinking and searching for reference points is essential, and so too is enjoying the design process and the final result. This project is for those who love graphic design, those who love memories, and everyone who appreciates delicacy and taste.

Edita
 EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona (UAB)
 Barcelona, març 2019

Direcció d'art i disseny gràfic
 Irene Sierra

Suport editorial
 Silvia Brenes, Pilar Gorri i Anna Pujadas

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; 33. Projectes d'estudiants i d'alumni

D.L: B. 7926-2019

instagram.com/einabcn
facebook.com/einadissey
twitter.com/einabcn
pinterest.com/einabcn
vimeo.com/einabcn
@einabcn

**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrit a la UAB**

**Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona. T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat**