

EUROPEAN

DESIGN

LABS 09

EXPIRY
IN TRANSIT



EUROPEAN DESIGN LABS 2009

Expiry - In Transit
IED Madrid

European Design Labs 2009

Publica
Istituto Europeo di Design
Palacio de Altamira, c/ Flor Alta 8, 28004 Madrid
IED Master, c/ Larra 14, 28004 Madrid

Traducción: Heather Elizabeth Higle
Coordinación Editorial: Irene Porras, Ana Echegoyen y
Elisa Beotas
Diseño: Roberto Vidal Puente robertovidal.com
Master en Diseño Editorial (Medios Impresos y Medios
Digitales). Promoción 2008/09
Maquetación: Roberto Vidal Puente
Créditos fotográficos: Jorge López Conde, Luca Salas y
alumnos European Design Labs
Fotos Cubierta: Jorge López Conde
Gráficos: Lalaguna&Co

Impreso en España

www.iedmadrid.com
www.masterdesigninnovation.com

All rights reserved. No part of this publication may be re-
produced or transmitted in any form or by any means,
electronic or mechanical, including photocopy, recording
or any information storage and retrieval system, without
permission in writing from the copyright owner(s).

© de los textos: sus autores e Istituto Europeo di Design
© de las imágenes: sus autores e Istituto Europeo di Design

ISBN: 978-84-937060-5-0
Printed in Spain / Impreso en España



Este libro ha sido impreso con la
colaboración de Antalis.

Cubierta impresa en Conqueror Smooth
100% Reciclado Liso Blanco Brillante 300
grs distribuido por Antalis.
Interior impreso en Conqueror Smooth
100% Reciclado CX22 Diamante 120 grs
distribuido por Antalis.

Este libro se ha impreso en papel Conqueror
Smooth 100% Reciclado, certificado FSC
100% Reciclado (IT-COC- 002739).
Conqueror Smooth es un papel especial de
superficie ultralisa y suave al tacto, 100%
reciclado y fabricado por el grupo
Arjowiggins y distribuido por Antalis. Como
líder europeo especialista en la fabricación
de papeles eco-responsables, Arjowiggins
está comprometido con el Desarrollo
Sostenible mediante una estrategia basada
en tres pilares: papeles reciclados,
reducción de la huella de carbono y la
certificación FSC de papeles y fábricas.

SUMARIO

EDL'09

PRESENTACIÓN

Riccardo Marzullo	p. 04
Dario Assante	p. 05
Ali Ganjavian - Key Portilla-Kawamura	p. 06
Equipo EDL'09	p. 07
Francisco Jarauta	p. 08

VIAJES

Estambul/Turquía	p. 10
Milán/Italia	p. 12
Basilea/Suiza	p. 16
Frankfurt/Alemania	p. 20
Londres/Inglaterra	p. 24
París/Francia	p. 28
	p. 32

WORKSHOPS

Action Design	p. 36
Hands on Design	p. 38
Concept Design	p. 42
Communication Design	p. 46
Material Design	p. 50
Back to Basics	p. 54
Interaction Design	p. 58
Caducidad_Olfato=Tránsito-Sabor	p. 62
Tallest is Beautiful	p. 66
	p. 68

OBSERVATORIO CULTURAL

p. 70

SEMINARIOS

p. 78

PROYECTOS DE TESIS

Expiry	p. 126
Expiry	p. 132
Expiry	p. 138
Expiry	p. 144
Expiry	p. 150
Expiry	p. 156
Expiry	p. 162
In Transit	p. 168
In Transit	p. 176
In Transit	p. 182
In Transit	p. 188
In Transit	p. 194
In Transit	p. 200
In Transit	p. 206
In Transit	p. 212
In Transit	p. 218
In Transit	p. 224

Anna Tomich	p. 126
Carlos Maté	p. 132
Francesco Sillitti	p. 138
Keira Burgess	p. 144
Sonal Verma	p. 150
Teng Teng Chong	p. 156
Victoria González	p. 162
Victoria Ovín	p. 168
Annye Wyss	p. 176
Claudia Caviezel	p. 182
Enrico Romo	p. 188
Isidro Pérez	p. 194
Ivna Vukelić	p. 200
Lin Davis	p. 206
Lucía Grompone	p. 212
Rafael Zaragoza	p. 218
Tatiana Jordán	p. 224

BACKSTAGE

Gala Fernández	p. 232
----------------	--------

Riccardo Marzullo

Director IED Madrid

European Design Labs 2009 se consolida como un modelo didáctico y de aprendizaje de éxito que hace cuatro años era solamente un desafío. Los resultados de este año han demostrado que el espacio EDL es el entorno necesario para una propuesta formativa distinta en la que la inmersión en la investigación y la convivencia de realidades culturales diferentes, de perfiles, de idiomas y modos de expresión diversos, han fomentado un diálogo siempre estimulante y enriquecedor entre todos los alumnos.

Abrir esta experiencia a otras disciplinas del diseño y de la comunicación ha sido el desarrollo natural de este proyecto esencialmente plural. Por ello en IED Madrid hemos decidido desarrollar este formato ampliando sus campos de acción en un contexto que hemos llamado Plataforma Master Design Innovation: un espacio abierto de desarrollo profesional, en el que convivirán un grupo de personas comprometidas con el desarrollo del diseño y la comunicación en todas sus facetas.

Este entorno hace posible realizar un ciclo natural. Quien se ha formado en la visión de futuro en European Design Labs podrá después saber cómo planificar sus propuestas en Strategic Design Labs, asentarlas y concretarlas en Product Design Labs, y comunicarlas gracias a Communication Design Labs. Aglutinar otras disciplinas en un mismo recorrido formativo tanto de forma paralela como intercalada: ésta es la oportunidad que ofrece la Plataforma, con programas que cuentan con sinergias en *workshops*, proyectos, viajes, encuentros con profesionales y empresas líderes del sector.

Los alumnos de esta promoción pasan ya a pertenecer a la comunidad EDL junto a sus compañeros de anteriores ediciones. Un *club* formado por personas que entran con un perfil y salen con otro: pasan de alumnos a docentes, tutores, compañeros de trabajo y de equipo, colaboradores de la escuela, amigos... Un espacio que se consolida como un punto de referencia y lugar de encuentro para profesionales.

Este sentido de pertenencia se reafirma con la Plataforma Master Design Innovation, desde la que se genera un grupo único, cuya exclusividad radica en su fuerte carga creativa, en su necesidad constante de alimentar debates, propuestas de investigación y experimentación, en su vinculación directa con el mundo profesional y en el apoyo incondicional de una institución como el IED, que siempre fomentará ese diálogo: siempre ofrecerá el soporte y el espacio más adecuados para que se sigan entrelazando ideas y experiencias interesantes e innovadoras.

Dario Assante

Director IED Master

En IED Madrid estamos cada vez más convencidos de que el diseño es proyectar conceptos, y diseñar es desarrollar la capacidad de anticipar y prever, generar estrategias para transformar y mejorar nuestro entorno. Y para enfrentarse a una realidad cada vez más global y cambiante hay que aprender nuevas herramientas, nuevos métodos de trabajo dinámicos e interdisciplinarios, y prepararse para mantener en todo momento una actitud abierta y muy atenta hacia lo que ocurre a nuestro alrededor.

European Design Labs ha sido y es, desde su primera edición, el paradigma de esta idea porque centra su metodología didáctica en fomentar dos actitudes opuestas y complementarias: *abrirse* para ser capaces de mirar siempre más allá y recibir todos los inputs que vienen del contexto internacional, y *centrarse* a través de un proceso de investigación que obliga a traducir la experiencia en un proyecto coherente.

Enseña a prestar atención a cada estímulo y da las herramientas necesarias para absorber correctamente, reflexionar y procesar críticamente todo lo vivido. Establece las bases que permiten liderar equipos, dirigir procesos y mirar hacia adelante con una perspectiva amplia y abierta al diálogo con interlocutores diferentes (por cultura, formación, competencias...).

En la edición de este año se ha fortalecido sin duda el proceso decisivo de este aprendizaje: generar una síntesis eficaz de toda una suma de micro experiencias alrededor de una única obsesión: el proyecto de investigación. Se han desarrollado las estrategias más eficaces y apropiadas

para traducir una experiencia personal en un proyecto bien estructurado, fácilmente comunicable en un entorno global.

Los resultados se han plasmado en diecisiete propuestas diversas en formato, materiales e intención, pero iguales en cuanto a que todas avanzan escenarios posibles y caminos a recorrer. Siempre desde el diseño, adelantan soluciones a corto, medio y largo plazo.

Además, EDL'09 también ha avanzado en otra de las claves del programa: la convivencia de la multiculturalidad (con alumnos de once nacionalidades) y de la multidisciplinariedad (arquitectos, diseñadores gráficos, de producto, de moda...) en un mismo grupo que, desde la intimidad de un espacio común de trabajo, han compartido vivencias, intercambiado opiniones, debatido, discutido, proyectado y criticado para aprender los unos de los otros y de sus diferencias.

Ali Ganjavian – Key Portilla–Kawamura

Coordinadores European Design Labs

NOTAS SOBRE UN MÉTODO, EDL09

El master European Design Labs del Instituto Europeo de Design de Madrid se ha distinguido en su breve pero notoria trayectoria por varios aspectos metodológicos y extra-metodológicos que afectan esencialmente a su identidad didáctica. El programa está concebido como un viaje a lo largo de un itinerario de varios carriles de anchura que ofrece al alumno una clara dirección y a la vez la flexibilidad y autonomía necesarias para experimentar un aprendizaje crítico. Este itinerario se encuentra con frecuentes vías laterales “de servicio” y cruces con otros itinerarios transversales que ayudan al viajero (el alumno) a recargar sus métodos creativos, a reorientar sus convicciones, a reevaluar sus capacidades y a retar sus propias ideas a lo largo del proceso.

El selecto grupo que participa en este itinerario proviene de una gran variedad de orígenes que hace que el mero hecho de participar en el curso sea una rica experiencia multicultural. Los desplazamientos programados a varios de los centros del diseño, arte y cultura de Europa (Estambul, Milán, Basilea, Frankfurt, Boisbuchet, Londres y París) engrosan el conjunto de vivencias de las que extraer lecciones creativas.

Pero no todo en este curso es movimiento e intercambio. El desarrollo en profundidad, la investigación rigurosa y el proceso reflexivo a los que se someten las tesis individuales planteadas por los estudiantes, contrastando hipótesis y evidencias, llevan a la esencia del aprendizaje: la capacidad crítica de creación. Estas ideas innovadoras, en algunos casos verdaderamente visionarias, se refuer-

zan al ser proyectadas sobre el test inapelable de la realidad, que dictamina su relevancia y valor.

La comunicación del proceso creativo y la manifestación de sus resultados forman parte ineludible de la metodología didáctica del curso. De esta manera se concientia a los alumnos de que el diseño es una disciplina dedicada a resolver las cuestiones abiertas en la sociedad y de que las soluciones planteadas han de ser comunicadas de manera comprensible y convincente. Distintos seminarios técnicos y culturales actúan como píldoras de inspiración constante en el proceso de aprendizaje y comunicación de los alumnos. Los encuentros con otras instituciones académicas, la exhaustiva documentación audiovisual llevada a cabo y la exposición final son otros ejemplos de este énfasis en la comunicación del proceso y resultados del curso.

EDL'09 se ha articulado por primera vez siguiendo dos líneas temáticas paralelas desde el inicio del curso que han servido de referencia para el desarrollo de los proyectos, los viajes, los ejercicios y todas las demás actividades. Los dos temas seleccionados para este año (“Cauducidad” y “En Tránsito”) tienen relevancia no sólo en el mundo globalizado en que vivimos, sino que además, para la mayoría de los alumnos, estas dos nociones conllevan un fuerte contenido autobiográfico sobre el que trabajar.

Además, el programa ha mantenido una estrecha vinculación con la plataforma de creación multidisciplinar Studio Banana de Madrid. La estructura e infraestructura de

Equipo EDL'09

Staff European Design Labs 2009

esta plataforma de creación ha estado al servicio del curso, facilitando una importante ligazón entre su visión profesional y la visión académica del curso. Studio Banana ha funcionado a modo de *campus addendum* del IED, albergando diversas conferencias y eventos de distintos docentes del curso.

En cada edición, European Design Labs se supera a sí mismo en la oferta, calidad e intensidad de su programa académico y afortunadamente, los alumnos que participan en él hacen también que el nivel de los proyectos se incremente de forma paralela.

European Design Labs 2009 se ha cimentado sobre un amplio equipo humano cuyo núcleo está formado por el cuerpo docente con el apoyo de los departamentos de administración, logística y comunicación y del servicio de información y orientación al alumno del Instituto Europeo de Design de Madrid.

El acompañamiento continuado de la actividad académica ha estado organizado a través de los dos coordinadores de programa y una asistente de coordinación.

El desarrollo de las tesis ha sido supervisado periódicamente por tres tutores, y dos investigadores han garantizado el seguimiento de los trabajos. Además de este equipo, los distintos cursos, seminarios y talleres han sido impartidos por múltiples docentes de reconocido prestigio invitados *ex-professo*. Este cuerpo docente de profesionales, provenientes de distintas especialidades y orígenes ha garantizado la variedad y calidad educativa prevista del EDL.

Francisco Jarauta

Director del Comité Científico, IED Madrid

En el panorama de los cambios que caracteriza el mundo actual, el debate sobre las formas de la cultura ha adquirido en las últimas décadas una relevancia especial. Por una parte, asistimos a un proceso de homología de las formas de vida, de los *cultural standards*, cada vez más próximos en sus configuraciones y usos; por otra, observamos una creciente resistencia a este proceso, poniendo en juego formas variadas de defensa de la identidad y de la particularidad, ya sea étnica, lingüística o religiosa. La identidad se ha convertido en una de las cuestiones más problemáticas y difíciles de resolver en el mundo contemporáneo. La relativización de los referentes culturales y simbólicos del mundo moderno ha dado lugar a nuevos escenarios en los que, con un fuerte mestizaje, se sugieren los experimentos que dan lugar a las variaciones más plurales en los diferentes ámbitos de la cultura contemporánea.

Por otra parte, la forma de percibir y vivir nuestro tiempo se hace a partir de conceptos nuevos que dan a nuestras relaciones y usos, a nuestra forma de habitar y existir una condición particular. Paul Virilio ha llegado a reconocer como una de las grandes características de nuestra época lo que él ha llamado la domicialización de la velocidad. Todo es frenéticamente rápido, todo pasa, discurre y de forma irremediable. Esta *vitesse* que acompaña las cosas, los acontecimientos, la vida misma, pasa a ser la condición de la vida moderna, tan próxima a la "insoponible levedad del ser" que Milan Kundera anunciara. Y por otra parte, a la instalada velocidad de nuestro tiempo se suma lo que Zygmund Bauman ha reconocido como segunda

condición de nuestra cultura en su "*Liquid Modernity*", es decir, ese *fluir* permanente, esa forma de desaparición sucesiva, de deslizamiento empírico de las formas, de los afectos, de las referencias sobre las que se habían construido el tiempo y la experiencia anterior.

Sabemos que el *Design* no ha tenido una historia autónoma. Ha sido siempre considerado como una parte de la historia de las culturas, de sus sistemas funcionales, de sus objetos varios, de todo aquello que compone el hábitat humano en sus dimensiones más plurales. Norbert Elias recuerda la fascinación que acompaña la visita y descubrimiento de todas aquellas colecciones de objetos que nacen en la segunda mitad del siglo XIX y que pasan a configurar el mundo de la metrópolis y sus estilos de vida, tal como fueron descritos en las páginas de los grandes relatos del naturalismo. Una fascinación que crece si la mirada o curiosidad recorre los espacios industriales, las nuevas máquinas, los nuevos objetos, aquellos materiales que, como en el caso de los aceros alemanes de los años 20, atrapan con sus brillos la retina de los fotógrafos que trabajaban para Fritz Lang.

Esta pertenencia entrópica del *Design* a su tiempo representa hoy un desafío nuevo. Hay que interpretar desde las condiciones de nuestro tiempo, desde los modelos culturales desarrollados, unas propuestas que reinventen los sistemas de objetos y sugieran nuevas formas de habitar. Una de las conquistas éticas más importantes de nuestro tiempo ha sido precisamente la consideración de entender desde el principio de la sostenibilidad toda relación económica, política y cultural relativa a los sistemas

de vida, individuales o colectivos en sus diferentes escalas. Esta gran conquista de nuestro tiempo fuerza a la cultura del proyecto a una reflexión crítica con las tendencias que, urgidas por la demanda del mercado, siempre regido por la maximización del beneficio, olvidan las condiciones de un planeta que ha explicitado dramáticamente sus límites. Se trata de un desafío que éticamente resulta innegociable en el ideario personal de todo *Designer* atento a comprender la época actual.

“CREATIVIDAD SIN FRONTERAS”
Ciszak Dalmas

VIAJES

Para conocer lo que ocurre en Europa, hay que recorrerla. A lo largo de todo el año, European Design Labs visita los principales núcleos del diseño europeo: ferias, museos, instituciones, talleres, *showrooms*, estudios de profesionales, etc. La presencia de los alumnos en los principales eventos les asegura, además, una importante red de contactos profesionales y académicos internacionales.

Estambul, Milán, Basilea, Frankfurt, Boisbuchet, Londres y París han sido los destinos en los que se han visitado espacios ligados al diseño y la creatividad, en los que se ha tomado el pulso de lo que está sucediendo en Europa en tiempo real.

Estambul

La silla de viaje

05.03.09 – 13.03.09



ESTAMBUL

Situada justo en el borde entre Europa y Asia, la ciudad es un espacio de encuentro de culturas y religiones, un lugar por tanto “En Tránsito” y en constante evolución, “Caducidad”.

El grupo asistió al seminario “City & Art” (Kent & Sanaa), en la Mimar Sinan University, en el que participaban también las escuelas de arte y diseño Mimar Sinan Fine Arts University, Academy of Fine Arts Vienna, Malmö University School of Arts and Communication, University of the Arts London y la Central Saint Martins College of Art and Design.

Los tutores del master, Luis Úrculo y Kawamura-Ganjavian, presentaron el programa del European Design Labs y sus proyectos en espacios públicos. Además, se realizó una sesión de intercambio con los alumnos del curso “Narrative Environments” de la Saint Martins School y sus profesoras Tricia Austin y Val Palmer. El seminario incluyó un recorrido en barco por el Bósforo, una recepción y un concierto de música clásica contemporánea en la embaja-

da de Austria. La experiencia se completó con visitas al Bazar y al Mercado de las Especies, a la basílica de Santa Sofía, la cisterna de Yerebatan Sarayi, al Museo Istanbul Modern, a las Islas de los Príncipes para experimentar el fenómeno de la insularidad y a los *gecekondu* (asentamiento irregulares de la periferia) para experimentar un hábitat “En Tránsito” y con “fecha de Caducidad”.

LA SILLA DE VIAJE

Los estudiantes analizaron en esta megalópolis de doce millones de habitantes fenómenos urbanos que ejemplificaban aspectos de “Tránsito” y de “Caducidad” en distintas vertientes. Para ello utilizaron una sencilla silla que viajó con ellos desde Madrid y, transformada por cada estudiante, buscó su nuevo significado en Estambul. Se convirtió en una herramienta para entender la ciudad: en algunos casos fue una unidad de medida o un marco que selecciona experiencias, en otros una moneda de trueque o incluso un canal de comunicación.

MÁXIMA DISTANCIA RECORRIDA/DÍA >14,3 KM >19.622 PASOS



ARQUITECTURA

“City & Art” (Kent & Sanaa)
Mezquita Azul
La Cisterna de Basílica
Mezquita de Süleymaniye
Palacio Topkapı
Torre de Galata
Plaza de Taksim
Gecekondu

ARTE

Basílica de Santa Sofía
Istanbul Modern
Performance de Danza Contemporánea

EXPERIENCIAS

Itinerario por el Bósforo
El Gran Bazar
El Bazar Egipcio y de las Especies
Islas de los Príncipes, Büyükdada



1. ITINERARIO POR EL BÓSFORO
2. ESQUEMA ESTAMBUL
3. PUENTE GALATA
4. TORRE GALATA
5. KEIRA BURGESS Y SONAL VERMA
6. TENG TENG CHONG
7. FRANCESCO SILLITI
8. MÉZQUITA AZUL



ESTAMBUL —

“Utilizaron una sencilla silla que viajó con ellos desde Madrid y, transformada por cada estudiante, buscó su nuevo significado en Estambul”

Milán

Milan, my land

20.04.09 - 26.04.09



MILÁN

En la agenda no podía faltar Milán, cita obligatoria del diseño internacional durante el Salone Internazionale del Mobile. Cada año durante esa semana miles de personas se reúnen y transforman la ciudad, y el grupo de alumnos formó parte de ello y respiró este ambiente hasta el agotamiento. Visitaron desde la Feria, donde los grandes productores exponían piezas que forman parte de la historia del diseño combinadas con sus últimas novedades, hasta la Zona Tortona, referencia del diseño más fresco y sugerente.

También se acercaron a otros espacios y showrooms: la Triennale, Material ConneXion, Fabrica, Brera Design District, Salone Satellite, Spazio Rossana Orlandi, la exposición experimental "Design Green Energy" o la Casa-Museo del diseñador Achille Castiglioni. En sus visitas coincidieron con importantes diseñadores internacionales, como Piek Bergmans o Jaime Hayón entre otros. El grupo también acudió a la convocatoria de Boisbucht: una reunión de "antiguos alumnos" en la

que saludaron a Ricardo Salas, colaborador habitual en European Design Labs.

MILAN, MY LAND

Los viajeros se encontraron en uno de los mayores escapes del diseño sin un espacio para hacerse visibles, mientras que cientos de diseñadores, instituciones y creadores a su alrededor sí lo tenían. Surgió así la propuesta "Milan, My Land", un ejercicio colectivo para apropiarse de un espacio de la ciudad y mostrar qué es European Design Labs 2009: *Nothing is everything*. El reto fue convertir por un tiempo el territorio de Milán en algo propio ("My land") y exhibir un *work in progress*. Fue una *urban action* en la Zona Tortona, una acción efímera, fechada el viernes 24 de abril entre las 10 y las 13 horas. Utilizando los materiales generados por los eventos en marcha, los alumnos consiguieron atraer a los transeúntes sin molestar. Una llamada de atención efectiva realizada en un espacio público libre, ocupado con mucha creatividad y criterios innovadores de reutilización, reinterpretación y comunicación.

MÁXIMA DISTANCIA RECORRIDA/DÍA >23,30 KM >33.905 PASOS



ARQUITECTURA

Museo Achille Castiglioni

DISEÑO

Triennale
Brera Design District
Zona Tortona
Salone Satellite
Salone del Mobile
Senseware
Material ConneXion
Established and Sons
Paula Lenti
S.S. Designers
Design Green Energy
Fabrica
Showrooms Endhoven Academy
Naoto Fukasawa
Super Studio Più, Tom Dixon y Moooi

EXPERIENCIAS

Spazio Rossana Orlandi
Encuentro Boisbucht



- 1., 3. ZONA TORTONA, PORTA GENOVA
2. ESQUEMA MILÁN
4. SALONE DEL MOBILE
5. VIA MONTE NAPOLEONE
6. 5.5 DESIGNERS
7. MUSEO ZUCCHI COLLEZIONE

“Milan, My Land: un ejercicio colectivo para apropiarse de un espacio de la ciudad”



MILÁN —

Basilea

La ciudad se transforma

11.06.09 – 15.06.09



BASILEA

Otra cita imprescindible es Basilea, centro del arte y el diseño durante Art Basel, feria que atrae a los artistas más innovadores y a las galerías más prestigiosas.

Los alumnos visitaron el pabellón Unlimited guiados por Efraín Bernal (director de la galería La Fábrica, Madrid) y por Andrzej Przywara (director de la Foksal Gallery Foundation, Varsovia). Allí pudieron ver, entre otras, las obras de Kohei Nawa, artista japonés que dirigió un seminario cultural del master.

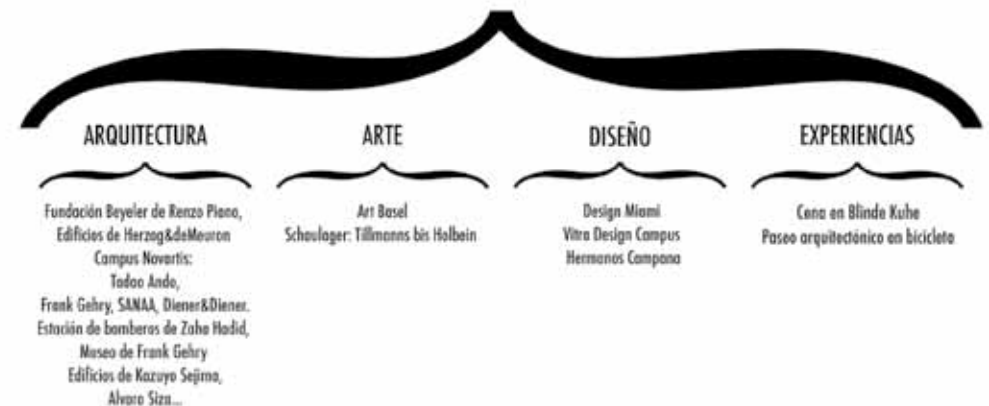
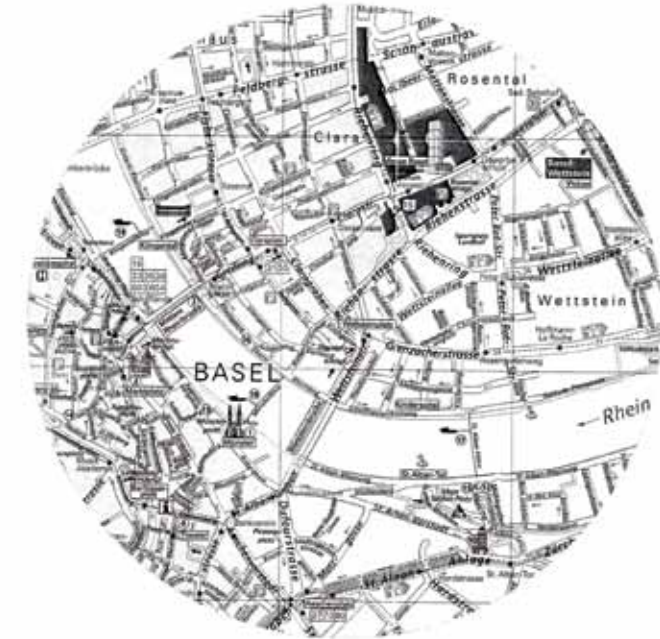
También conocieron Design Miami, exclusiva feria en la que galerías de diseño internacionales muestran piezas tanto *intage* como de la mayor contemporaneidad. Disfrutaron del Schaulager, centro de arte diseñado por Herzog&de Meuron y de la exposición "Holbein to Tillmanns", síntesis del arte del siglo XX. En el Vitra Design Campus se hizo una visita guiada al museo e instalaciones de la célebre marca de mobiliario, a la exposición de los hermanos Campana, a la estación de bomberos de Zaha Hadid, al museo de Frank Gehry y a los edificios de Ka-

zuyo Sejima, Tadao Ando y Álvaro Siza. Un paseo arquitectónico en bicicleta, el Museum Tinguely, el Papiermuseum y una cena a ciegas en el restaurante Blinde Kuhe, en donde experimentaron la realidad de la ceguera, pusieron fin a un impactante viaje.

LA CIUDAD SE TRANSFORMA

En su viaje los alumnos vivieron una metamorfosis radical. Basilea dejó de ser por unos días una ciudad pequeña y tranquila para convertirse en un núcleo internacional de hiperactividad creativa. Asistieron también a la clausura de la feria, vieron cómo una fiesta del arte se acaba, "caduca", y cómo todos los elementos que han formado parte en ella comienzan el "tránsito" hacia sus lugares de origen. Los visitantes desaparecieron, el espacio urbano quedó libre y todo lo creado para el evento perdió su utilidad. Los estudiantes observaron y documentaron este proceso, que habitualmente pasa desapercibido.

MÁXIMA DISTANCIA RECORRIDA/DÍA >16,60 KM >24.260 PASOS





“Los alumnos han conseguido reanimar formas que adquieren nuevo significado al ser reinterpretadas de maneras sorprendentes”



1. VITRA DESIGN CAMPUS
2. ESQUEMA BASILEA
3. SCHAULAGER
4. ART BASEL
- 5., 6. DESIGN MIAMI / BASEL
7. VITRA ESTACIÓN DE BOMBEROS DE ZAHA HADID

BASILEA —



Frankfurt

Big event!

15.06.09 - 20.06.09



FRANKFURT

Los alumnos se trasladaron a Frankfurt durante la celebración de Techtextil (International Trade Fair for Technical Textiles and Nonwovens), Avantex (International Forum and Symposium for High-tech Apparel Textiles) y Material Vision (International Conference and Specialist Trade Fair on New Materials for Design and Architecture). En cada edición, estos eventos acaparan la atención de numerosas empresas y profesionales del campo de la innovación en textiles (tejidos inteligentes, nanotecnología, polímeros de nueva generación...) y en nuevos materiales experimentales.

La experiencia incluyó la visita a la escuela Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main guiada por el profesor de diseño industrial Frank Zebner. Esta escuela de diseño, dentro de la más pura tradición alemana, mantiene un vínculo muy estrecho con la manufactura y está dotada de instalaciones tecnológicas de nueva generación para la producción de modelos de desarrollo (máquinas de prototipado rápido, impresoras 3D, CNC de 3 ejes...).

El grupo también se acercó al mercado de segunda mano Flohmarkt, el Ledermuseum, el Dialog Museum y al Gutenberg Museum en Mainz.

BIG EVENT!

En Frankfurt se desarrolló una propuesta que completó la experiencia de Milán, donde EDL'09 consiguió organizar su propio evento. Los alumnos indagaron en el *modus operandi* de los distintos sistemas que conforman el complejo entramado de una feria internacional: los perímetros de seguridad, la logística del catering, los sistemas de transporte, las infraestructuras especiales para visitantes VIP, las diversas actividades programadas... ¿quién?, ¿dónde?, ¿cómo?, ¿por qué?. Sus conclusiones fueron presentadas en un andén de la Frankfurt Hauptbahnhof, la estación de trenes más importante de Alemania de la que salen cada día 1.100 trenes y en la que más de 350.000 pasajeros están en tránsito.

MÁXIMA DISTANCIA RECORRIDA/DÍA >18,70 KM >27.329 PASOS





1. MUSEUMSUFER
2. ESQUEMA FRANKFURT
3. GUTLEUTSTRASSE
4. VALLA PUBLICITARIA DEL MUSEO HISTÓRICO FRANKFURT
5. SCHIRN KUNSTHALLE
6. HAUPTBAHNHOF FRANKFURT



“Indagaron en el *modus operandi* de los distintos sistemas que conforman el complejo entramado de un feria internacional”

FRANKFURT —



Londres

Just visiting

21.09.09 – 26.09.09



LONDRES

En Londres siempre hay algo nuevo que ver, ya sea en sus grandes museos, como la Tate Modern, en las galerías de referencia como la White Cube y Whitechapel o en las pequeñas calles del este de la ciudad. Y aún más durante la Design Week, que se afianzó este año como punto de referencia internacional con las más de doscientas galerías que participaron. El diseño llenó toda la ciudad y los alumnos absorbieron estímulos e información cada día.

JUST VISITING

Durante la semana, el London Design Festival ofrecía cada día una lista inacabable de actividades para que los alumnos pudieran vivir el diseño en directo y ver el trabajo de otros jóvenes diseñadores en Okay Studio (entre ellos el español Tomás Alonso), Established&Sons, Emerge, la Talent Zone del Tent London o el Designers Block, en esta edición integrado en el 100% DESIGN.

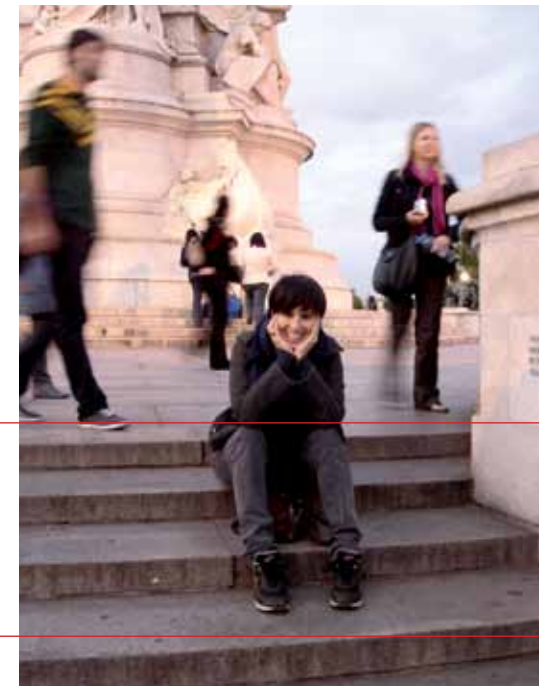
Asimismo, se reencontraron con profesionales con los que ya habían contactado en Milán o Basilea y pudieron entender de manera práctica los mecanismos de internacionalización de su trabajo.

Entre las exposiciones que visitaron destacan "Radical Nature" en el Barbican Centre, y "The London Poster Project", "In Praise of Shadows" o "Telling Tales" en el V&A Museum. En esta última Random International (colectivo que ha dirigido un *workshop* en el master) exhibía su lámpara "Morse".

Los alumnos conocieron el Design Museum, en el que se mostraban la retrospectiva de Javier Mariscal, "Drawing Life" y la exposición sobre el diseño británico más actual "Super Contemporary". También tuvieron tiempo para disfrutar del Royal College of Art, de sus exposiciones temporales y de sus impresionantes instalaciones, que recorren toda la historia del diseño.

MÁXIMA DISTANCIA RECORRIDA/DÍA >22,10 KM >32.298 PASOS





1. BRICKLANE
2. ESQUEMA LONDRES
3. TRAFALGAR SQUARE. THE TOUR NAMENT; INSTALCIÓN JAIME HAYÓN
4. DESIGN MUSEUM, DRAWING LIFE, JAVIER MARISCAL
5. ESTABLISHED&SONS
6. VICTORIA MEMORIAL

LONDRES —

“Pudieron vivir el diseño en directo y ver el trabajo de otros jóvenes diseñadores”

París

Visiter

01.10.09 – 08.10.09



PARÍS

En París los alumnos vivieron un viaje irrepetible, desde el pasado hasta el presente del diseño. Un recorrido que incluyó un encuentro con Matali Crasset, diseñadora industrial, y otro con Bernard Brechet, director creativo de Gédéon, que compartieron con el grupo sus procesos de trabajo y últimos proyectos.

VISITER

La visita se organizó en cinco itinerarios con los que experimentar el diseño, la arquitectura, el arte y la moda del París más actual: París histórico, Tour Marais, Tour de la Rive Gauche, Tour Saint Germain y Tour Belleville.

En Les Arts Décoratifs, equivalente del Louvre en artes decorativas, los alumnos disfrutaron de las muestras: "Madelaine Vionnet, puriste de la mode", primera retrospectiva de esta revolucionaria de la moda de principios del siglo XX, y "Homages à Toulouse-Lautrec affichiste", en la que cien de los mejores diseñadores gráficos homenajeaban al pintor. El propio Louvre, el Centre Pompidou, el Musée d'Orsay, el Espace culturel

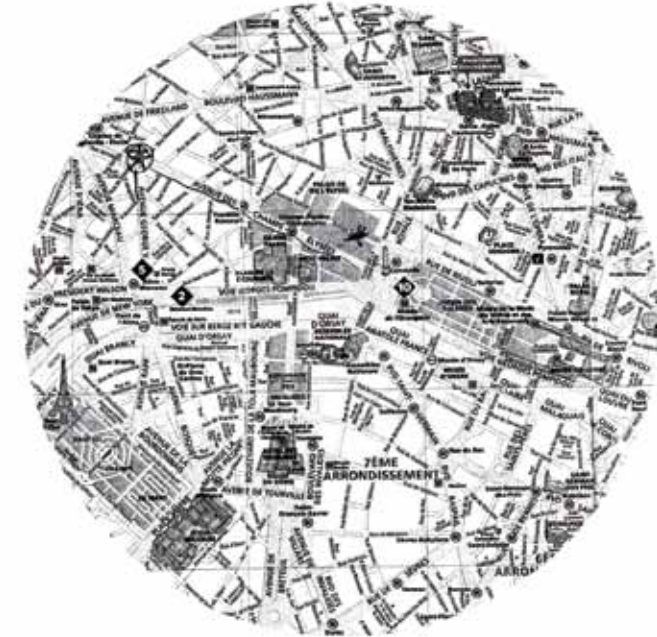
Louis Vuitton y el centro Le CENTQUATRE (con una exposición de Ugo Rondinone) fueron, además de las principales galerías, otros referentes visitados.

El programa incluyó dos ferias de la Semana de la Moda de París, Rendez Vous y Tranoi, así como las firmas más emblemáticas: Merci, Maison Martin Margiela, Collette, junto a las clásicas Prada, Hermés, Gucci...

Los estudiantes también pudieron conocer los espacios arquitectónicos más singulares: la sede del Partido Comunista Francés de Oscar Niemeyer; el Parque de la Vilette, (joya de la arquitectura "vegetal" del siglo XX), la Maison de Verre, el Institut du Monde Arabe; la Bibliothèque Nationale, La Cinémathèque (de Frank Gehry); la Cité du Refuge (de Le Corbusier)...

La rue de Grenelle y la rue du Cherche Midi, especializadas en el mundo del calzado, los cafés, las tiendas singulares como Deyrolle, Androuët, la asistencia a la ópera en el Palais Garnier, la Fondation Cartier y el Marché aux Puces Saint Ouen, el mercadillo de antigüedades más grande del mundo, completaron la experiencia.

MÁXIMA DISTANCIA RECORRIDA/DÍA >14,30 KM >19.622 PASOS





1. VISITA MATALI CRASSET
2. ESQUEMA PARÍS
3. MUSEO DEL LOUVRE
4. CAFÉ CHERIE
5. MUSEO DE ARTES DECORATIVAS
6. TERRASSE DE TUILERIERS
7. RUE DEBELLEYME
8. VISITA BERNARD BRECHET (GÉDÉON)



“La visita se organizó en cinco itinerarios con los que experimentar el diseño, la arquitectura, el arte y la moda del París más actual”

PARÍS —

“THE IDEAS SEEMED ENDLESS”
Jane ni Dhulchaointigh

WORKSHOPS

Los *workshops* son talleres creativos de gran intensidad dirigidos por un diseñador o equipo de diseñadores de reconocido prestigio que exploran con los estudiantes temas, estrategias y aspectos específicos del diseño. Estos ejercicios permiten que el alumno descubra nuevos métodos de trabajo que posteriormente aplicarán en sus proyectos de tesis. Cada *workshop* investiga un tema concreto: *Acción, Hands on, Concepto, Comunicación, Material, Back to Basics, Interacción.*

Action Design

Missoni

16.02.09 - 19.02.09

Luca Missoni - www.missoni.it

ACTION DESIGN

En el *workshop*, dirigido por Gala Fernández, Luca Missoni trabajó personalmente con el grupo. Explicó los orígenes de la empresa familiar, su evolución, sus procesos de trabajo y sus objetivos, y compartió su pasión por el tejido y los estampados coloristas con los alumnos. No lo hizo sólo a nivel teórico, sino también práctico, haciéndoles sentir en su propia piel la energía estética de los "Visitors", trajes de una sola pieza que forman parte de un proyecto experimental del diseñador. Auténticas piezas de "tejido en movimiento", que transforman tanto a quien los viste como al entorno inmediato.

Esto se hizo patente en las *performances* que protagonizaron los estudiantes en las calles de Madrid, ya que los estampados a base de líneas en pleno dinamismo produjeron un efecto sorprendente, especialmente cuando se integraron en el espacio urbano cotidiano o ocuparon un espacio ya conocido, como el patio del Palacio de Altamira.

El resultado, documentado por los propios alumnos en un vídeo, un dossier y su presentación en el estudio del European Design Labs, despertó un gran entusiasmo en Luca Missoni, que destacó tanto su variedad conceptual como su calidad formal.

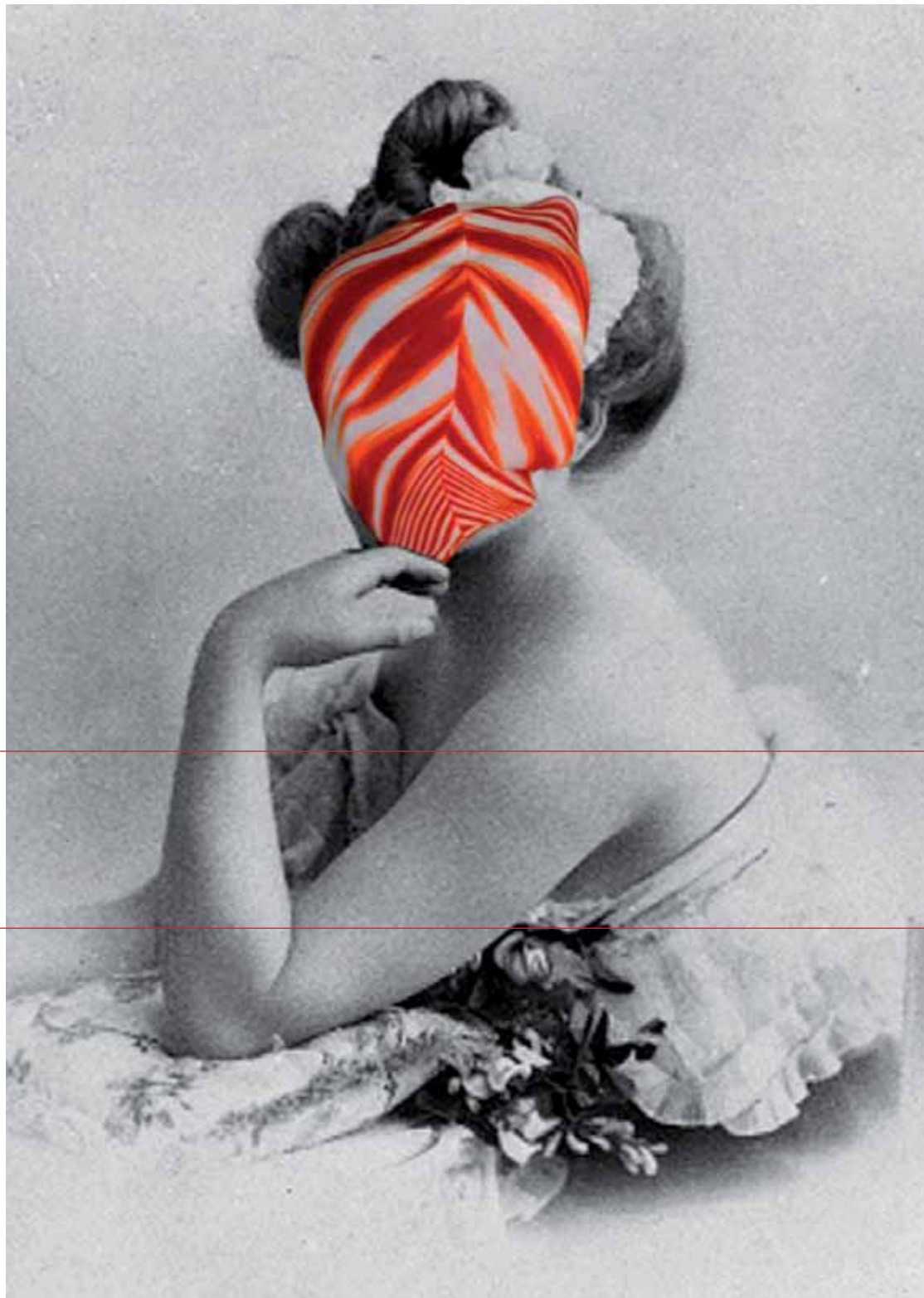
Para realizar sus proyectos, los participantes se inspiraron en el interés de Missoni por el dinamismo constante y su inspiración estética al trabajar tejidos y texturas. El énfasis en la innovación, característico de la marca, lle-

vó al grupo a interpretar el mundo Missoni con toda libertad técnica y conceptual, y a diseñar arriesgadas propuestas individuales: Missoni DNA, Patterns, Missoni Invasion, transMissoni, Missoni Trans Arte, Missoni Landscapes, etc.

LUCA MISSONI

Inmerso en el mundo del diseño por nacimiento, su vocación siempre ha sido la experimentación creativa, tanto en el dibujo como en los aspectos técnicos del textil. Titular junto a sus hermanos Vittorio y Angela de Missoni SpA, Luca Missoni es uno de los diseñadores italianos más valorados en el campo de la moda y el diseño a nivel internacional. Ha sido director creativo de las colecciones Missoni Uomo y Missoni Sport. Actualmente es el responsable del Archivo Missoni, proyecto que desarrolla para preservar la herencia histórica de la empresa, y es comisario de eventos y exposiciones internacionales y además, ha creado el sistema de paneles luminosos y de colores que caracteriza el concepto ambiental de las nuevas boutiques Missoni. Ha diseñado los trajes para el innovador espectáculo de danza AEROS, en cartelera desde enero de 2003. Por otro lado, desempeña una intenso trabajo fotográfico, que se expone en la galería Photology de Milán, desde 2001, y en la Michael Hoppen Gallery de Londres, desde 2008.





“Los participantes se inspiraron en el interés de Missoni por el dinamismo constante y su inspiración estética al trabajar tejidos y texturas”

MISSONI —



Hands on Design

Ciszak Dalmas

23.03.09 - 27.03.09

Ciszak Dalmas - www.ciszakdalmas.it

HANDS ON DESIGN

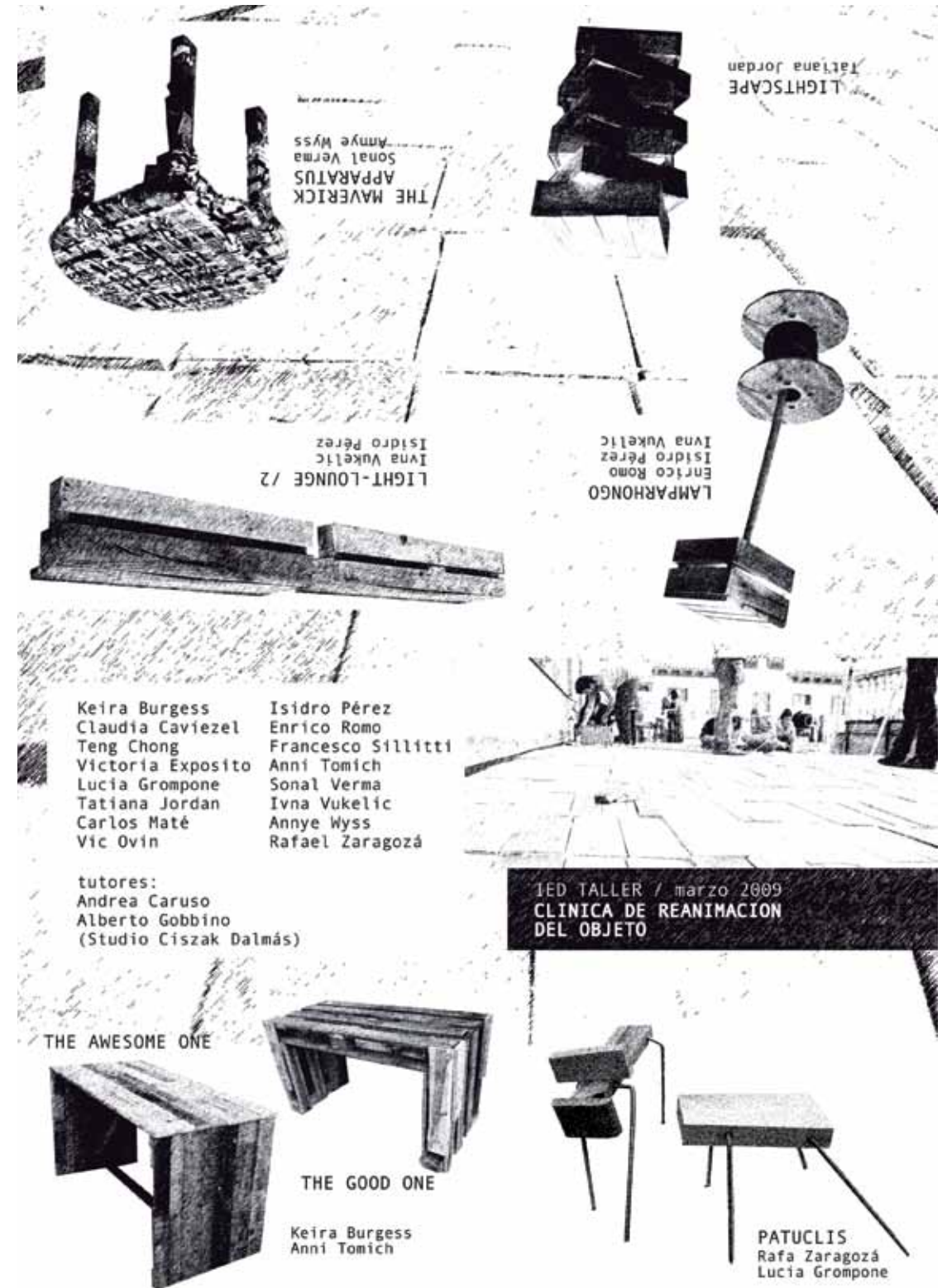
El *workshop* "Clínica de Reanimación del Objeto" exploró las posibilidades del diseño sostenible con la imaginación y la creatividad como mecanismos fundamentales. Desde el concepto de re-uso aplicado a objetos desechados, se formaron nuevas configuraciones de los mismos a través de distintos procesos de recomposición. Se utilizaron palés de 120 x 100 x 13 cm. como módulo fundamental para crear un espacio privado de trabajo: la terraza de la sede del European Design Labs en el edificio modernista de la calle Larra. Los participantes trabajaron en la re-interpretación de este espacio, proyectando y construyendo físicamente los elementos de arquitectura y el mobiliario exterior. Para su elaboración utilizaron la madera de los palés, telas, plástico, metacrilato y distintos objetos que aportaron para buscarles un re-uso.

El ejercicio incluyó la proyección de vídeos explicativos de cómo otros diseñadores trabajan materiales de re-uso: Gamper Martino, Max Lamb, Raw Edges, GamplusFratesi, Peter Marigold, Yael Mer y Erik Bjork, y propició un debate abierto sobre la relación entre la artesanía, el design-art y la industria. Además, los alumnos pudieron vivir en directo la 'recogida gratuita' de muebles abandonados organizada por el Ayuntamiento de Madrid un día al mes en los barrios de la capital. El taller concluyó

con la presentación pública del espacio intervenido y de las piezas de mobiliario creadas: tumbonas, bancos, lámparas, mesas, sillas personalizadas...

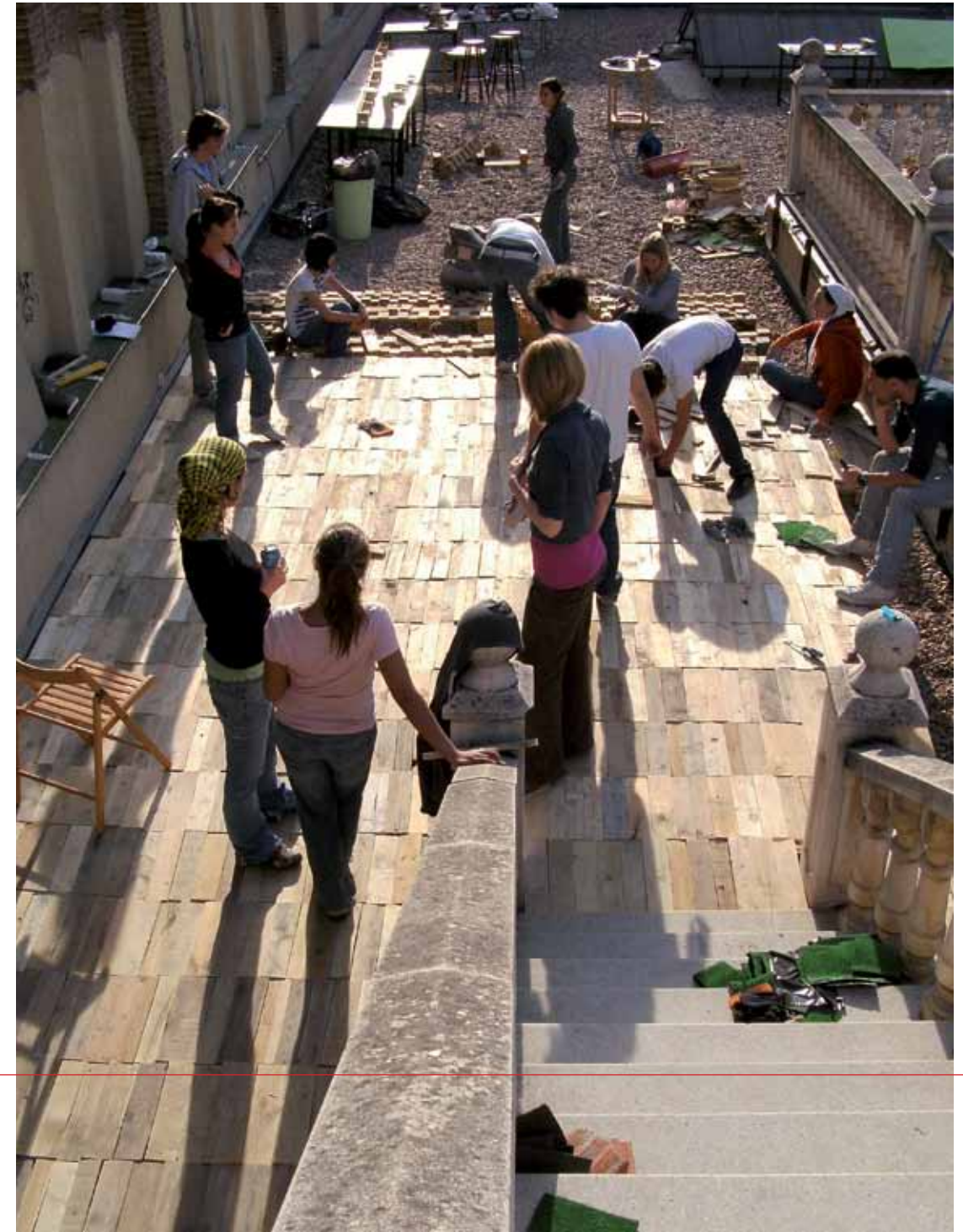
CISZAK DALMAS

Alberto Gobbino Ciszak y Andrea Caruso Dalmas se licenciaron en 2005 en Diseño Industrial en el Politécnico di Torino. Comenzaron su trayectoria profesional trabajando en París para el estudio Inga Sempé, en Milán para Artemide y en Turín para and Brh+ y Pininfarina Extra Design. En 2007 realizaron el European Design Labs, trabajando en *workshops* dirigidos por diseñadores internacionales, y colaborando en proyectos experimentales con empresas del sector, como Ikea, Metalarte, Camper y Vitra. En 2008 participaron en el master Self Design de la Universidad Politécnica de Madrid, y dirigieron distintos cursos especializados en el Istituto Europeo di Design. En 2009 fundaron su propio estudio en Madrid, centrado en el desarrollo de proyectos transdisciplinares en el campo del diseño y la comunicación. Su trabajo ha sido mencionado en distintas publicaciones especializadas -como *Urban Magazine*, *Pasajes Diseño* o *El País*- y ha sido expuesto en ferias internacionales de Turín, Milán y Madrid.





“Trabajaron en la re-interpretación del espacio, proyectando y construyendo físicamente los elementos de arquitectura ”



Concept Design

Ian Ferguson

04.05.09 – 08.05.09

Ian Ferguson - www.postlerferguson.com

CONCEPT DESIGN

En el workshop "New Rules" sobre Concept Design planteó un interesante debate: ¿están nuestras acciones definidas por los objetos que nos rodean?, ¿o son los objetos los que están definidos por nuestras acciones?... Cuando usamos una cosa de forma "incorrecta" ¿la convertimos en algo nuevo?... Para ilustrar esta reflexión hizo referencia al trabajo de varios creadores Erwin Wurm, Gabriel Orozco, Jacques Tati, Julia Child y Richard Wentworth.

En nuestra sociedad la rutina parece haberse convertido en la reina absoluta, así como los objetos con los que se manifiesta: menaje, mobiliario, accesorios, utensilios empiezan a dominarnos. ¿Cómo pasaríamos un día sin alguno de ellos?

En el estudio del European Design Labs el trabajo se centró en la investigación del diseño como una "receta" de posibles acciones para transformar un objeto sin modificarlo físicamente. Desde las pautas de esta disciplina, con la comida como argumento central, se crearon diferentes mecanismos de transformación cuyo resultado fue, en la mayoría de los casos, asombroso. Al replantear la relación entre forma, función y uso, los alumnos generaron nuevas posibilidades para los materiales propios de la gastronomía y aplicaciones innovadoras para elementos comestibles. Discretos utensilios de la vida cotidiana adquirieron nuevos significados: una papelería, una regadera, una lámpara, una regla, una percha....

Organizaron desde la cocina una verdadera revolución conceptual.

IAN FERGUSON

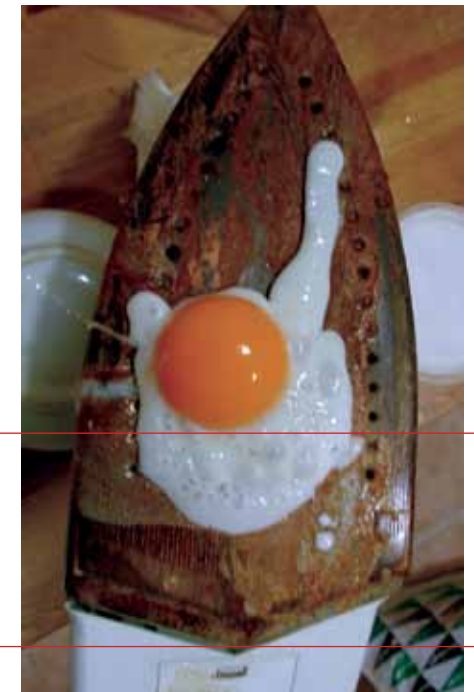
Arquitecto y diseñador, es el fundador, junto a Martin Postler, de PostlerFerguson, empresa especializada en el desarrollo de estrategias culturales, económicas y tecnológicas a través del diseño. Su trabajo siempre parte de una base multidisciplinar que combina las funciones de una firma de diseño y un centro de investigación, realizando al mismo tiempo proyectos comerciales y proyectos independientes de investigación.

Los diseñadores, licenciados en Diseño de Producto en el Royal College of Art de Londres, estudiaron también en el Massachusetts Institute of Technology, y la Muthesius Academy of Fine Art & Design, en Kiel (Alemania). Han trabajado juntos desde 2007 en EE.UU., Alemania, Reino Unido, Japón, China y Hong Kong. Actualmente residen en Londres. Entre sus clientes figuran Selfridges, BBC, Goods of Desire, Walking With Robots, Puzhen y Levis. Imparten clases en la London Metropolitan University y la American Intercontinental University, tras su experiencia formativa previa en el Southern California Institute of Architecture, la University of California (Los Angeles) y la Aarhus University (Dinamarca). Su proyecto "Paper AK-47" ha sido publicado por Die Gestalten Verlag y se ha distribuido por tiendas de todo el mundo.





CONCEPT DESIGN



“¿Están nuestras acciones definidas por los objetos que nos rodean?, ¿o son los objetos los que están definidos por nuestras acciones?...”

Communication Design

Marloes Ten Bhömer

01.06.09 – 05.06.09

Marloes Ten Bhömer - www.marloestenhomer.squarespace.com

COMMUNICATION DESIGN

El *workshop* utilizó el estudio del European Design Labs y otros espacios de la sede de IED Master para que los alumnos investigaran en las posibilidades de diseñar, construir y documentar un objeto o un mecanismo que consiguiera alterar la manera en que una persona se mueve. Para realizar el proyecto era necesario ir más allá de los objetos que simplemente ayudaran o imposibilitaran el movimiento físico, así como explicar los motivos por lo que esa alteración podría resultar interesante.

La diseñadora invitó a los alumnos a ver los objetos no sólo como "piezas" o "productos" que sólo adquieren vida en nuestras manos, sino que existen también en la pintura, en el cine... Son, en realidad, los protagonistas de las historias, a veces invenciones que han cambiado nuestra realidad.

Para hacer esta investigación fue necesario que los participantes presentaran y documentaran el objeto y su historia, su concepto, su contexto, en un trabajo tangible. Tuvieron que elegir una forma que se adaptase a su idea: un artículo de periódico, una fotografía, una impresión gráfica, un objeto real, los recuerdos de un objeto, un vídeo, una animación, una *performance*... Y dar así respuesta a varias reflexiones: ¿un objeto representa o refleja la condición humana?, ¿aporta alguna mejora?, ¿está destinado a un usuario individual o a un grupo?, ¿es público o privado?, ¿el objeto se relaciona de alguna manera con la robótica o los cyborgs?, ¿cuál es la manera óptima de comunicar tus conclusiones?. Uno de

los proyectos optó por experimentar con el funcionamiento habitual del fotomatón y con las reacciones de la persona fotografiada cuando se altera el ritual previsto con nuevos códigos, ritmos, posturas...

MARLOES TEN BHÖMER

La diseñadora holandesa, muy bien considerada por la crítica, estudió Diseño de Producto en la Higher School of Arts de Arnhem antes de realizar un M.A. en Diseño en el Royal College of Art de Londres. En la actualidad su trabajo está enfocado en el diseño innovador de calzado, con propuestas vanguardistas que siempre ofrecen una alternativa a los lenguajes y tipologías ya existentes. Sus modelos, provocativos y espirituales al mismo tiempo, están contruidos a partir de líneas claras, materiales y técnicas de construcción más cercanas a la arquitectura que a la moda femenina. Ajenos a los códigos y clichés convencionales, consiguen dar a la mujer nuevas posibilidades de libertad.

Su trabajo ha estado ya expuesto en museos y galerías de Londres, Tokio, Alemania, los Países Bajos, Zimbawe, Melbourne y Washington. Ha aparecido en publicaciones de todo el mundo. La diseñadora ofrece de forma habitual charlas y conferencias sobre su trabajo y participa en propuestas de galerías y de clientes privados. En la actualidad está ultimando su propia marca, MARLOESTENBHÖMER ©.





“¿Un objeto representa o refleja la condición humana?, ¿aporta alguna mejora?, ¿está destinado a un usuario individual o a un grupo?”

COMMUNICATION DESIGN —



Material Design

Jane Ni Dhulchaointigh

20.07.09 – 24.07.09

Jane Ni Dhulchaointigh - www.sugru.com

MATERIAL DESIGN

En el *workshop*, titulado "Hands On", los alumnos descubrieron nuevas perspectivas en la creación de conceptos, narrativas y objetos jugando con materiales muy diversos con sus propias manos. La diseñadora compartió con ellos su sensación de que hoy en día no se puede estar satisfecho con los objetos genéricos producidos en cadena, sino que se busca lo crudo, lo feo, lo no familiar, lo reparado, lo desgastado, lo sucio, lo único, lo raro o extraño: lo diferente. El grupo participó en esta investigación del uso de los materiales para explorar e incorporar estas nuevas necesidades sensitivas y para pensar un futuro poblado por objetos, cada vez más diversos, que suplan esta necesidad de individualidad e imperfección.

Cada alumno aportó tres objetos con los que trabajar. La primera tarea consistió en buscar su esencia. Para ello, los despiezaron minuciosamente observando en detalle el comportamiento del material y sus propiedades. La segunda fase partió de estas pequeñas piezas para explorar nuevas posibles construcciones y combinaciones con materiales diferentes, ajenos al objeto inicial. El objetivo fue crear diez nuevos elementos con los que explorar las nuevas cualidades creadas, tanto estéticas como funcionales, y los nuevos comportamientos: flexibilidad, funcionalidad... Finalmente, construyeron de forma manual un nuevo objeto a partir de esos materiales revisados, buscando valores, tales como su capacidad de reciclaje, su usabilidad, su sostenibilidad ecológica, su viabilidad

económica y social... Los resultados demostraron la importancia de la experimentación manual como herramienta para investigar en los proyectos de forma multidisciplinar, más allá del concepto.

JANE NI DHULCHAOINTIGH

La diseñadora irlandesa es conocida por ser la inventora de un nuevo tipo de material a base de siliconas, inspirado en la necesidad que los consumidores tienen de un mayor control sobre el diseño de sus propios objetos, pudiendo modificarlos ellos mismos. La diseñadora creó este producto, llamado sugru®, mientras estudiaba en el Royal College of Art de Londres, hace cinco años, y desde entonces ha colaborado con científicos y expertos de distintas firmas y universidades para desarrollar este material y su aplicación comercial. En su investigación conjuga el análisis técnico con el potencial más lúdico y subversivo del diseño, centrándose más en los retos creativos que genera la vida cotidiana que en el campo más teórico del diseño. En este momento centra su trabajo en el desarrollo de nuevas posibilidades materiales para aplicar a objetos ya existentes, con el fin de que otras personas puedan re-diseñarlos. Su propuesta supone un cambio en la actitud general del diseño, ya que desembocaría en un entorno lleno de infinitos objetos únicos, en los que la personalidad de quien los posee quedase realmente reflejada.





“No se puede estar satisfecho con los objetos genéricos producidos en cadena, sino que se busca lo reparado, lo único, lo feo”



Back to Basics

Boisbuchet

03.08.09 – 07.08.09

Gala Fernández - www.galafmstudio.squarespace.com
Hélène Bergaz - www.helenebergaz.net

BACK TO BASICS

Boisbuchet es un espacio único para el diseño, que acoge cada verano talleres internacionales en unas instalaciones en las que la inspiración y la creatividad se desarrollan al máximo. En el workshop "Back to Basics" la diseñadora buscó el motivo por el cual cada diseñador empieza o afronta un proyecto. A través de un sencillo método de análisis (en este caso, del contenido de la maleta que cada alumno había llevado, y la reflexión y búsqueda del motivo por el que había elegido sus objetos más cercanos, se realizó una selección progresiva hasta elegir sólo uno o varios objetos erigiéndolos en "indispensables"... A partir de ahí, el taller contó con la colaboración de la fotógrafa y diseñadora Hélène Bergaz que propuso "La chambre noire" como ejercicio: cada participante tuvo que construir artesanalmente en cartón su propia cámara estenopeica. Esta cámara fue la herramienta con la que se documentó el proceso de selección realizado a partir de tres únicas imágenes que el propio alumno trabajó en el laboratorio.

De forma paralela, se construyó una cámara estenopeica móvil de gran formato (170x170cm.), con la que se realizaron experiencias de visionado, tomas y revelado. El resultado redundó en una vuelta al inicio de la técnica fotográfica, lejos del mundo digital, ahora omnipresente, y en la experiencia práctica de la interpretación de la realidad a través de su plasmación en imágenes.

HÉLÈNE BERGAZ

Después de terminar sus estudios de Diseño Gráfico en el Instituto Europeo de Design de Madrid, la diseñadora fundó junto a Marta Botas y Elisa Beotas el gabinete de diseño y comunicación LA(CLE), donde combinaba el desarrollo de proyectos de gráfica aplicada a moda, diseño de interiores, identidad corporativa y diseño editorial con la labor de docente en el propio IED.

Ha participado en diferentes talleres, cursos y seminarios de fotografía en España y Francia, de la mano de Martin Parr, Laurent Monlaü y Jean François Chevrier, y ha reci-

bido la invitación como artista en l'École National Supérieure de la Photographie en Arles (Francia) –en donde expuso su proyecto fotográfico "On est un, on est deux, on est tous". En la actualidad colabora con escuelas, festivales, colectivos y artistas trabajando exclusivamente en fotografía.

Sus últimas exposiciones han tenido lugar en Madrid, durante el "Salón Internacional de Creadores Independientes y Nuevos Espacios de Arte" en el Centro Cultural Casa de Vacas (desde 2008) en Estampa, ha colaborado en la creación de una edición limitada para Fast Gallery, y en París, ha presentado su proyecto "Transformador" durante la inauguración de la sala de exposiciones de la Rue du Guinier (en 2009). En la primavera de 2010 participará en una muestra en la sede madrileña de la Unión de Bancos Suizos.

GALA FERNÁNDEZ

Licenciada en Bellas Artes y en Diseño Industrial, ha sido docente y coordinadora de diversos cursos y master en IED Madrid, donde en 2007 creó e implementó el programa European Design Labs. Entre 2000 y 2004 trabajó con Fabrica, en Treviso, coordinando exposiciones y proyectos. Desde entonces ha colaborado con galerías, estudios y diseñadores en toda Europa. Ha ofrecido conferencias en el Royal College of Art y la Goldsmiths University, de Londres, en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Lisboa (FAUTL), la Universidad de Arquitectura de Estambul o el Nederland Architectuur Instituut de Róterdam. Actualmente colabora de forma habitual en el desarrollo de diversos workshops, como los que organizan en Boisbuchet el Museo Vitra y el Museo Georges Pompidou, o la Escuela de Diseño de la Universidad Anáhuac México Norte. Compagina su labor como *project manager* para IED Madrid con su trabajo de agente para diferentes empresas, instituciones, artistas y diseñadores y otras actividades ligadas al mundo del diseño, el arte y la cultura en GalafmStudio.





1. GALA FERNÁNDEZ CON EDL'09
2. CHÂTEAU BOISBUCHET
3. ALUMNOS EN EL TALLER
4. CUARTO OSCURO
5. ANNA TOMICH
6. LUCÍA GROMPONE



“Cada verano acoge talleres internacionales en unas instalaciones en las que la inspiración y la creatividad se desarrollan al máximo”

BACK TO BASICS —



Interaction Design

Random International



14.09.09 – 18.09.09

Random International - www.random-international.com

INTERACTION DESIGN

La investigación propuesta por Hannes Koch y su asistente Thomas John Metcalfe utilizó tanto el estudio del European Design Labs como otros espacios de Madrid. El objetivo de "VeryRapidPrototyping" fue desarrollar una herramienta, un prototipo con el que conectar con el público y hacerle interactuar con el diseño de una manera directa. Conseguir incluso sorprenderle y provocarle para que participase y se apropiase del diseño. El taller permitió que los alumnos protagonizaran la experiencia de sacar el diseño desde los laboratorios a la calle, de situarlo en la vida real. El proceso incluyó también la documentación en tiempo real de la producción y utilización del objeto, así como de su presentación pública y de la respuesta de los espectadores.

Varias de las propuestas resultantes optaron por la combinación de la tecnología con las rutinas cotidianas. Muy bien recibida fue la incorporación de una "ventana" digital en los vagones de metro, a través de la que disfrutar del espacio exterior por el que se circula. El objetivo fue eliminar la sensación claustrofóbica de estar atrapado en un espacio cerrado e incomunicado. Otro proyecto atractivo fue el basado en la deriva situacionista de Guy Debord y la psicogeografía que propuso una manera alternativa de moverse por la ciudad siguiendo un sencillo mecanismo electrónico. Un sistema lumínico de dos colores guiaba de manera aleatoria la dirección a seguir por el transeúnte, que descubre así nuevos territorios a su alrededor.

RANDOM INTERNATIONAL

Stuart Wood, Flo Ortkrass y Hannes Koch crearon este colectivo londinense en 2002. Aunque comenzaron trabajando en los estudios de Olafur Eliasson, Philips Design y los laboratorios creativos de la BBC, en 2005 establecieron su propio estudio.

Trabajando siempre en los límites entre innovación y ciencia, arte y diseño, desarrollan proyectos cada vez más artísticos, con los que reinterpretan la frialdad del trabajo digital ofreciendo una experiencia manual con la tecnología. Sus instalaciones, proyectos específicos y *performances*, enfatizan la naturaleza efímera de la información e investigan los procesos experimentales. Han estudiado recientemente el potencial de añadir cualidades animadas a objetos y entornos habitualmente pasivos. Considerados por *The Observer* como unos de los mejores diseñadores del Reino Unido, han recibido varios premios internacionales: Prix Ars Electronica 2009, Wallpaper Design Award 2006, iF Design Award 2005, Creative Futures Award 2005, entre otros. Muestran su trabajo en galerías y museos de Londres y Nueva York. El colectivo mantiene su actividad docente en el Ravensbourne College of Communication y en la Platform 8 del Royal College of Art's Design Products Department. Próximamente participarán en la muestra "Decode", en el Victoria & Albert Museum de Londres.





“El taller posibilitó que los alumnos protagonizaran la experiencia de sacar el diseño desde los laboratorios a la calle”

Caducidad-Olfato = Tránsito-Sabor

Andrés Madrigal

01.04.09

Andrés Madrigal - www.alboroque.es



“Son muchos los factores psicológicos y sociológicos que determinan nuestra forma de entender Caducidad-Tránsito en la cocina”

CADUCIDAD-OLFATO = TRÁNSITO-SABOR

El cocinero profundizó con los alumnos en los dos conceptos clave que estructuran el master: “Caducidad” y “Tránsito”. Cómo él mismo explica: *La caducidad siempre da la razón al tránsito. “Los pensadores siempre dan la razón al futuro, pero nunca al presente, que para ellos es siempre pasado”. “La naturaleza nos ofrece los alimentos en estado simple, y es al que cocina a quien le incumbe saber utilizarlos de mil maneras, (Caducidad-Tránsito) evitando negligencias que nos lleven a visitar al doctor”.*

Junto a los alumnos, investigó en las posibilidades de los sabores y las reacciones que tenemos todos ante los que ya conocemos de siempre y los que nos resultan nuevos: *“Son muchos los factores psicológicos y sociológicos que determinan nuestra forma de entender Caducidad-Tránsito en la cocina. Estos factores van desde la clase de personas que somos a cualquier idea preconcebida que tengamos, debido a nuestra cultura o crianza; incluso de nuestra memoria gustativa”.*

El grupo experimentó con sus cinco sentidos la diversidad de sabores, texturas, olores, colores, e incluso sonidos, siempre prometedor es en una cocina en funcionamiento, que intervienen en la elaboración de los platos. Platos que en realidad son interpretaciones diversas sobre materiales en transformación.

La potencia de la relación “Caducidad”-“Tránsito” en la gastronomía despertó mucho interés en los alumnos, varios de los cuales mantuvieron contacto con Andrés Madrigal tras el seminario para trabajar en estos conceptos y usarlos como referencia en sus proyectos de tesis.

ANDRÉS MADRIGAL

El cocinero, escritor y fotógrafo, madrileño se considera un autodidacta de formación práctica, iniciada de pequeño con su abuela Nuncia. Ha trabajado en varias cocinas prestigiosas de Madrid, como El Bodegón, Óter, Príncipe y Serrano, El Olivo y La Alborada. Realizó prácticas junto a grandes maestros como Juan Mari Arzak, Alain Ducasse y Roger Vergé.

Tras siete años dedicado al restaurante Balzac y dos al Azul Profundo, hoy es el director gastronómico de Alboroque, un laboratorio culinario construido a partir de la tradición y la reinterpretación. Madrigal complementa con soltura ingredientes de muy diversa procedencia, combinando las tradicionales tapas con el concepto más elaborado de la cocina en miniatura. En el año 2000 consiguió el premio internacional Gourmand World Cookbook al mejor libro escrito por un chef por “La cocina de Andrés Madrigal”; en el año 2008 Alboroque recibió su primera estrella Michelin, además de ser premiado como Restaurante del Año por la Guía Gourmetour.



Tallest is Beautiful

Kohei Nawa

18.03.09

Kohei Nawa - www.kohei-nawa.net

“Aplicaron principios prestados de la naturaleza, de la arquitectura y del mundo de las metáforas para realizar sus proyectos”

TALLEST IS BEAUTIFUL

El seminario cultural consistió en un reto: conseguir la estructura más alta posible con unos medios materiales sumamente sencillos: dos trozos de cartón de tamaño A3 y un rollo de cinta adhesiva. Se trataba de agudizar el ingenio, re-concebir la noción de belleza y familiarizarse con las propiedades físicas del material para conseguir un objetivo extremo. Los alumnos aplicaron principios prestados de la naturaleza, de la arquitectura y del mundo de las metáforas para realizar sus proyectos y llegar a lo más alto.

El desafío combinó en un mismo taller la investigación en diseño material y conceptual. Lejos de cualquier opción tecnológica, los participantes se vieron obligados a sacar el máximo partido de unos materiales muy limitados, de sus manos y de su capacidad creativa.

KOHEI NAWA

Kohei Nawa es un creador de Kyoto perteneciente a la más reciente generación de artistas plásticos japoneses. Su obra incluye esculturas de refinada ejecución (*beads, prism, liquid, scum, glue*) así como dibujos y murales. Un elemento común a todos ellos es la elaborada conceptualización de los inusuales materiales con los que trabaja (esferas de cristal, silicona líquida, burbujas de agua, espuma de poliestireno expandido...). Ha mostrado su trabajo en numerosas exposiciones, destacando la individual que le brindó la Fundación Miró de Barcelona. Además de ser profesor en la escuela de arte de la Universidad de Kyoto, Nawa es el impulsor del centro artístico Sandwich en esa ciudad.



OBSERVATORIO

CULTURAL

INTRODUCCIÓN

El Observatorio Cultural de European Design Labs es un ciclo de conferencias concebido para analizar el inmediato futuro, explorándolo a través del testimonio de reconocidos especialistas internacionales, que aportan sus experiencias desde los ámbitos del pensamiento, el diseño y el arte. El objetivo es trazar la forma del paisaje mundial, identificando sus problemas y las posibles soluciones, las tendencias y los valores actualmente en juego. Con este fin, el filósofo Francisco Jarauta ofreció una cartografía de los grandes retos venideros, invitándonos a hacer nuestros los problemas de la cultura contemporánea. Tras las claves aportadas por este análisis, en la pasada edición del Observatorio Cultural la reflexión se centró en la esfera de la comunicación, atendiendo especialmente a la revolución producida por la digitalización del mundo, un cambio de plataforma que afecta a todos los ámbitos de creación.

En este caso, se reunió en tres jornadas a diferentes expertos en diseño editorial en Internet, como Mario Tascón, responsable general de *lainformacion.com* o Ian Adelman, director de arte de *NYmag.com*, entre otros, para debatir sobre la arquitectura de la información del nuevo medio,

usabilidad, composición y contenidos, traducción de diseños y sobre las oportunidades que se generan.

El ciclo fue clausurado por el Premio Nacional de Artes Plásticas de 2005 y Premio Velázquez de 2009 Antoni Muntadas, quien reflexionó sobre distintas formas de intervención artística en la ciudad, para plantear una conciencia crítica sobre la esfera pública por construir.

Asimismo, los alumnos de European Design Labs mantuvieron tutorías privadas con Francisco Jarauta, Ian Adelman, Antoni Muntadas y diversas personalidades vinculadas a otras actividades públicas del IED Madrid, como Esa Vesmanen, galardonado con el Finnish Designer Awards'08 en Interiorismo de 2008, o la diseñadora industrial Lindsay Adelman.

De esta manera, y sumando a esta experiencia la presencia de otras figuras internacionales en ediciones anteriores, como Ezio Manzini, Joana Vasconcelos, Alicia Framis, Svetlana Heger, Shoji Ito, Chris Lefteri o Javier Romero, entre otros, el Observatorio Cultural se ha convertido en una plataforma privilegiada desde la que divisar el escenario en el que nuestros diseñadores deberán desarrollar su actividad y decidir cómo proyectar el mundo.



BY FRANCISCO JARAUTA

04.03.09



■ FRANCISCO JARAUTA

Catedrático de Filosofía de la Universidad de Murcia. Profesor invitado de universidades europeas y americanas, sus trabajos se orientan especialmente en el campo de la Filosofía de la Cultura, la Historia de las Ideas, la Estética y Teoría del Arte. Comisario de varias exposiciones internacionales como "Micro-Utopías. Arte y Arquitectura" (2003) y "Desde el puente de los años. Paul Celan - Gisèle Celan-Lestrange" (2004), es miembro del Patronato del Centro Andaluz de Arte Contemporáneo y

del Consejo Rector del IVAM (Valencia). Forma parte del Comité Científico de *Iride*, *Experimenta*, *Pluriverso*, *Le Monde Diplomatique*, *World Political Forum* y la *Scuola Internazionale di Studi* (Modena). Participa en el grupo *Géophilosophie de l'Europe* y es coordinador del Grupo Tánger. Igualmente dirige el Observatorio de Análisis de Tendencias de la Fundación Marcelino Botín, la colección *Arquitectura* y el Comité Científico del Instituto Europeo di Design (Madrid).

BY IAN ADELMAN

29.04.09



■ IAN ADELMAN

Formado como diseñador industrial, Adelman es el actual Director de Arte de NYmag.com. Con anterioridad trabajó durante varios años como consultor independiente, creando aplicaciones informáticas para la gestión de la práctica médica, desarrollando diseños para la industria de la banca minorista, diseñando el sitio web de la Cámara de Representantes de los EE.UU. o ilustrando artículos de revistas. Previamente había formado parte del equipo de Microsoft, desarrollando el diseño de prototipos para la televisión interactiva. Fue Director de Arte en la Fundación de Slate.com, donde dirigió el diseño visual y la interfaz de usuario durante dos años.

BY ANTONI MUNTADAS

13.10.09



■ ANTONI MUNTADAS

Su obra aborda temas sociales, políticos y de comunicación, como la relación entre el espacio público y privado dentro de determinados marcos sociales o los canales de información y la forma en que son utilizados para censurar o promulgar ideas. Presenta sus proyectos en distintos medios, como fotografía, vídeo, publicaciones, Internet, instalaciones e intervenciones en espacios urbanos.

Ha impartido y dirigido seminarios en diversos centros de investigación y educación de Europa y E.E.U.U., y ha recibido diversos premios y becas por parte de instituciones como la Solomon R. Guggenheim Foundation, la Rockefeller Foundation, el National Endowment for the Arts, el New York State Council on the Arts, Arts Electronica en Linz, el Premio Nacional de Artes Plásticas (2005) y el Premio Velázquez (2009), entre otros.

BY ESA VESMANEN

04.11.09



■ ESA VESMANEN

Esa Vesmanen ha recibido el premio Finnish Designer Awards 2008 en la modalidad de arquitectura de interiores por su proyecto para la óptica 'Salme', creando un único y sofisticado estilo para la tienda. Los muebles y el sistema de luces han sido diseñados respetando el material original y la estructura del edificio. En 2004 fundó su estudio, Pure Design, junto al diseñador industrial Tuomas Antikainen. 'KOE -Kitchen Concept' es una de sus obras más conocidas, creada des-

pués de tres años de investigación en el Future Home Institute de la Universidad de Arte y Diseño de Helsinki. Vesmanen investigó las interacciones básicas entre las personas, el espacio y la naturaleza para llevar a cabo este trabajo. El resultado final se presentó en la exposición SAUMA [User Driven Design], que itineró durante tres años por EE.UU. para viajar luego a Islandia, Finlandia y Dinamarca.

“LA REVISIÓN COMO OBJETO DE TRABAJO. LA VERSIÓN COMO TÁCTICA CREATIVA. EL MÉTODO COMO PLATAFORMA DE ESPECULACIÓN ”
Edgar González

SEMINARIOS

INTRODUCCIÓN



Dado el carácter multidisciplinar de European Design Labs, su programa incluye una serie de seminarios que proporcionan a los estudiantes herramientas conceptuales, prácticas y de lenguaje especializado en el área de diseño. Los seminarios, enfocados hacia tres áreas principales (la comunicación de proyecto, proyectos y metodología, y el diseño y la cultura), abordan temas fundamentales del discurso y la práctica del diseño contemporáneo. Su formato es el más adecuado según su naturaleza: lecciones, conferencias y/o talleres prácticos dirigidos por profesionales especializados, así como visitas a instituciones, fábricas, centros de gestión y producción... que

son fuente de información e inspiración para los proyectos de investigación.

Teniendo en cuenta que la comunicación visual es fundamental para representar y definir cualquier proyecto de diseño, independientemente de la especialidad a la que pertenezca el estudiante, se hace especial hincapié en el uso y aprendizaje de los medios audiovisuales.

Los seminarios técnicos que se han desarrollado en esta edición han sido: Videoprototipado/I-Movie, Tecnologías del vídeo, Rhinoceros, Illustrator, Photoshop, Final Cut, Free Mind, Keynote y Power Point.

CENTRO DE CONTROL TRÁNSITO AÉREO

14.04.09

www.aena.es



CÓMO SE GESTIONA EL TRÁNSITO

En estos singulares espacios, habitualmente cerrados al público, la idea de "Tránsito" adquiere un protagonismo total y la experiencia del viaje se vive en toda su complejidad. En el CCA se monitoriza y dirige el tráfico de la mayor parte del espacio aéreo peninsular a través de un complejo sistema de radares y controladores. La gestión del flujo es puramente virtual. En la T4, además de las zonas de tránsito de viajeros, se visitaron las áreas dedicadas a la gestión automatizada de equipajes. Aquí el flujo colectivo es tratado de una manera física.

Durante unas horas el grupo se encontró inmerso en un ámbito espacial desde el que se dirige el destino, los horarios e incluso la velocidad de miles de personas y de sus pertenencias. Un espacio físicamente estable en el que, en realidad, nada permanece quieto. Las escalas, llegadas y salidas marcan un ritmo incesante de movimiento que se hace necesario monitorizar.

Amauri Arrieta, Relaciones Públicas del CCA y Amalia García Alonso, Relaciones Públicas del aeropuerto de Barajas, acompañaron a los alumnos en su visita al Centro de Control Tránsito Aéreo de Madrid y a la terminal T4.

BASURAMA

13.05.09

www.basurama.org



VIAJE A LA PERIFERIA DEL RESIDUO

El seminario cultural dirigido por Miguel Rodríguez "Mister", del colectivo Basurama, llevó al grupo por un itinerario de la periferia sur de Madrid visitando diversos lugares vinculados al tratamiento de residuos: el Centro de Detecsa en Valdemingómez (almacén de residuos de demoliciones), la Cañada Real Galiana (camino de trashumancia a lo largo del cual se acumulan vertederos legales e ilegales), el Vertedero de neumáticos de Seseña (junto a la macroubanización de El Pocero) y Desguaces La Torre (almacén de piezas de vehículos).

En este seminario se reflexionó sobre la caducidad de la materia, sobre su re-uso y sobre la capacidad de consumo de una metrópolis como Madrid. Las conclusiones de los alumnos demostraron que esta realidad es extrapolable a cualquier gran ciudad y la necesidad de que el diseño sostenible se implique en el desarrollo de propuestas alternativas de convivencia y gestión de nuestros residuos. Varios de los participantes se han decidido por la reinterpretación de objetos como una de sus herramientas de trabajo en su proyecto de tesis.

Basurama es un colectivo dedicado a la investigación y a la gestión cultural creado en 2001 que ha centrado su área de actuación en los procesos productivos, la generación de desechos que éstos implican y las posibilidades creativas que suscita la coyuntura contemporánea. Ha ido evolucionando y adoptando nuevas formas desde sus orígenes. Pretende estudiar fenómenos inherentes a la producción masiva de basura real y virtual en la sociedad consumista aportando nuevas visiones que actúen como generadores de pensamiento y actitud. Detecta resquicios dentro de estos procesos de generación y consumo que no sólo plantean interrogantes sobre nuestra forma de explotar los recursos, sino también sobre nuestra forma de pensar, de trabajar, de percibir la realidad.



IVÁN MARTÍN

11.05.09/14.05.09

www.consumocuidado.net

DISEÑO SOSTENIBLE

En el seminario se reflexionó sobre la responsabilidad ecológica que todos compartimos, en la que los diseñadores deben tener un papel activo. Nos encontramos en un punto en el que, si no ponemos algún freno o solución al enorme despilfarro de los recursos de la Tierra, el legado que dejaremos a las generaciones futuras será cada vez más escaso. Esto, unido a los grandes niveles de contaminación actual y a un parque de objetos cada vez más grande, más redundante e inútil, con ciclos de vida muy cortos que acaban pronto en el vertedero, pronostica un planeta enfermo, pobre y terriblemente inestable. Uno de los actores más importantes y necesarios para que se produzca el cambio hacia una producción y consumo sostenibles es el diseñador industrial, capaz de aunar y optimizar idea, estética, materiales, producción y uso para crear un parque objetual responsable con su entorno social y medioambiental.

El grupo visitó la exposición "Produce, consume, recicla..." en el Círculo de Bellas Artes de Madrid, en la que el diseñador hizo un recorrido explicativo de la vida de los productos, desde su concepción hasta su desecho, y de cómo las decisiones que toman los diseñadores influyen no sólo en el cómo se hace o cómo se usa sino también en el cómo "se deshace". A continuación los alumnos debatieron sobre estos aspectos y sobre las herramientas a su alcance para lograr pensar y elaborar sus proyectos desde una perspectiva de sostenibilidad, que combine ecología y diseño.

Iván Martín se dedica principalmente al diseño de producto. Estudió en la facultad de Bellas Artes de Madrid para después especializarse en Diseño Industrial en la UIAH en Finlandia, donde trabajó una temporada para Nokia. Desde hace ocho años trabaja como diseñador freelance realizando proyectos para compañías y diseñadores como Helena Rohner, Agatha Ruiz de la Prada o José Miró. Además es el creador del proyecto ConSumoCuidado, que agrupa conceptos de reciclaje, reutilización y libre distribución. Hace cuatro años creó y fundó con un grupo de amigos Goodfore, una plataforma para el desarrollo del diseño sostenible, donde actualmente ejerce de Design Manager, siendo responsable del área de diseño y desarrollo de producto.

NIEVES SORIANO

16.07.09

www.nievessoriano.blogspot.com

¿CÓMO MIRAR SIENDO CONTEMPORÁNEO?

El seminario consistió en una reflexión teórica en la que se trataron algunas de las claves interpretativas sobre qué es la mirada contemporánea, y sobre el origen del arte y la creación contemporáneos. La aparición de la fotografía y, posteriormente, del cinematógrafo revolucionan las perspectivas desde las que acercarnos al mundo. Con ellas, la experiencia corporal de los individuos que las vivieron giró. La forma antigua de mirar el mundo no fue posible. Y este cambio en la mirada externa revierte sobre la observación interior, del yo, de una sociedad. El seminario trató de reconstruir estos hechos, caminando por el filo de un espejo fragmentado.

Los alumnos entendieron la importancia que tiene, como diseñadores, entender la manera en que la sociedad "mira", así como la necesidad de tener una mirada consciente y crítica, que les permita superar ideas preconcebidas y, así, comprender la manera en que sus creaciones son percibidas por los demás.

Nieves Soriano estudió filosofía en la Universidad de Murcia y realizó estudios de postgrado en l'École des Hautes Études en Sciences Sociales de París consiguiendo la máxima calificación en su tesis de Doctorado Europeo. Ha impartido seminarios en las universidades de Valencia, Murcia y en el IED Madrid. Orientada hacia el campo de la Historia de las Ideas y los Estudios Culturales, ha publicado artículos que entrelazan los campos de la Literatura, la Filosofía y el Arte en revistas como *Barcarola*, *Espéculo*, *Cultura*, *Lenguaje y Representación*, de la Universidad Jaume I, *Daimon* de la Universidad de Murcia o en la revista argentina de culturas en diálogo *Konvergencias*, así como el libro *Viajeros Románticos a Oriente: Delacroix, Flaubert y Nerval*, fruto de su investigación doctoral. Actualmente realiza una investigación posdoctoral en Roma con el título *"Bomarzo (1552)-Bagheria (1780): De la estética de la Razón a la ética de la Sinrazón"*.

EDGAR GONZÁLEZ

10.09.09

www.edgargonzalez.com

BETA DESIGN

Edgar González desarrolló el seminario "Beta Design" en colaboración con la diseñadora gráfica Daniela Rogoza. En él se analizó la manera de acercarse al concepto de "Caducidad" pensando en su antagonismo: "Longevidad" y de qué modo se podría llegar del uno al otro. El punto de convergencia de los opuestos.

Observando la industria del software surge la respuesta: la representación última de la caducidad es la *Versión*; algo es lo "no va más" hasta que aparece la nueva versión, que caduca *ipso facto* a la anterior. Se hace necesario integrar en la línea de producción creativa la *Revisión* como objeto de trabajo y convertirlo en un sistema de seguimiento que permita, eventualmente, evidenciar los pasos del proceso creativo. Dada la imposibilidad de acercarse a la complejidad desde una sola posición, hay que hacerlo desde nuestra área de trabajo y obsesión personal: la *Documentación*. Esta reflexión se plasmó en una herramienta de trabajo, un *Formato*, una ficha lista para ser rellenada con imágenes o textos por los participantes del taller, una labor mecánica sin ningún compromiso intelectual para centrar todo el esfuerzo creativo en el pensamiento, la edición y selección de los contenidos. Cada alumno usó a manera de bitácora las fichas en las que se documentó el proceso de creación de su trabajo, quedando al final un documento físico del mismo: un acta estandarizada del proceso creativo.

Arquitecto, especialista en tecnología y editor, está particularmente interesado en las nuevas tecnologías y nuevos medios aplicados a los procesos creativos y de innovación. Ha colaborado como artista y diseñador en diversas exposiciones y proyectos internacionales. En su trayectoria profesional, destacan sus colaboraciones en el ámbito del diseño editorial con la Architectural Association, *The Economist*, *The Guardian* y Phaidon Books. En el ámbito de la arquitectura ha trabajado como colaborador de Zaha Hadid y José María Torres Nadal. Actualmente es editor en jefe de www.edgargonzalez.com, un weblog tangencial sobre arquitectura. Tiene su despacho de arquitectura, servicios colaterales y consultoría en Madrid y desarrolla un proyecto de investigación relacionado con la docencia y la fabricación digital.



PABLO JARAUTA

14.10.09 – 16.10.09

EL MAPA Y EL MUNDO

“Ahí están, uno al lado del otro, los velos de bajo coste y las odiseas en patera o a través de un peligroso desierto. Mundos diferentes para viajeros diferentes. No es casualidad que distintas expresiones culturales de la última década hayan escogido el ejercicio cartográfico para elaborar sus nuevas visiones del mundo o para criticar despiadadamente los abusos y las carencias éticas del mundo occidental. Más allá de la objetividad, la precisión o la neutralidad, las producciones cartográficas han sabido reunir desde el inicio de los tiempos los elementos utópicos de cada época. El mapa es el momento del proyecto, de construir el afuera a partir de nuestro entorno. No se trata de representar fielmente un territorio, sino de cómo queremos que sea”.

En el seminario se trabajó sobre esta propuesta teórica, queriendo despertar en los alumnos una conciencia cartográfica con el fin de entender las producciones cartográficas no como algo objetivo, sino como una producción cultural. En una de las sesiones se hizo incluso un pequeño taller con unos mapas pertenecientes al proyecto ‘Radical Cartography’. Mediante el contenido audiovisual se hizo referencia principalmente a la historia de la cartografía, y también a la del arte o a la de los movimientos sociales. A través de diversos ejemplos se mostraron los diferentes usos de un mapa.

Los alumnos comprobaron cómo las representaciones del mundo actual, que se empeñan en mostrar un mundo homogéneo e igual por todos lados, no tienen más verdad que la pretendida por sus creadores. En los debates sugirieron nuevas ideas que diseñaban un mundo no tan conocido y que mostraba las fracturas existentes.

Pablo Jarauta es licenciado en Filosofía por la Universidad de Murcia (2000). Ha ampliado sus estudios sobre Literatura de viajes e Historia del Pensamiento Geográfico en el Romance Studies Department de Duke University, donde impartió cursos de Literatura y Lengua española (2001-2002), así como en l’École des Hautes Études en Sciences Sociales de París (2002-2004). Actualmente, realiza un doctorado en Filosofía en la Universidad de Murcia, con el título *“Utopía y representación cartográfica en el siglo XVI. De los islarios al atlas del mundo”*. Sus investigaciones se centran en la relación entre la literatura utópica y la Historia de la Cartografía, reivindicando un análisis espacial y social del concepto de utopía a través de diferentes producciones culturales (mapas, planos, libros...). Sobre estas cuestiones ha participado en proyectos culturales, impartido cursos y publicado numerosos artículos. Fue Burger Scholar de la Academia Europea (2007).

[EUROPEAN DESIGN LABS](#)[ENGLISH TEXTS](#)**INTRODUCTION****TRIPS****WORKSHOPS****CULTURAL OBSERVATORY****SEMINARS****THESIS****BACKSTAGE**

INTRODUCTION

Riccardo Marzullo. IED Madrid Director

European Design Labs 2009 has been strengthened as a successful didactic academic model, while four years ago it was just a challenge. This year's results have demonstrated that the EDL space is a necessary environment for a distinct training experience in which immersion in research and the coexistence of different cultural realities, profiles, languages and diverse forms of expression has fomented a continuously stimulating and enriching dialogue among all students.

The natural development of this essentially plural project has been to open this experience to other design and communications disciplines. This is why IED Madrid has decided to develop this format, expanding its fields of action in a context we call Master Design Innovation Platform: an open space for professional development, in which a group of people, committed to the development and communication of design in all its facets, coexists.

This environment makes it possible to conduct a natural cycle. Those who have been trained with a vision of the future, through European Design Labs, can later know how to plan their proposals in Strategic Design Labs, establish and concretize them in Product Design Labs, and communicate them thanks to Communication Design Labs. Uniting multiple disciplines in one training path, simultaneously parallel and superimposed: this

is the opportunity the Platform offers, with programs that rely on synergies in workshops, projects, trips, and meetings with professionals and leading industry companies.

This year's students will now pass on to become a part of the EDL community along with their classmates from prior years. A *club*, formed by people who arrive with one profile and leave with another: they go from students to teachers, tutors, work and team mates, school collaborators, friends... A space that is reinforced as a point of reference and meeting place for professionals.

The Master Design Innovation Platform reaffirms this feeling of pertinence, producing a unique group whose exclusivity is deeply rooted in its strong creative force, its constant necessity to feed debates, research and experimental proposals, its direct connection with the professional world and the unconditional support of an institution such as the IED, which will always promote this dialogue; always offering the most appropriate support and space so that interesting and innovative ideas and experiences may continue to intertwine.

Dario Assante. IED Master Director

At IED Madrid, we are increasingly convinced that design means planning concepts, developing the ability to anticipate and plan, and generating strategies to transform and improve our surroundings. In order to face an increasingly global and changing reality, one must learn new tools, dynamic and interdisciplinary work methods, and prepare to maintain an open and attentive attitude regarding what is happening around us.

Since its first edition, European Design Labs has been the paradigm of this idea since it focuses its academic methodology on fomenting two opposing and complementary attitudes: openness, in order to always look beyond and receive inputs coming from an international context, and focus, through a research process that obliges students to translate their experience into a coherent project.

It teaches students to pay attention to every stimulant and gives them the necessary tools to properly absorb, reflect and critically process all life experiences. It establishes the bases that enable them to lead teams, direct processes and look ahead with a broad perspective open to dialogue with different speakers (based on culture, training, abilities...).

This year's edition has clearly strengthened the decisive

process of this learning experience: generating an efficient synthesis of the sum of micro-experiences surrounding a single obsession, the research project. The most effective and appropriate strategies have been developed in order to translate a personal experience into a well-structured project, which is easily communicated in a global environment.

The results have been brought to life in 17 proposals, diverse in format, materials and intentions, but similar in terms of their advancement of possible scenarios and paths to be taken. With a firm base of design, solutions are proposed for the short-, medium- and long-term.

Furthermore, EDL'09 has also advanced in another of the program's keys: multi-cultural coexistence (with students from 11 nationalities) and a multidisciplinary nature (architects, graphic designers, product designers, fashion designers, etc.) in the same group, within the intimacy of the same work space, all whom have shared life experiences, exchanged opinions, debated, discussed, planned and criticized in order to learn from each other and their differences.

Francisco Jarauta. Director Scientific Committee, IED Madrid

In the panorama of changes that characterize the present-day world, the debate over different forms of culture has acquired special relevance. On one hand, we are aiding a homologation process of the ways of life, or cultural standards, which are increasingly more similar in their configurations and uses; on the other hand, we are observing a growing resistance to this process, putting various forms of defending identity and particularity into play, be it ethnic, linguistic or religious. Identity has become one of the most difficult to resolve, problematic questions in the contemporary world. The relativization of cultural and symbolic references of the modern world has given way to new scenarios in which, experiments are suggested with a strong miscegenation, giving way to the most plural variations in different areas of contemporary culture.

On one hand, the way in which we perceive and live in our times is based on new concepts that lead to our relationships and uses, to our way of inhabiting and existing in a particular condition. As one of the major characteristics of our time-period, Paul Virilio has recognized what he calls the "domiciliation of speed." Everything is frenetically fast, everything passes, flows and is unavoidable. This *vitesse* that accompanies things, events,

life itself, has become a condition of modern life, as close to the "unbearable lightness of being" as Milan Kundera would venture. And on the other hand, in addition to the established speed of our times, Zygmund Bauman recognized "*Liquid Modernity*" as the second condition of our culture; in other words, that constant flow, the successive disappearance, the empirical slip of manners, of affection, of the references that have been built over time and prior experience.

We know that Design has not had an autonomous history. It has always been considered a part of the history of cultures, of its functional systems, its various objects, of all that the human habitat is composed of in its most plural dimensions. Norbert Elias recalls the fascination of the visit and discovery of all the collections of objects originating in the second half of the 19th Century, which have configured the world of the metropolis and its lifestyles, just as they were described on the pages of the major accounts of naturalism. A fascination that grows when one looks in curiosity at industrial spaces, new machines, new objects, materials that, as in the case of shiny German steel from the 1920s, caught the eye of the photographers who worked for Fritz Lang.

This entropic ownership of Design by the times represents a new challenge nowadays. Interpretation must be based on the conditions of our times, from developed cultural models, proposals that reinvent object systems and suggest new forms of inhabiting. Precisely, one of the most important ethical conquests of our times has been the consideration of understanding everything related to economics, politics and culture in terms of life systems, individual or collective in their respective scales, based on the principle of sustainability. This great conquest of our times forces project culture to have a critical reflection regarding trends that, urged by market demand, are always ruled by the maximization of benefit, forgetting the conditions of a planet that has dramatically exploited its limits. This is a challenge that is ethically nonnegotiable in the personal ideology of every Designer intent on understanding the present time-period.

Notes on a method. Ali Ganjavian – Key Portilla-Kawamura. Coordinators of European Design Labs

In its short but notable trajectory, the European Design Labs Master of the Istituto Europeo di Design in Madrid has distinguished itself in various methodological and extra-methodological aspects that essentially affect

its academic identity. The program has been conceived as a journey through an itinerary of multiple broad paths, offering students a clear direction and, at the same time, the flexibility and autonomy necessary for a critical learning experience. This itinerary has frequent "detours" and intersections with other transversal itineraries that help travelers (the students) recharge their creative methods, redirect their convictions, reevaluate their abilities and challenge their own ideas throughout the process.

The select group participating in this itinerary comes from a wide variety of international origins which makes the mere fact of participating in this course a rich, multicultural experience. Trips planned to various centers of design, art and culture in Europe (Istanbul, Milan, Basel, Frankfurt, Boisbuchet, London and Paris) further enrich the variety of life experiences from which students can draw creative lessons.

But the course is not entirely in movement and exchange. In-depth development, rigorous research and the reflection process that students devote to their individual theses, contrasting hypotheses and evidence, bring us to the essence of this learning experience: the critical capacity of creation. These innovative ideas, in some cases truly visionary, are strengthened by being designed for the indisputable test of reality, which reveals their true relevance and value.

Communication of the creative process and the manifestation of its results form an important part of the course's academic methodology. In this way, students learn that design is a discipline dedicated to resolving open questions in society and that the proposed solutions should be communicated in an intelligible and convincing way. Different technical and cultural seminars act as the batteries that charge constant inspiration in the students' learning and communication processes. Meeting with other academic institutions, detailed audiovisual documentation and the final exhibition are other examples of this emphasis on the communication of the course's process and results.

For the first time, EDL'09 has articulated itself following two parallel themes, serving as a point of reference for the development of projects, trips, exercises and all other activities from the start of the course. The two themes chosen for this year ("Expiry" and "In Transit") are not only relevant in the globalized world in which we live, but also these two notions entail strong autobiographical content from which the majority of students can work. Additionally, the program maintains a close link to the

multidisciplinary creation platform of Studio Banana in Madrid. The structure and infrastructure of this creation platform has been a service for the course, facilitating an important connection between their professional vision and the academic vision of the course. Studio Banana has worked as a *campus addendum* to the EDL, hosting diverse conferences and events by different course professors.

Each edition of European Design Labs surpasses itself in the offering, quality and intensity of its academic program and, fortunately, the participating students also simultaneously increase the level of projects.

STAFF EUROPEAN DESIGN LABS

The foundations of European Design Labs 2009 is the extensive team of personnel whose nucleus is formed by the academic body, supported by the administration, logistics and communications departments of the Istituto Europeo di Design of Madrid, as well as student informational and orientation services.

Two program coordinators and an assistant coordinator organized the continuous accompanying academic activities.

Three tutors periodically supervised the development of students' theses while two researchers guaranteed their work follow-up. In addition to this team, the different courses, seminars and workshops have been led by various professors of renowned prestige, who were invited *ex-professo*. This academic body, from a range of different specialties and origins, guaranteed the academic variety and quality foreseen by EDL.



TRIPS

In order to really get to know Europe, you must travel through it. Throughout the year, European Design Labs visited the main European centers of design: fairs, museums, institutions, workshops, showrooms, professional studios, etc. Moreover, the students' presence at main events assures them an important international network of professional and academic contacts.

Istanbul, Milan, Basel, Frankfurt, Boisbuchet, London and Paris were the destinations where students visited spaces linked to the world of design and creativity; where they were able to observe what is happening in Europe, in real time.

ISTANBUL

Located right on the border between Europe and Asia, this city is a meeting place for cultures and religions – a space “In Transit” and in constant evolution “Expiry”.

The group attended the seminar “City & Art” (Kent & Sanaa) at Mimar Sinan University, along with the following other participating schools of art and design: Mimar Sinan Fine Arts University, Academy of Fine Arts Vienna, Malmö University School of Arts and

Communication, University of the Arts London and the Central Saint Martins College of Art and Design.

The Master's tutors, Luis Úrculo and Ganjavian-Kawamura, presented the European Design Labs Master and its projects in public spaces. Additionally, an exchange session was held with students of the “Narrative Environments” course from the Saint Martins School and its professors, Tricia Austin and Val Palmer. The seminar included a boat trip on the Bosphorus, a reception and a contemporary classical music concert at the Austrian Embassy. The experience was completed with visits to the Bazaar and the Spice Market, to the Basilica of Saint Sophie, the cistern of Yerebatan Sarayi, the Istanbul Modern Museum, the Prince Islands (to experience their insularity) and the *gecekondur* (irregular peripheral settlements) to experience a habitat “In Transit” with an “Expiry date.”

The Travel Chair

In this megalopolis of over 12 million residents, students analyzed urban phenomena that exemplified aspects of “Transit” and “Expiry” from different sources. In order to do so, they used a simple chair that traveled with them from Madrid and, transformed by each student, found its new meaning in Istanbul. It became a tool to understand the city: in some cases it was a unit of measurement or a frame that selected experiences, in others it was a bartering tool or even a communication channel.

MILAN

Milan could not be left out of the agenda – a mandatory date with international design during the Salone Internazionale del Mobile. Each year, thousands of people meet and transform the city during this week and our group of students formed a part of it all, breathing this environment in until they were exhausted. They visited everything from the Fair, where major producers exhibited pieces that form a part of design history along with their latest innovations, to the Tortona area, a point of reference for the most fresh and suggestive designs.

They also visited other spaces and showrooms: Triennale, Material ConneXion, Fabrica, Brera Design District, Salone Satellite, Spazio Rossana Orlandi, the experimental exhibit “Design Green Energy” and the house-museum of designer Achille Castiglioni. During their visits, they coincided with important international designers such as Piek Bergmans and Jaime Hayón, among others. The group also attended the convocation of Boisbucht: a meeting of “old students” where they greeted Ricardo Salas, a regular collaborator of the Master’s program.

Milan, My Land

The travelers found themselves in one of the biggest shop windows of design without a space to make themselves visible, while hundreds of designers, institutions and creators around them did have such a space. This is how the proposal “Milan, My Land” arose, a collective exercise to appropriate a space within the city for themselves, in order to showcase European Design Labs 2009: “*Nothing is everything*”. The challenge was to transform the territory of Milan into something which was theirs for the time-being (“My land”) and exhibit a work in progress. It was an urban action in the Tortona area, an ephemera action, dated Friday, the 24th of April, from 10 a.m. to 1 p.m. Using the materials produced from the ongoing events, the students were able to attract the passers-by without bothering them. An effective call to attention made in a public space, occupied with great creativity and innovative criteria as well as reuse, re-interpretation and communication.

BASEL

Another essential visit was Basel, the center of art and design during Art Basel, a fair that attracts the most innovative artists and prestigious galleries. Students visited the Unlimited pavilion guided by Efraín Bernal (director of the gallery La Fábrica, Madrid) and An-

drzej Przywara (director of the Foksal Gallery Foundation, Warsaw). There they could see the works of Kohei Nawa, a Japanese artist who directed one of the Master’s cultural seminars, as well as other artists’ work.

They also got to see Design Miami, an exclusive fair where international design galleries showcase their pieces, both vintage and the latest contemporary work. They enjoyed Schaulager, an art center designed by Herzog&de Meuron, and the “Holbein to Tillmanns” exhibition, a synthesis of 20th Century art. They conducted a guided visit of the museum and facilities at the Vitra Design Campus, a renowned furniture brand, visited the Campana brothers’ exhibition, as well as the Zaha Hadid fire station, the Frank Gehry museum and the buildings of Kazuyo Sejima, Tadao Ando and Álvaro Siza. An architectural bike ride, the Tinguely Museum, the Papiermuseum and a blind dinner at the restaurant Blinde Kuhe, where they experienced the reality of blindness, brought their amazing trip to an end.

The City Transforms

During their trip, the students lived a radical metamorphosis. For a few days, Basel transformed from a small, calm city to an international center of creative hyperactivity. They also attended the fair’s finale, they saw how an art celebration ends, “expires,” and how all the elements that have formed a part of it begin their “transit” back to their respective places of origin. The visitors disappeared, the urban space was once again free and everything that had been created for the event lost its utility. The students observed and documented this process, which would usually go unnoticed.

FRANKFURT

The students traveled to Frankfurt for the celebration of Techtexil (International Trade Fair for Technical Textiles and Nonwovens), Avantex (International Forum and Symposium for High-tech Apparel Textiles) and Material Vision (International Conference and Specialist Trade Fair on New Materials for Design and Architecture). At each edition, these events capture the attention of numerous companies and professionals in the field of textile innovation (intelligent fabrics, nanotechnology, next generation polymers...) and new experimental materials.

The experience included a visit to the Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main, guided by industrial design professor Frank Zebner. This school of design, from the most pure German tradition, maintains a very

close connection with manufacturing and has next generation technological facilities for the production of development models (rapid prototype machines, 3D printers, 3-axle CNCs...). The students also visited the Flohmarkt second hand market, the Ledermuseum, the Dialog Museum and the Gutenberg Museum in Mainz.

Big Event!

A proposal was developed in Frankfurt that completed the experience in Milan, where EDL was able to organize their own event. The students investigated the *modus operandi* of the different systems that form the complex framework of an international fair: security perimeters, the logistics of catering, transportation systems, special infrastructures for VIP visitors, diverse planned activities... who? where? how? why? Their conclusions were presented at a platform in Frankfurt Hauptbahnhof, the most important train station in Germany, which has 1,100 trains passing through it every day and more than 350,000 passengers in transit.

LONDON

There’s always something new to see in London, be it their great museums such as the Tate Modern, their renowned galleries such as the White Cube and Whitechapel, or the quaint streets in the east of the city. And even more during Design Week, which was initiated this year as an international point of reference with over 200 participating galleries. Design filled the city and the students absorbed stimulating information each day.

Just Visiting

Throughout the week, the London Design Festival offered an endless list of activities every day so that students could live “live” design and see the work of other young designers at Okay Studio (among them, Tomás Alonso from Spain), Established&Sons, Emerge, the Talent Zone from the London Tent, and Designers Block, part of this year’s 100% DESIGN. Also, they met with professionals they had already contacted with in Milan and Basel so that they could understand the mechanisms of the internationalization of their work in a practical way.

Among the exhibitions they visited, those of special interest include: “Radical Nature” and “The London Poster Project” at the Barbican Centre, and “In Praise of Shadows” and “Telling Tales” at the V&A Museum. At the latter, Random International – a collective that directed one of the Master’s workshops – exhibited their “Morse” lamp.

The students visited the Design Museum, where the retrospective of Javier Mariscal “Drawing Life” was shown, as well as “Super Contemporary,” an exhibition of the most current British design. They also had time to enjoy the Royal College of Art, its temporary exhibitions and amazing facilities that traverse the entire history of design.

PARIS

The students lived an unforgettable trip, from the past to the present of design. A journey that included a meeting with Matali Crasset, an industrial designer, and another meeting with Bernard Brechet, the Creative Director of Gédéon, who shared their work processes and latest projects with the group.

Visiter

The visit was organized with five itineraries to experience design, architecture, art and fashion of present-day Paris: Historic Paris, Tour Marais, Tour de la Rive Gauche, Tour Saint Germain and Tour Belleville.

At Les Arts Décoratifs, the equivalent of the Louvre for decorative arts, the students enjoyed showcases: “Madeleine Vionnet, puriste de la mode,” a first retrospective of this revolutionary fashion designer from the beginning of the 20th Century, and “Hommages à Toulouse-Lautrec affichiste,” where 100 of the best graphic designers paid homage to the painter. The Louvre, the Centre Pompidou, the Musée d’Orsay, the Louis Vuitton cultural space and Le Centquatre, which had an exhibition of Ugo Rondinone, were the major galleries the students visited.

The program included two Paris Fashion Week fairs, Rendez Vous and Tranoï, as well as the most emblematic designers: Merci, Maison Martin Margiela, Collette, in addition to the classics, Prada, Hermés, Gucci...

The students were also able to visit the most unique architectural spaces: the French Communist Party headquarters by Oscar Niemeyer; the Villetta Park (a jewel of the “vegetable” architecture of the 20th Century); the Maison de Verre; the Institut du Monde Arabe; the National Library; La Cinémathèque (by Frank Gehry); the Cité du Refuge (by Le Corbusier)...

La rue de Grenelle and la rue du Cherche Midi, specialized in the world of footwear; cafes; unique shops such as Deyrolle, Androuët; attending the opera in the Palais Garnier; the Cartier Foundation; and the Marché aux Puces Saint Ouen, the largest antiques market in the world, completed their experience.



dents with video, a dossier and a presentation in the EDL studio, awakened great enthusiasm in Luca Missoni, highlighting both conceptual variety and formal quality. In order to conduct their projects, participants were inspired by Missoni's interest in constant dynamism and his aesthetic inspiration in textile and texture treatments. The emphasis on innovation, characteristic of the brand, led students to interpret Missoni's world with complete technical and conceptual freedom, and to design risky individual proposals: Missoni DNA, Patterns, Missoni Invasion, transMissoni, Missoni Trans Arte, Missoni Landscapes, etc.

Luca Missoni

Immersed in the world of design since birth, his profession has always been creative experimentation, both in drawing and technical aspects of textiles. Along with his brothers who are also title-holders in Vittorio y Angela de Missoni SpA., Luca Missoni is one of the most valued Italian designers in the international field of fashion and design. He has served as the Creative Director of the Missoni Uomo and Missoni Sport collections. He is currently in charge of Archivio Missoni, which has been developed to conserve the company's historical inheritance. He is also the delegate for international events and exhibitions. Additionally, he created the system of lighted, colored panels that characterize the environmental concept of the new Missoni boutiques. He also designed the costumes for the innovative dance show AEROS, in theaters since January of 2003. In addition to all this, he produces intense photographic work, which has been exhibited in the Photology gallery in Milan since 2001 and in the Michael Hoppen Gallery in London since 2008.

HANDS ON DESIGN

Ciszak Dalmas - www.ciszakdalmas.it

The "Object Reanimation Clinic" workshop explored the possibilities of sustainable design, with imagination and creativity as fundamental mechanisms. New configurations were formed from objects that had been thrown away, based on the concept of re-use applied through different re-composition processes. 120 x 100 x 13 cm pallets were used as the basic model for creating a private work space: the terrace of the European Design Labs in the modernist building at Larra street. Participants worked on the re-interpretation of this space, designing and physically building elements of architecture and outdoor furniture. They used the wood from the pallets, fabrics, plastic, plexiglass and different objects as the materials that contributed to finding new uses.

WORKSHOPS

The workshops are intense, creative meetings directed by a renowned, prestigious designer or team of designers who, along with the students, explore subjects, strategies and specific aspects of design. These exercises allow students to discover new work methods that they will later apply to their thesis projects. Each workshop investigates a specific subject: Action, Hands on, Concept, Communication, Material, Back to Basics and Interaction.

ACTION DESIGN

Luca Missoni - www.missoni.it

In the workshop directed by Gala Fernández, Luca Missoni worked personally with the group. He explained the origins of the family company, its evolution, its work processes and objectives, and he shared his passion for textiles and colored prints with the students. Not only did he convey this on a theoretical level, but also in a practical way, making them feel the aesthetic energy of "Visitors," his one-piece costume creations on their own skin, as a part of the designer's experimental project. They are authentic pieces of "textile in movement," transforming both those who wear them as well as their immediate surroundings.

This was evident in their performances through the streets of Madrid, of which the students were the protagonists; the completely dynamic, line-based prints produced a surprising effect, especially when they were integrated into daily urban spaces or when they occupied well-known spaces, such as the courtyard at Altamira Palace. The result, which was documented by the stu-

This exercise included the projection of explanatory videos of how other designers work with re-used materials: Gamper Martino, Max Lamb, Raw Edges, GamplusFratesi, Peter Marigold, Yael Mer and Erik Bjork, fostering an open debate about the relationship between artisan crafts, design-art and industry. Additionally, students could experience "free removal" of abandoned furniture in person, a service organized by the City Council of Madrid throughout the different neighborhoods of Madrid-Capital one day per month. The workshop concluded with the public presentation of the intervened space and created pieces of furniture: chaise lounges, benches, lamps, tables, personalized chairs...

Ciszak Dalmas

Alberto Gobbino Ciszak and Andrea Caruso Dalmas received their degrees in Industrial Design in 2005 from Politecnico di Torino. They began their professional careers working at the studio of Inga Sempé in Paris, at Artemide in Milan, and at Brh+ and Pininfarina Extra Design in Torino.

They completed European Design Labs in 2007, working in workshops directed by international designers and collaborating on experimental projects with companies in the industry, such as Ikea, Metalarte, Camper y Vitra.

In 2008, they participated in the Self Design Master's program at the Universidad Politécnica in Madrid and they directed different specialized courses at the Instituto Europeo di Design. In 2009, they founded their own studio in Madrid, focused on the development of transdisciplinary projects in the field of design and communications. Their work has been mentioned in various specialized publications, such as Urban Magazine, *Pasajes Design* and *El País*, and it has been exhibited at international fairs in Torino, Milan and Madrid.

CONCEPT DESIGN

Ian Ferguson - www.postlerferguson.com

The Concept Design workshop "New Rules" posed an interesting debate: Are our actions defined by the objects around us? Or are the objects defined by our actions? ... When we use something in an "incorrect" way, are we transforming it into something new? ... In order to illustrate this reflection, he referred to the work of various creators: Erwin Wurm, Gabriel Orozco, Jacques Tati, Julia Child and Richard Wentworth.

In our society, routine seems to have become the absolute domain, and the objects that embody routine – furnishings, furniture, accessories, utensils – begin to dominate us. How could we last a day without them?

In the European Design Labs studio, work focused on the investigation of design as a "recipe" of possible actions for transforming an object without physically modifying it. From the standards of this discipline, with food as the central plot, different mechanisms of transformation were created with amazing results in most cases. By reconsidering the relationship between form, function and use, students generated new possibilities for gastronomic materials and innovative applications for edible elements. Discreet utensils of daily life acquired new meanings: a garbage can, a watering can, a lamp, a ruler, a hanger... they made a true conceptual revolution within the kitchen.

Ian Ferguson

Architect and designer, he is the founder, along with Martin Postler, of PostlerFerguson, a company specializing in the development of cultural, economic and technological strategies based on design. His work always starts with a multidisciplinary base combining the tasks of a design firm and a research center, conducting simultaneous commercial and independent research projects.

Since 2007, the designers – who have degrees in Product Design from the Royal College of Art in London and have also studied at the Massachusetts Institute of Technology and the Muthesius Academy of Fine Art & Design, in Kiel (Germany) – have worked together in the United States, Germany, United Kingdom, Japan, China and Hong Kong, and currently live in London. Their clients include Selfridges, BBC, Goods of Desire, Walking With Robots, Puzhen and Levis. They currently teach at the London Metropolitan University and the American Intercontinental University, after having taught at the Southern California Institute of Architecture, the University of California, Los Angeles and the Aarhus University in Denmark. Their project "Paper AK-47" was published by Die Gestalten Verlag and has been distributed in stores throughout the world.

COMMUNICATION DESIGN

Marloes Ten Bhömer - www.marloestenhomer.squarespace.com

The workshop used the European Design Labs studio and other spaces at the IED Master's headquarters o

that students could investigate the possibilities of design, building and documenting an object or mechanism that could change the way a person moves. In order to conduct this project, it was necessary to go beyond objects that simply aid or impede physical movement, as well as to explain the reasons why that change could prove to be interesting.

The designer invited students to see objects not only as “pieces” or “products” that only acquire life in our hands, but that also exist in painting, films... in reality, they are the stories’ protagonists, sometimes inventions that have changed our reality.

In order to do this investigation, it was necessary for participants to present and document the object and its story, concept and context, in a tangible piece. They had to choose a shape that would adapt to their idea: a newspaper article, a photograph, a graphic print-out, a real object, memories of an object, a video, animation, a performance... and provide an answer to various questions: Does an object represent or reflect the human condition? Does it offer any improvements? Is it made for individual users or for a group? Is it public or private? Does the object relate somehow to robots or cyborgs? What is the best way to communicate your conclusions? One of the projects opted for experimenting with the regular function of a photo booth and, with the reactions of the photographed person when the preconceived ritual is changed with new codes, rhythms, positions...

Marloes Ten Bhömer

The very highly acclaimed Dutch designer studied Product Design at the Higher School of Arts in Arnhem before getting an M.A. in Design at the Royal College of Art in London. Her work is currently focused on the innovative design of footwear with avant-garde proposals that always offer an alternative to the languages and typologies that already exist. Her models, provocative and spiritual at the same time, are built with clear lines, materials and construction techniques that are more similar to architecture than women’s fashion. Far from conventional codes and clichés, they achieve new possibilities of freedom for women.

Her work has been exhibited in museums and galleries in London, Tokyo, Germany, the Netherlands, Zimbabwe, Melbourne and Washington, and has appeared in publications throughout the entire world. The designer regularly gives talks and conferences about her work and participates in the proposals of

galleries and private clients. She is currently finishing the creation of her own brand: MARLOESTE-NBHÖMER *.

MATERIAL DESIGN

Jane Ni Dhulchaointigh - www.sugru.com

In the workshop called “Hands On,” students discovered new perspectives on the creation of concepts, narratives and objects, playing with very diverse materials with their own hands. The designer shared her feeling that nowadays, you can’t be satisfied with generic objects produced in an assembly line, but rather you must look for what is raw, ugly, unfamiliar, repaired, worn, dirty, unique, rare or strange: different. The group participated in this investigation of the use of materials to explore and incorporate these new sensitive needs and to think about a future populated by increasingly more diverse objects in order to fulfill this need for individuality and imperfection.

Each student brought three objects to work with. The first task consisted of searching for its essence. In order to do this, they painstakingly took the objects apart, observing their material behavior and properties in detail. The second phase started with these small pieces, used to explore new possible constructions and combinations with different materials, unrelated to the original object. The objective was to create ten new elements to explore the newly created qualities, both aesthetic and functional, and new behaviors: flexibility, functionality... Finally, they manually built a new object from those revised materials, looking for values such as recycling possibilities, usability, ecological sustainability, economic and social viability... The results demonstrated the importance of manual experimentation as a tool for investigating projects in a multidisciplinary way, going beyond just the concept.

Jane Ni Dhulchaointigh

The Irish designer is known for being the inventor of a new type of silicon-based material, inspired by the needs of consumers to have better control over the design of their own objects, being able to modify them themselves. The designer created this product, called sugru®, while she was studying at the Royal College of Art in London five years ago, and since then, she has collaborated with scientists and experts from different firms and universities in order to develop this material and its commercial applications. Her investigation combines technical analysis with the most fun and subversive potentials of design, focusing more on

the creative challenges produced in our daily lives than the more theoretical fields of design. She is currently focusing her work on the development of new material possibilities to apply to already existing objects, with the goal of having other people later re-design them. Her proposal signifies a change in the general attitude of design, which would flow in an environment full of unique objects, which reflect the personality of whoever owns them.

BOISBUCHET. BACK TO BASICS

*Gala Fernández - www.galafmstudio.squarespace.com
Hélène Bergaz - www.helenebergaz.net*

Boisbuchet is a unique space for design, home to international workshops held each summer in facilities where inspiration and creativity are optimally developed. In the workshop “Back to Basics,” the designer tried to recover, the reason why each designer starts or faces a project. Through a simple analysis method, in this case of the content of a suitcase that each student had brought, and the reflection and search for the reason why they had chosen their closest objects, she conducted a progressive selection until they could only choose one or a few objects as “must-haves”... From there on, the workshop relied on the collaboration of photographer and designer Hélène Bergaz, who proposed “La chambre noire” as an exercise in which each participant had to manually build their own pinhole camera out of cardboard. This camera was the tool they used to document the selection process, using three unique images that students worked on in the laboratory.

Simultaneously, a large format mobile pinhole camera was built (170x170cm), which was used to carry out viewing, shooting and developing experiences. The result signified the beginning of a photographic technique, far from the now omnipresent digital world, and in the practical experience of the interpretation of reality through their conversion into images.

Gala Fernández

With a degree in Fine Arts and Industrial Design, she has been a professor and coordinator of various courses and Master’s programs at the IED Madrid, where she created and implemented the European Design Labs program in 2007. She worked with Fabrica in Treviso from 2000 to 2004, coordinating exhibitions and projects. Since then, she has collaborated with galleries, studios and designers throughout all of Europe. She has given conferences at the Royal College of Art and

the Goldsmiths University in London, in the Faculty of Architecture at the University of Lisbon (FAUTL), the University of Architecture in Istanbul and at the Nederland Architectuur Instituut in Rotterdam.

She currently collaborates regularly on the development of various workshops, such as those organized at the Vitra Museum and the Georges Pompidou Museum in Boisbuchet, and the Northern Mexico Anáhuac University’s School of Design. She combines her work as project manager for the IED Madrid with her work as an agent for different companies, institutions, artists and designers and other activities related to the world of design, art and culture at GalafmStudio.

Hélène Bergaz

After finishing her studies in Graphic Design at the Istituto Europeo di Design in Madrid, the designer founded, along with Marta Botas and Elisa Beotas, the Cabinet of Design and Communication LA(CLE), where she combined the development of graphics projects applied to fashion, interior design, corporate identity and publishing design, with her job as a professor at the IED.

She has participated in different photography workshops, courses and seminars in Spain and France, along with Martin Parr, Laurent Monlaü and Jean François Chevrier, and has received an invitation to be an artist at the l’École Nationale Supérieure de la Photographie in Arles, France, where she exhibited her photographic project “On est un, on est deux, on est tous.” She currently collaborates with schools, festivals, collectives and artists, working exclusively in photography.

Her most recent exhibitions have taken place in Madrid, during the International Fair of Independent Creators and New Art Spaces at the “Casa de Vacas” Cultural Center in 2008, at Estampa, collaborating on the creation of a limited edition for Fast Gallery, and in Paris, presenting her project “Transformador” during the inauguration of an exhibition hall at la Rue du Guinier in 2009. In the spring of 2010, she will participate in an exhibition at the Madrid branch of the Union of Swiss Banks.

INTERACTION DESIGN

Random International - www.random-international.com

The investigation proposed by Hannes Koch and his assistant Thomas John Metcalfe used the European Design Labs studio as well as other spaces in Madrid.

The objective of “VeryRapidPrototyping” was to develop a tool, a prototype with which to connect to the public and make them directly interact with design; even to surprise them and provoke them in order to get them to participate and appropriate the design. The workshop made it possible for students to be the protagonists in the experience of taking design from the lab to the street, of situating it in real life. The process also included the documentation of the production and use of the object in real time, as well as its public presentation and the spectators’ response.

Various resulting proposals opted for the combination of technology with daily routines. The incorporation of a digital “window” in metro cars was very well received, allowing people to enjoy the outdoor space through which the train circulates. The objective was to eliminate the claustrophobic feeling of being trapped in a closed, isolated space. Another attractive project was based on the situational leeway of Guy Debord and the psychic-geography that proposed an alternate way of moving throughout the city following a simple electronic mechanism. A light system of two colors randomly guided the direction of pedestrians, allowing them to discover new surrounding territories.

Random International

Stuart Wood, Flo Ortkrass and Hannes Koch created the London collective in 2002. Although they began working in the studios of Olafur Eliasson, Philips Design and the creative laboratories of the BBC, they established their own studio in 2005.

Always working on the limits of innovation and science, art and design, they develop increasingly more artistic projects, reinterpreting the coldness of digital work, offering a manual experience with technology. Their installations, specific projects and performances emphasize the ephemera nature of information and they investigate experimental processes, and recently have studied the potential for adding animated qualities to objects and environments that are normally passive. Considered by *The Observer* as one of the best designers in the United Kingdom, they have received various international awards: Prix Ars Electronica 2009, Wallpaper Design Award 2006, iF Design Award 2005, Creative Futures Award 2005, among others. They showcase their work in galleries and museums in London and New York. The collective continues its teaching activities at the Ravensbourne College of Communication and in Platform 8 of the Royal College of Art’s Design Products Department. They will soon participate in

the upcoming “Decode” exhibition in the Victoria & Albert Museum in London.

EXPIRY-SMELL = TRANSIT-TASTE

Andrés Madrigal - www.alboroque.es

The chef went in-depth with students into the two key concepts that structure the Master’s program: “Expiry” and “In Transit”. As he explains: *“Expiry always agrees with transit. Thinkers always agree with the future, but never the present, which for them, is always past.” “Nature offers us food in a simple state and it is the chef who must be concerned with knowing how to use it in thousands of ways (“Expiry”-”Transit”), avoiding negligence that could lead us to a doctor’s visit.”*

Alongside the students, he investigated the possibilities of flavors and the reactions that we all have to what we already know and that which is new to us: *“There are many psychological and sociological factors that determine our way of understanding “Expiry”-”Transit” in the kitchen. These factors range from the class of people we are to any preconceived idea we may have, due to our culture or upbringing; even our taste memory.”*

The group experimented with their five senses, the diversity of flavors, textures, smells, colors and even sounds that intervene in the elaboration of dishes, always promising in a functioning kitchen. Dishes that, in reality, are diverse interpretations of materials in transformation.

The strength of the relationship of “Expiry”-“Transit” in gastronomy awakened great interest in the students, some of whom maintained contact with Andrés Madrigal after the seminar in order to work on these concepts and use them as a reference in their thesis projects.

Andrés Madrigal

This chef, writer and photographer from Madrid considers himself to be self-taught in practical training, beginning when he was young with his grandmother Nuncia. He has worked in various prestigious restaurants in Madrid, such as El Bodegón, Óter, Príncipe y Serrano, El Olivo and La Alborada, and has worked alongside great masters such as Juan Mari Arzak, Alain Ducasse and Roger Vergé.

After seven years dedicated to the restaurant Balzac and two years at Azul Profundo, he is currently the Director of Gastronomy at Alboroque, a culinary laboratory built on a base of tradition and reinter-

pretation. Madrigal complements ingredients of very diverse origins with ease, combining traditional tapas with the most elaborate concept of cuisine in miniature. In 2000, he won the Gourmand World Cookbook international award for the best book written by a chef, “La cocina de Andrés Madrigal” (*“The cuisine of Andrés Madrigal”*) and in 2008, Alboroque received its first Michelin star, in addition to winning the honor of Restaurant of the Year in the Gourmetour guide.

TALLEST IS BEAUTIFUL

Kohei Nawa - www.kohei-nawa.net

This cultural seminar consisted of a challenge: to achieve the tallest structure possible with relatively simple material means: two letter-sized pieces of cardboard and a roll of adhesive tape. The idea was to sharpen the ingenuity, re-conceive the notion of beauty and familiarize oneself with the materials’ physical properties in order to achieve an extreme objective. Students applied principles borrowed from nature, architecture and the world of metaphors in order to carry out their projects and reach the highest.

The challenge combined the investigation of both material and conceptual design in the same workshop. Far from any technological option, the participants were forced to make the most of very limited materials, using only their hands and creative capacity.

Kohei Nawa

Kohei Nawa is a creator from Kyoto, belonging to the most recent generation of Japanese plastic artists. His work includes sculptures of refined executions (beads, prism, liquid, scum, glue) as well as drawings and murals. A common element in all of his work is the elaborate conceptualization of the unusual materials he works with (glass spheres, liquid silicon, water bubbles, expanded polystyrene foam...). He has shown his work in numerous exhibitions, featuring the individual exhibition he christened at the Miró Foundation in Barcelona. In addition to being a professor at the University of Kyoto’s School of Art, Nawa is also the promoter of the Sandwich artistic center in the same city.

CULTURAL OBSERVATORY

The EDL Cultural Observatory is the conference cycle conceived in order to analyze the immediate future, exploring with the testimony of renowned international specialists, who contribute their experiences from the fields of philosophy, design and art. The objective is to trace the shape of the world's landscape, identifying its problems and possible solutions, trends and values that are currently in play. With this goal in mind, philosopher Francisco Jarauta offered a map of the great upcoming challenges, inviting us to individualize the problems of contemporary culture. With the keys discovered in this analysis, the reflection of the Cultural Observatory's last edition was focused on the sphere of communications, paying special attention to the revolution caused by the world's digitalisation, a platform change that affects all areas of creation.

In this case, different internet publishing design experts, such as Mario Tascón, Head of *lainformacion.com*, and Ian Adelman, Art Director of *NYmag.com*, among others, were brought together for three working days to debate about the informational architecture of the medium, its usability, composition and content, design translation and generated opportunities.

The cycle finished with Antoni Muntadas' 2005 National Award in Plastic Arts and 2009 Velázquez Award, for his reflection on different forms of artistic intervention in the city, evoking a critical conscience within the public arena.

As well, the European Design Labs students held private tutoring sessions with Francisco Jarauta, Ian Adelman, Antoni Muntadas and various famous people linked to other IED Madrid public activities, such as Esa Vesmanen, who won the Finnish Designer Awards'08 in Interior Decorating in 2008, and industrial designer Lindsay Adelman.

Adding the presence of other international figures from previous editions to this experience, such as Ezio Manzini, Joana Vasconcelos, Alicia Framis, Swetlana Heger, Shoji Ito, Chris Lefteri and Javier Romero, among others, the Cultural Observatory has transformed into a privileged platform for our designers to discern the scenario in which they must develop their work and decide how to project it to the world.



FRANCISCO JARAUTA

A Philosophy Professor of the University of Murcia and guest professor at various European and American universities, Jarauta's work is especially oriented in the field of the Philosophy of Culture and the History of Ideas, Aesthetics and Art Theory. He is a delegate for various international exhibitions such as "Micro-Utopías, Art and Architecture" (2003) and "From the Bridge of the Years, Paul Celan – Gisèle Celan-Lestrange" (2004). He is a member of the Board of Trustees of the Andalusian Contemporary Art Center and the Governing Council of the IVAM (Valencia). He is part of the Iride Scientific Committee, Experimenta, Pluriverso, Le Monde Diplomatique, World Political Forum and la Scuola Internazionale di Alti Studi (Modena). He participates in the group Géo-philosophie de l'Europe and he is the coordinator of the Tángier Group. He also directed the Trends Analysis Observatory of the Marcelino Botín Foundation, the Arquitectura collection and the Scientific Committee of the Istituto Europeo di Design (Madrid).

IAN ADELMAN

Trained as an industrial designer, Adelman is the current Art Director of *NYmag.com*. He worked for a few years as an independent consultant, creating computer applications for medical practice management, developing designs for the retail bank industry, designing the website for the United States House of Representatives and illustrating magazine articles. Previously, he was part of Microsoft staff, working on the design of prototypes for interactive television. He was the Art Director for the Foundation *Slate.com*, where he directed visual design and the users interface for two years.

ANTONI MUNTADAS

His work approaches social, political and communication subjects, such as the relation between public and private space within determined social frameworks and information channels, and the way they are used in order to censure or disseminate ideas. He presents his projects in different mediums, such as photography, video, publications, online, installations and interventions in urban spaces.

He has held and directed seminars in diverse research and educational centers throughout Europe and the United States, and has received various awards and scholarships from institutions such as the Solomon R. Guggenheim Foundation, the Rockefeller Foundation, the National Endowment for the Arts, the New York State Council on the Arts, Arts Electronica in Linz, National Award in Plastic Arts (2005) and Velázquez Award (2009), among others.

ESA VESMANEN

Esa Vesmanen won the Finnish Designer Awards'08 in the category of interior architecture for her project for the optical company Salme, creating a unique, sophisticated style for the store. The furniture and lighting system were designed respecting the building's original materials and structure. In 2004, he founded his studio, Pure Design, along with industrial designer Tuomas Antikainen. KOE –Kitchen Concept is one of their most famous works, created after three years of research at the University of Art and Design's Future Home Institute in Helsinki. Vesmanen investigated the basic interactions between people, space and nature in order to carry out this work. The final result was presented in the traveling exhibition SAUMA [User Driven Design].

SEMINARS

Given the multidisciplinary nature of European Design Labs, the program includes a series of seminars to provide students with conceptual, practical and specialized language tools in the area of design.

The seminars, focusing on three main areas (project communication, projects and methodology, and design and culture), approach fundamental topics of the discourse and practice of contemporary design. The most appropriate format is chosen according to the content: lessons, conferences and/or practical workshops, directed by specialized professionals, etc., which serve as a source of information and inspiration for the students' research projects.

Considering that visual communication is fundamental for representing and defining any design project independently of the student's specialty, we will put special emphasis on the use and learning of audiovisual media. The technical seminars on this edition have been: Videoprototyping/I-Movie, Video technologies, Rhinoceros, Illustrator, Photoshop, Final Cut, Free Mind, Keynote and Power Point.

HOW TO MANAGE TRANSIT

www.aena.es

In these unique spaces, usually closed to the public, the idea of "Transit" is the overall protagonist and the travel experience is lived in all its complexity. The CCA monitors and directs the traffic of the majority of the Iberian peninsula's air space through a complex system of radars and controllers. Flow management is purely vital. In addition to the traveler transit areas, they also visited the automated luggage management areas at T4. Here, the collective flow is treated in a physical way.

For a few hours, the group was immersed in a spatial environment in which destiny, schedules and even the speed of thousands of people and their belongings are directed. A physically stable space in which, in reality, nothing stays still. The scales, arrivals and departures mark an incessant rhythm of movement, which requires monitoring.

Air Traffic Control Center

Amari Arrieta, CCA Public Relations, and Amalia García Alonso, Public Relations for Barajas Airport, accompanied students on their visit to the Air Traffic Control Center at Terminal T4.

TRIP TO THE PERIPHERY OF WASTE

[Basurama - www.basurama.org](http://www.basurama.org)

The cultural seminar directed by Miguel Rodríguez, "Mister," from the collective Basurama, brought to the group by a southern itinerary of the periphery of Madrid, visiting various places related to waste treatment: the Detecsa Center in Valdemingómez (demolition residuals storage), the Cañada Real Galiana (a seasonal migration route along which legal and illegal dumps have accumulated), the tire dump in Seseña (along with the macro-urbanization El Pocero) and La Torre Scrap Yard (vehicle part storage).

In this seminar, students reflected on the expiry of materials, their re-use and the consumption capacity of a metropolis like Madrid. The students' conclusions demonstrated that this reality can be extrapolated to any major city while the need for sustainable design is implied in the development of alternative proposals for co-existence and waste management. Various participants decided on the reinterpretation of objects as a work tool for their thesis projects.

Basurama

Basurama is a collective organization that was founded in 2001, dedicated to cultural investigation and management and focusing on the procedural area of productive processes, the creation of waste they implicate and the creative possibilities provoked by contemporary conjunctures. It has evolved and adopted new forms since its origins. It is intended to study inherent phenomena in the mass production of real and virtual garbage in our consumer society, providing new visions that serve for the creation of thought and attitude. It detects opportunities within these creation and consumption processes that not only pose questions regarding our way of exploiting resources, but also our way of thinking, working, and perceiving reality.

SUSTAINABLE DESIGN

[Iván Martín - www.consumocuidado.net](http://www.consumocuidado.net)

In the seminar, students reflected on the ecological responsibility that we all share, in which designers must play an active role. We find ourselves at a point where, if we don't slow down or find some solution to the squandering of the Earth's resources, the legacy that we leave to future generations will become increasingly scarce. Along with the current high levels of contamination and a world of objects that is becoming increasingly bigger, more redundant and useless, with

very short life cycles that end soon in the dump, all of this foretells a sick, poor and terribly unstable planet. Some of the most important and necessary actors for producing change towards sustainable production and consumption are industrial designers, capable of bringing together and optimizing ideas, aesthetics, materials, production and use, in order to create a world of objects that is responsible for the environment and social surroundings.

The group visited the exhibition "Produce, consume, recycle..." at the Círculo de Bellas Artes in Madrid, where the designer gave a guided tour through the life of a product, from its conception to being thrown away, and how designers' decisions not only influence how they are made or how they are used, but also how they are "thrown away." Afterwards, students debated these aspects and the tools within their reach for thinking and elaborating their projects from a perspective of sustainability that combines ecology and design.

Iván Martín

Iván Martín works mainly in product design. He studied at the Faculty of Fine Arts in Madrid and later specialized in Industrial Design at the UIAH in Finland, where he worked for one season at Nokia. For the past eight years, he has been working as a freelance designer, doing projects for companies and designers such as Helena Rohner, Agatha Ruiz de la Prada and José Miró. He is also the creator of the project ConSumoCuidado, which brings together concepts of recycling, reuse and free distribution. Four years ago he created and founded Goodfore, with a group of friends, a platform for the development of sustainable design, where he currently acts as Design Manager, in charge of the design and product development department.

HOW TO LOOK, BEING CONTEMPORARY?

[Nieves Soriano - nievessoriano.blogspot.com](http://nievessoriano.blogspot.com)

The seminar consisted of the theoretical reflection of some interpretive keys regarding "what is the contemporary look?" as well as the origin of contemporary art and creation. The arrival of photography and, later, cinematography revolutionized our perspectives of approaching the world around us. These genres turned the physical experience of their audience completely around. The old way of looking at the world was no longer possible. And this change in the external look reverts to internal observation, of "I", of a society. The seminar tried to reconstruct these facts, walking along the edge of a broken mirror.

As designers, students understood the importance of comprehending the way society "looks," as well as the need for a conscious and critical look, which allows them to overcome preconceived ideas and, therefore, understand the way their creations are perceived by others.

Nieves Soriano

Nieves Soriano studied philosophy at the University of Murcia and completed post-graduate studies at l'École des Hautes Études en Sciences Sociales in Paris, achieving the highest qualifications for her European Doctorate thesis. She has given seminars at Universities in Valencia, Murcia and the Istituto Europeo di Design in Madrid. Geared towards the field of the History of Ideas and Cultural Studies, she has published articles that bring together the fields of Literature, Philosophy and Art in magazines such as *Barcarola*, *Espéculo*, *Cultura*, *Lenguaje y Representación*, from the Universidad Jaume I, *Daimon* from the University of Murcia, and in the Argentine cultural dialogue magazine *Konvergencias*, and the book "Romantic Travelers to the Orient: Delacroix, Flaubert and Nerval," the result of her doctoral research. She is currently conducting a post-doctorate research project in Rome, entitled: "Bomarzo (1552)-Bagheria (1780): From the aesthetics of Reason to the ethics of Without Reason."

BETA DESIGN

[Edgar González - www.edgargonzalez.com](http://www.edgargonzalez.com)

Edgar González developed the seminar "Beta Design" in collaboration with graphic designer Daniela Rogoza. In this seminar, the way of approaching the concept of "Expiry" was analyzed, considering its antagonism: "Longevity" and how to go from one to the other. The convergence point between two opposites.

Observing the software industry, we find our answer: the latest representation of expiry is the *Version*; something that "no longer works" until the new version appears, which makes the previous version expire *ipso facto*. It becomes necessary to integrate *Revision* in the creative production line as a work object and convert it into a follow-up system that occasionally shows evidence of the steps of the creative process. Given the impossibility of approaching such complexity from only one position, we must do so from our work interests and personal obsessions: *Documentation*. This reflection is concretized as a work tool, a *Format*, a form ready to be filled out by the workshop's participants with images and texts, a mechanical labor without any intellectual commitment

in order to focus all the creative effort into thought, editing and the selection of content. Each student used the forms as a dossier in which they documented the work creation process, in the end producing a physical document. A standardized record of the creative process.

Edgar González

Architect, technology specialist and editor, he is particularly interested in new technologies and new mediums applied to innovation and the creative process. He has collaborated as an artist and designer in various international exhibitions and projects. Throughout his professional career, most noteworthy are his collaborations in the area of publishing design with the Architectural Association, *The Economist*, *The Guardian* and Phaidon Books. In the area of architecture, he has worked as a collaborator with Zaha Hadid and José María Torres Nadal.

He is currently the Editor-in-Chief of www.edgargonzalez.com, a tangential weblog focused on architecture; he has an architectural, collateral services, consulting office in Madrid; and he is developing a research project about education and digital manufacturing.

THE MAP AND THE WORLD

“There they are, side by side, low-cost flights and the odysseys in or across a dangerous desert. Different worlds for different travelers. It is not by chance that these different cultural expressions of the last decade have selected cartographic exercises in order to elaborate their new visions of the world or to mercilessly criticize the ethical abuses and deprivations of the occidental world. Beyond objectivity, precision and neutrality, cartographic productions have been able to reunite, since the beginning of time, the utopian elements of each time-period. A map is the moment of a project, building the outside based on our surroundings. The goal is not to accurately represent a territory, but rather how we want to represent it.”

In the seminar, students worked on this theoretical proposal, trying to awaken a cartographic conscience with the goal of understanding cartographic productions not as something objective, but rather as a cultural production. In one of the sessions, a small workshop was conducted using maps belonging to the project “Radical Cartography.” Through audiovisual content, reference was mainly made to the history of cartography, as well as the history of art and social movements. The different uses of a map were illustrated with diverse examples.

Students verified how representations of the present-day world, which try to show an all-over equal, homogeneous world, are only as true as their creators’ intentions. New ideas arose from these debates, designing a less-known world, showing its existing fractures.

Pablo Jarauta

Pablo Jarauta has a degree in Philosophy from the University of Murcia (2000). He completed additional studies on Travel Literature and the History of Geographic Thought at the Romance Studies Department of Duke University, where he taught Literature and Spanish Language courses (2001-2002), as well as at l’École des Hautes Études en Sciences Sociales in Paris (2002-2004). He is currently completing a doctorate in Philosophy at the University of Murcia, entitled “*Utopia and cartographic representation in the 16th Century. From island maps to the world atlas.*” His research is focused on the relationship between utopian literature and the history of cartography, vindicating a spatial and social analysis of the concept of utopia through different cultural productions (maps, plans, books...). He has participated in cultural projects, given courses and published numerous articles regarding these questions. He was the Burger Scholar of the European Academy (2007).

THESIS

European Design Labs 2009 distinguishes itself due to two thematic lines of investigation, different but closely related, that have been developed in parallel. Each relies on an assigned research team that develops diverse theses, approaching the question from different angles: and “Expiry” and “In Transit”. The thesis projects have been proposed from critical research and observation of reality and, through a process of hypothesis and experimentation, they have evolved to holistic proposals that don’t fit into any specific discipline of creation. A good designer offers intelligent solutions to proposed questions. A great designer proposes intelligent questions, to which he/she offers appropriate solutions.



EXPIRY

/f. Quality of expiring.

/f. Limit date for the use or consumption of a food, pharmaceutical or cosmetic product.

/f. Der. Extinction of a faculty or an action due to the passage of a period determined by law as the time permitted for its exercise.

/f. Der. Termination of a process due to the lack of incidental activity.

Expiry is a multiple quality; a legal problem; a metaphysical motivation; a space between life and death; a

place between good and bad; between new and old; a deadline; the end of a faculty; the collection of molecules that act in man’s thalamus, the hypothalamus and hippocampus; an educational barrier; a marginal beauty; a leaf; an open, generous battle field; a mutable space that disappears as we move forward.

The term to be studied, “Expiry,” implies the vector of time as an associated agent. Measuring it, delimiting it and determining its scale are basic tools for exploration. Each project involves different forms of measurement and use.

Throughout the course of the Master’s program and following those indications of time-place-position, we have been equally interested in the selections developed as indecisions saved in the archive of ideas that haven’t been carried out, but rather have been thought out.

These projects have been developed approaching emotional spaces of daily objects, projects where the core of the investigation was the most basic maintenance processes with the most complex techniques, translation and scanning of that which is closest to us as an outdoor-indoor knowledge tool.

The scientific application of consumption and its limits (expiry dates) among forms of energy. The technical use of fashion materials as a creator of landscapes. Instability as a universal language based on the processes that “finalize” but do not finish. All the catalogs of “collapse” where it is possible to rigorously transform the function of fragility into the functions of vulnerability, domestic or structural...

There are degrees of expiry and expiry procedures, which should be studied in observatories of the processes, in order to find a path that creates a trend. Everything that we know, even this moment while we are reading this text, is disappearing. Memories, the paper that contains them, the space around us. It is necessary to design with a time line, with Werner Karl Heisenberg and his principle of uncertainty. 80 years ago, he confirmed that which cannot be determined, simultaneously, with arbitrary precision, certain pairs of physical variables, such as position and linear momentum...

Man and nature are in continuous evolution and development, expiring, disappearing, and passing from one phase to another. The stages are key spaces for understanding and positioning a place for studying. In order to find autonomous explanations regarding the characteristics that cause this change of state, from which to

extend and build an undetermined determinism that ends up becoming “a way of life”.

■ ANNA TOMICH

London, United Kingdom
1986

tomichanna@gmail.com
atomichfurniture.com

With a degree in Interior Design from the Istituto Europeo di Design in Madrid in 2008, she has lived in the USA, Vietnam, Ecuador and Spain. Her whole life has revolved around language. Lately, her work has focused on deciphering the set of symbols that revolve around “gastronomic,” “architectural” and “artistic” language, applying them to furniture design. She considers that *“language is a set of articulations with which man manifests what he thinks and feels.”*

Cooking Furniture

During the Master I have developed processes in different areas of investigation as well as “Experimentation”. For my thesis Project, I am “cooking furniture,” building something more than textures through culinary processes and systems with uncommon design materials. Examples of investigation and experimentation have been developed based on the “cheapest” model of a folding IKEA chair. These chairs acquire a “new” dimension (flavor, smell, etc.).

Investigations with materials and textures are presented on trays, like geological/biological samples, and referenced in catalogs/posters. There are 90 samples of new textures mixing culinary systems with chemistry and biology, “discovering” new combinations of materials and extending the limits of design, erasing definitions and differences between disciplines.

Aside from the reference catalogs/posters, I have elaborated recipes so that anyone can “cook” their own chair, graphic recipes with animated instructions. The processing of four molds to build a chair in infinite ways, creating edible and inedible elements, is also part of the process. In parallel, I worked on the communication of my project, transforming my idea into my image: the business cards are edible and the website *www.atomichfurniture.com* is available as a recipe catalog.

In order to conduct this investigation, I interacted with a chef of renowned international prestige, Andrés Madrigal, and gathered these experiences in audiovisual documents.

■ CARLOS MATÉ

Burgos, Spain
1970

carlos.lacoleccion@carlosmate.com
carlosmate.com

With a degree in Business Management from the Universidad Antonio de Nebrija in 1996, Maté soon discovered a clear vocation in design, which he developed while working as he simultaneously studied Interior Architecture at the University of Burgos.

In his initial work, he combined interior design projects with merchandising, window storefront and commercial exhibition jobs. Always focused on the field of home design, he worked as a buyer for the chain Casa y Vida while he simultaneously worked in the decoration projects department. As of 2004, he has been in charge of managing the wholesale division's purchases for the firm “La Colección” (“The Collection”), later moving on to directly design the majority of the catalog articles. In the last two years, the brand took on his name, becoming “La colección Carlos Maté” (“The Carlos Maté Collection”).

In addition to the design of furniture and decorative articles for this firm, he has worked with companies such as Novadec in furniture design, Dosfer S.L. in painting, and Claucama in children's furniture. He has done the interior design, image and merchandising of the Cham-bao chain and different decoration projects, such as the Argómaniz inn, rural hotels and residential homes.

Sentimental Desk

I would like to change the perception we have of our objects, create products with a touch of fiction, leading the people who use them in their daily activities to a world of imagination and sensations. In order to achieve this, it has been extremely important for me to work combining industry with artisan craftwork. The ability to create my objects this way gives them greater value, personality, individuality and makes them communicative objects.

I would love my objects to be perceived as animated elements. In order to do so, the artisan facet is fundamental in developing a sentimental desk. The final production phases have been carried out exclusively by hand, with the goal of achieving an irregular, organic shape. Its “capsular” shape, turned inside-out, speaks to us of “interior worlds,” of introspection and collection, and the different materials and finishes between the inside and outside

reinforce this idea, as well as the lights and colors. But it is not an insulating object; on the contrary, the finish allows you to write on it and communicate, as well as the additional side, which serves the function of a bench and mailbox for interaction with the outside world.

In summary, my wish was to create a useful object that also gives a touch of fiction and sensitivity to daily life, leading its users to open a more imaginative world.

■ FRANCESCO SILLITTI

Taranto, Italia
1982

francescosillitti@gmail.it
francescosillitti.com

With a degree from the University of Architecture in Genova, specializing in Industrial Design in 2006, he did an internship the same year in the advertising studio InVideo.

In 2007, he received a scholarship to study with the Erasmus program at the Universidad Politécnica in Valencia, Spain. In 2008, he worked in the same city at José Luis Soler's architectural studio Soloarquitectura, where he developed architectural and design projects and was in charge of the outdoor furniture line.

He has worked as a freelance designer for the creation of the corporate image of the Alfredo Majorano Ethnographic Museum in Taranto, for some commercial activities and a T-Shirt line.

His academic training and specific experiences have enriched his capacity for total project management in terms of a work method, the use of materials and the form of expression. His contact with qualified people, European professionals with different cultures and the same passion for projection, has allowed him to grow professionally thanks to the constant, rich exchange of experiences.

Urban Re

This thesis project arose from the vision of man and the development of his daily actions as a possible source of alternative energy. The investigation analyzed the different ways of producing energy, observing movement in daily recurring actions.

I began my work on the creation of areas in which people could simultaneously be producers and consumers

of energy. Applying this technology in a playground area, for example, (swings, gymnastic equipment, etc.), enough energy could be created to illuminate this space and even allocate the excess energy for other uses. In this way, elements of daily use can be sources of energy, in addition to fulfilling their pre-established function.

“Urban Re” is a line of urban furniture on a different scale, created to satisfy diverse needs and to offer an educational experience from the energetic perspective. Its location is intended for places with a substantial flow of people: public squares, bus stops, parks, train stations...

There are mainly two types of applications conducted; with the first, users can be a direct energy producer by doing repetitive movements, for example waving a mitten or pressing their feet down, using a technological system of electric generators to charge small electronic appliances. The second type, self-sufficient energy structures using solar panels, will allow citizens, thanks to a wireless connection, to use the internet and receive any information, such as meteorological conditions, traffic, or tourist information, in real time, thanks to the presence of tactile screens. The connection will facilitate users in interacting with their own mobile phones and computers and, when necessary, charging them.

■ KEIRA BURGESS

St. Albert, Alberta, Canada
1985

keira.burgess@gmail.com
keiraburgess.com

With a degree in Design in 2007 from the University of Alberta, Edmonton, Canada, she specialized in Industrial Design and Visual Communication Design and Photography. During her studies, she traveled to various design fairs, such as the 2006 IDS in Toronto, the 2008 Salone de Mobile in Milan, and the 2007 International Contemporary Furniture Fair in New York, where she exhibited her work. She also acquired experience working in the area of interior design, designing kitchens and doing projects as a freelance designer.

Specificity

This project focuses on the analysis of characteristic and peculiar people, for which domestic objects are created according to their customs/habits and ways of life.

This is achieved through the design of specific dishes – based on personalized pieces – in order to satisfy the specific needs and tastes of each specific, unique user. Every user (and every person in the world) has their own way of eating. We all eat, it is a necessary activity for survival, although it is also something we can enjoy and that we sometimes transform into a ritual. These rituals exist on a cultural, family and personal level.

My project is intended to resolve problems, both psychological and physical, and facilitate some people's eating behaviors. It is also an investigation of whether or not it is possible for such specific designs to satisfy the needs of a large group of people and not only one individual.

— SONAL VERMA

New Delhi, India
1984

verma_sonal@hotmail.com
sonalverma.com

With a degree in Fashion and Design in 2007 from the National Institute of Fashion Technology in New Delhi, India, she specialized in leather design. She later worked as a Fashion Analyst at the same Institute and acquired experience in the study and analysis of trends.

She has worked with designers Rohit Gandhi and Rahul Khanna for her brand Cue, as part of her final project, which won the award for “Most Innovative Designer of 2008” from the National Institute of Fashion Technology in New Delhi. She designed a fashion accessories collection for fall '07-'08, which later led her to work with eminent designers such as Ritu Kumar, Asheema and Leena Singh and Ashii of Ashima Singh, among other fashion firms in India. Her professional experience includes more than five seasons with each designer, all of which have been exhibited at India's Fashion Week in New Delhi. She has also collaborated with Manu Mansheet, known as the visual merchandiser, on various national and international projects of storefront window and store layout design. As well, She has worked with the most famous team of choreographers in the country for six seasons during Wills Fashion Week in India. Her professional career was further propelled when she was mentioned in the magazine *L'Officiel India* in December of 2007 as one of the most promising new Indian designers.

Apotheosis

This series of work acts as a catalyst to trigger new material conversations. Surfaces created astound the ability to touch and feel. In art and design the term “apotheosis” refers to the treatment of any subject in a particularly grand or exalted manner. Here the quest is to create something exceptional and go beyond the existing image of leather as a material.

The project further explores the latent potential, which is possible because of its impressive inexhaustible rich nature. Answers to unexpected permutations and combinations of resources are anticipated.

The primary focus of this project has been the material deification, leading to exciting new textures. The collection offers examples rather than sample, metaphor rather than metonymy: the work does not displace attention to the material, rather; the material is at the service of the collection.

This work is the apotheosis of creative expression. It's an attempt to spark astounding conversation among various materials initiated by treatments to leather per se. It manifests admissible incorporation of ingredients into a seamless narrative and controlling taxonomy. The potential variations of the subject intrigue bespoke treatments to create innovative textures. Here we see intricate worlds come alive in small packages.

— TENG TENG CHONG

Kuala Belait, Brunei
1985

info@tengteng.org
tengteng.org

With a degree in design, specializing in Industrial Design, Chong has also completed training in Graphic Design and Photography from the University of Alberta in Canada, where his family moved during his childhood. In 2007, his last year as a student, he exhibited a piece at the International Contemporary Furniture Fair (ICFF) in New York. Upon graduating, Chong worked at GMH Architects studio and LightForm, a lighting design studio. His dynamic personality has led him to travel throughout the Middle East and Europe.

Impressions of Madrid

The project is focused on how we mentally appropriate the objects around us and how they become a part of our lives. I like the idea of a memory that lives in an object. The memory of what you were doing, of what

you felt when you bought it; the memory associated with the object reminds you of who you were with at the time. This type of object could be travel *souvenirs*.

I have designed a collection of articles for the home, bringing the atmosphere of Madrid and its culture of street life to the home. I have traced surfaces and objects from the streets of Madrid, printed with 4B graphite and fabric, for the collection. I have also recorded the sounds of daily life of the people in Madrid, which are used in the collection.

— VICTORIA GONZÁLEZ

Madrid, Spain
1981

victoria.exposito@gmail.com

Thanks to a strong family tradition in the manufacturing of artifacts, she decided to study a degree in Architecture. During her studies at the Escuela Técnica Superior de Arquitectura in Madrid from 2000 to 2008, she received a scholarship for studying at the Illinois Institute of Technology in Chicago, USA. During her year in Chicago, she complemented her academic life with an internship at Studio Gang Architects under the direction of Mark Schendel and Jeanne Gang. She was part of the team dedicated to competitions and exhibitions (Ford Calumet Environmental Center, Chicago; Zhong Bang Village, Shanghai; the “Trascending Type” exhibition at the US pavilion in the 2004 Biennale di Venezia ...)

Upon returning from Chicago, competitions with other classmates allowed her to work on an urban scale with proposals for a vertical city (Evolvo Skyscraper Competition, New York), a new Madrid in seven days (2007 SIKA competitions) and planning the AZCA block (Asprima Foundation).

Industry and Northern Spain are part of her personal history and obsessions. Her final project, with Luis M.Mansilla as her tutor, approached a territorial scale in the reconstruction of a part of the Ría de Avilés with the remains of the iron-and-steel industry. After graduating in 2008, she began European Design Labs. Traveling throughout Europe, being in contact with other disciplines and changing production times allowed her to discover a new change of scale.

Emotional Cartography

The thesis compiles all the wealth and experiences lived over the course of the European Design Labs and, with

this data, illustrates a personal cartography composed of fragments, memories, bodies, perceptions, environments... A way of writing a new sentimental geography, illustrated with daily situations. A tapestry of in-depth accidents created by my own history in this course, eroding foundations. Complexity is achieved through overlapping, by stacking surfaces, where the connecting thread is oneself. It creates a new trip, a new year, new realities; a new emotional cartography.

The project proposes the graphic development of an experience, a sentimental urbanism. Based on the referential forms of architecture, it organizes an open system of representation for events and memories, trips, people, feelings: new, very personal maps. A graphic investigation of the passage of time, a document that recognizes an entire year full of collisions with other disciplines, information and changes of scale. A year of transformation, definition, celebration of change, documentation of the relationship to others.

— VICTORIA OVÍN

Buenos Aires, Argentina
1975

victoria@victoriaovin.com
victoriaovin.com

With a degree in Industrial Design from the University of Buenos Aires' Faculty of Architecture, Design and Urbanism in 2000, she later specialized in a Master's in Shape Logic and Technique at the same university in 2004. She now lives in Madrid. Her main interests are shapes and people. Shapes in text, shapes that are discovered by touching, gestures that hide shapes, the modes of interaction and everything one could imagine about shapes.

Her professional experience is focused on product design and packaging, from the concept to the production for clients, such as automotive companies and the cosmetics industry. Until 2008, the year she came to Spain, she was the assistant to Professor Muñoz in Morphology, a subject of the Industrial Design degree at her university. And since 2008, she has been a collaborator on the research project “Morphology and digital fabrication. Analysis, systemization and transfer,” for the same professorship. She hopes to continue going more in-depth with her sensitivity as a designer. She is very interested in investigating how we live, how we are and how we interact in order to later reflect her findings in her proposals.

Homing

“Homing” is a collection of specific objects from the daily life of a housewife or a person who is alone at home. The intention of this collection is to approach this social, individual phenomenon, attempting to get closer to people who feel the same way. It tells us about obsessions, feelings, thoughts and even compulsions.

The project arose from the attempt to domesticate the love-hate-dependence-indifference relationship we have with objects. How could our relationship with daily objects be defined based on who we are?

The way we take care of our house reflects who we are on an intimate, personal level. There are two certainties in this context: that we are how we are at home and that dirt is something that will always come back. Cleaning is a never-ending, repetitive activity; for many an obsessive, continuous task; for others it is a distraction. Cleaning has become a vital moment that gives our house meaning, and if we distance our perspective, we can say that it gives our lives meaning because we spend hours classifying and organizing our minds while we put away books and papers in “their” places. This project reflects on objects to give them life, investigating their change of state and feelings such as fragility, proximity, tension and instability in a close space and container such as the home. In each case, I have explored concepts on a material and physical level, as well as an emotional and daily level.

“Homing” analyzes the relationship of telling a story in a real, extended and protected context, proposing objects that help to alleviate situations of daily instability and fragility: loneliness, boredom, sadness... A collection of objects that breaks the daily routine and creates new possibilities of movement, communication, abilities...



[IN] TRANSIT

m. Action of transit.

m. Passage (a place that must be passed through in order to get from one place to another).

m. Place determined for stopping and resting during a journey or walk.

m. Passing from one state or occupation to another.

A human condition that increasingly represents our contemporary lifestyle is transit. Simultaneity (neither here nor there, but rather in both places at the same time) and mobility (neither here nor there, but rather between both places) has become the reality of our daily situations, catapulted by the automation and mechanization of our daily routine.

These intermediate states (neither here nor there), understood from a polyhedral prism, are worthy of study as they mark a change in the vital paradigm of occidental society. Transit is understood here not only as a situation of movement and transportation, but also as a mental state, an emotional moment, a commercial exchange, a social flow, a territorial seasonal migration, a time difference...

The EDL'09 students' projects explored this subject, reaching horizons that were unforeseeable at the beginning of the course. In some cases, they have gone in-depth into audiovisual elements that allow emotional transit between people, or complements that facilitate the orientation of those who suffer from psychological transit. In other cases, transit was understood in its sense of mobility, on a large scale – masses of people – and on a small scale – objects that transform due to their state of constant transit.

The ability to manipulate perception was also investigated – sensorial transit – through interactive installations; random semantic transit as a system of open creation; and material transit in regards to containers with more than one life and use. Finally, repository-objects that communicate non-verbal messages were explored, as well as game programs that facilitate the transfer of basic goods between people who are well-off and in need.

As a conclusion to the course, one can extrapolate the abundance of investigation paths in which design can intervene in the same environment of reality in an intelligent way, in order to create situations with the added value of innovation, responsibility, equity, relevance and necessity.

— ANNYE WYSS

Lucerne, Switzerland
1977

antoinette.wyss@gmail.com
myspace.com/4coliab

In 2006, she completed her studies at the Central Saint Martins University in London, earning a degree in Fashion Design, with honors. Trained in the creation of haute couture, pattern cutting and prints, she has also worked as an autonomous stylist on various occasions, for diverse magazines and brands in the United Kingdom and Italy.

After graduating, she decided to take some time off from fashion, become an English Teacher and travel. This period lasted about two years, during which time she taught English for businesses in Mexico, United Kingdom, Switzerland and Spain. In 2009, she decided to go back to complete her professional studies.

It's a Mental Thing...

This collection is inspired by bi-polarity, a mental disorder more or less comparable to an eternal ride on a roller-coaster. Affected individuals suffer constant, rapid changes between obsession and depression.

During my investigation, I met an Irish writer who shares her vital experiences with the illness on the internet. Fascinated by her sarcastic self-analysis and witty way of treating this disorder, I decided to use her work as a source of inspiration for my project.

The idea was to base some essential pieces on specific aspects that she had touched on, and interpret them in

my own way, trying to find solutions in design. These key pieces form the nucleus and provide the media to create the rest of the collection I've developed. The set is formed by a bulimic glove that prevents you from vomiting, various textile accessories that hide self-inflicted injuries and an abstract measuring tape that prevents the exaggerated control of body measurements. The colors, materials and textures are carefully chosen to achieve a therapeutic effect.

The choice of my subject matter is based on a purely personal interest. I have never tried to design garments with a therapeutic goal in mind, nor was it my intention to belittle the disorder in some attempt to attract attention. With a little luck, this project could help promote awareness of an increasingly wide-spread disorder.

— CLAUDIA CAVIEZEL

Zug, Switzerland
1977

cc@caviezel.cc
caviezel.cc

Ms. Caviezel has a degree in Textile Design from the Lucerne University of Applied Sciences and Art, 2002. During her training, she got an internship at the Li Edelkoort studio for the magazine *In View*. She completed her studies with the development of a new technique for creating reversible, seamless fashion, based on textile tape.

She continued working as a freelancer for a year, participating in various competitions and creating graphic design projects, some scenographic design and the creation of the first line of pre-natal bras for a Swiss manufacturer. During her year as a freelancer, she also spent some months as an invited artist-in-residence in New York.

She later joined the Swiss company Jakob Schlaepfer as a “Product Designer for Textile Design.” She spent the next five years creating designs that often reached the runways of London and Paris Fashion Week. Meanwhile, along with an industrial designer, she created two collections for an outdoor sports company. Then, she decided it was the time to widen her professional horizon and go beyond the textile borders, due to her interest in interdisciplinary design and design exchange.

Case Studies

The project is focused on suitcases and their new role in our migratory society. During the many trips we took

with EDL, living a long-distance relationship during that year and analyzing the modern lifestyle, I discovered how the suitcase has evolved to become an extension of our domestic environment. It has become a companion and a substitute home for this nomadic lifestyle that we live. Therefore, luggage has increasingly become an object that is subject to personalization and adaptation to the needs of every individual.

For my final project, I have developed a series of tools for transforming and optimizing suitcases, in order to make them more functional and personalize their aesthetics.

Thanks to my investigation, I took apart a small carry-on suitcase and was amazed by the quantity of working parts and processes in a 12-Euro suitcase; I also felt the need to investigate new technologies and a new combination of materials that promote and permit the simplification of the construction and composition of an object.

This line of research has helped me to once again understand that one of the focuses of my design work is to transform an object, not just redesign it. I want to encourage users to improvise with their own objects in daily environments, based on their own needs.

■ ENRICO ROMO

Mexico D.F., Mexico
1984

camel_4@hotmail.com
enricoromo.com

With a degree in Graphic Design from the Intercontinental University of the City of Mexico (2008), his passion for design is partially inherited from his maternal grandfather, who was a footwear designer in Germany. On the other hand, he has always been interested in discovering new forms of graphic expression, aware that in order to design, one must carefully observe everything around us, because everything around us is design. He regularly works as a freelancer, creating graphic identity projects for various companies in Mexico.

His bicultural family environment, with a German mother and Mexican father, allowed him to visit Germany and the rest of Europe since he was young, getting to know the diverse ways of life on such different continents. This expanded his way of thinking in an important way.

Re-Link

“Re-Link” is a project that was conceived in order to improve communication in families with adolescent children, in order to solve their problems of understanding and eliminate conflicts and direct confrontations. The four objects designed, block distractions from your sight, so that your attention is focused on hearing, on the messages that are transmitted through speakers included in the developed objects.

The messages are elaborated in email format and, when they are finished, acquire a sonorous format in order to be received by a listener. Having time to think about the message while writing it, you can choose the right words and be more direct and intelligible, avoiding disputes and misunderstandings. Furthermore, using the voice of a third person who is anonymous, the receiver's concentration and comprehension are employed, causing them to pay closer attention. The objects I have designed are intended for the bedroom and the bathroom, so that messages can be listened to in a comfortable and solitary situation, in moments of introspection and isolation.

Using “Re-Link,” families in this situation will be able to recover trust and security in order to communicate everything that concerns and worries them in a direct, effective way.

■ ISIDRO PÉREZ

Puebla, Mexico
1975

isipec@yahoo.com.mx
isidro17.blogspot.com

In the year 2000, Pérez received a degree in Graphic Communication Design from the Metropolitan University in Puebla, Mexico. In 2001, he founded the agency VE! Concepto Gráfico (“Graphic Concept”) and in 2002 he was the co-founder of the agency Abracadabra, where he specialized in the design of posters and conducted work for UNESCO-Paris, the Yucatán Art Museum, the National Museum of Mexican Railroads, the Tlaxcala Art Museum, the Veracruz Regional Art Museum, the UPAEP Popular Religious Poblano Art Museum, the Puebla French Alliance and the French Alliance of Mexico.

He has held conferences and participated in collective poster exhibitions, such as “Animal Abuse,” “Rescue of Mother Tongues,” “Safety in San Luis Potosí,” “The

Little Prince,” and “Redesigning AIDS,” in collaboration with the Association of Franco-Mexican Culture in Marseille, France, among others.

He is the Head of the Graphic Design Department of the Puebla State Government Secretary of Culture and works as a freelancer for the National Museum of Mexican Railroads, creating the graphic concept for diverse exhibitions.

Box-Populi

Conduct in society depends on the influence of other individuals in social interactions – this is one of the keys of this process. If conduct is a response to the stimuli produced by others, interaction can be conceived as the sequence of these relationships (stimulus-response).

As designers, we have the responsibility to generate stimuli, one of which should be directed towards caring for the environment, since we are major collaborators in the accumulation of waste (paper, plastic, cardboard, etc.). The reuse of packaging before it becomes garbage is a major solution to this problem, since, although recycling is not an unknown topic in society, it is difficult to develop at home. We often buy products and throw away the packaging. Who hasn't played with the cardboard box from a refrigerator or washing machine as a child?... It is easy to reuse, simply changing the skin of what we think no longer serves any purpose. My project makes product packaging reusable from the moment it is purchased in order to create objects that can be applied to the product it contains. Furthermore, in order to give it additional value, other materials or complements can be inserted, offering consumers added value to their purchase and prolong the package's lifetime. The best package is one that shouldn't be thrown away, but rather can be reused many times.

■ IVNA VUKELIĆ

Zagreb, Croatia
1978

info@ivnadesign.com
ivnadesign.com

Upon completing a Master's in Print Technology and Graphic Design at the University of Zagreb in 2004, Ms. Vukelic worked as a graphic designer at Pictoris design studio for five years. There, she conducted projects in numerous areas of design for different companies, both large and small.

As a student, she worked as a graphic designer and journalist. She wrote articles for various magazines on a variety of subjects. She was also the editor of a magazine for one season. Her professional experience includes a graphic design internship at a prestigious design studio, Soho (Quito, Ecuador), which won an international student competition.

She regularly creates visual and corporate identity books, designs magazines, advertisements, different types of packaging (especially for food), book covers, promotional materials, elements of environmental design, etc.

Passionate about design, she is focusing on an increasingly more systematic and complete approach to each piece of design, through research, studying trends and the competition. She considers both aesthetics and functionality to be fundamental and trusts her intuition and creative imagination.

eKode

This project has been outlined based on the idea of capturing the emotional essence of moments and transmitting them. I propose the creation of memories of moments in one's life, with the help of abstract videos and sounds. My intention is to awaken emotions in people.

Throughout my investigation, I have realized that people relate their experiences to sounds, colors and movements. I wanted to “extract” certain aspects of these moments and transmit them to the rest of the world through an audiovisual format. I have achieved this by recording abstract videos, which I call “stories of light.” The contrast between light and dark, the play of colors and visual movements, are the main patterns in my work. I do not show many details, but rather a general situational environment. I have attributed sound to each of my videos, completing the experience. Upon seeing my videos, people remember situations of feelings they have lived, sometimes real, sometimes dreams...

In order to make my videos available to everyone, I have created an information technology system called “eKode” (emotional code), which allows users to play with sounds and videos. By choosing different parameters, we can all create our own emotional videos. The system also offers the option of uploading new materials to the database. My idea is for the public to use the “eKode” videos as they wish, for fun or for work, even as a personal emotional message to send to someone's mobile phone. In the end, everything is reduced to emotions.

— LIN DAVIS

Delft, Netherlands
1979

contact@lin-davis.nl
lin-davis.nl

Ms. Davis has a degree in Fine Arts from the Interfaculty Image and Sound of the Academy of Fine Arts, Design, Music and Dance in La Haya, 2004. With video as her main discipline, she has worked on the creation of a wide range of advertising bumpers, trailers, shorts and experimental films (in single or multi-channel format, incorporated in performances, installations, dances and musical pieces), which she either created for a commission or as autonomous jobs. She has carried out some graphic design projects and has also occasionally worked in the area of sound.

Always attracted to multidisciplinary work, she is becoming increasingly interested in projects that are situated between the frontiers (imaginary) of design and art.

360°

360° is a thesis project about disorientation, perception, movement and consciousness, an investigation of how the use of digital media can change the way we see and perceive ourselves and our environment.

The investigation is focused on offering new or different points of view regarding movement (either physical or spatial), playing with multiple uncommon or fictitious perspectives. These perspectives were achieved, for example, using the camera as an extension of the eye. In this way, it increases users' capacity while, on the other hand, it provokes a certain level of consciousness (in order to navigate with these new "skills"). In other experiments, video sequences were projected in public transportation, showing the same itinerary, but from a different angle. In a certain sense, this increased the surrounding space and broadened the experience of being in transit.

— LUCÍA GROMPONE

Montevideo, Uruguay
1979

lucia@luciagrompone.com
luciagrompone.com

Ms. Grompone studied Architecture from the Universidad de la República in Uruguay, 1998-2006, and the

École Nationale Supérieure d'Architecture in Marseille, France, 2003-2004. She simultaneously studied a degree in Industrial Design at the Center of Industrial Design in Montevideo, graduating in 2008. She has worked as a graphic designer in the studios of Estudiotre and Pratt in Montevideo, and as a professor of graphic design at the Center of Industrial Design. She completed an internship in industrial design at Walmer Amoblamientos in Montevideo and in Gilles Belley's studio in Paris. Recently, she won the Injuve 2009 award for her project "Ameba." Her main interests are concept development of new products and the world of illustration. She was the winner of one of the two Muji-Milkmilks scholarships for European Design Labs 2009.

Grid

This project focuses on the study and control of the mass movement of people. In the first phase, I conducted various tests in different public environments: placing tape, metallic cloths and obstacles that partially interrupted the passage of pedestrians; modifying the movement of the very users, physically conditioning their way of moving within the space, and I tried an alternative way of modifying the flow of people in an invisible way: through the use of smell.

This resulted in the analysis of a specific case: long-term open-air shows and the development of a product: "Grid" a reticule of repeated elements allows organization, control and guiding and serves as a point of reference for people in a massive event. Each element is a "post" with extensions that can be inflated in order to create paths within the space. At night, the extensions can be illuminated with different colors and dynamic patterns. The control of the extensions and their dynamics are performed from a center at a distance, where transit is organized according to the show's different events. Each element also has a button to ask for help in case of an emergency, and is identifiable, serving as a spatial reference for the spectators.

— RAFAEL ZARAGOZÁ

Valencia, Spain
1983

rafael@rafaelzaragoza.es
rafaelzaragoza.es

Zaragozá is a Technical Engineer in Industrial Design at the CEU San Pablo, 2006, with a Master's in Product Design from the Universidad Politécnica of Valencia, 2009. He is a partner of La Mamba Studio and co-

founder of PechaKucha in Valencia. He was selected in the CDIM Student awards in 2006, in the Volia awards in 2007, and was winner of the LG Hi-MACS competition in 2008 for his "Blou" piece, as well as two INJUVE awards in 2008 and 2009, respectively.

His work has been exhibited in fairs such as NUDE (Valencia), the Stockholm Design Week and Casa Pasarela (Madrid), and in the Instituto Cervantes in Milan. He was the winner of one of the two Muji-Milkmilks scholarship for European Design Labs 2009.

80 Days 80 Objects

My project is based on a methodology of generating ideas aimed at specific user, ideas that become objects, practical and fun objects that also provoke thoughts and reflections. A methodology based on a personal language.

Can you imagine as many objects as there are languages? I imagine a world rich in possibilities, where each person is the owner of a piece, a style, a different way of creating things. In order to begin building a language, inspired by situationism, I have used chaos and chance as a support. They allow you to go down paths you never would have step foot on, if it were up to you.

And this is how language begins, partly rational and partly irrational, a balance between two worlds. In order to do so, four variables are chosen; three are rigid: users, environment and needs; where observation and the accumulation of empirical data enters into play. Nothing new.

The other, where chaos and chance combine, is composed by the situations that are chosen randomly. This is the object code, the fourth dimension, the absurd. What objects will be born? Here is where the experiment begins...

— TATIANA JORDÁN

Bogotá, Colombia
1977

tatianajordan@hotmail.com
tatijordan.com

With a degree in Textile Design from the University of the Andes in Bogotá, 2001, she began her professional career at Generation Jeans, a leading company in the Jeanswear market. There she developed her potential as a fashion designer and designed the men's and women's

collections, acquiring essential knowledge in print techniques, washing processes and denim details. For three years, she improved the brand's positioning within the Colombian market with a fresh and innovative image. Afterwards, she joined the Manufacturas Eliot group, an industrial, commercial company with over 50 years of experience in the largest exporting market of textiles and manufacturing in Colombia and the main producer of knitted fabric in the country. She worked there for four years, during which time she reinforced her strengths as a trends researcher, and planned, developed and commercialized the children's and youth collections for clients in Mexico, Venezuela and Ecuador, increasing export sales by 20%.

FOODball League

The objective of the project is to apply new technologies to the symbiosis between a sporting activity and a solidarity action, in a way that not only involves users and increases their awareness, but also allows them to enjoy new possibilities of communication and participation. Solidarity is increasingly necessary, for example in Colombia, where almost 5,000 children die annually from malnutrition.

Soccer has a wider diffusion among youth than any other recreational activity in the world. Nowadays, it constitutes a phenomenon of global scale that goes beyond the game and plays a fundamental role in the cultural and social configuration of the entire world. "FOODball league" (www.foodballleague.org), is a virtual platform that makes the most of soccer's potential as a universal language, an effective, interactive, decentralized medium available to governments, institutions, companies and other parties involved in the fight against hunger and malnutrition. Its dynamic consists of interacting through the virtual management of a fictitious club that users can associate with or sponsor, similar to a real soccer league. Simultaneously, children's teams are formed in areas with a high level of malnutrition. The effort consists of penetrating the innermost part of the local communities and reaching each person individually, since the benefits of "FOODball league" are intended for the construction of "bienestarina" production plants, a multi-vitamin food product with high nutritional value.

BACKSTAGE

Gala Fernández. IED Madrid Project Manager

I would like to congratulate, from the bottom of my heart, all the designers who are now finishing the third edition of European Design Labs, for the experience they have accumulated on their complex journey throughout this course program.

They have transcended a dense program full of projects with a great variety of design professionals from different typologies, trips throughout Europe and also the journey within themselves.

I especially congratulate you on your projects, which have driven you to in-depth research and the development of a personalized project, the limits of which nobody but yourselves can know.

By forming a personal methodology with rigor and discipline while enjoying this process, you have acquired the criteria of that which has been most interesting to you at this point in your careers, which will continue to be further enriched.

But, above all, I would like to thank you for the opportunity to get to know you, for having been able to share your ideas, projects and dreams...

I wish you the best!



TESIS

European Design Labs 2009 se ha distinguido por la existencia de dos líneas de investigación temática, distintas pero cercanas, que se han desarrollado en paralelo. Cada una ha contado con un equipo de investigación adscrito que ha planteado diversas tesis que abordan la cuestión desde diferentes ángulos: "Caducidad" (Expiry) y "En Tránsito" (In Transit). Los proyectos de tesis se han llevado a cabo desde una investigación y observación crítica de la realidad, y a través de un proceso de hipótesis-experimentación han evolucionado hacia propuestas holísticas, no encajonadas en ninguna disciplina específica de la creación. Un buen diseñador ofrece soluciones inteligentes a las preguntas que le son planteadas. Un gran diseñador plantea preguntas inteligentes a las que ofrece soluciones adecuadas.

CADUCIDAD

/f. Cualidad de caduco.

/ f. Fecha límite para el uso o consumo de un producto alimenticio, farmacéutico o cosmético.

/ f. Der. Extinción de una facultad o de una acción por el mero transcurso de un plazo configurado por la ley como carga para el ejercicio de aquellas.

/ f. Der. Terminación de un proceso por falta de actividad de la instancia.

La caducidad es una cualidad múltiple, una frontera, un problema jurídico, una motivación metafísica, un espacio entre la vida y la muerte, un lugar entre lo bueno y lo malo, entre lo nuevo y lo viejo, una fecha límite, el final de una facultad, el conjunto de moléculas que accionan tálamos, hipotálamos o hipocampos del hombre, una barrera educativa, una belleza marginal, una hoja, un campo de batalla abierto y generoso, un espacio mutable que desaparece según avanzamos.

El término de estudio "Caducidad" conlleva el vector tiempo como agente asociado. Medirlo, acotarlo y determinar su escala es una herramienta básica para su exploración. Cada proyecto conlleva distintas formas de medida y uso.

Durante el transcurso del master y siguiendo esas indicaciones del tiempo-lugar-posición, nos han interesado por igual las elecciones desarrolladas y las indecisiones guardadas en la biblioteca de lo no realizado, pero sí pensado.

Proyectos que se han desarrollado abarcando los espacios emocionales de los objetos cotidianos, proyectos donde el eje de la investigación eran los procesos de

mantención más básicos con las técnicas más complejas, la traducción y el escaneo de lo más cercano como herramienta de conocimiento exterior-interior.

La aplicación científica de los consumos y sus fronteras (caducas) entre formas de energía. El uso técnico de materiales fashion como generador de paisajes. La inestabilidad como idioma universal basado en los procesos que "finalizan" pero no acaban. Todos los catálogos de "colapso" donde es posible transformar de manera rigurosa las funciones de fragilidad en funciones de vulnerabilidad, doméstica o estructural...

Existen grados de caducidad y procedimientos caducos sobre los que enfocar y crear unos observatorios de los procesos, para encontrar un camino que genere una tendencia. Todo lo que conocemos (incluso este momento mientras leemos este texto) está desapareciendo: los recuerdos, el papel que los contiene, el espacio que nos rodea. Es necesario diseñar con línea de tiempo, con Werner Karl Heisenberg y su principio de incertidumbre. Él afirmaba hace ochenta años que no se puede determinar, simultáneamente y con precisión arbitraria, ciertos pares de variables físicas, como son, por ejemplo, la posición y el momento lineal...

Hombre y naturaleza están en continua evolución y desarrollo, caducando, extinguiéndose, pasando de una fase a otra. Las etapas son espacios clave para entender y posicionar un lugar de estudio, con el fin de encontrar unas explicaciones autónomas sobre las características que generan ese cambio de estado, desde las que alargar y construir un determinismo indeterminado, que concluya en una "forma de vida".



COOKING FURNITURE

BY ANNA TOMICH

tomichanna@gmail.com
atomichfurniture.com



PAÍS / CIUDAD: Reino Unido - Londres
AÑO DE NACIMIENTO: 1986
PROFESIÓN: Diseñadora de interiores

ANNA TOMICH

Titulada en Diseño de Interiores en el Instituto Europeo de Design de Madrid en 2008, ha vivido en EE.UU., Vietnam, Ecuador y España. Toda su vida ha girado alrededor del lenguaje. Últimamente su trabajo se ha centrado en descifrar el conjunto de signos que forman parte del lenguaje "gastronómico", "arquitectónico" o "artístico" aplicándolo al diseño de mobiliario. Considera que "el lenguaje es el conjunto de "articulaciones" con que el hombre manifiesta lo que piensa o siente."

PROYECTO DE TESIS

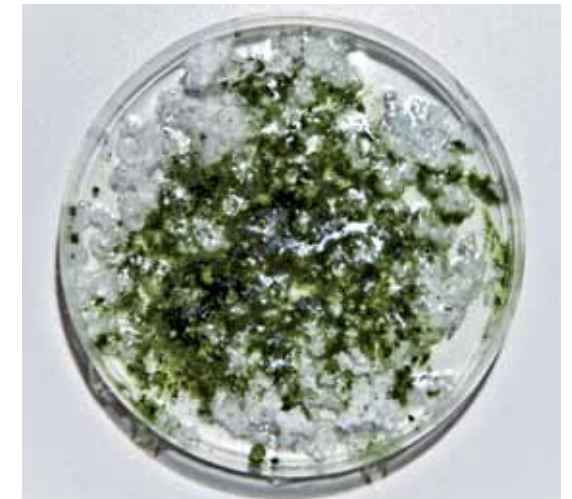
Durante el master he desarrollado procesos en diferentes líneas de investigación así como "Experimentación": En mi proyecto de tesis estoy "cocinando mobiliario", construyendo algo más que texturas a través de procesos y sistemas culinarios con materiales no comunes en el diseño. Los ejemplos de investigación y experimentación han sido desarrollados a partir del modelo "más barato" de silla plegable de IKEA. Estas sillas adquieren una "nueva" dimensión (sabor, olor, etc.).

Las investigaciones con materiales y texturas están presentadas en bandejas, similares a las de las muestras geológicas y biológicas, y referenciadas en los catálogos/posters. Son noventa muestras de nuevas texturas generadas mezclando sistemas culinarios con química y biología, "descubriendo" nuevas combinaciones de materiales y extendiendo los límites del diseño. Se borran las definiciones y diferencias entre disciplinas.

A parte de los catálogos/posters de referencia, he elaborado recetas para que cualquiera pueda "cocinar" su propia silla, recetas gráficas con instrucciones animadas. El procesado de cuatro moldes que construyen la silla de manera infinita, generando elementos comestibles y no comestibles, también forman parte del proceso. En paralelo, he trabajado la comunicación de mi proyecto, convirtiendo mi idea en mi imagen: las tarjetas de presentación son comestibles y la página web www.atomichfurniture.com está disponible como un catálogo de recetas.

Para realizar esta investigación he interactuado con un cocinero de reconocido prestigio internacional, Andrés Madrigal, y he recogido esas experiencias en documentos audiovisuales.

"Construyendo texturas a través de procesos y sistemas culinarios"

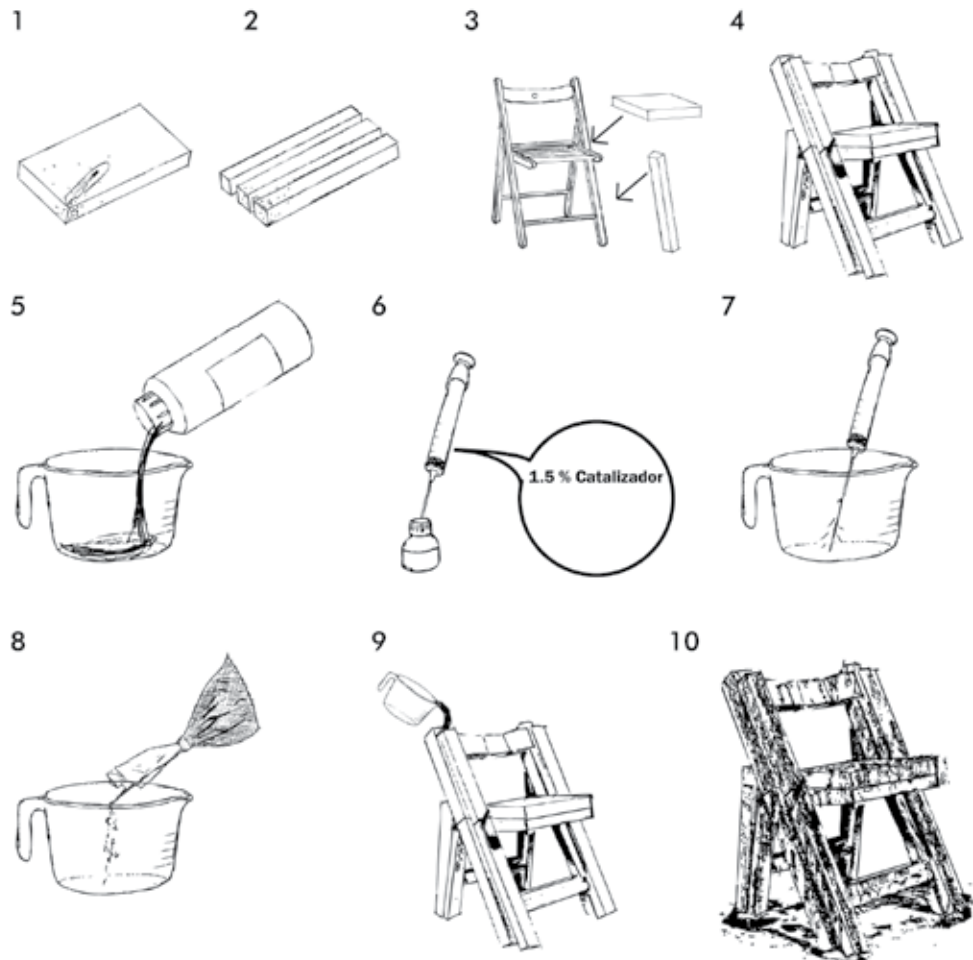




“Un sistema de investigación que me ha llevado a conseguir múltiples ecuaciones con infinitas soluciones para construir texturas”



RESIN FOAM CHAIR



“Acondicionar muebles u objetos que tengan un uso destinado al diseño de “ambientes” y darles una “nueva” dimensión (sabor, olor, etc.)”



ESCRITORIO SENTIMENTAL

BY CARLOS MATÉ

carlos.lacoleccion@carlosmate.com
carlosmate.com



PAÍS / CIUDAD: España - Burgos
AÑO DE NACIMIENTO: 1970
PROFESIÓN: Diseñador

CARLOS MATÉ

Licenciado en Dirección de Empresas en la Universidad Antonio de Nebrija (1996), pronto descubrió una clara vocación hacia el diseño, que fue desarrollando con la práctica laboral a la vez que la combinaba con los estudios de Arquitectura de Interiores en la Universidad de Burgos.

En sus primeros trabajos compaginó los proyectos de interiorismo con labores de *merchandising*, escaparatisimo y exposiciones comerciales. Centrado siempre en el campo del hogar, realizó las funciones de "buyer" para la cadena Casa y Vida a la vez que trabajaba en el departamento de proyectos de decoración. A partir del 2004 se ocupó de gestionar las compras de la división de distribución al mayor de la firma "La Colección", poco más tarde, pasó a diseñar la mayor parte de artículos del catálogo. En los dos últimos años la marca tomó su nombre, "La colección Carlos Maté".

Además de los diseños de mobiliario y artículos de decoración para esta firma, ha trabajado con empresas como Novadec en diseño de mobiliario, Dosfer S.L. en cuadros y Claucama en mobiliario juvenil. Ha realizado el interiorismo, imagen y *merchandising* de la cadena Chambao y distintos proyectos de decoración, como en el parador Argómaniz, hoteles rurales y casas residenciales.

"Crear objetos con un toque de ficción, que lleven a la persona que los utiliza a un mundo de imaginación y sensaciones en sus actividades cotidianas"

PROYECTO DE TESIS

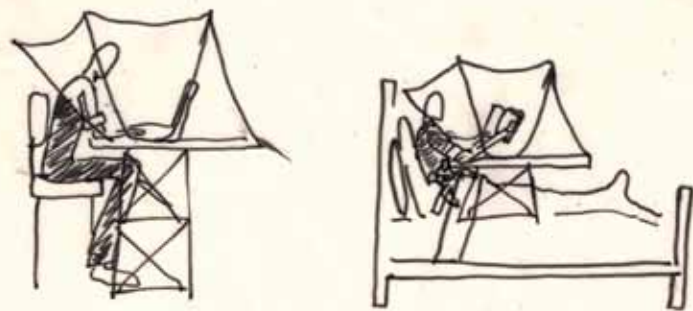
Me gustaría cambiar la percepción que tenemos de nuestros objetos, crear productos con un toque de ficción, que lleven a la persona que los utiliza a un mundo de imaginación y sensaciones en sus actividades cotidianas. Para lograr esto, es importante para mí poder trabajar combinando la industria con la artesanía. El poder realzar mis objetos de esta forma les confiere un mayor valor y personalidad, les da individualidad y hace de ellos objetos comunicadores.

Me encantaría que se percibieran mis objetos como elementos animados. Para ello, a la hora de desarrollar este escritorio sentimental, la faceta artesanal ha sido fundamental. Las fases finales de la producción se han desarrollado exclusivamente a mano con el fin de lograr esa forma irregular y orgánica. Su forma "capsular" y volcada sobre sí misma nos habla de "mundos interiores", de introspección y recogimiento, y la diferencia de materiales y acabados entre el interior y el exterior refuerza esta idea, así como la iluminación y colores. Pero no es un objeto aislante, al contrario, su acabado permite escribir sobre él y comunicarse, así como su añadido lateral funciona como cajonera y buzón de interacción con el exterior.

En resumen, mi deseo ha sido crear un objeto útil y que, a su vez, dé a lo cotidiano un toque de ficción y sensibilidad. Que lleve a su usuario a abrirse a un mundo más imaginativo.

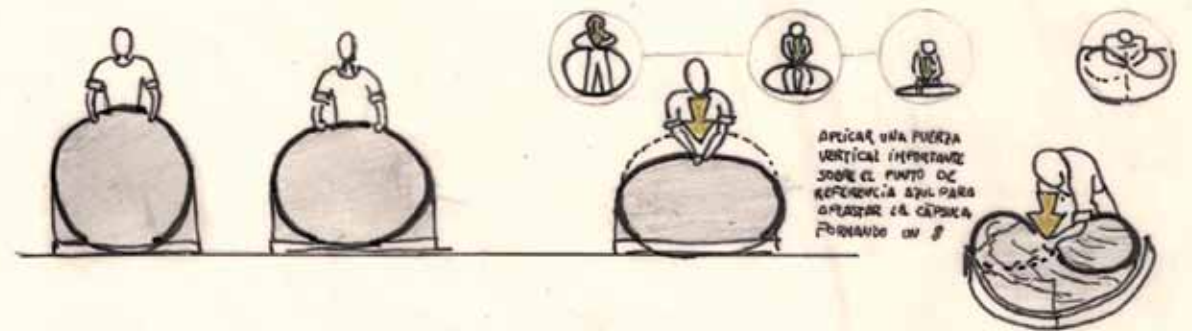
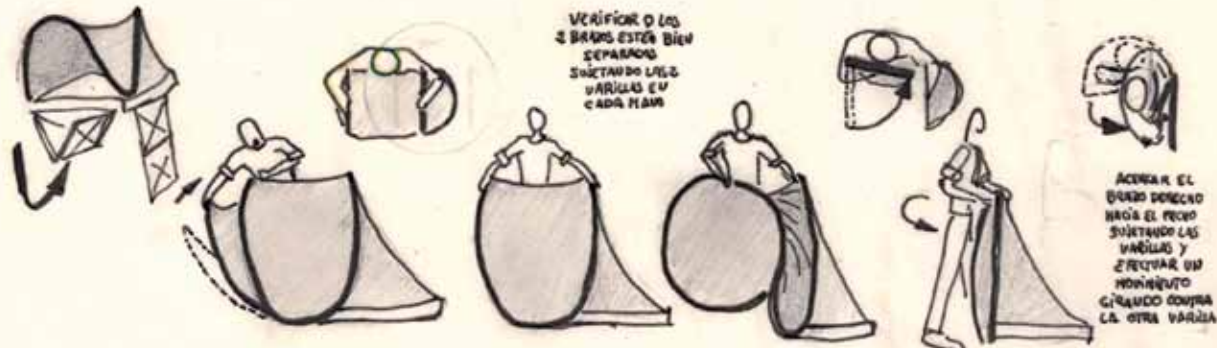


“Combinar industria con artesanía confiere a mis objetos una mayor personalidad y permite hacer de ellos objetos comunicadores”



AUDITORIA SENTIMENTAL

	LUZ / OBJETOS HOGAR
	OLOR (HOGAR)
	DISLAMIENTO SONORO
	TACTO MATERIALES ESCRITORIO HOGAR



NUEVOS NÓMADAS
 TRABAJA CON UN RELACION MAS / FUNCIONES

LA GENTE HA DEJADO DE ESTAR ENCLADA A UNA CIUDAD, A UN PAÍS. EMPUJADOS POR LA GLOBALIZACIÓN, ESTUDIAMOS EN UN PAÍS DISTINTO PARA TRABAJAR LUEGO EN OTRO DIFERENTE. INCLUSO UNA MISMA CIUDAD VIAJAN FRECUENTEMENTE Y CAMBIAN DE RESIDENCIA VARIAS VECES. EL HOGAR FAMILIAR HA DEJADO DE SER UN EDIFICIO CONCRETO PARA CONVERTIRSE EN ALGO CAMBIANTE. EL NÓMADA SE VUELVE ASÍ EN ESE CAMBIO DE FORMA: NUESTRO HOGAR SE CONVIERTE EN EL HOGAR A HOGO DE "TIPS" O CÁPSULAS: ESTAS CÁPSULAS SON ECHECUTOS A MEDIO TERIOR, UN TEJADO QUE A SE VER ESTÁ DENTRO DE UN TECHO, ESTO GENERA UNA SENSACIÓN DE INTIMIDAD NATURAL AL ESPACIO Y MOBILIDAD.

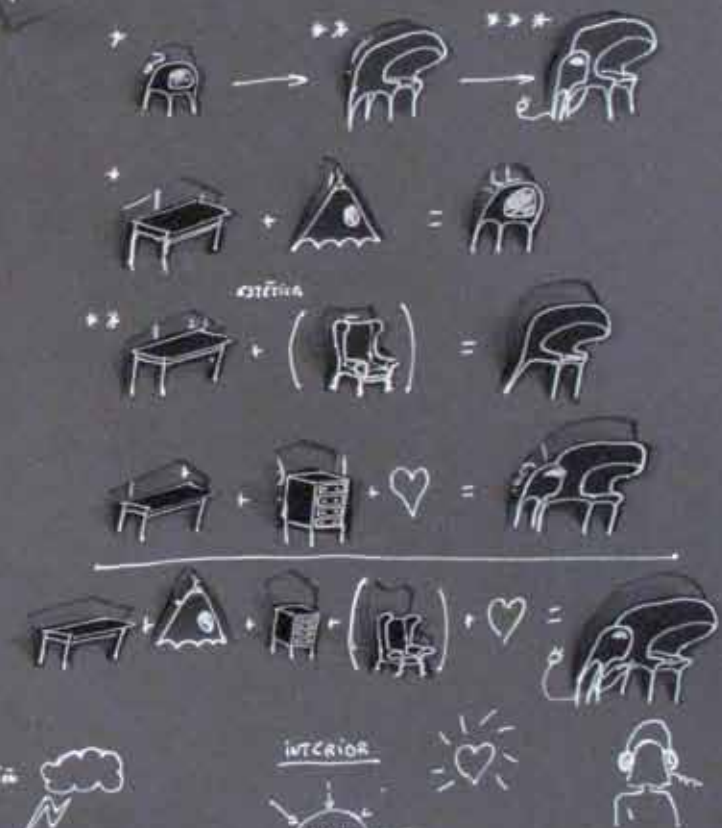


AL GENERAR UN ESPACIO SENCILLAMENTE PODEMOS TRABAJAR EN EL MAS PROFUNDAMENTE A NIVEL SENSORIAL, CREAR ATMÓSFERAS Y PARECER ESTADOS ÍNTIMOS Y RELACIONES ÍNTIMAS CON LOS OBJETOS



- (A) SOLUCIONES DE PROBLEMAS PARA EL MUNDO COMO ES PARA LA INDUSTRIA MUNDO FUTURO USUARIO NOS HACE COMPRAR DA RESPUESTAS INNOVACIÓN ERGONOMIA DISEÑA CONCEPTOS OPTIMIZA RECURSOS CAMBIAR EL MUNDO AFIRMATIVO FUNCIONAL DISEÑO DEMOCRÁTICO UTILIDADES INTELIGENCIA SIMPLIFICAR
- (B) / ENCONTRADOR DE PROBLEMAS / PARA COMO EL MUNDO PODRÍA SER / PARA EL INDIVIDUO / MUNDO INTERIOR / INDIVIDUO / NOS HACE PENSAR / FORMULA PREGUNTAS / PROVOCACIÓN / RETÓRICA / DISEÑO CONCEPTUAL / OPTIMIZA SITUACIONES / CAMBIARNOS PARA ENCAJAR EN EL MUNDO / CRÍTICO / SENSIBLE / ARTE / EXPERIENCIAS / SENSIBILIDAD / COMUNICAR

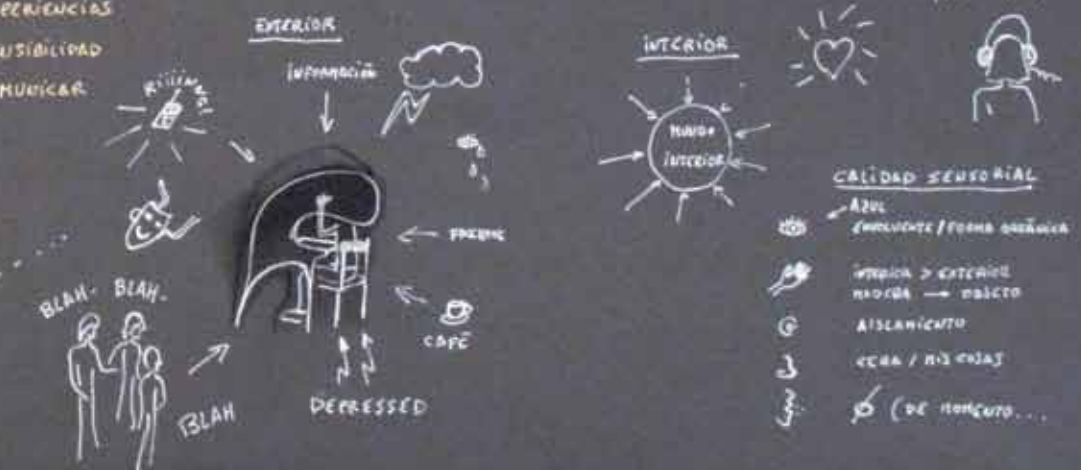
FÓRMULAS



DIALOGO

ME GUSTARÍA PODER CAMBIAR LA PERCEPCIÓN QUE TENEMOS DE NUESTROS OBJETOS, CREAR PRODUCTOS CON UN TOQUE DE FICCIÓN, QUE LLEVEN A LA PERSONA QUE LOS UTILIZA A UN MUNDO DE IMAGINACIÓN Y SENSACIONES NUEVAS EN SUS ACTIVIDADES COTIDIANAS PARA LOGRARLO ES IMPORTANTE PARA MÍ PODER COMBINAR LA INDUSTRIA CON LA ARTESANÍA EL RESULTADO MIS PRODUCTOS ASÍ ~~SE~~ ^{SE} CUMPLEN MAYOR VALOR INDIVIDUALIDAD

Elementos / Orientación



Y LO QUE ES MAS IMPORTANTE, HACE DE ELLOS O OBJETOS COMUNICADORES

URBAN RE

BY FRANCESCO SILLITTI

francescosillitti@gmail.it
francescosillitti.com



PAÍS / CIUDAD: Italia - Taranto
AÑO DE NACIMIENTO: 1982
PROFESIÓN: Diseñador industrial

FRANCESCO SILLITTI

Licenciado en la Universidad de Arquitectura en Génova, en la especialidad de Diseño Industrial (2006), ese mismo año realizó unas prácticas en el estudio de publicidad InVideo.

En 2007 recibió una beca de estudios Erasmus en la Universidad Politécnica de Valencia, España. En 2008, en la misma ciudad, trabajó para el estudio de arquitectura Soloarquitectura de José Luis Soler, donde desarrolló proyectos de arquitectura y de diseño, y fue responsable de una línea de mobiliario para exterior.

Ha trabajado como diseñador *freelance* para la realización de la imagen corporativa del Museo Etnográfico Alfredo Majorano en Taranto, de algunas actividades comerciales, además de una línea de T-Shirt.

Su formación académica y las experiencias concretas han enriquecido su capacidad en la gestión de los proyectos en su totalidad, en el método de trabajo, en el uso de materiales y en la forma de expresión. El contacto con personas cualificadas, profesionales europeos con culturas diferentes y con la misma pasión por la proyección, le han permitido crecer profesionalmente gracias a un intercambio constante y rico de experiencias.

PROYECTO DE TESIS

El proyecto de tesis surge de la visión del hombre y del desarrollo de sus acciones cotidianas como posible fuente energética alternativa. En la investigación se han analizado las diferentes formas con las que se puede producir energía, observando el movimiento, en las acciones diarias recurrentes.

He empezado mi trabajo sobre la creación de áreas en las que las personas podrían ser, al mismo tiempo, productoras y consumidoras de energía. Aplicando, por ejemplo, esta tecnología a un área de recreo (columpios, máquinas de gimnasia, etc.), se podría generar la energía suficiente para la iluminación de dicho espacio, y destinar la sobrante, incluso, a otros usos. De este modo, elementos de uso cotidiano, pueden, además de cumplir su función ya establecida, ser fuentes de energía.

“Urban Re” es una línea de mobiliario urbano de diferente escala creada para satisfacer diversas necesidades y para ofrecer una experiencia educativa desde el lado

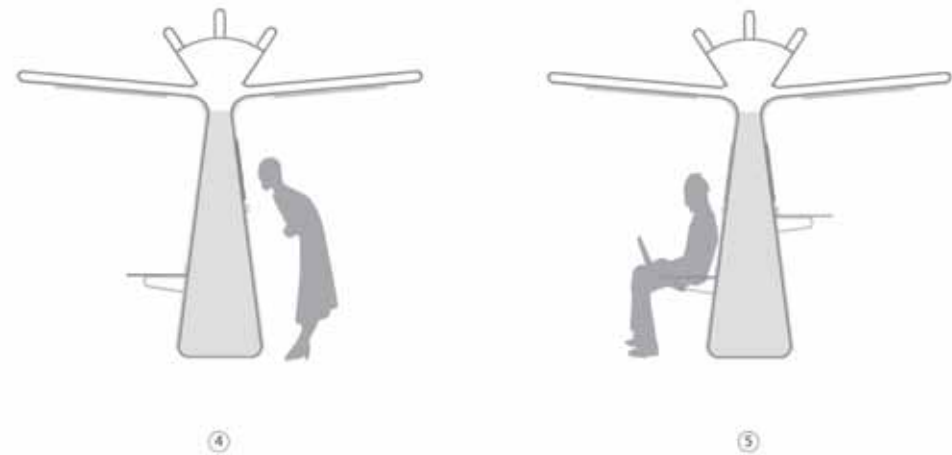
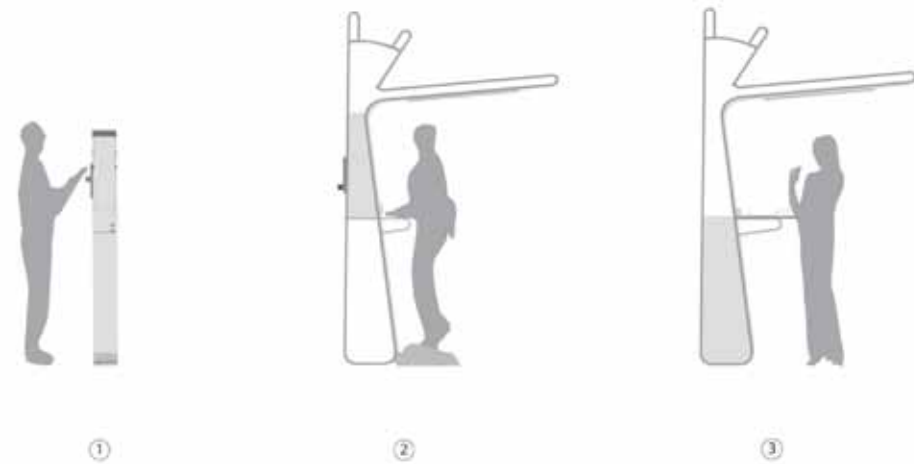
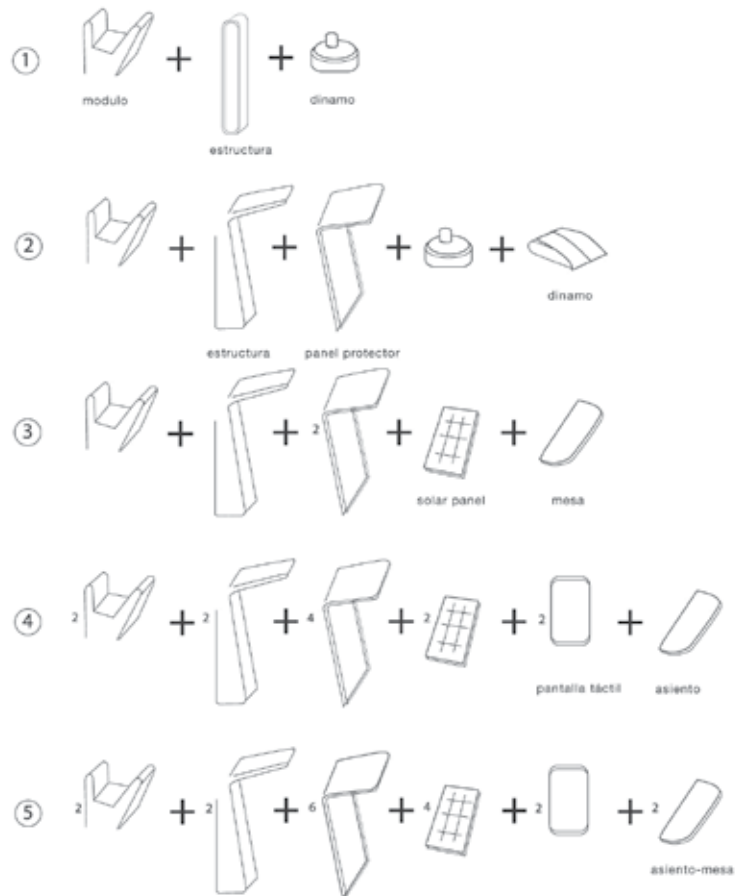
energético. Su ubicación está pensada en lugares con mucha afluencia de gente: plazas, paradas de autobuses, parques, estaciones de tren...

Las aplicaciones realizadas son principalmente de dos tipos. Con las primeras el usuario podrá ser productor directo de energía realizando movimientos repetitivos, por ejemplo, mover una manopla o realizar una presión con los pies, utilizando como tecnología un sistema de dinamos para cargar pequeños aparatos electrónicos. Las segundas, estructuras autosuficientes desde el lado energético mediante paneles solares, permitirán a los ciudadanos, gracias a una conexión Wireless, utilizar Internet y recibir cualquier información, como las condiciones meteorológicas, el tráfico, o la información turística en tiempo real, gracias a la presencia de pantallas táctiles. La conexión facilitará a los usuarios interactuar con sus propios móviles y ordenadores, y en caso de necesidad, cargarlos.





“Urban Re es una línea de mobiliario urbano de diferente escala creada para satisfacer diversas necesidades y para ofrecer una experiencia educativa desde el lado energético”





“Energía libre en la ciudad”

SPECIFICITY

BY KEIRA BURGESS

keira.burgess@gmail.com
keiraburgess.com



PAÍS / CIUDAD: Canadá - St. Albert, Alberta
AÑO DE NACIMIENTO: 1985
PROFESIÓN: Diseñadora industrial

KEIRA BURGESS

Licenciada en Diseño en la Universidad de Alberta (Edmonton, Canadá, 2007), durante su carrera se especializó en Diseño Industrial y en Diseño de Comunicación Visual y Fotografía. Mientras cursaba sus estudios viajó a diversas ferias de diseño, como la IDS 2006 de Toronto, el Salone de Mobile de Milán 2008 y la Feria Internacional del Mueble Contemporáneo de Nueva York 2007, en donde expuso su trabajo. También adquirió experiencia trabajando en el ámbito del diseño de interiores, diseñando cocinas y haciendo proyectos como diseñadora autónoma.

PROYECTO DE TESIS

El proyecto se centra en el análisis de personajes característicos y peculiares para los cuales se generan objetos domésticos acordes a sus costumbres y modos de vida. Lo hace a través del diseño de una vajilla específica (a base de piezas personalizadas) para satisfacer las necesidades y los gustos específicos de cada usuario único y concreto. Cada usuario (y cada persona en el mundo) tiene su propia manera de comer. Todos comemos, es una actividad necesaria para sobrevivir, aunque también es algo con lo que disfrutamos y que a veces transformamos en todo un ritual. Estos rituales existen a nivel cultural, familiar y personal.

Mi proyecto pretende resolver los problemas, tanto psicológicos como físicos, y facilitar los comportamientos que tienen algunas personas a la hora de comer. Es también una investigación sobre la posibilidad de que unos diseños tan específicos puedan satisfacer las necesidades de un grupo amplio de personas y no sólo las de un individuo.



“Diseñar una vajilla específica (cada pieza es diferente) para satisfacer las necesidades y los gustos de cada usuario único y concreto”



“Este proyecto pretende resolver los problemas psicológicos y físicos y facilitar los comportamientos que tienen algunas personas a la hora de comer”



APOTEOSIS BY SONAL VERMA

verma_sonal@hotmail.com
sonalverma.com



PAÍS / CIUDAD: India - Nueva Delhi
AÑO DE NACIMIENTO: 1984
PROFESIÓN: Diseñadora de moda

SONAL VERMA

Licenciada en 2007 en el Instituto Nacional de Tecnología de la Moda de Nueva Delhi, India, en Moda y Diseño, se especializó en el diseño del cuero. Posteriormente trabajó como Analista de Moda en el mismo Instituto y adquirió experiencia en el estudio y análisis de tendencias. Ha trabajado con los diseñadores Rohit Gandhi y Rahul Khanna para su marca Cue, como parte de su proyecto de grado, por el que recibió el premio "Diseñador más Innovador del año 2008" del Instituto Nacional de Tecnología de la Moda de Nueva Delhi. Para ellos diseñó una colección de accesorios de moda para el otoño 07-08, hecho que más tarde le llevó a trabajar con diseñadores eminentes como Ritu Kumar, Asheema y Leena Singh y Ashii de Ashima Singh, entre otras firmas de la India. Su experiencia laboral incluye ya más de cinco temporadas con cada diseñador, todas ellas exhibidas en la Semana de la Moda de la India, en Nueva Delhi. También ha colaborado con Manu Mansheet, conocido *visual merchandiser*, en varios proyectos nacionales e internacionales de escaparatismo y montaje de tiendas. Asimismo, ha trabajado con el equipo de coreógrafos más famoso del país durante seis temporadas en la Semana de la Moda Wills India. Su trayectoria profesional se vio impulsada al ser mencionada en diciembre de 2007 en la revista *L'Officiel India* como una de las diseñadoras indias emergentes más prometedoras.

PROYECTO DE TESIS

Este conjunto de trabajos actúa como catalizador para crear nuevas relaciones entre los materiales. Las superficies creadas asombran por la posibilidad de tocar y sentir. En el arte y el diseño, el término "apoteosis" hace referencia al tratamiento de cualquier materia de forma grandiosa y exaltada. En este caso, el reto es crear algo excepcional y superar la imagen actual del cuero como material.

El proyecto explora aún más el potencial latente del cuero, lo cual es posible gracias a su lujosa naturaleza, imponente e inagotable. Anticipa las reacciones a permutaciones y combinaciones inesperadas de los materiales. La prioridad ha sido la deificación del material, que ha dado lugar a nuevas y fascinantes texturas. La colección

"Este trabajo es la apoteosis de la expresión creativa"

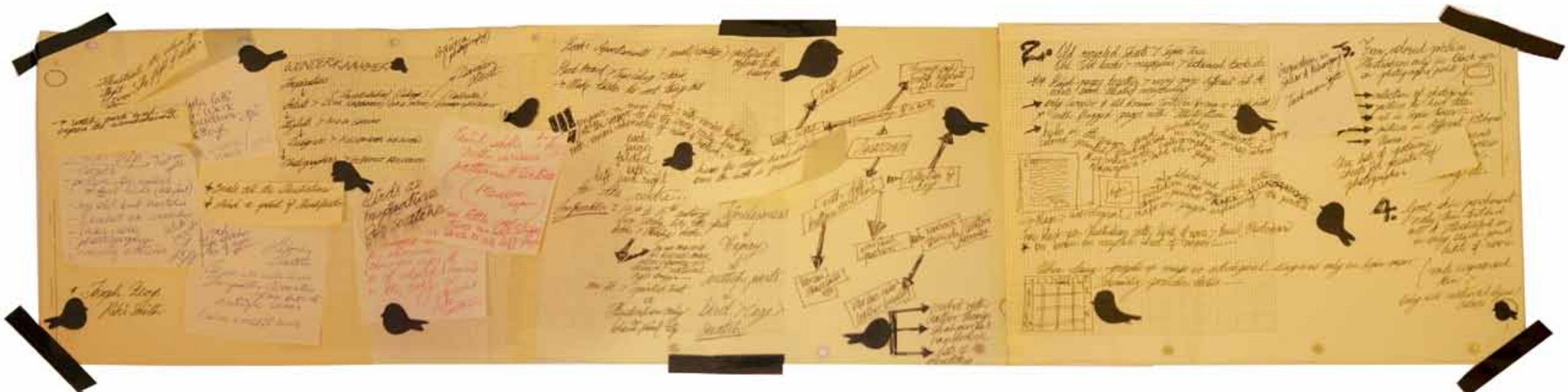
es un ejemplo más que una muestra, una metáfora más que una metonimia; no desplaza la atención sobre el material, sino que es el material el que está al servicio de la colección.

Este trabajo es la apoteosis de la expresión creativa. Es un intento de despertar una relación sorprendente entre diversos materiales partiendo del tratamiento del cuero *per se*. Manifiesta la incorporación admisible de ingredientes en una perfecta taxonomía narrativa de control. Las variaciones potenciales del misterio del material sugieren tratamientos para crear texturas innovadoras. Vemos como mundos intrincados cobran vida en pequeños productos.





“Manifiesta la incorporación admisible de ingredientes en una perfecta taxonomía normativa de control”



“Las variaciones potenciales del misterio del material sugieren tratamientos para crear texturas innovadoras”



IMPRESSIONS OF MADRID

BY TENG TENG CHONG

info@tengteng.org
tengteng.org

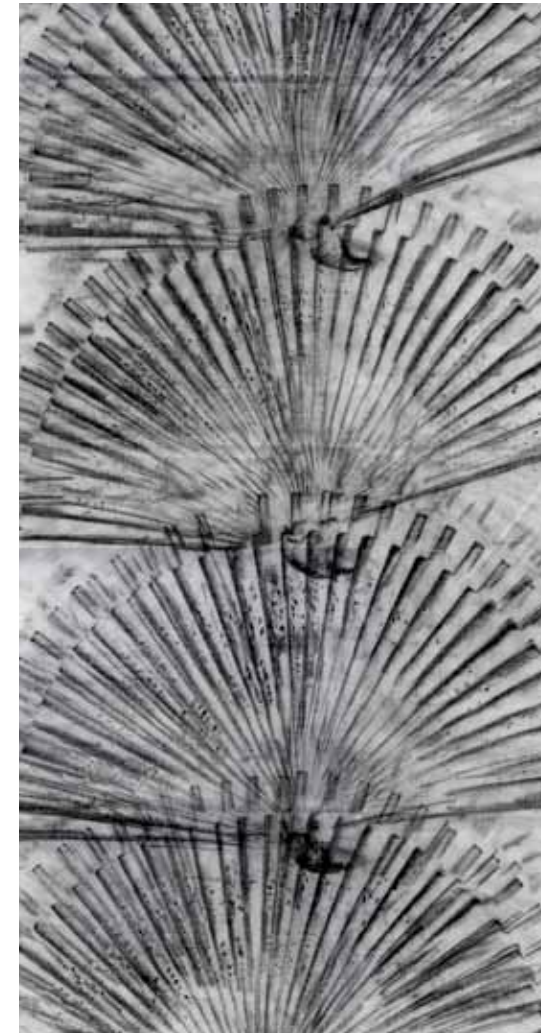


PAÍS / CIUDAD: Brunei - Kuala Belait
AÑO DE NACIMIENTO: 1985
PROFESIÓN: Diseñadora industrial

TENG TENG CHONG

Licenciada en diseño con especialización en Diseño Industrial y formación en Diseño Gráfico y Fotografía en la Universidad de Alberta, Canadá, (país al que se trasladó en su infancia con su familia). En 2007, durante su último año de estudiante, exhibió una pieza en la Feria Internacional del Mueble Contemporáneo en Nueva York (ICFF). Tras licenciarse, Teng trabajó en el estudio de arquitectura GMH Architects y en LightForm, estudio de diseño de iluminación. Su personalidad inquieta le ha llevado a viajar por Oriente Medio y Europa.

“Este tipo de objetos pueden ser los souvenirs de los viajes”



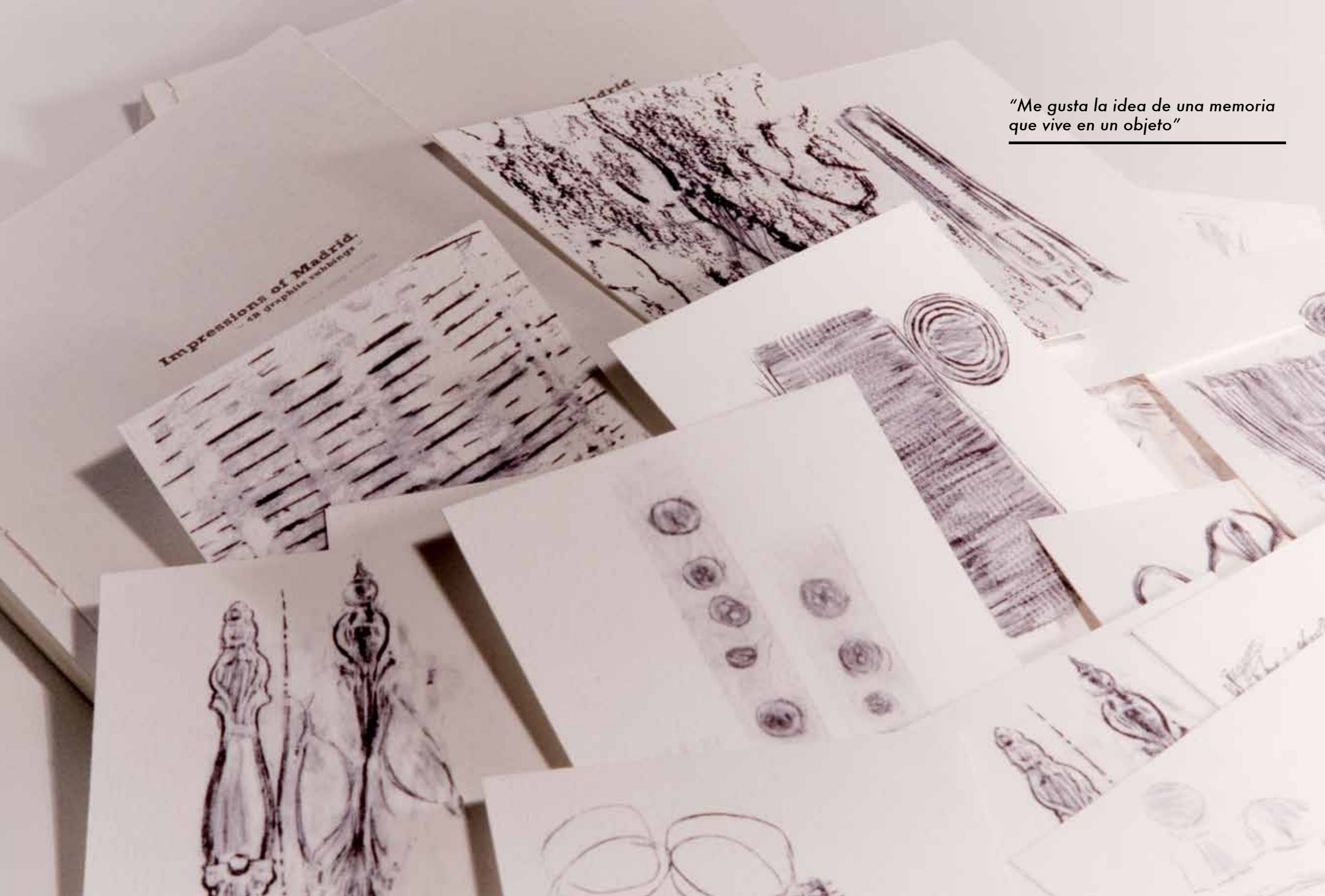
PROYECTO DE TESIS

El proyecto está enfocado en cómo nos apropiamos mentalmente de los objetos que nos rodean, en cómo estos pasan a formar parte de nuestras vidas. Me gusta la idea de una memoria que vive en un objeto. La memoria de lo que hacías, de lo que sentías cuando lo compraste te hace recordar con quién estabas, la memoria asociada al objeto. Este tipo de objetos pueden ser los *souvenirs* de los viajes.

He diseñado una colección de artículos para el hogar transponiendo la atmósfera de Madrid y la cultura madrileña de la vida de la calle a la casa, a través de estos artículos. He imprimido calcos de superficies y objetos de las calles de Madrid, hechos con grafito 4B y tela, en la colección. También he grabado los sonidos de la vida cotidiana de la gente de Madrid, que se utilizan en la colección.

*"Me gusta la idea de una memoria
que vive en un objeto"*

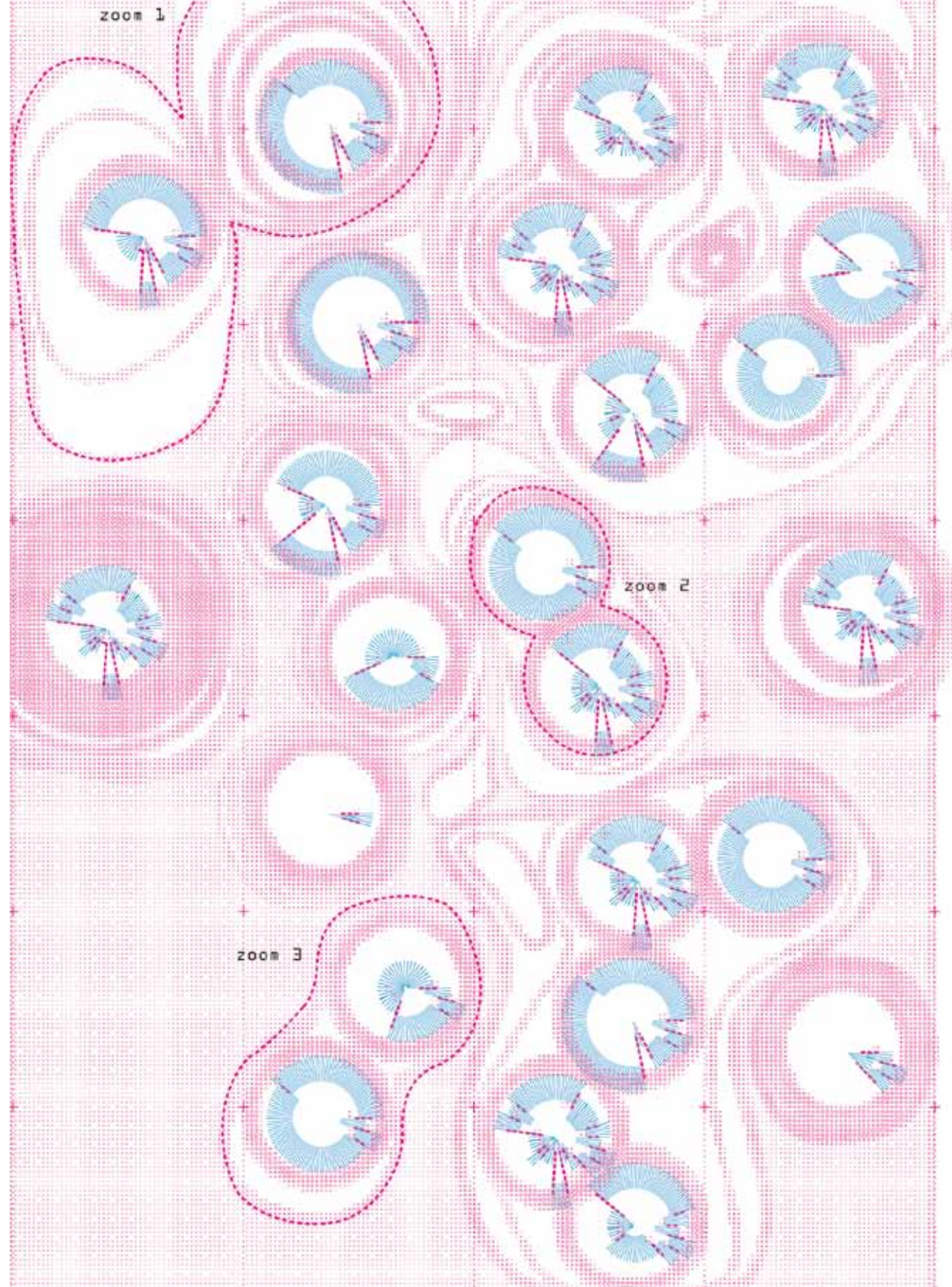
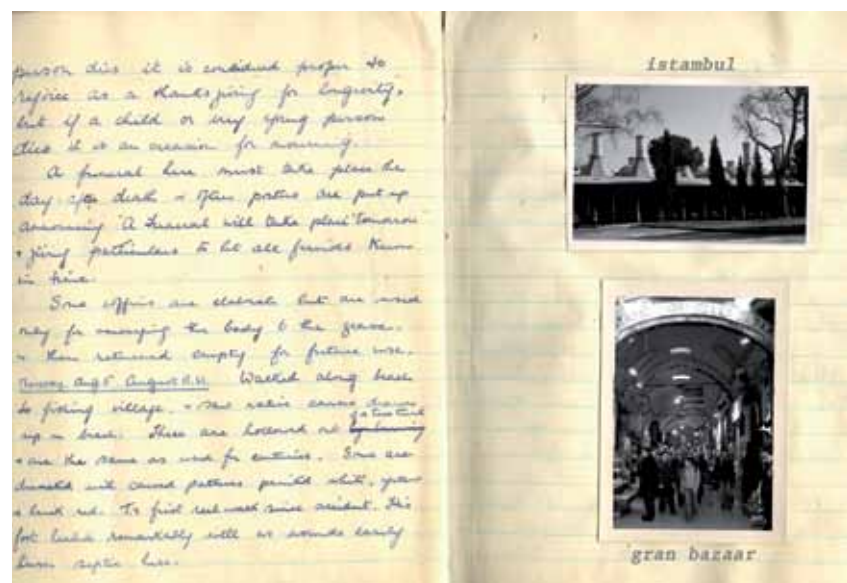
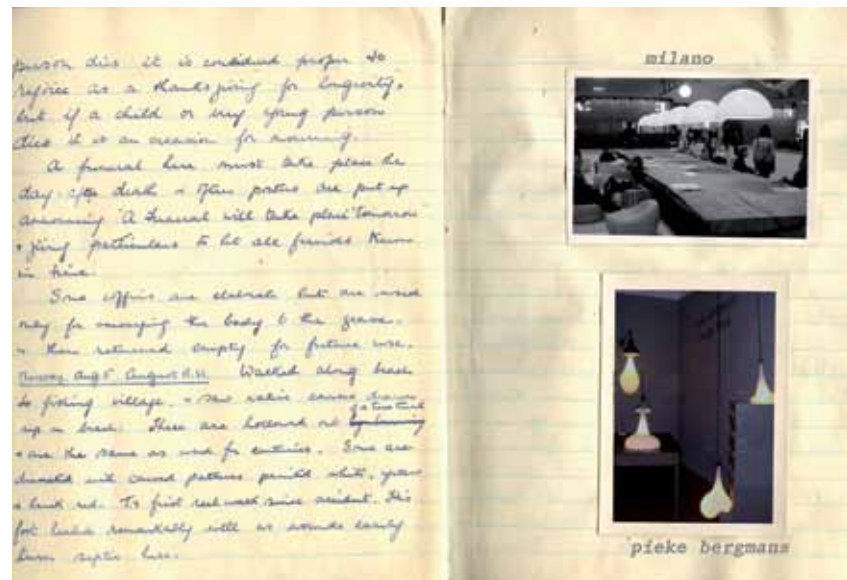
Impressions of Madrid
AN OTTAVIO PIZZALI





“Estoy diseñando una colección de artículos para el hogar y transponiendo la atmósfera de Madrid y la cultura madrileña de la vida de la calle al hogar, a través de estos artículos”

“Cada viaje, un nuevo mapa emocional,
un nuevo urbanismo sentimental”



HOMING

BY VICTORIA OVÍN

victoria@victoriaovin.com
victoriaovin.com



PAÍS / CIUDAD: Argentina - Buenos Aires
AÑO DE NACIMIENTO: 1975
PROFESIÓN: Diseñadora industrial

VICTORIA OVÍN

Licenciada en Diseño Industrial en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires, 2000, en 2004 se especializó en el Master sobre Lógica y Técnica de las Formas en la misma Universidad. Actualmente vive en Madrid. Su interés principal son las formas y las personas. Las formas en el texto, las formas que se descubren al tocar, los gestos que ocultan formas, los modos de interactuar y todo lo que se pueda imaginar sobre formas.

Su experiencia laboral está centrada en el diseño de productos y *packaging*, desde el concepto hasta la producción para clientes, tales como empresas automotrices y de la industria cosmética. Hasta el 2008, año en que vino a España, fue ayudante de la cátedra Muñoz de Morfología, materia de la carrera Diseño Industrial de su universidad. Y desde 2008 es colaboradora en el proyecto de investigación "Morfología y fabricación digital. Análisis, sistematización y transferencia" de la misma cátedra.

Su deseo es continuar profundizando su sensibilidad como diseñadora. Tiene un gran interés en investigar en cómo vivimos, cómo somos y cómo interactuamos para luego poder reflejarlo en sus propuestas.

PROYECTO DE TESIS

"Homing" es una colección de objetos específicos de la vida cotidiana para una persona que se siente sola en su casa. La intención de esta colección es abordar este fenómeno social e individual, intentando acercar a personas que se sienten de la misma manera. Nos habla de sus obsesiones, sus sentimientos, sus pensamientos, hasta de sus manías.

El proyecto surgió a partir querer domesticar la relación deseo-odio-dependencia-indiferencia que tenemos con los objetos. ¿Cómo podría definirse nuestra relación con los objetos cotidianos a partir de quiénes somos?

La manera en que cuidamos nuestra casa refleja quienes somos en un nivel íntimo de nuestra persona. Hay dos cosas ciertas en este contexto: que en casa "somos como somos" y que la suciedad es algo que siempre va a regresar. Limpiar es una actividad de repetición sin fin, para muchos una tarea obsesiva y constante; para otros, una distracción. Hacer la limpieza se convierte en un momento vital que le da sentido a nuestra casa, y si alejamos la perspectiva, podemos decir que le da sentido a nuestra vida, porque nos pasamos horas clasificando, ordenando nuestra mente mientras colocamos los libros y papeles en "su" lugar. Mi proyecto reflexiona sobre los objetos para darles vida, investiga sobre su cambio de estado, sobre sentimientos como la fragilidad, la proximidad, la tensión o la inestabilidad en un espacio cercano y contenedor como el hogar. En todos los casos fui explorando los conceptos a nivel tanto material y físico, como emocional y cotidiano.

"Homing" cuenta una historia en un contexto real, distendido y protegido, en que proponer objetos que ayuden a aliviar situaciones de inestabilidad y fragilidad diaria: soledad, aburrimiento, tristeza... Una colección de objetos que rompe la rutina diaria y crea nuevas posibilidades de movimiento, de comunicación, de habilidad...

"Intentar domesticar la relación deseo-odio-dependencia-indiferencia que tenemos con los objetos"

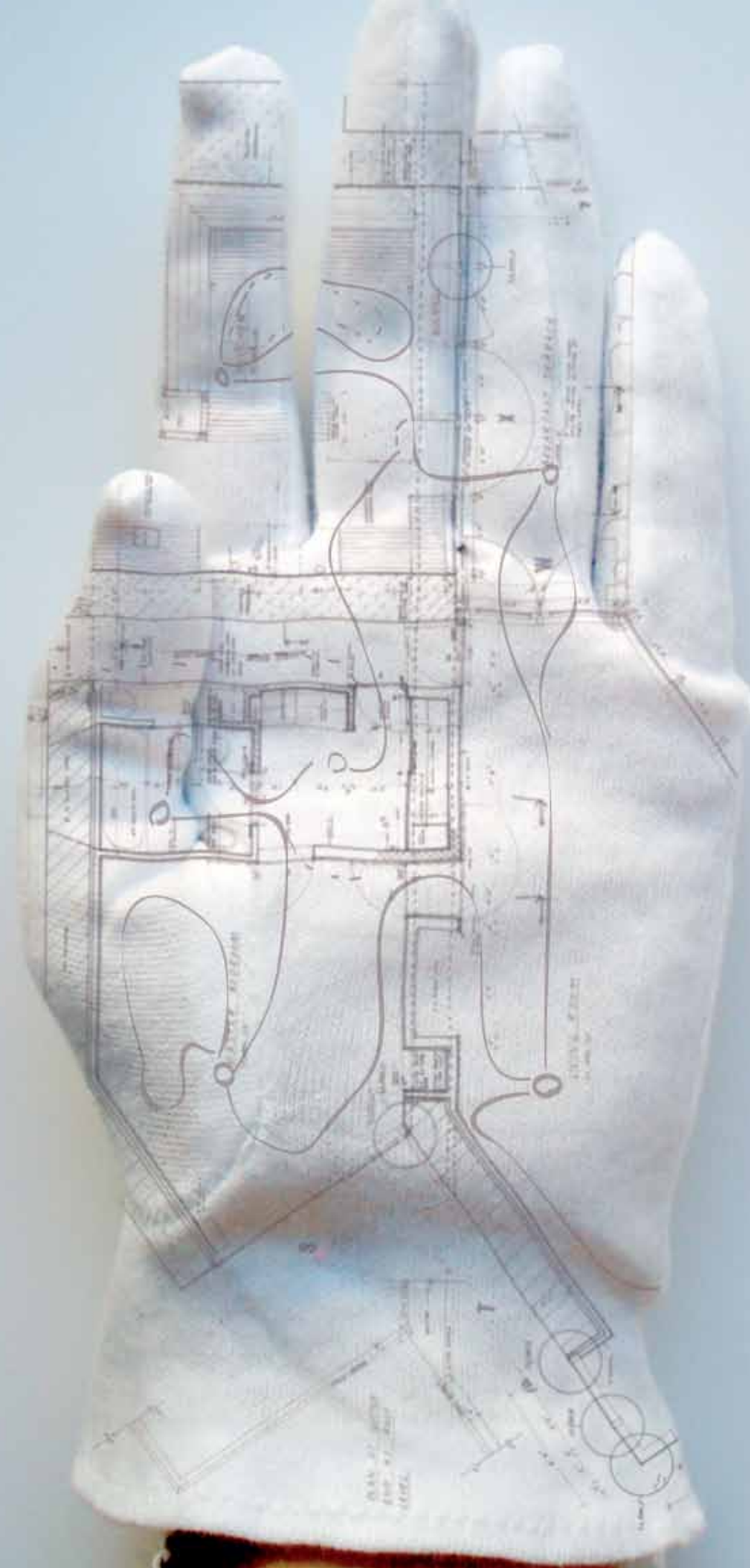




<p>SA 010A-PO Lugar: salón suciedad: después de 1 día de uso componentes: 90 % polvo</p> <p>staintouch</p>	<p>SA 010B-PO Lugar: salón suciedad: después de 1 día de uso componentes: 90 % polvo</p> <p>staintouch</p>	<p>SA 010S-PO Lugar: salón suciedad: después de 1 día de uso componentes: 90% polvo</p> <p>staintouch</p>	<p>SA 0901-PO Lugar: salón suciedad: después de 1 semana y 2 días de uso componentes: 90% polvo</p> <p>staintouch</p>	<p>EX 0701-PO Lugar: alféizar suciedad: después de 7 días de uso componentes: 100% polvo</p> <p>staintouch</p>
--	--	---	--	--



<p>BA 0202-PO Lugar: baño suciedad: después de 2 días de uso componentes: 100% polvo</p> <p>staintouch</p>	<p>BA 0201-PO Lugar: baño suciedad: después de 2 días de uso componentes: 100% polvo</p> <p>staintouch</p>	<p>BA 0102-PO Lugar: baño / espejo suciedad: después de 1 día de uso componentes: 100% polvo</p> <p>staintouch</p>	<p>BA 0101-PO Lugar: baño / espejo suciedad: después de 1 día de uso componentes: 100% polvo</p> <p>staintouch</p>	<p>SA 0701-PO Lugar: salón suciedad: después de 1 semana componentes: 90% polvo</p> <p>staintouch</p>
--	--	--	--	---



*“La limpieza es un ritual necesario
de restauración, protección y de
supervivencia”*



[EN] TRÁNSITO

1. m. Acción de transitar.

3. m. paso (sitio por donde se pasa de un lugar a otro).

5. m. Lugar determinado para hacer alto y descanso en alguna jornada o marcha.

6. m. Paso de un estado o empleo a otro.

Una condición humana que cada vez representa más nuestro estilo de vida contemporáneo es el tránsito. La simultaneidad (ni aquí ni allí sino en ambos lugares a la vez) y la movilidad (ni aquí ni allí sino entre ambos lugares) se han convertido en situaciones cotidianas, catapultadas por la tecnificación y mecanización de nuestra rutina diaria.

Estos estadios intermedios (ni aquí ni allí) entendidos desde un prisma poliédrico son dignos de estudio pues están marcando un cambio de paradigma vital en la sociedad occidental. El tránsito se entiende aquí no solo como una situación de movimiento y transporte, sino también como un estado mental, un momento emocional, un intercambio mercantil, un flujo social, una trashumancia territorial, una diferencia horaria...

Los proyectos de los alumnos de EDL'09 han explorado este tema hasta llegar a horizontes imprevisibles al inicio del curso. En algunos casos, se ha profundizado sobre elementos audiovisuales que permiten tránsitos emocionales entre personas o complementos que facilitan la orientación a quienes sufren tránsitos psicológicos. En otros casos se ha entendido el tránsito en su sentido de

movilidad, a gran escala (masas de gentes) y a pequeña escala (objetos que se transforman por su estado de tránsito constante).

También se ha investigado sobre la capacidad de manipular la percepción (tránsito sensorial) mediante instalaciones interactivas; el tránsito semántico aleatorio, como sistema de creación abierto, o el tránsito material, vinculado a contenedores con más de una vida y utilidad. Finalmente, se han explorado objetos-repositorio, que comunican mensajes no-verbalizables, y programas lúdicos que posibilitan la transferencia de bienes básicos entre personas acomodadas y necesitadas.

Como conclusión del curso se puede destilar la riqueza de vías de investigación sobre las que el diseño puede intervenir en un mismo entorno de la realidad de manera inteligente para crear situaciones con un valor añadido de innovación, responsabilidad, equidad, relevancia y necesidad.



IT'S A MENTAL THING...

BY ANNYE WYSS

antoINETte.wyss@gmail.com
myspace.com/4coliab



PAÍS / CIUDAD: Suiza - Lucerna
AÑO DE NACIMIENTO: 1977
PROFESIÓN: Diseñadora de moda

ANNYE WYSS

Terminó la carrera en la Universidad Central Saint Martins de Londres (2006), obteniendo una licenciatura en Diseño de Moda con matrícula de honor. Formada en la confección de alta costura, el corte de patrones y la creación de estampados, ha trabajado además como estilista autónoma en varias ocasiones, para diversas revistas y marcas del Reino Unido e Italia.

Tras licenciarse, decidió tomarse un descanso de la moda. Obtuvo un título de profesora de inglés y empezó a viajar. Este período duró unos dos años, tiempo que dedicó a enseñar inglés para negocios en México, Reino Unido, Suiza y España. En 2009 decidió volver a estudiar para completar su trayectoria profesional.

PROYECTO DE TESIS

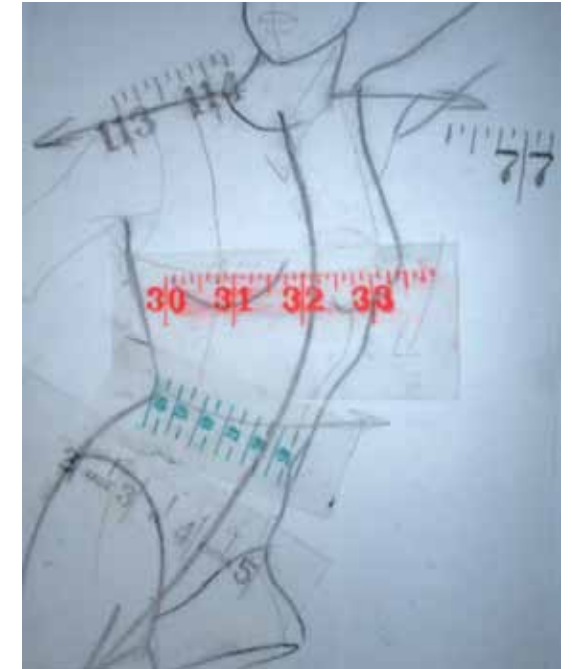
Esta colección está inspirada en la bipolaridad, un trastorno mental, más o menos comparable con un viaje eterno en una montaña rusa. Los individuos afectados sufren un cambio constante y rápido entre la obsesión y la depresión.

Durante mi investigación, conocí a una escritora irlandesa que comparte en Internet sus experiencias vitales con la enfermedad. Fascinada por su autoanálisis sarcástico y su ingeniosa manera de tratar este trastorno, decidí utilizar su trabajo como fuente de inspiración para mi proyecto. La idea era basar algunas piezas esenciales en aspectos concretos que ella aborda e interpretarlos a mi manera, intentando encontrar soluciones en el diseño. Estas piezas clave forman el núcleo y proporcionan los medios para crear el resto de la colección que he desarrollado. El conjunto lo forman un guante bulímico que impide vomitar, varios accesorios textiles que ocultan las autolesiones y una cinta métrica abstracta que impide el exagerado control de las medidas corporales. Tanto los colores como los materiales y las texturas están cuidados para lograr un efecto terapéutico.

La elección de mi tema está basada en un interés puramente personal. Nunca he intentado diseñar prendas con fines terapéuticos, ni tampoco fue mi intención burlarme del trastorno en algún intento de llamar la atención. Con un poco de suerte, este proyecto podría fomentar la conciencia de un trastorno cada vez más presente.



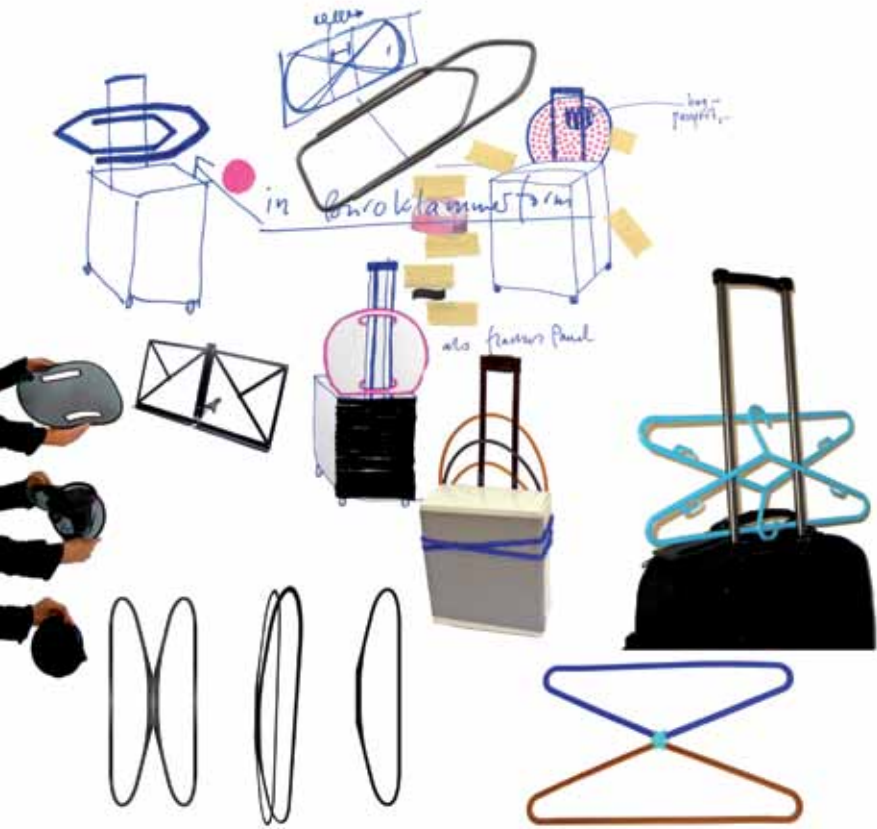
“Ya que tengo una enfermedad imaginaria, la lucha es personal”





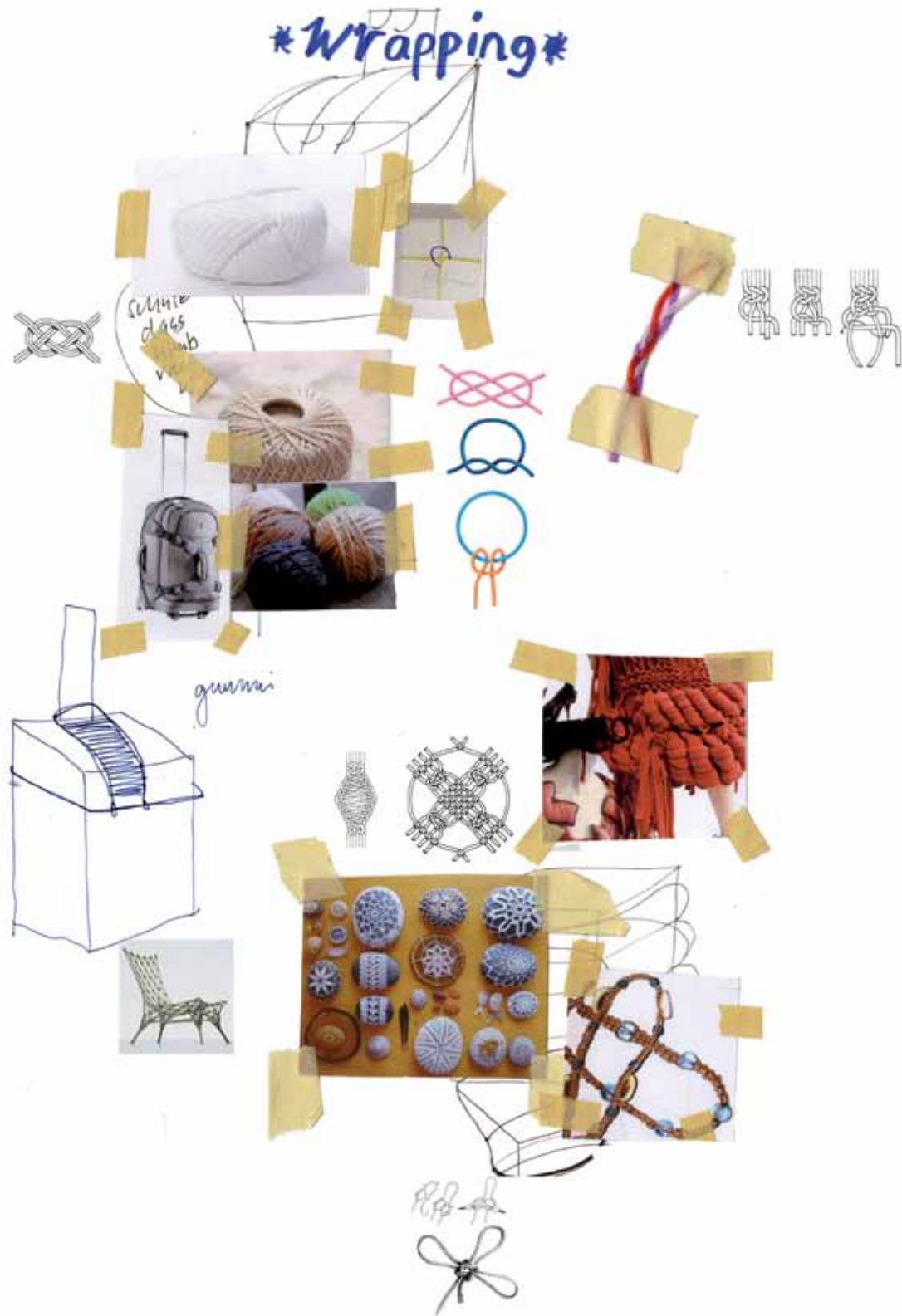
"Ser maniaco-depresiva forma parte de mi identidad"





"He descubierto una pasión por este
"tiempo a medio camino", cuando ya
has partido pero aún no has llegado"





"Es una investigación sobre el conflicto, las expectativas y el desequilibrio de y entre los seres humanos, los objetos y los espacios"



RE-LINK

BY ENRICO ROMO

camel_4@hotmail.com
enricoromo.com



PAÍS / CIUDAD: México - México D.F.
AÑO DE NACIMIENTO: 1984
PROFESIÓN: Diseñador gráfico

ENRICO ROMO

Se licenció en Diseño Gráfico en la Universidad Intercontinental de Ciudad de México (2008). Su pasión por el diseño es, en parte, herencia de su abuelo materno, que fue diseñador de calzado en Alemania. Por otro lado, él siempre ha estado interesado por descubrir nuevas formas de expresión gráfica, consciente de que, para diseñar hay que observar con detenimiento todo lo que nos rodea, porque todo lo que nos rodea es diseño. Trabaja habitualmente como *freelance*, realizando proyectos de identidad gráfica para diversas empresas en México. Su entorno familiar, bicultural, de madre alemana y padre mexicano, le permitió desde joven visitar Alemania y el resto de Europa, y conocer las diversas formas de vivir de continentes tan diferentes. Esto amplió su manera de pensar de forma importante.

PROYECTO DE TESIS

“Re-Link” es un proyecto concebido para mejorar la comunicación en familias con hijos adolescentes, con el cual se pretenden solucionar los problemas de entendimiento y eliminar conflictos o enfrentamientos directos. Los cuatro objetos diseñados bloquean las distracciones de la vista, de manera que la atención se enfoca en el sentido auditivo, en los mensajes que se transmiten por medio de los altavoces incluidos en los objetos desarrollados. Los mensajes se elaboran en formato de email y, al terminarse adquieren formato sonoro para ser recibidos de manera auditiva. Teniendo tiempo de pensar en el mensaje al escribirlo, se eligen las palabras correctas y se puede ser más directo y comprensible, evitando disgustos y malos entendidos. Utilizando además la voz de una tercera persona, anónima, se implementa la concentración y comprensión del receptor, que presta más atención. Los objetos que he diseñado están pensados para la habitación y el baño, para que los mensajes sean escuchados en una situación cómoda y de soledad, en momentos de introspección y de aislamiento. Por medio de “Re-Link” las familias en esta situación lograrán, con el tiempo, recuperar la confianza y seguridad para comunicarse todo aquello que les concierne y preocupa de manera directa y eficaz.

“Bloqueando las distracciones de la vista, la atención se enfoca en el sentido auditivo”



Dedales



Máscara



Toalla



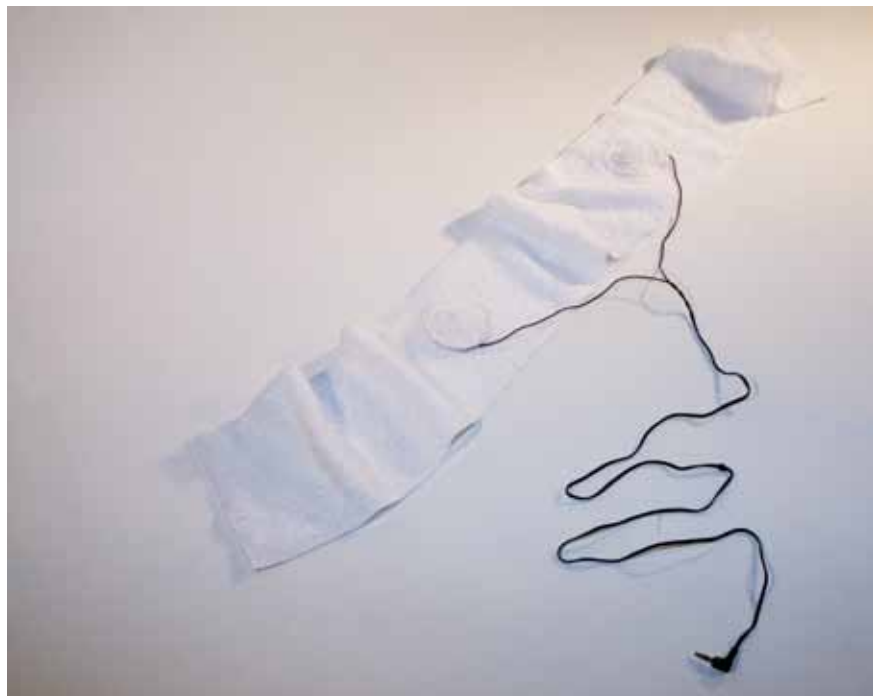
Teddy



“Teniendo tiempo de pensar en el mensaje al escribirlo, se eligen las palabras correctas y se puede ser más directo y comprensible, evitando disgustos y malos entendidos”



“Re-Link es un proyecto que desea incrementar y mejorar la comunicación en familias con hijos adolescentes”



BOX-POPULI

BY ISIDRO PÉREZ

isipec@yahoo.com.mx
isidro17.blogspot.com



PAÍS / CIUDAD: México - Puebla
AÑO DE NACIMIENTO: 1975
PROFESIÓN: Diseñador gráfico

ISIDRO PÉREZ

Licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica en Universidad Metropolitana de Puebla, México (2000). En 2001, fundó la agencia VE! Concepto Gráfico. En 2002, fue cofundador de la agencia Abracadabra, donde se especializó en diseño de carteles, y realizó trabajos para la UNESCO-París, el Museo de Arte de Yucatán, el Museo Nacional de los Ferrocarriles de Mexicanos, el Museo de Arte de Tlaxcala, el Museo de Arte Regional de Veracruz, el Museo de Arte Popular Religioso Poblano UPAEP, la Alianza Francesa de Puebla y la Alianza Francesa de México.

Ha ofrecido conferencias y participado en exposiciones colectivas de carteles, como "Maltrato Animal", "Rescate de las Lenguas Maternas", "Seguridad en San Luis Potosí", "Principito" o "Rediseñando el SIDA" -en colaboración con la Asociación de las Culturas Franco-Mexicanas de Marsella, Francia-, entre otras.

Es el Jefe de Departamento de Diseño Gráfico de la Secretaría de Cultura del Gobierno del Estado de Puebla y trabaja como *freelance* para el Museo Nacional de los Ferrocarriles Mexicanos, realizando el concepto gráfico para diversas exposiciones.

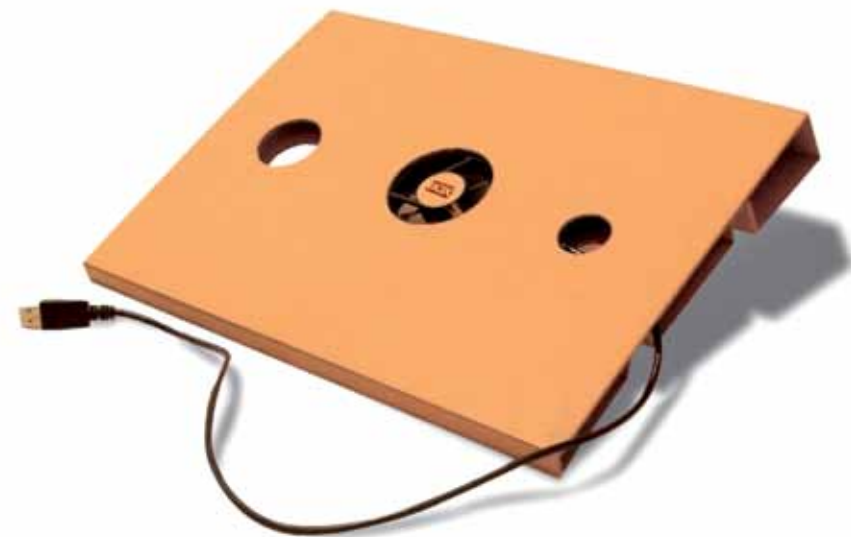
PROYECTO DE TESIS

La conducta en sociedad depende de la influencia de otros individuos en la interacción social: ésta es una de las claves de este proceso. Si la conducta es una respuesta al estímulo producido por otros, la interacción puede ser concebida como la secuencia de esas relaciones (estímulo-respuesta).

Como diseñadores tenemos la responsabilidad de generar estímulos, uno de ellos encaminado al cuidado del medioambiente, ya que somos grandes colaboradores en la acumulación de desechos (papeles, plásticos, cartones, etc.). La reutilización de los embalajes, antes de que se desechen como basura, es una gran solución a este problema, ya que, aunque el reciclaje no es un tema desconocido para la sociedad, difícilmente se desarrolla

"El mejor envase es aquel que no se debe tirar, sino el que podemos reutilizar muchas veces"

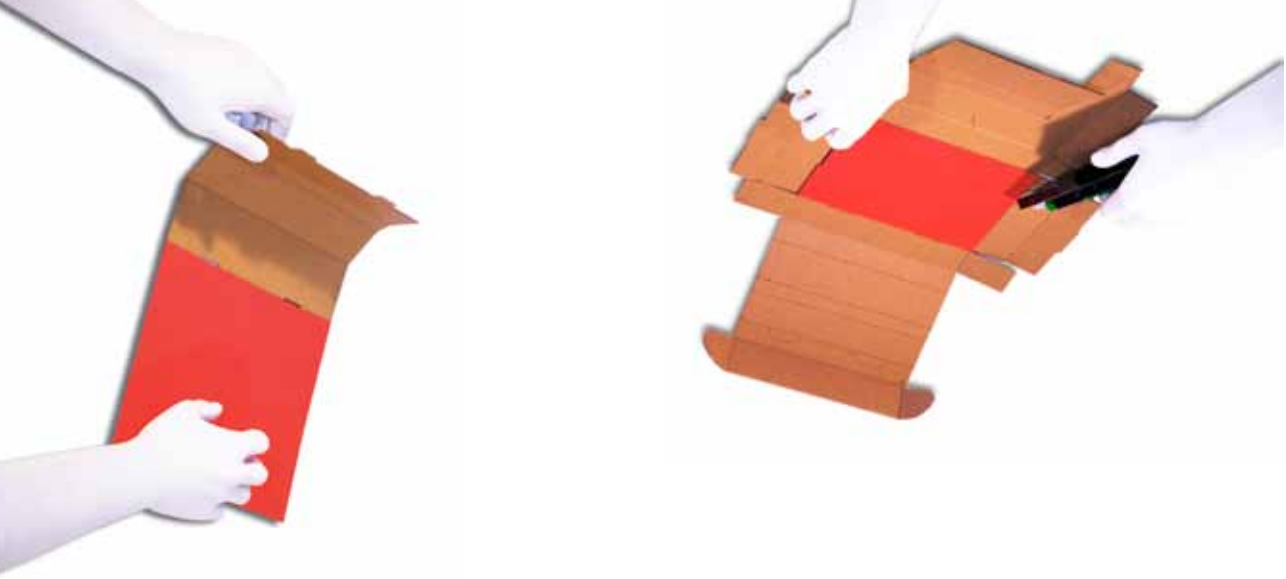
en casa. A menudo compramos productos y desechamos el *packaging* o embalaje. ¿Quién no ha jugado de niño con la caja de cartón de una nevera o una lavadora?... Es fácil reutilizar la *piel* de lo que pensamos que ya no sirve. Mi proyecto hace reutilizable el *packaging* de los productos desde el momento de su compra y crea objetos que sean aplicados al producto que contiene. Además, para darle un valor extra al mismo, se pueden insertar otros materiales o complementos y así ofrecer al consumidor un valor añadido en la adquisición y prolongar el tiempo de vida del embalaje. El mejor envase es aquel que no se debe tirar sino el que podemos reutilizar muchas veces.





"La conducta social depende de la influencia de otros individuos"





“La primera característica de los fenómenos establece la transformación de las cosas”



EKODE

BY IVNA VUKELIĆ

info@ivnadesign.com
ivnadesign.com



PAÍS / CIUDAD: Croacia - Zagreb
AÑO DE NACIMIENTO: 1978
PROFESIÓN: Diseñadora gráfica

IVNA VUKELIĆ

Tras finalizar un Master en Tecnología de la Impresión en la Universidad de Zagreb (2004), trabajó durante cinco años como diseñadora gráfica en el estudio de diseño Pictoris. Allí realizó proyectos en numerosos ámbitos del diseño, para empresas diferentes, tanto grandes como pequeñas.

Como estudiante trabajó como diseñadora gráfica y como periodista. Escribió artículos para diversas revistas sobre diferentes temas. Durante una temporada fue también editora de una revista. Su experiencia profesional incluye prácticas de diseño gráfico en un prestigioso estudio de diseño, Soho (Quito, Ecuador), que ganó en un concurso internacional de estudiantes.

De manera habitual crea libros de identidad corporativa y visual, diseña revistas, anuncios, diferentes tipos de embalajes (especialmente para alimentos), cubiertas de libros, materiales promocionales, elementos de diseño medioambiental, etc.

Apasionada del diseño, apuesta por un enfoque cada vez más sistemático y completo de cada obra de diseño, mediante la investigación, el estudio de las tendencias y la competencia. Considera fundamental tanto la estética como la funcionalidad y confía mucho en su intuición e imaginación creativa.

PROYECTO DE TESIS

El proyecto se ha perfilado con la idea de captar la esencia emocional de los momentos y transmitirla. Me propongo crear recuerdos de momentos de la vida, con la ayuda de vídeos y sonidos abstractos. Mi intención es despertar emociones en la gente.

Durante mi investigación, me he dado cuenta de que la gente relaciona las experiencias con los sonidos, los colores y los movimientos. Quiero "extraer" ciertos aspectos de los momentos y transmitirlos a los demás a través de un formato audiovisual. Lo consigo grabando vídeos abstractos, a los que llamo "historias de luz". El contraste entre la luz y la oscuridad, el juego de los colores y los movimientos visuales son los patrones principales de mi trabajo. No muestro muchos detalles, sino el ambiente general de la situación. A cada vídeo le atribuyo sonidos,

"La idea es que el público use los vídeos eKode como quiera, para divertirse o para trabajar"

y así la experiencia se vuelve completa. Al ver mis vídeos, las personas recuerdan situaciones o sentimientos que vivieron, a veces reales, a veces en sueños...

Para poner mis vídeos a disposición de todo el mundo, he creado un sistema informático llamado "eKode" (código emocional), que permite a los usuarios jugar con sonidos y vídeos. Al elegir diferentes parámetros, todos podemos crear nuestros propios vídeos emocionales. El sistema ofrece también la opción de cargar nuevos materiales a la base de datos. Mi idea es que el público use los vídeos "eKode" como quiera, para divertirse o para trabajar, incluso como mensaje emocional personal para enviar al móvil de alguien. Al fin y al cabo, todo se reduce a las emociones.



welcome to eKode

Using this system you can easily create your own mood videos by choosing different parameters.



"Al ver mis vídeos, recuerdan situaciones o sentimientos que vivieron, a veces reales, a veces en sueños..."

Try now:

mood

choose mood ▼

melody

choose tempo ▼

choose tone color ▼

video

choose color ▼

choose movement ▼

environmental sounds

create

my account | create account | log in | about eKode | home | FAQ | contact us

eKode
it's all about emotions

welcome ivnav [change my account info](#)

read the upload rules It is very important that you read the rules because only specific files can be uploaded.

You have successfully uploaded a file. Now you need to tag it to appear in the system library.

ocean mp3 [delete](#) [tag](#)

mark the fields:

mood

- happiness
- serenity
- love
- fear
- sadness
- anger
- surprise
- confusion
- patience
- hope
- apathy
- bored
- comfortable
- pride
- mystery
- drama
- dark
- spacey
- fun
- lonely

melody

tempo

- slow
- medium
- fast

tone color

- warm
- cold
- neutral

video

choose color

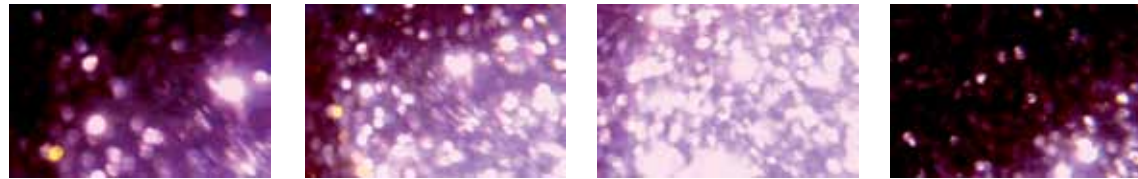
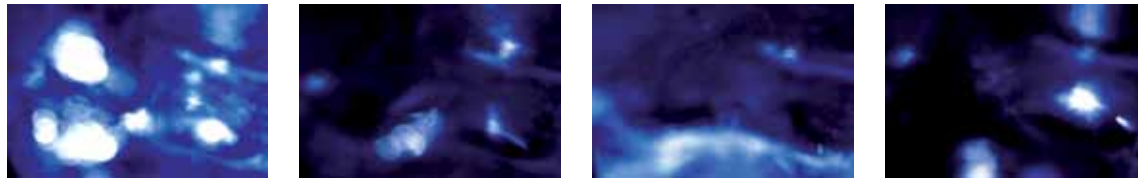
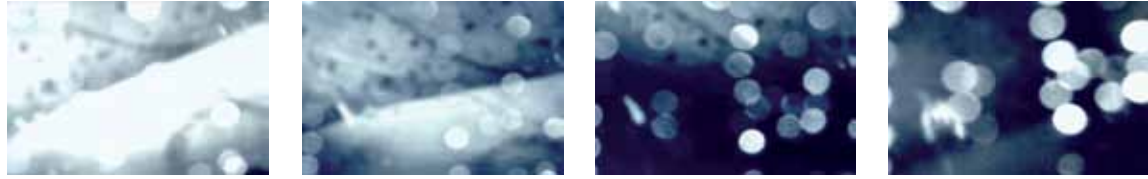
- warm
- cold
- neutral

choose movement

- slow
- medium
- fast

environmental sounds

done



“El proyecto entero se perfiló con la idea de captar la esencia emocional de los momentos y transmitírsela a alguien”

360°

BY LIN DAVIS

contact@lin-davis.nl
lin-davis.nl



PAÍS / CIUDAD: Países Bajos - Delft
AÑO DE NACIMIENTO: 1979
PROFESIÓN: Editora de vídeo

LIN DAVIS

Licenciada en Bellas Artes en la Interfaculty Image and Sound of the Academy of Fine Arts, Design, Music and Dance de La Haya (2004). Con el vídeo como disciplina principal, ha trabajado creando una amplia gama de *bumpers* publicitarios, tráilers, cortos y cine experimental (en formato mono o multicanal, incorporados en *performances*, instalaciones, bailes o piezas musicales), que realizó tanto por encargo como para trabajos propios. Ha llevado a cabo algunos proyectos de diseño gráfico y en ocasiones ha trabajado también en el terreno del sonido.

Siempre atraída por el trabajo multidisciplinar, cada vez se ha interesado más en los proyectos que se sitúan en el límite (imaginario) entre el diseño y el arte.

“En otros experimentos se proyectaban secuencias de vídeo en medios de transporte público”

PROYECTO DE TESIS

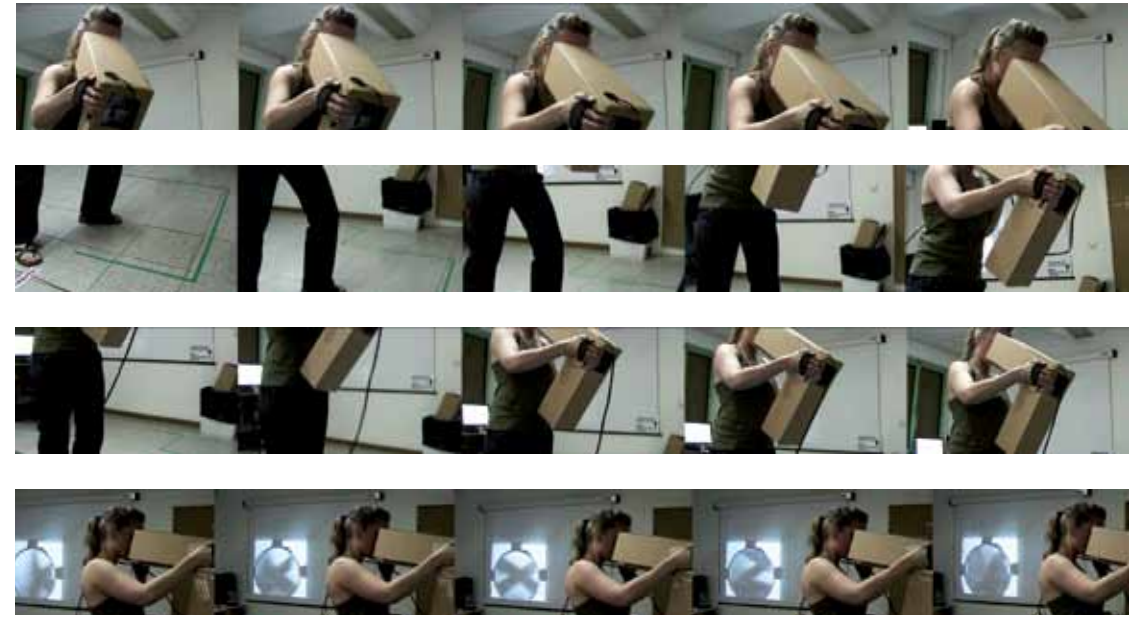
360° es un proyecto de tesis sobre la desorientación, la percepción, el movimiento y la consciencia, una investigación acerca de cómo el uso de los medios digitales puede cambiar la manera de vernos y de percibirnos a nosotros mismos y a nuestro entorno.

La investigación se centró en ofrecer puntos de vista nuevos o diferentes sobre el movimiento (ya sea físico o espacial), jugando con perspectivas múltiples, poco habituales o ficticias. Estas perspectivas se consiguieron, por ejemplo, usando la cámara como extensión del ojo. Así, por un lado incrementaba la capacidad del usuario y, por otro lado, le provocaba cierto nivel de conciencia (para navegar con estas nuevas “habilidades”).

En otros experimentos se proyectaron secuencias de vídeo en medios de transporte público, mostrando el mismo itinerario, pero desde un ángulo diferente. Esto aumentaba en cierto sentido el espacio circundante y ampliaba la experiencia de estar en tránsito.



"360° es un proyecto de tesis sobre la percepción, el movimiento y la consciencia"





“Usando la cámara como extensión del ojo”

GRID

BY LUCÍA GROMPONE

lucia@luciagrompone.com
luciagrompone.com



PAÍS / CIUDAD: Uruguay - Montevideo
AÑO DE NACIMIENTO: 1979
PROFESIÓN: Diseñadora industrial

LUCÍA GROMPONE

Estudió arquitectura en la Universidad de la República, Uruguay entre 1998 y 2006, y en la École Nationale Supérieure d'Architecture de Marseille, Francia, durante 2003 y 2004. Paralelamente realizó la carrera de Diseño Industrial en el Centro de Diseño Industrial de Montevideo, graduándose en 2008. Ha trabajado como diseñadora gráfica en los estudios Studiotre y Pratt de Montevideo, y como docente de diseño gráfico en el Centro de Diseño Industrial.

Ha realizado prácticas en diseño industrial en Walmer Amoblamientos, en Montevideo, y en el estudio de Gilles Belley en París. Recientemente ganó el premio Injuve 2009 con su proyecto "Ameba". Sus principales intereses son el desarrollo de conceptos para nuevos productos y el mundo de la ilustración.

Lucía ha sido la ganadora de una de las dos becas otorgadas por Muji-Milkmilks para European Design Labs 2009.

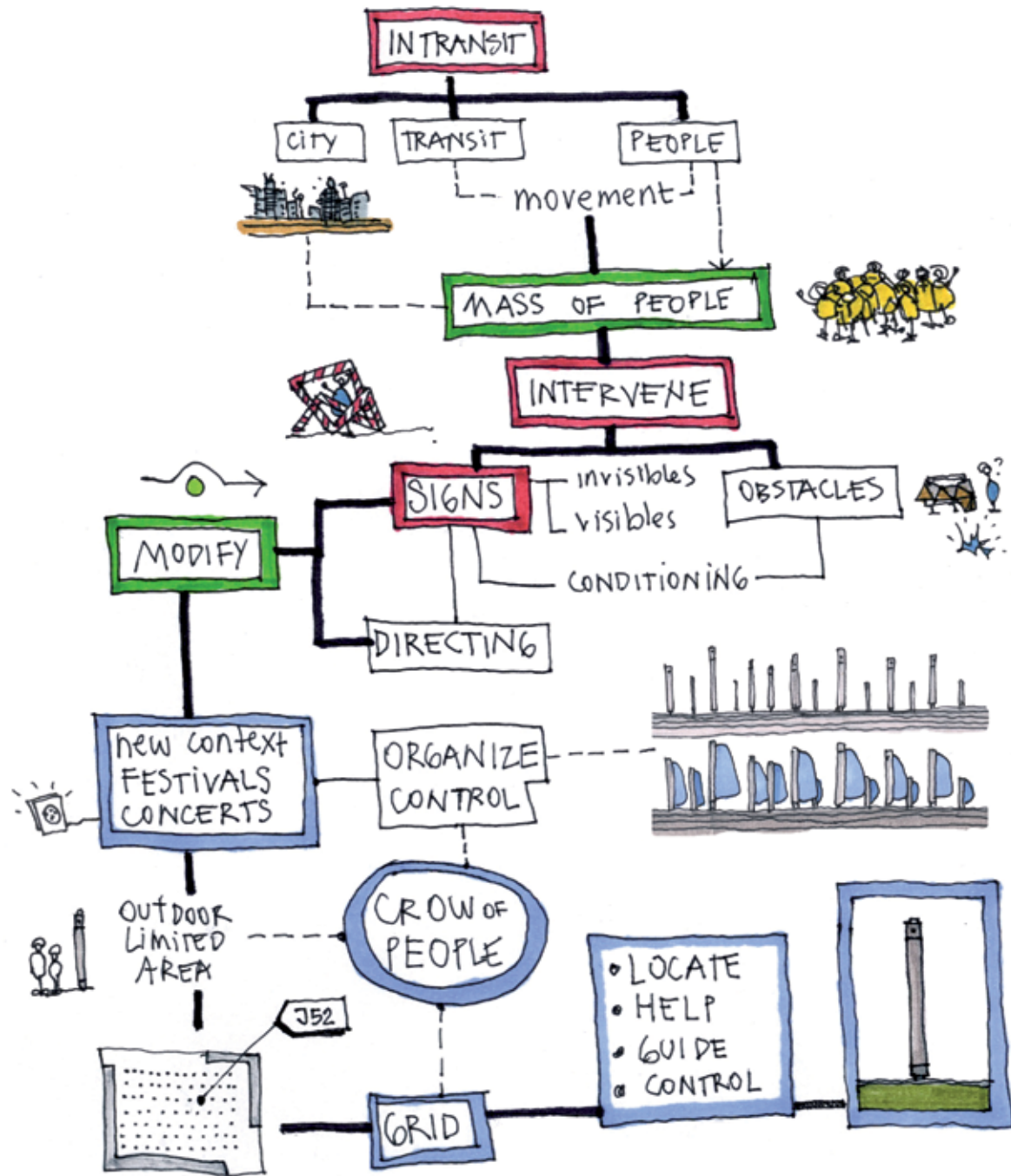
PROYECTO DE TESIS

Este proyecto se centra en el estudio del movimiento de masas de gente y su control.

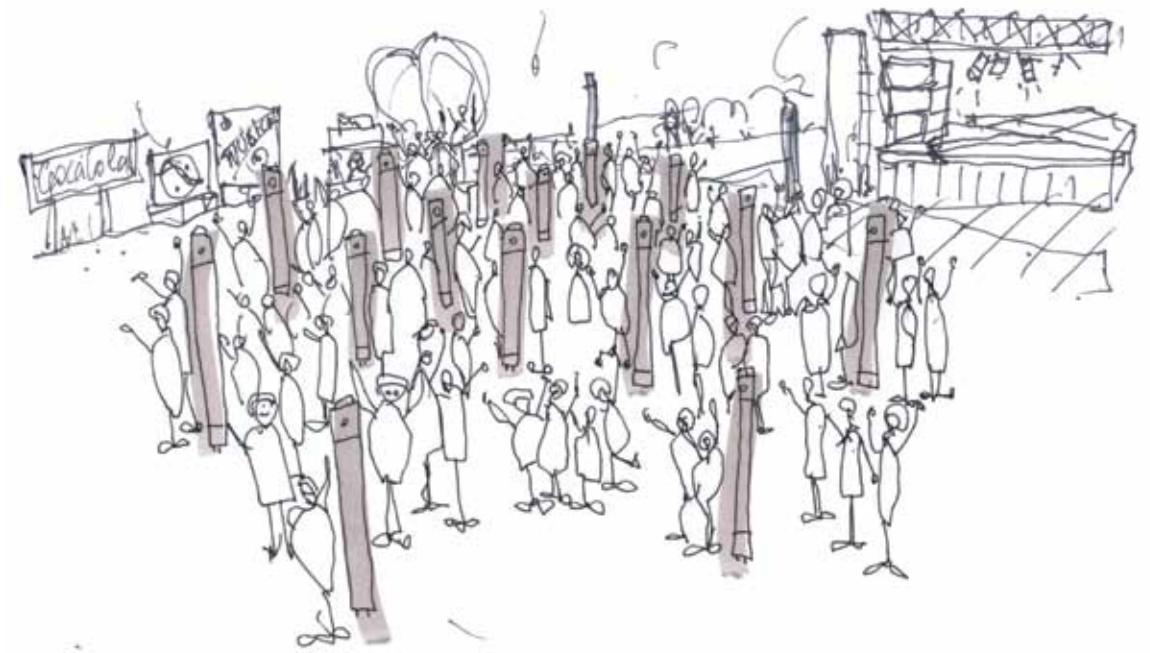
En una primera fase realicé varios testeos en distintos ambientes públicos: colocando cintas, telas metálicas, obstáculos que interrumpían parcialmente el paso peatonal, un intento de modificar el movimiento del propio usuario, condicionando físicamente su manera de moverse en el espacio, y probé una manera alternativa de modificar el flujo de personas de una manera invisible: a través del olor.

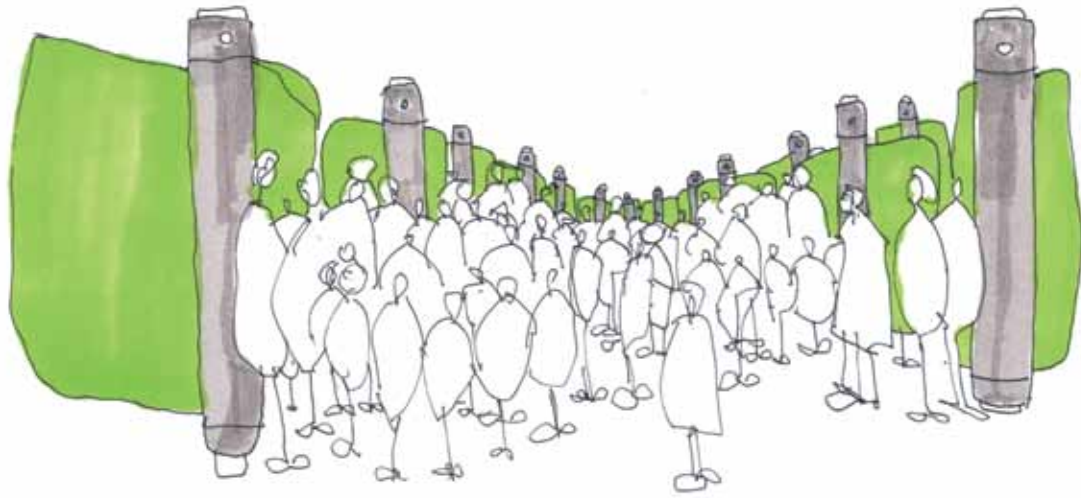
El proceso culminó en el análisis de un caso específico: los espectáculos al aire libre de larga duración, y en el desarrollo de un producto: "Grid", una retícula de elementos repetidos que permite ordenar, controlar, guiar y servir de referente al público en un evento masivo. Cada elemento es un "poste" con extensiones que pueden inflarse para generar caminos en el espacio. Durante la noche las extensiones pueden ser iluminadas con distintos colores y patrones dinámicos. El control de las extensiones y su dinámica se hace desde un centro a distancia, donde se ordena el tránsito según los diversos eventos del espectáculo. Cada elemento posee también un botón para pedir ayuda en caso de emergencia y es identificable, sirviendo a los espectadores como referencia espacial.



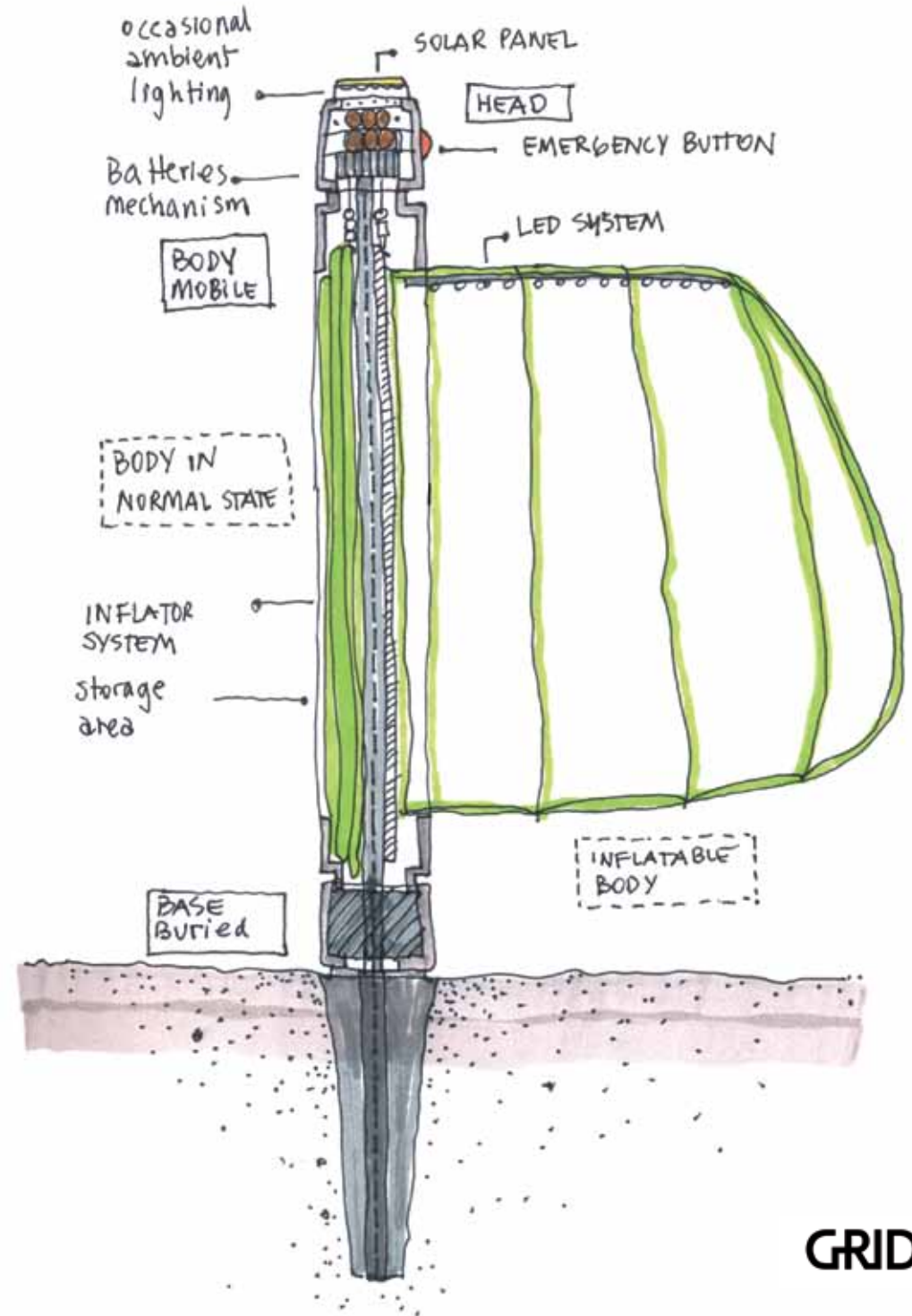
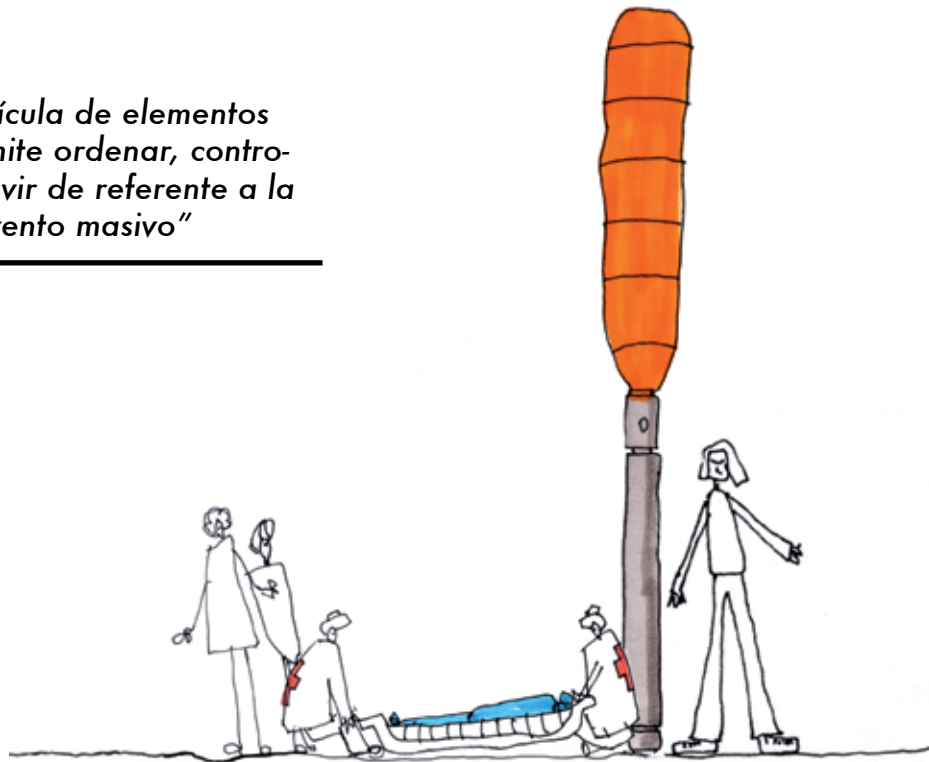


"Cada elemento es un "poste" con extensiones que pueden inflarse para generar caminos en el espacio"





“Grid: Una red de elementos repetidos permite ordenar, controlar, guiar y servir de referente a la gente en un evento masivo”



GRID

80 DÍAS 80 OBJETOS

BY RAFAEL ZARAGOZÁ

rafael@rafaelzaragoza.es
rafaelzaragoza.es



PAÍS / CIUDAD: España - Valencia
AÑO DE NACIMIENTO: 1983
PROFESIÓN: Diseñador industrial

RAFAEL ZARAGOZÁ

Ingeniero Técnico en Diseño Industrial por el CEU San Pablo, 2006, y Master en Diseño de Producto en la Universidad Politécnica de Valencia 2009. Es socio de La Mamba Studio y cofundador del PechaKucha de Valencia. Fue seleccionado en los premios CDIM Estudiante en 2006, en los premios Volia en 2007 y elegido ganador del concurso LG Hi-MACS en 2008 por la pieza "Blou" y de dos premios INJUVE en 2008 y 2009 respectivamente. Su trabajo ha sido expuesto en ferias como NUDE (Valencia), la Stockholm Design Week o Casa Pasarela (Madrid), y en el Instituto Cervantes de Milán. Fue el ganador de una de las dos becas Muji-Milksmils para realizar el master European Design Labs 2009.

"El azar te permite recorrer caminos que nunca hubieras pisado por ti mismo"



PROYECTO DE TESIS

Mi proyecto consiste en una metodología para generar ideas destinada a un usuario específico, ideas que se convierten en objetos, objetos prácticos y divertidos que a su vez provocan pensamientos y reflexiones. Una metodología basada en un lenguaje personal.

¿Imaginas tantos objetos como lenguajes propios? Yo imagino un mundo rico de posibilidades, en donde cada persona es dueña de una pieza, de un estilo, de una forma diferente de crear cosas. Para empezar a construir un lenguaje propio, inspirado en el situacionismo, me he apoyado en el caos y el azar. Éstos te permiten recorrer caminos que nunca hubieras pisado por ti mismo.

Y así comienza este lenguaje, con una parte racional y otra irracional, un equilibrio entre dos mundos. Para hacerlo, cuatro variables son escogidas, tres son rígidas; usuario, entorno y necesidades; en donde entra la observación, la acumulación de datos empírica. Nada nuevo. La otra, en donde el caos y el azar se combinan, son las situaciones, que son elegidas al azar. Este es el código del objeto, la cuarta dimensión, el absurdo. ¿Qué objetos nacerán? Aquí empieza el experimento...

"El pasado no puede destruirse, su destrucción conduce al silencio, lo que hay que hacer es volver a visitarlo, con ironía, con ingenuidad". Umberto Eco





"El caos y el azar se combinan, son las situaciones, que son escogidas sin sentido. Este es el código del objeto, la cuarta dimensión, el absurdo"

FOOTBALL LEAGUE

BY TATIANA JORDÁN

tatianajordan@hotmail.com
tatijordan.com



PAÍS / CIUDAD: Colombia - Bogotá
AÑO DE NACIMIENTO: 1977
PROFESIÓN: Diseñadora textil y moda

TATIANA JORDÁN

Licenciada en Diseño Textil en la Universidad de los Andes de Bogotá (2001), realizó su acercamiento al mundo laboral en Generation Jeans, empresa líder del mercado Jeanswear. Allí desarrolló su potencial como diseñadora de moda y diseñó las colecciones tanto de hombre como de mujer, adquiriendo grandes conocimientos en técnicas de estampación, procesos de lavandería y acabados para el denim. Durante tres años impulsó el posicionamiento de la marca dentro del mercado colombiano por medio de una imagen fresca e innovadora. Posteriormente, se incorporó al grupo de Manufacturas Eliot -una empresa industrial y comercial con más de cincuenta años de experiencia en el mercado, siendo la mayor exportadora de textiles y confecciones de Colombia y la principal productora de tejido de punto del país. Trabajó allí durante cuatro años en los que se consolidó como investigadora de tendencias y programó, desarrolló y comercializó las colecciones infantiles y juveniles para los clientes de México, Venezuela y Ecuador incrementando las ventas de exportación en un 20%.

PROYECTO DE TESIS

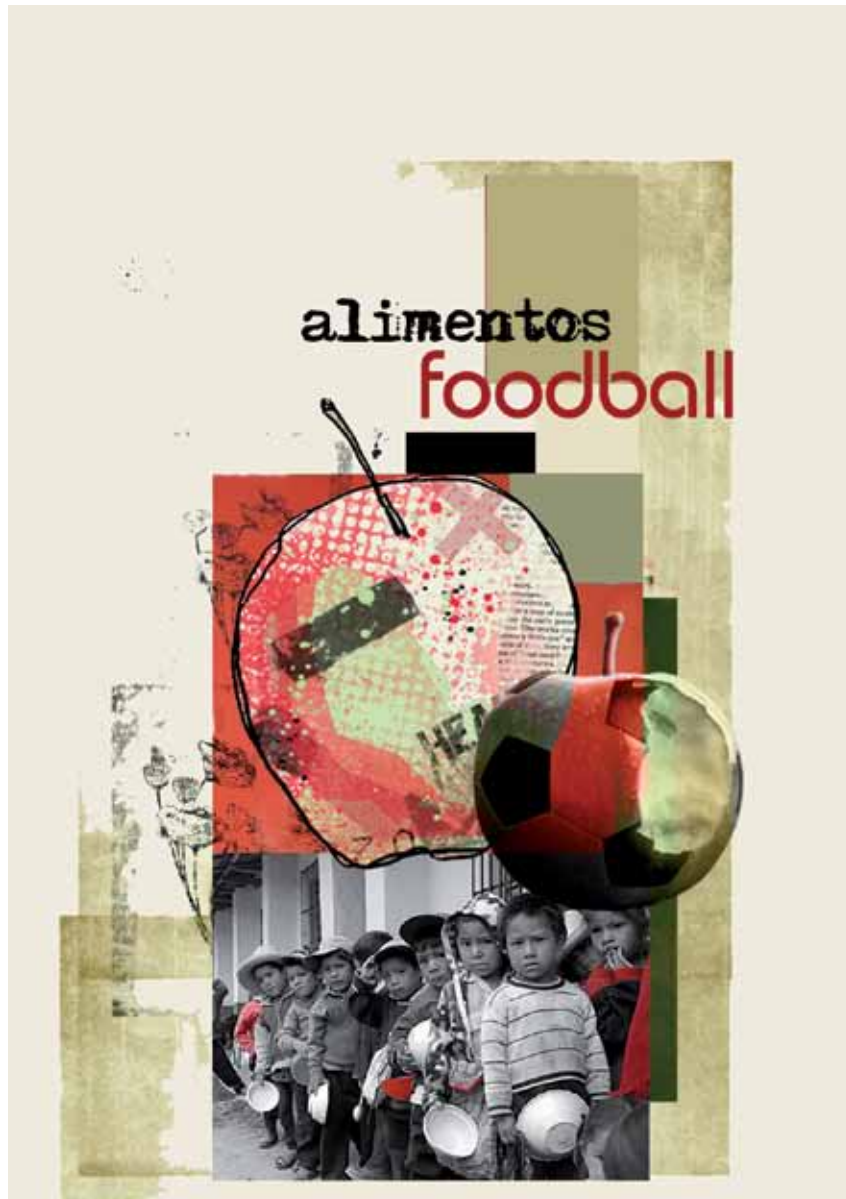
El objetivo del proyecto es aplicar las nuevas tecnologías a la simbiosis entre una actividad lúdica y una acción solidaria, de manera que no sólo se involucre y sensibilice al usuario, sino que también le permita disfrutar de nuevas posibilidades de comunicación y de participación. La solidaridad es cada vez más necesaria por ejemplo, en Colombia, donde cerca de cinco mil niños mueren anualmente por desnutrición.

El fútbol tiene más difusión entre jóvenes que ninguna otra actividad recreativa en el mundo. Hoy día constituye un fenómeno de alcance mundial que va más allá del juego y desempeña un papel fundamental en la configuración cultural y social de todo el mundo.

“FOODball league” (www.foodballleague.org), es una plataforma virtual que aprovecha el potencial del fútbol como lenguaje universal, un medio eficaz, interactivo, descentralizado y disponible para gobiernos, instituciones, empresas y otros actores en la lucha contra el hambre y la malnutrición. Su dinámica consiste en interactuar mediante la gestión virtual de un club ficticio, al que el usuario se puede asociar o patrocinar a semejanza de una liga de fútbol real. Simultáneamente, se forman equipos infantiles provenientes de las zonas con alto índice de desnutrición. El esfuerzo consiste en penetrar en el seno de las comunidades locales y llegar de forma individual a las personas, ya que los beneficios de “FOODball league” se destinan a la construcción de plantas de producción de bienestarina, un alimento multivitamínico de alto valor nutricional.

“FOODball league es una plataforma virtual que aprovecha el potencial del fútbol como lenguaje universal”





“FOODball league tiene como objetivo convertirse en un medio eficaz para los gobiernos y otros actores en la lucha contra el hambre y la malnutrición”



BACKSTAGE

Gala Fernández

Project Manager IED Madrid



Felicito de todo corazón a los diseñadores que ahora terminan la tercera edición de los European Design Labs por la experiencia que han acumulado a través del complejo periplo que cada uno de ellos ha ido construyendo a lo largo de este curso.

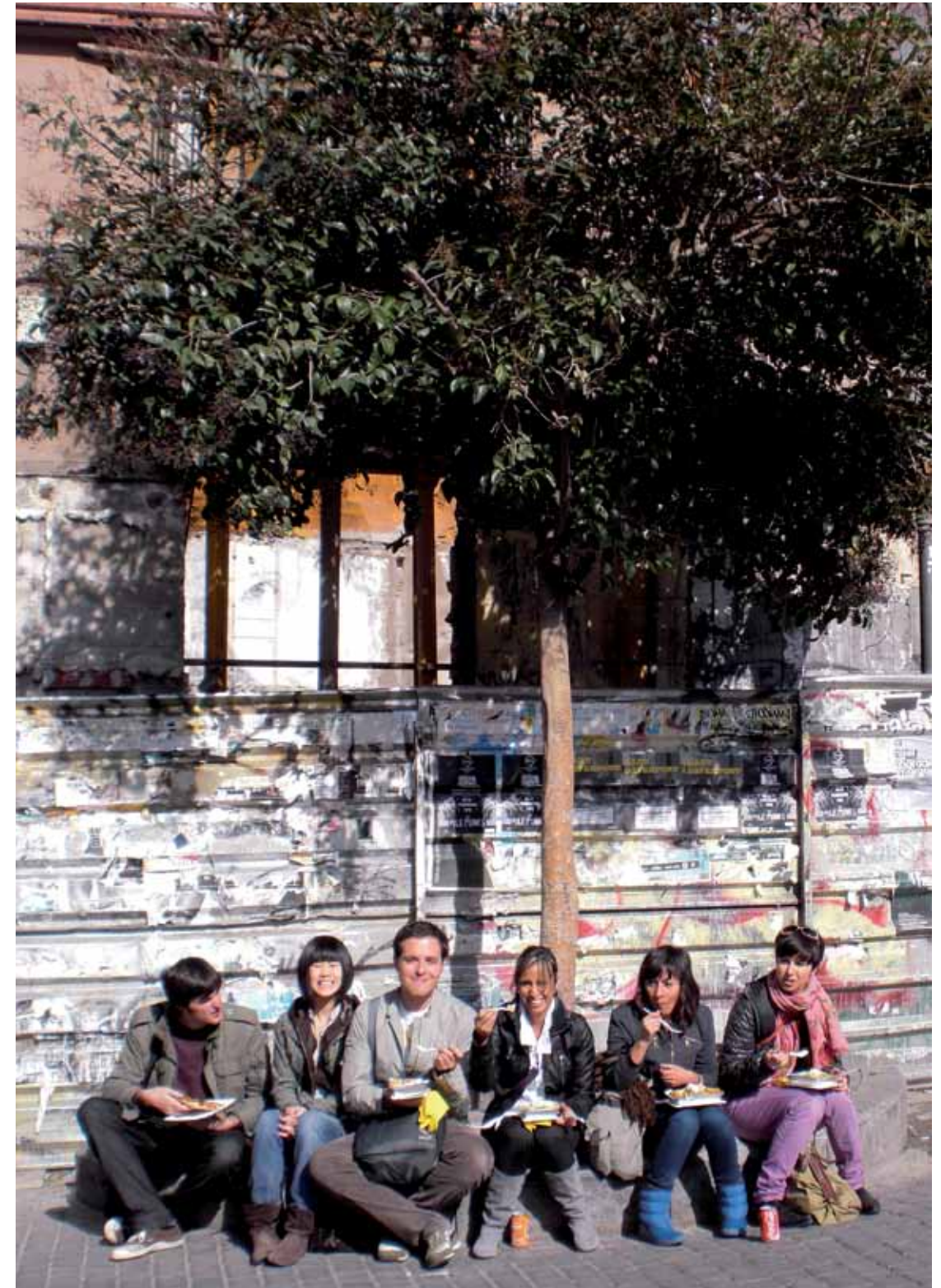
Han trascendido un programa denso lleno de proyectos con gran variedad de profesionales del diseño de diversas tipologías, viajes a lo largo de la geografía europea y también hacia su propio interior.

Os felicito especialmente por vuestros proyectos de tesis, que os han impulsado a investigar en profundidad y desarrollar un proyecto hecho a vuestra medida, esa de cuyos límites nadie más que vosotros mismos conoce la dimensión.

Disfrutando del proceso, moldeando una metodología personal con rigor y disciplina, habéis adquirido criterio en aquello que más os ha interesado en este momento de vuestra carrera que ahora continúa enriquecida.

Pero, sobre todo, os agradezco la oportunidad de conoceros, de haber podido compartir con vosotros ideas, proyectos e ilusiones...

Os deseo lo mejor!







IED Madrid

Director IED Madrid: Riccardo Marzullo
Subdirector IED Madrid: José Piquero
Director IED Master: Dario Assante
Director Comité Científico IED Madrid: Francisco Jarauta
Comunicación IED Madrid: Marisa Santamaría
Área Cultural IED Madrid: Pedro Medina
Secretaría de Dirección: Maiko Arrieta

EDL´09

Coordinadores EDL´09: Ali Ganjavian y Key Portilla-Kawamura
Asistente de coordinación: Elisa Beotas González-Irún
Servicio de Información y Orientación: Alessandra di Bartolomeo

Colaboración Didáctica:



Coordinación y Tutoría de Tesis
In Transit - Ali Ganjavian y Key Portilla-Kawamura
Expiry - Luís Úrculo

Investigadores Asistentes
In Transit - Pablo Carrascal
Expiry - Jorge López Conde

Estudiantes EDL´09

Anna Tomich
Annye Wyss
Carlos Maté
Claudia Caviezel
Enrico Romo
Francesco Sillitti
Isidro Pérez
Ivna Vukelić
Keira Burgess
Lin Davis
Lucía Grompone
Rafael Zaragoza
Sonal Verma
Tatiana Jordán
Teng Teng Chong
Victoria González
Victoria Ovín

Agradecimientos

Instituciones y Empresas

Antalis, Artes Gráficas RG, Basurama, CCA, Centre Georges Pompidou, Domaine de Boisbuchet, Espacio Cultural Louis Vuitton, Established&Sons, Gédéon, Gestaltung Offenbach am Main, Minar Sinan University, Royal College of Arts, Salone del Mobile e Satellite, Sede del PCF, Vitra Design Museum y Vitra©.

Profesionales

Agustín Zea, Alberto Gobbino, Amalia García Alonso, Amauri Arrieta, Andrea Caruso, Andres Madrigal, Andrzej Przywara, Antoni Muntadas, Bernard Brechet, Edgar González, Efrain Bernal, Esa Vesmanen, Francisco Jarauta, Frank Zebner, Gala Fernández, Gianluca Ferrarini, Hannes Koch, Hélène Bergaz, Ian Adelman, Ian Ferguson, Iván López, Iván Martín, Jane Ni Dhulchaointigh, Jose Troya, Kohei Nawa, Lindsay Adelman, Luca Missoni, Luca Salas, Marloes Ten Bhömer, Matali Crasset, Míster, Nieves Soriano, Pablo Bermejo, Pablo Jarauta, Pedro Medina, Rodrigo H. Recio, Sergio Ortiz, Thomas Metcalfe, Tricia Austin y Val Palmer.

IED Madrid

Adriana Ibarra, Antonio Guzmán, Carmina Álvarez, Cristina Gálvez, Elena Velasco, Eric Valdivieso, Hada Martínez, Inés Wayar, Isabel Berz, Javier Maseda, Josina Llera, Juana Muñoz, Julio Ocaña, Layla Serra, Lili Pavlinova, Manolo Jiménez, Marta Morilla, Marta Orozco, Miguel Olivera, Pedro Medina, Pilar Lobo, Raquel García, Raquel Sánchez, Reyes Llorens, Ricardo Andrade, Ricardo Párraga, Silvia Aguado, Tamara Morera, Thiago Esquivel, Yolanda Wayar.



Palacio de Altamira

Calle Flor Alta, 8
28004 Madrid
Telf. +34 91 448 04 44
info@madrid.ied.es

IED Master

Calle Larra, 14
28004 Madrid
Telf. +34 91 448 04 44
info@madrid.ied.es

iedmadrid.com

Milano
Roma
Torino
Venezia
Firenze
Cagliari
Madrid
Barcelona
São Paulo