

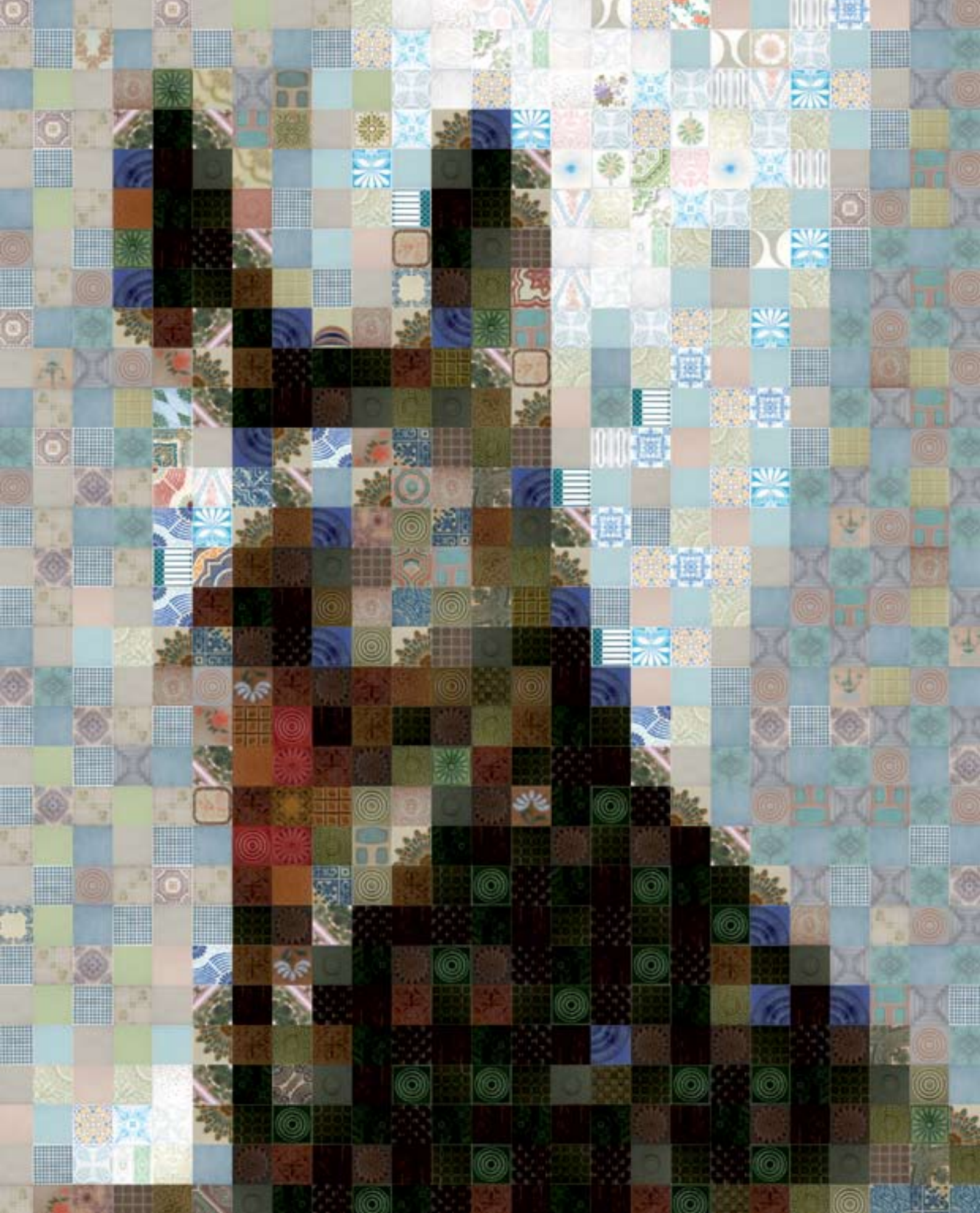
NOWHERE/NOW/HERE

=====

EXPLORANDO
NUEVAS LÍNEAS
DE INVESTIGACIÓN
EN EL DISEÑO
CONTEMPORÁNEO

=====

INVESTIGATING
NEW LINES
OF ENQUIRY
IN CONTEMPORARY
DESIGN



HOWEVER ARE

NOUWEE

=====

EXPLORANDO NUEVAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO CONTEMPORÁNEO
INVESTIGATING NEW LINES OF ENQUIRY IN CONTEMPORARY DESIGN

=====

laboral
Centro de Arte y Creación Industrial

CONTENTS

- 8 Rosina Gómez-Baeza. Act of Anticipation
12 Erich Berger. Shaping the World
14 Roberto Feo & Rosario Hurtado in conversation with Catherine McDermott.
Curating *Nowhere/Now/Here*
28 Roberto Feo, Rosario Hurtado & Diego Sanmartín. The Emperor is Naked

=====

33 PARTICIPATING PROJECTS

34 SOLITUDE / THE ONE / THE SELF / SEDUCTION / MEMENTO

Greetje van Helmond (36) / Bruce Bell (38)
Daniel Charny & Gabriel Klasmer (40)
Dash MacDonald (42) / Laura Potter (44) / Oscar Narud (52)
Paul Cocksedge (54) / Tithi Kutchamuch (56) / Yuri Suzuki (58)
Studio Glithero (60) / Noam Toran & Nick Williamsom (62)

74 SYSTEM / MORPHOLOGY / RECONFIGURE / SYMBIOSIS

Assa Ashuach (76)
Auger-Loizeau & Aleksandar Zivanovic - Material Beliefs (78)
Elio Caccavale & David Muth - Material Beliefs (80)
Tobie Kerridge - Material Beliefs (82)
Susana Soares - Material Beliefs (84)
Dainippon Type Organization (86)
Eelko Moorer (88) / Fernando Brizio (90) / Dunne & Raby (92)
Manel Torres - Fabrican Ltd. (104) / Onkar Kular (106)
Gregor Timlin (108) / Jerszy Seymour (110)

120 SOLIPSISM / EXPANSION / AUGMENTATION / REVEAL

Martí Guixé (122) / AA (126) / Bryony Birkbeck (128)
David Bowen (130)
Fulguro & Thomas Jomini Architecture Workshop (132)
Martino Gamper (140) / Random International (142)
Tord Boontje (144) / Pedrita (146)

158 TYPOLOGY / MUNDANE / ANECDOTE / FICTION / MYTH

Carl Clerkin (160) / 5:5 Designers (162) / Nacho Carbonell (164)
Óscar Díaz (166) / Interaction Research Studio (168)
mmmm... (174) / Zaunka (176) / Marc Owens (178)
Noam Toran & Onkar Kular (180) / Nic Rysenbry (188)
Urquiola/Berghinz (190)

- 9 Rosina Gómez-Baeza. Programa de anticipación
- 13 Erich Berger. Configurar el mundo
- 14 Roberto Feo y Rosario Hurtado en conversación con Catherine McDermott.
Comisariat *Nowhere/Now/Here*
- 28 Roberto Feo, Rosario Hurtado y Diego Sanmartín. El Emperador está desnudo

=====

33 **PROYECTOS PARTICIPANTES**

34 **SOLEDAD / EL YO / EL SER / SEDUCCIÓN / MEMENTO**

- Greetje van Helmond (36) / Bruce Bell (38)
- Daniel Charny & Gabriel Klasmer (40)
- Dash MacDonald (42) / Laura Potter (44) / Oscar Narud (52)
- Paul Cocksedge (54) / Tithi Kutchamuch (56) / Yuri Suzuki (58)
- Studio Glithero (60) / Noam Toran & Nick Williamsom (62)

74 **SISTEMA / MORFOLOGÍA / RECONFIGURAR / SIMBIOSIS**

- Assa Ashuach (76)
- Auger-Loizeau & Aleksandar Zivanovic - Material Beliefs (78)
- Elio Caccavale & David Muth - Material Beliefs (80)
- Tobie Kerridge - Material Beliefs (82)
- Susana Soares - Material Beliefs (84)
- Dainippon Type Organization (86)
- Eelko Moorer (88) / Fernando Brizio (90) / Dunne & Raby (92)
- Manel Torres - Fabrican Ltd. (104) / Onkar Kular (106)
- Gregor Timlin (108) / Jerszy Seymour (110)

120 **SOLIPSISMO / EXPANSIÓN / AUMENTO / REVELAR**

- Martí Guixé (122) / AA (126) / Bryony Birkbeck (128)
- David Bowen (130)
- Fulguro + Thomas Jomini Architecture Workshop (132)
- Martino Gamper (140) / Random International (142)
- Tord Boontje (144) / Pedrita (146)

158 **TIPOLOGÍA / MUNDANO / ANÉCDOTA / FICCIÓN / MITO**

- Carl Clerkin (160) / 5:5 Designers (162) / Nacho Carbonell (164)
- Óscar Díaz (166) / Interaction Research Studio (168)
- mmmm... (174) / Zaunka (176) / Marc Owens (178)
- Noam Toran & Onkar Kular (180) / Nic Rysenbry (188)
- Urquiola/Berghinz (190)

192 **ASSEMBLAGE / ABSORB / DIALOGUES / SUBVERT**
Daniel Eatock (194) / Santiago Cirugeda (196)
The Studio of Fernando Gutiérrez (206) / Maud Traon (208)
Amidov (210) / Marta Botas & Germán R. Blanco (212)
Olivia Flore Decaris & Tiago da Fonseca (214) / Raw Edges Design Studio (216)
Alejandro Mazuelas (218) / Troika (220) / Ernesto Oroza (222)

234 **LOSS / ABSENCE / THE UNSEEN / IDENTITY**
Bert Simons (236) / Corinne Quin (238) / Dominic Wilcox (240)
NB: Studio (242) / Pablo Valbuena (244) / Marei Wollersberger (246)
Mathias Hahn (256) / Tiago da Fonseca (258) / Alon Meron (260)

=====

IN CONVERSATION...

64 Daniel Weil with Terry Rosenberg. Some Things Are Worth Remembering
112 Ron Arad with Daniel Charny. Any Questions?
148 Javier Mariscal with Roberto Feo and Rosario Hurtado. What a Great Time we Had!
262 Gaetano Pesce with Ana Domínguez. Long Live Ugliness!

=====

ESSAYS

46 Laura Potter & Lin Cheung. Re:attachments1
94 Dunne & Raby. Evidence Dolls
124 Martí Guixé. Ex-designer: 10 Years
134 Matt Ward. Resistance is Futile: Design for Transformation
170 Andy Boucher. Make of it What you Will
182 Noam Toran & Keith Jones. Kiss me Deadly and the Cinematic Object
198 Santiago Cirugeda. Dwellings on Rooftops
224 Ernesto Oroza. The Aesthetics of the Transition to Progress and Technological Desobedience
248 Sean Hall. How to Miss the Point

=====

271 **BIOGRAPHIES**

=====

300 **CREDITS**

192 **ENSAMBLAJE / ABSORBER / DIÁLOGOS / SUBVERSIÓN**
Daniel Eatock (194) / Santiago Cirugeda (196)
The Studio of Fernando Gutiérrez (206) / Maud Traon (208)
Amidov (210) / Marta Botas & Germán R. Blanco (212)
Olivia Flore Decaris & Tiago da Fonseca (214) / Raw Edges Design Studio (216)
Alejandro Mazuelas (218) / Troika (220) / Ernesto Oroza (222)

234 **PÉRDIDA / AUSENCIA / LO NUNCA VISTO / IDENTIDAD**
Bert Simons (236) / Corinne Quin (238) / Dominic Wilcox (240)
NB: Studio (242) / Pablo Valbuena (244) / Marei Wollersberger (246)
Mathias Hahn (256) / Tiago da Fonseca (258) / Alon Meron (260)

=====

EN CONVERSACIÓN...

64 Daniel Weil con Terry Rosenberg. Hay cosas que vale la pena recordar
112 Ron Arad con Daniel Charny. ¿Alguna pregunta?
148 Javier Mariscal con Roberto Feo y Rosario Hurtado. ¡Qué bien lo hemos pasado!
262 Gaetano Pesce con Ana Domínguez. ¡Viva la fealdad!

=====

ENSAYOS

47 Laura Potter y Lin Cheung. Re:attachments1
95 Dunne & Raby. Evidence Dolls
124 Martí Guixé. Ex-diseñador. 10 años
135 Matt Ward. La resistencia es fútil. Diseño para la transformación
171 Andy Boucher. Saca tus propias conclusiones
183 Noam Toran y Keith Jones. El beso mortal y el objeto cinemático
199 Santiago Cirugeda. Viviendas en azoteas
225 Ernesto Oroza. La estética del tránsito al progreso y la desobediencia tecnológica
249 Sean Hall. Cómo pasar por alto lo importante

=====

271 **BIOGRAFÍAS**

=====

301 **CRÉDITOS**

ACT OF ANTICIPATION

=====

ROSINA GÓMEZ-BAEZA, Director, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón

With *Nowhere/Now/Here*, LABoral opens up a new path in its exhibition programme devoted to the sphere of Industrial Creation. In this, the sixteenth exhibition offered by the Centre, the designer duo formed by Roberto Feo and Rosario Hurtado (El Último Grito) steps up to the challenge as co-curators to overcome the traditional perception of design and redefine our relationship to the environment. In their own words: “using as a starting point the perspective that our environment has become part of us while we are not part of our environment, *Nowhere/Now/Here* encourages us to consider design as an integral component of the process that shapes the world”.

We are the only Centre in Spain devoted from its inception to technological culture, artistic research, and the production, instruction, exhibition and diffusion of art and creative industries. One of the objectives that gives us meaning is fostering the critical participation of the potential users of emerging contemporary artistic practises tied to industrial creation.

In our first 18 months, we have organised 15 exhibitions devoted to showing the status quo of creation and establishing the necessary foundations to anticipate the future evolution of artistic practises. The creation of new settings brings forth elements that facilitate the generation of new ideas. This has been demonstrated, to name but a few of our shows, in *Feedback* (Reactive art that responds to directions, inputs or the environment), *Emergentes* (Ten projects by Latin American artists/works in progress) and *Banquete_nodos y redes* (Interactions of Art, Science, Technology and Society in Spanish digital culture). We have also showcased the vast vision of the videogame world in the trilogy devoted to this theme: *Gameworld* (Videogames on the edge of Art, Technology and Culture), *Playware* (*Gameworld* Expansion Pack) and *Homo Ludens Ludens* (Locating play in contemporary culture and society).

Now, guided by *El Último Grito*, we enter the sphere of design, one of the quintessential creative industries. The notion of creative industries shatters the boundaries that long divided art and industry. Richard Florida, a US economics professor and theorist, asserts that “the emergence of the creative industries reflects both the growing economic worth of the arts as well as the increasingly important role played by symbolic value or brand recognition in the market economy”.

Its condition of “sector” involves a reformulation of the traditional relationships that existed until a few years ago between art, culture, design, craft and the practises linked to the new media on one hand, and their social contexts on the other. Today, hierarchical distinctions have been reduced to near extinction, and creators are very aware of interconnectivity, democracy, and relational power of online work and networks. All of the above leads to the formation of strong ties between fields like Advertising, Design, Architecture, Visual Arts, Crafts, Performing Arts, Fashion, Film, Interactive Gaming, Television, Radio, Publishing, and Software. Furthermore, the creative industries open up a dialogue between creators and organisations with the intent of generating opportunities for joint work, and constitute an increasingly significant component of post-industrial economies based on information. And in addition to contributing to economic growth and creating jobs, they operate as essential vehicles for the transmission of cultural identity and generate added value.

All these issues are very present in the exhibit proposal brought to us by Roberto Feo and Rosario Hurtado, who in *NowHere/Now/Here* offer their forecast of the future of industrial creation. “The work of designers always projects into the future. The project they are designing today will occupy at least a year of their lives. For some projects, ten or 20 years will have to pass before they reach the public and become part of our popular culture. What designers are thinking today is a vision of tomorrow”, they assert.

=====

ROSINA GÓMEZ-BAEZA, Directora, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón

LABoral emprende con *Nowhere/Now/Here* un nuevo camino dentro de su programa expositivo en el ámbito de la Creación Industrial. En la décimo sexta exposición que ofrece el Centro, el dúo de diseñadores formado por Roberto Feo y Rosario Hurtado (El Último Grito) asume, como comisarios, el reto de superar la percepción clásica del diseño para replantearse nuestra relación con el entorno. Utilizando sus propias palabras, “al adoptar como punto de partida la perspectiva de que nuestro entorno ha pasado a formar parte de nosotros sin que nosotros formemos parte de él, *Nowhere/Now/Here* nos anima a considerar el diseño como un componente integral del proceso que conforma el mundo”.

Somos el único Centro existente en España dedicado desde su misma concepción a la cultura tecnológica, la investigación artística, la producción, la formación, la exposición y la difusión del arte y las industrias creativas. Uno de los objetivos que justifica nuestra razón de ser es hacer participar críticamente a los posibles usuarios de las prácticas artísticas emergentes contemporáneas ligadas a la creación industrial.

Durante nuestros 18 primeros meses de existencia hemos organizado 15 exposiciones, cuyo objetivo ha sido mostrar el estado actual de la creación y sentar las bases que permitan anticipar la evolución futura de las prácticas artísticas. La creación de nuevos escenarios introduce elementos que permiten obtener nuevas ideas. Así se ha visto, por sólo citar algunas de nuestras muestras, en *Feedback* (Arte reactivo que responde a instrucciones, a *inputs* o a su entorno), *Emergentes* (Diez proyectos de artistas latinoamericanos/Trabajos en proceso) y *Banquete_nodos y redes* (Interacciones entre Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad en la cultura digital de España). Y también se ha puesto de relieve en esa amplísima visión del mundo de los videojuegos que hemos ofrecido a través de la trilogía centrada en esa temática: *Gameworld* (Videojuegos en la frontera entre Arte, Tecnología y Cultura), *Playware* (El mundo de los videojuegos: Pack de Expansión) y *Homo Ludens Ludens* (Situando el juego en la cultura y la sociedad contemporáneas).

Ahora, entramos, de la mano de El Último Grito, en el diseño, una de las industrias creativas por antonomasia. El concepto de industrias creativas rompe los límites que durante largo tiempo han existido entre el arte y la industria. El teórico de la economía y profesor norteamericano Richard Florida sostiene que “la emergencia de las industrias creativas refleja tanto el creciente valor económico de las artes, como el papel cada vez más importante desempeñado por el valor simbólico o de marca dentro de la economía de mercado”.

Su consideración como un “sector” supone una reformulación de las relaciones vigentes hasta hace escasos años entre el arte, la cultura, el diseño, la artesanía y las prácticas relacionadas con los nuevos *media*, por un lado; y sus contextos sociales, por el otro. Hoy las distinciones jerárquicas se han reducido hasta casi desaparecer y los creadores tienen muy presente la interconectividad, la democracia, el refuerzo de las relaciones y el trabajo en red. Todo ello supone la creación de estrechos vínculos en campos como la Publicidad, el Diseño, la Arquitectura, las Artes Visuales, la Artesanía, las Artes Escénicas, la Moda, el Cine, los Juegos Interactivos, la Música, la Televisión, la Radio, la Edición y el Software. Además, las industrias creativas establecen un diálogo entre creadores y organizaciones dirigido a generar oportunidades para un trabajo conjunto y constituyen un componente cada vez más importante en las economías post-industriales basadas en el conocimiento. No sólo contribuyen al crecimiento económico y la creación de empleo, sino que también actúan como elementos esenciales en la transmisión de la identidad cultural y en la creación de valor añadido.

Todas estas cuestiones están muy presentes en la propuesta expositiva que nos hacen Roberto Feo y Rosario Hurtado, quienes con *Nowhere/Now/Here* anticipan su visión de lo que será el futuro. “Los diseñadores siempre trabajan en el futuro. Diseñan hoy un proyecto al que dedicarán por lo menos un año de su vida. Para

NowHere/Now/Here broaches three key issues—Cultural resistance, Psychological exploration and Material intervention—and takes us on an inspiring journey through the personal visions, approaches and reflections of contemporary artists and collectives. The 78 works in the exhibition include everyday items, fashion and jewellery, but also installations and live shows by renowned designers as well as up-and-coming designers and students and recent graduates of design schools.

These artists come from 20 different countries, and inevitably there is a special emphasis on the work of natives of Asturias. El Último Grito has deemed essential for the Exhibition to engage the collaboration of an Asturian designer settled in Milan, Patricia Urquiola, who along with Martino Berghinz, designed the show. There is also the contribution of Fernando Gutiérrez, a native of Asturias, who from his London studio designed the corporate look of LABoral. Fernando Gutiérrez was the graphic designer for the *Nowhere/Now/Here* exhibition and the catalogue. The proposals of these natives of Asturias settled abroad have been treated as if they were additional pieces of the exhibition, and have succeeded in integrating the conglomerate of ideas currently gathered in LABoral.

The cast from Asturias is complete with Marta Botas and Germán R. Blanco, a designer and an enologist respectively, who develop wines as design projects in themselves; young Alejandro Mazuelas, who displays his piece *This is not a Souvenir*, winner of the First Prize in the ESAPA/DesignLAB Industrial Design Contest; and Víctor García from AA, a versatile *asturiano* based in New York.

Last of all, I want to thank our Board for believing and investing in this project, essential to establish our position in the future. I also want to thank Roberto Feo and Rosario Hurtado for the enthusiasm and dedication they have poured into this Exhibition, a show that departs from preconceived notions to explore new ways of understanding contemporary design. Thank you to Patricia Urquiola and Martino Berghinz for a design that ensures the visitor the maximum enjoyment of the works, and to Fernando Gutiérrez for the exquisite graphic design of the exhibition and its catalogue. And to all artists whose work is featured in *Nowhere/Now/Here*, the true protagonists of the event.

algunos proyectos pueden pasar diez o 20 años antes de que lleguen al público y se conviertan en parte de nuestra cultura popular. Lo que los diseñadores piensan hoy es una visión del mañana”, afirman ambos.

Nowhere/Now/Here aborda tres temas clave –resistencia cultural, exploración psicológica e intervención material– y nos embarca en un viaje inspirador a través de las visiones, los enfoques y las reflexiones personales de los artistas o colectivos presentes. Las 78 obras que se exhiben incluyen productos cotidianos, moda o joyas, pero también instalaciones y muestras en directo de diseñadores reconocidos, junto a diseñadores emergentes o estudiantes y recién licenciados.

Estos artistas proceden de una veintena de países y, como no podía ser de otra manera, la presencia asturiana adquiere una especial relevancia. El Último Grito ha considerado esencial en la producción de la Exposición la colaboración con la diseñadora asturiana asentada en Milán, Patricia Urquiola, quien junto a Martino Berghinz, es autora del diseño. Y también la de Fernando Gutiérrez, asturiano de origen, quien desde su estudio en Londres diseña la identidad visual corporativa de LABoral. Para *Nowhere/Now/Here*, Fernando Gutiérrez ha realizado el diseño gráfico y del catálogo. Las propuestas de estos asturianos que trabajan en el extranjero han sido tratadas como si fuesen piezas de la Exposición misma y han permitido dar forma a todo el conglomerado de ideas que ahora se reúnen en LABoral.

La nómina de asturianos se completa con Marta Botas y Germán R. Blanco, una diseñadora y un enólogo asturianos que desarrollan vinos como proyectos en sí mismos; con el joven Alejandro Mazuelas, quien muestra su pieza *This is not a Souvenir*, ganadora del Primer premio del Concurso de Diseño Industrial ESAPA/Design-LAB; y con Víctor García, de AA, polifacético asturiano afincado en Nueva York.

Deseo, por último, agradecer a nuestro Patronato su implicación y apuesta por este proyecto, fundamental para consolidar nuestro futuro. Y también el entusiasmo y la dedicación de Roberto Feo y Rosario Hurtado por esta Exposición que se aleja de definiciones preconcebidas para investigar nuevas formas de entender el diseño contemporáneo. Gracias a Patricia Urquiola y Martino Berghinz por un diseño que facilita el máximo disfrute de las obras al visitante, y a Fernando Gutiérrez por su exquisito diseño gráfico y del catálogo. Y también, a todos los artistas que están presentes con sus obras en *Nowhere/Now/Here*, todos ellos los verdaderos protagonistas.

SHAPING THE WORLD

=====

ERICH BERGER, Chief Curator, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial stands for a new model of art centre which defines itself as a centre for exhibitions, education, research and production. It emphasizes dynamization with the aim of becoming an information and knowledge space realized within the socio-cultural environment of Asturias (locally) and the world as such (globally). LABoral establishes itself as a space for social dialogue and a site for the convergence of different disciplines in which new social synergies are represented. Its integral programme proposes strategies of participation and dialogue on the intersection of art and industrial creation for the exchange of information and knowledge. This is realized through the promotion of communication and transversality between the areas of action of LABoral. The name of the centre points precisely in that direction.

The approach to art is to look at visual arts with an extended, open and interdisciplinary view, from established practices to new and emerging artistic genres. The emphasis on interdisciplinarity opens the door towards industrial creation, which is a way of transforming creativity into a cultural asset capable of generating economic growth. In general one can say that LABoral focuses on disciplines which are able to act, speak, question and reflect on contemporary issues within our society and current times, which are actively participating in the process of the constitution and survey of the human condition. Examples in the category of industrial creation would be for example videogames, where LABoral just ended its big exhibition trilogy, architecture or, like in this case, design.

The experimental design exhibition *Nowhere/Now/Here*, curated by the Spanish designers Roberto Feo and Rosario Hurtado (El Último Grito) embodies perfectly the concepts and strategies proposed and supported by LABoral as explained before. The Exhibition features over 70 works by international designers brought together with the idea that through design we are able to actively take a role in shaping our environment. The idea of transversality (which in fact was the working title of the Exhibition) LABoral has about its lines of inquiry, is put into practice by El Último Grito. Not knowing if the curators or respective individual designers agree, it is highly interesting how blurred the line between art, design and other creative disciplines has become. It always was, of course, one might say, but gradually it becomes visible that we move from interdisciplinary collaborations to transdisciplinary practice and so produce knowledge beyond disciplines and practitioners beyond disciplines. Part of this movement is also the active participation of the practitioners and the growing certainty that actions result in consequences which one has to take responsibility for. Design offers us a lurking epistemological pitfall: design is like it is because the world is it how is, and so one could claim design to be a negative form of our world. Like the handle of a coffee-cup can be seen as the negative to the grip of a hand, or a citrus squeezer which computes an orange with the law of gravity and fluid dynamics into a perfect glass of orange juice.

In theory and practice, *Nowhere/Now/Here* is able to show us that design is not a passive practice but able to actively and responsibly participate in shaping and constituting our world.

=====

ERICH BERGER, Comisario Jefe, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial representa un nuevo modelo de centro de arte que se define como un centro de exposiciones, educación, investigación y producción. Pone el acento en la dinamización con el objetivo de convertirse en un espacio de información y conocimiento dentro de –a nivel local– el entorno sociocultural asturiano, y –a nivel global– el mundo en su conjunto. LABoral se posiciona como un espacio para el diálogo y como un lugar para la convergencia de diferentes disciplinas en el que las nuevas sinergias sociales estén representadas. Su programa integral propone estrategias de participación y diálogo en la intersección misma del arte y la creación industrial, dirigidas al intercambio de información y conocimiento, una tarea que se realiza a través de un fomento de la comunicación y transversalidad entre los diversos campos de acción de LABoral. El propio nombre del Centro apunta elocuentemente hacia esa dirección.

El enfoque artístico de LABoral es el de contemplar las artes visuales desde una perspectiva amplia, abierta e interdisciplinaria, cubriendo desde las prácticas artísticas más consolidadas a los nuevos géneros emergentes. Ese énfasis en la interdiscipliniedad abre la puerta a la creación industrial, que es una forma de transformar la creatividad en un activo cultural susceptible de generar crecimiento económico. Podríamos, en términos generales, afirmar que LABoral se centra en aquellas disciplinas que son capaces de actuar en, hablar de, y cuestionar y reflexionar sobre las problemáticas contemporáneas que afectan a nuestra sociedad y a nuestro tiempo, y que desempeñan un papel activo en la constitución y estudio de la condición humana. Ejemplos dentro de la categoría de la creación industrial serían los videojuegos, sobre los que LABoral acaba de finalizar su gran trilogía expositiva, la arquitectura o, en este caso, el diseño.

La exposición de diseño experimental *Nowhere/Now/Here*, comisariada por los diseñadores españoles Roberto Feo y Rosario Hurtado (El Último Grito), encarna a la perfección los conceptos y estrategias propuestos y apoyados por LABoral que acabamos de explicar. La Exposición incluye más de 70 obras de diseñadores internacionales, reunidos en torno a la idea de que el diseño nos permite asumir un papel activo en la configuración de nuestro entorno. El Último Grito pone aquí en práctica ese concepto de transversalidad (que fue, de hecho, el título provisional de trabajo de la Exposición) que LABoral incluye en sus líneas de investigación. Desconozco hasta qué punto los comisarios o los diseñadores estarán de acuerdo, pero resulta, en mi opinión, muy interesante lo difusa que se ha vuelto la frontera entre el arte, el diseño y otras disciplinas creativas. Podríamos decir que siempre fue así, pero hoy, el tránsito de la colaboración interdisciplinaria a la práctica transdisciplinaria resulta más visible que nunca, produciendo conocimiento y creadores que trascienden las disciplinas. La participación activa de los creadores y la certeza, cada vez mayor, de que las acciones llevan aparejadas consecuencias cuya responsabilidad es necesario asumir, forma también parte de ese movimiento. Pero, un riesgo epistemológico nos acecha con relación al diseño: el diseño es como es porque el mundo es como es, por lo que podríamos alegar que el diseño es una forma negativa de nuestro mundo. Igual que podemos considerar que el mango de una cafetera es negativo para la mano que lo empuña, o que un exprimidor que procesa una naranja bajo la ley de la gravedad y la dinámica de fluidos da como resultado un vaso de zumo de naranja perfecto.

En la teoría y en la práctica, *Nowhere/Now/Here* está en condiciones de demostrarnos que el diseño no es una actividad pasiva sino que es capaz de participar, activa y responsablemente, en la configuración y conformación de nuestro mundo.

EL ÚLTIMO GRITO
COMISARIAR
NOWHERE/NOW/HERE
CURATING
NOWHERE/NOW/HERE

=====

Nowhere/Now/Here es el título de una exposición en LABoral ideada por el estudio de diseño **EL ÚLTIMO GRITO**. Bajo este nombre, Rosario Hurtado y Roberto Feo llevan más de diez años investigando, y generando nuevos contextos en la práctica del diseño, con la ambición no sólo de hacer un diseño que inspire a la gente a ser diseñadores ellos mismos, sino también de hacerlo desde fuera de las definiciones aceptadas del mismo, buscando nuevos tipos de conexiones en su trabajo y creando sus propias definiciones de lo que la práctica del diseño pueda llegar a ser.

El equipo de *Nowhere/Now/Here* incluye al diseñador gráfico Fernando Gutiérrez, nacido en el Reino Unido de padres españoles, a los arquitectos y diseñadores Patricia Urquiola y Martino Berghinz, que trabajan desde Milán, y a los comisarios asociados Daniel Charny, Catherine McDermott e Ilka Schaumberg, con sede en Londres y Berlín.

Nowhere/Now/Here sugiere nuevas direcciones y alternativas dentro del campo del diseño contemporáneo, a través de proyectos que investigan las nuevas tecnologías y que cuestionan las culturas imperantes, al mismo tiempo que muestran la rica complejidad y rareza de nuestras vidas.

=====

Nowhere/Now/Here is the title of this 2008 LABoral exhibition, devised by the design practice **EL ÚLTIMO GRITO**. Under this name, the partnership of Roberto Feo and Rosario Hurtado has investigated and generated new contexts for contemporary design practice with the ambition to not only inspire people to become designers, but also to move away from fixed definitions of design and to search for new definitions of what design practice could be.

The team behind *Nowhere/Now/Here* includes graphic designer Fernando Gutiérrez, UK born to Spanish parents, the architects and designers Patricia Urquiola and Martino Berghinz, working in Milan, and consultant curators Daniel Charny, Catherine McDermott and Ilka Schaumberg, based in London and Berlin.

Nowhere/Now/Here both reflects on and suggests new ways forward for contemporary design, revealing projects ranging across new technologies, culture and ethics, alongside the rich complexities and constant strangeness of human life.

=====

Entrevista de / Interview by CATHERINE MCDERMOTT

The curatorial concept developed for *Nowhere/Now/Here* was a direct response to LABoral's interdisciplinary research programme. LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón, Asturias) was founded in 2007 as a new Spanish venue for projects that connect creativity with industry and technology, described as “professional encounters at the intersection of art and technology”. *Nowhere/Now/Here's* response to these ambitions is the widest possible participation, not only from designers but also from theorists, artists, manufacturers, curators and the wider community. El Último Grito invited an innovative exhibition team of creative practitioners who also suggested a blueprint for new 21st century European practice.

The Exhibition's detailed overview of creative design practice and process includes the work of over 70 designers and artists. These representative projects range from established masters of European design to emerging practitioners and offer the visitor unique insights into current thinking around design. Arranged in six sections, the Exhibition frames a series of challenging design issues around contemporary life and contemporary creativity. These sections are not arranged around conventional themes of style or materials, or shared factors in terms of the problems they address or their outcomes. They have been grouped together in order to create moments, images and stories for the visitor to find her/his own point of access to the ideas and the work. Roberto Feo and Rosario Hurtado's inspiration for this approach comes from Kurt Vonnegut's iconic 1969 novel, *Slaughterhouse Five*. “Billy couldn't read Trafaladorian, of course, but he could at least see how the books were laid out—in brief clumps of symbols separated by stars. Billy commented that the clumps might be telegrams. “Exactly”, said the voice. “They are telegrams?” “There are no telegrams on Trafalador. But you're right: each clump of symbols is a brief, urgent message—describing a situation, a scene. We Trafaladorians read them all at once, not one after the other. There isn't any particular relationship between all the messages, except that the author has chosen them carefully, so that, when seen all at once, they produce an image of life that is beautiful and surprising and deep. There is no beginning, no middle, no end, no suspense, no moral, no causes, no effects. What we love in our books are the depths of many marvellous moments seen all at one time.”

In the same way *Nowhere/Now/Here* associates words with each of the six exhibition groups, to open up the potential of looking at these extraordinary projects with a fresh eye:



=====
Roberto Feo & Rosario Hurtado.
Foto: David Falkner

El concepto de la Exposición fue una respuesta directa a la programación interdisciplinar por la que LABoral Centro de Arte y Creación Industrial ha apostado, desde su fundación en 2007 en Gijón (Asturias), como un lugar de encuentro e intersección entre el arte y la tecnología. La reacción de *Nowhere/Now/Here* a estas ambiciones ha sido la de contar con una amplia participación no sólo de diseñadores, sino también de teóricos, artistas, industriales, comisarios, periodistas. El Último Grito invitó a una serie de profesionales a formar parte de un equipo realmente innovador que permitiera la elaboración de esta Exposición que, pienso, podrá servir de marco a otros profesionales en un futuro próximo.

La Exposición ofrece una visión detallada del ejercicio del diseño y de sus diferentes procesos a través del trabajo de más 70 artistas y diseñadores. La selección de trabajos comprende proyectos de reconocidos maestros del diseño y también de jóvenes diseñadores, ofreciendo al visitante una gran oportunidad de entender las distintas líneas de pensamiento en el diseño contemporáneo. La Exposición aparece enmarcada en seis secciones, en las que se tratan temas relacionados con nuestras formas de vida y nuestras ideas sobre la creatividad en relación al diseño. Estas secciones no han sido organizadas siguiendo un formato convencional de temas como pudiera ser el uso de los materiales o el estilo, ni en función de sus objetivos, ni de los problemas que resuelven, sino que han sido agrupadas para crear momentos, imágenes e historias para que el público encuentre su propio punto de acceso a las ideas y a los trabajos expuestos. Rosario y Roberto mencionan *Slaughterhouse Five*, la icónica novela de Kurt Vonnegut, como una influencia fundamental a la hora de idear este formato:

“Billy evidentemente no podía leer Trafaladorian, pero pudo al menos ver cómo estaban estructurados los libros: en breves grupos de símbolos separados por asteriscos. Billy comentó que los grupos podrían ser telegramas. “Exacto”, dijo la voz. “Son telegramas.” “No existen los telegramas en Trafalador. Pero estás en lo cierto: cada grupo de símbolos es un mensaje urgente que describe una situación, una escena. Los trafaladorians los leemos todos de una vez, en lugar de leerlos uno detrás de otro. No existe una relación particular entre los mensajes, excepto que el autor los ha elegido cuidadosamente para que, al leerlos todos a la vez, produzcan una imagen de la vida que sea hermosa, sopresiva y profunda. No existe el principio, ni el medio, ni el fin, ni el suspense, ni la moral, ni las causas, ni los efectos. Lo que nos gusta de nuestros libros son los profundos contenidos de muchos momentos maravillosos contemplados de una vez.”

SYSTEM / MORPHOLOGY / RECONFIGURE /
SYMBIOSIS

SOLITUDE / THE ONE / THE SELF / MEMENTO

TYPOLOGY / MUNDANE / ANECDOTE / FICTION / MYTH

SOLIPSISM / EXPANSION / REVEAL / AUGMENTATION

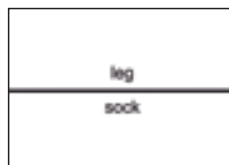
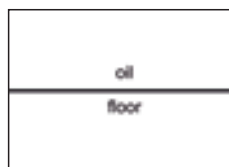
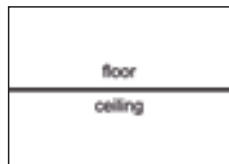
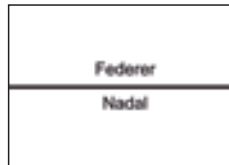
ASSEMBLAGE / ABSORB / DIALOGUE / SUBVERT

LOSS / ABSENCE / TRACE / THE UNSEEN / IDENTITY

The catalogue is also visualized not simply to document the exhibits but as a key element of the Exhibition project. To understand contemporary creative practice, *El Último Grito* has identified designers whose work has changed not only preconceived ideas of what was understood as design. In the catalogue are interviews with Ron Arad, Javier Mariscal, Gaetano Pesce and Daniel Weil, included not only for what they have done, but even more because they remain at the forefront of contemporary design, continuing to produce uncompromising and challenging projects. Their ideas about process and creativity give us the opportunity to understand, if not who we are, or where we are going, then at least where we come from as designers. In addition to these important interviews are essays by a younger generation of practitioners, including Dunne & Raby, Santiago Cirugeda, Ernesto Oroza, Sean Hall, Laura Potter & Lin Cheung, Matt Ward, Martí Guixé, Andy Boucher and Noam Toran.

CATHERINE MCDERMOTT: Exhibitions for *El Último Grito* seem to have become a key method used to develop your creative practice. Could we explore this a little further?

EL ÚLTIMO GRITO: Exhibitions of our own work have always been a great opportunity to explore ideas detached from the daily routine of work that goes on in a design studio. In fact a certain degree of improvisation is not only desired but also essential. In this way we allow the space and the moment to influence the production, the making and ultimately, the outcome. Arriving to this way of working has been a combination of our instinctive drive to create narrative stories, which interconnect the exhibits. We have always understood our work, not as individual objects, but as a whole, continuous flow of ideas and interconnected matter. Secondly, there is a conscious decision to create a “system” that would liberate us from the constraints that different materials for constructing objects present and the influence these constraints have in the actual decision making and designing



=====
[El Último Grito. Línea, 2005.](#)
[Secuencia de la animación](#)
=====
[El Último Grito. Línea, 2005.](#)
[Sequence of the animation](#)

Del mismo modo, en *Nowhere/Now/Here* cada grupo está definido tan sólo por una asociación de palabras que dejan abierto el camino para observar los trabajos con una mirada fresca:

SISTEMA / MORFOLOGÍA / RECONFIGURAR / SIMBIOSIS

SOLEDAD / EL YO / EL SER / MEMENTO

TIPOLOGÍA / MUNDANO / ANÉCDOTA / FICCIÓN / MITO

SOLIPSISMO / EXPANSIÓN / REVELAR / AUMENTAR

ENSAMBLAJE / ABSORBER / DIÁLOGO / SUBVERSIÓN

PÉRDIDA / AUSENCIA / RASTRO / LO NUNCA VISTO /
IDENTIDAD

Igualmente, el catálogo ha sido concebido no sólo como una documentación de las obras, sino como uno de los elementos centrales de la Exposición. Para contextualizar el trabajo que se ha presentado, el catálogo incluye entrevistas con cuatro grandes maestros del diseño contemporáneo: Ron Arad, Javier Mariscal, Gaetano Pesce y Daniel Weil. Todos ellos han sido incluidos, además de por su producción artística, porque hoy en día su trabajo y sus ideas siguen estando en la vanguardia del diseño y nos permiten entender, sino quiénes somos o a dónde vamos, de dónde venimos como diseñadores.

A estas importantes entrevistas se les suman una serie de textos aportados por algunos de los artistas que muestran trabajos en la Exposición: Dunne & Raby, Santiago Cirugeda, Ernesto Oroza, Laura Potter & Li Cheung, Martí Guixé y Noam Toran, y por los tres jóvenes académicos Matt Ward, Sean Hall y Andy Boucher. De esta forma se da pie a que sean los propios artistas los que contextualicen, a través de sus inquietudes personales, el trabajo que se presenta.

CATHERINE MCDERMOTT: Al parecer, las exposiciones de vuestro trabajo se han convertido en un elemento clave dentro del desarrollo de vuestro proceso de creación. ¿Ha sido una decisión consciente o una casualidad?

EL ÚLTIMO GRITO: Desde el principio consideramos las exposiciones como una oportunidad de reflexionar sobre el trabajo que exponíamos. De esta reflexión surgía la exposición misma, el cómo los objetos se relacionaban y dialogaban los unos con los otros y el crear una cierta narrativa que los aunaba en ese espacio en particular, y que se expresaba de diversas maneras.

Así fuimos desarrollando un sistema de trabajo que

of an object. This influence of the materials does not only relate to the making itself, but to the shapes and typologies produced. This is the reason we work with packing materials in our installations. They do not have the preciousness of other materials and they are malleable, to the degree that we can design and make, not only with our hands, but also with our bodies, giving us the opportunity to explore new typologies there and then. At the same time, this process questions ideas about finish and challenges the industrial resolution as the dominating one. So pervasive is this finished manufactured effect that even DIY objects try to reproduce it. In this context our choice of a revolutionary contemporary object is more likely to be a hand knitted jumper from a relative or a friend—with all its imperfections and untraceable manufacturing process, it suggests a process connected to life and creativity that inspires us.

To sum up, exhibitions are essential for us in that they point out new directions. Exhibitions offer the opportunity to bring together ideas and experiments, to take time, to let go and create a liberating moment where anything can happen. This is what we call “Design Performance/Performing Design”.

We have used LABoral in this way, to reflect around our work, to move from the personal to the universal and to identify the parallelisms in other work in a very detailed research process. When the exhibits were finally brought together—the “pieces of the puzzle”—we wanted to break everything up and rework the display in a more intuitive way, investigating associations that would take our ideas and thinking further. We want the visitor to experience these connections not only between the pieces but also with all the fragments of culture to slowly build a different understanding of design.

We have no control, for example, over what we might find during one of our installations and the exhibition offers a similar leap into the unknown. Important to us in this context is collaboration with creatives who would take the physical design of the Exhibition from us and bring to the project a different perspective to the show and an element of surprise that we could not anticipate. From the moment we met with Patricia Urquiola, Martino Berghinz and Fernando Gutierrez we made it clear that we wanted them to envisage both the catalogue and the design as exhibits on their own right and that we wanted them to play and enjoy the process, be part of the Exhibition. Working with both these designers and their teams, what they have brought to the project and hopefully what we have contributed to their process and ideas, has been a great learning experience.

CM: Having collaborated with you throughout the

nos permitiera usar el tiempo de reflexión que nos brindaban las exposiciones, alejados de la cotidianidad del estudio, para crear nuevos proyectos e investigar ideas. Un fuerte exponente de improvisación, dejando que el espacio y el momento determinen los medios de producción, los objetivos y, consecuentemente, los resultados se convirtieron en los ingredientes esenciales.

Nuestra tendencia a generar narrativas y la búsqueda de “herramientas” que nos liberasen de todas las restricciones que nos impone la cultura del diseño a la hora de crear objetos, fueron determinantes en el desarrollo de esta forma de trabajo. Hemos trabajado para nuestras instalaciones con materiales de embalaje, porque no tienen esa preciosidad de otros materiales y porque son maleables hasta el punto de que podemos diseñar y crear no sólo con la cabeza y las manos, sino también usando todo nuestro cuerpo. A través de procesos como éste, se desafía y cuestiona el objeto industrial como objeto dominante en la producción de diseño. Así que, en este contexto, si tuviéramos que elegir un objeto realmente revolucionario, nos decantaríamos probablemente por un jersey hecho a mano por tu abuela (por ejemplo), donde las “imperfecciones” son parte del proceso, conectando el objeto a la vida y la creatividad de su autor.

En resumen, utilizamos las exposiciones para anticipar nuevas direcciones en nuestro propio trabajo. Son oportunidades para explorar ideas y experimentar, tomándonos el tiempo para dejarnos llevar y crear un momento

=====

El Último Grito.
Tagged #6, 2006. Secuencia de
la instalación en Stanley Picker
Gallery, Londres

=====

El Último Grito.
Tagged #6, 2006. Sequence
of the installation at Stanley
Picker Gallery, London



production of the Exhibition, I noticed that you have developed this project as any other project in your studio. Do you see the Exhibition in the same way as any other project brief for your practice?

EUG: This is exactly right. We did approach the Exhibition very much like every other project. We had a brief from LABoral to curate an exhibition of experimental design. It was an ambitious remit and our first decision was to define exactly what the concept of “experimental” meant to us. For us the focus was around questions of design boundaries and how designers might challenge these definitions. It is the key issue in our work and something we spend a lot of our time investigating and researching. For the Exhibition we identified an incredibly rich diversity of practice alongside so many shared ideas, shared sensibilities tackling common problems.

We would describe *Nowhere/Now/Here* more like a design experiment than an experimental design exhibition. It was amazing to create a “conversation” with the exhibits and to create opportunities to interpret these objects in relation to individual experience and recollection. Our ambition is to empower people to look at design critically and with confidence. It is the reason we started with a quote from Frank Costello, the mafia boss in Martin Scorsese’s film *The Departed*, “I don’t want to be a product of my environment, I want my environment to be a product of me”. It’s a line which sets the tone of the whole movie but it creates a resonance for us with design. As designers we are not happy being a product of our environment. We believe the potential of design is to generate the environment in a totally different way. It also means taking responsibility for the way you live, the things you buy. As consumers we need to question the way we want to live, just what are the things that we need and try to understand the possibility to achieve this. Questioning these needs and trying to subvert the existing culture of objects only helps to liberate the user, the consumer, from the ties of custom and culture.

The exhibits are selected because they challenge these mainstream “realities”, works produced by people whose consciousness challenges these realities in many different ways. This is not about presenting Utopian worlds or new systems for better living. That would be another “offer”, selling another model for society. This is about “demand”, about people who think about personal needs and who do not follow consumer trends without question. When you work around personal wants and needs you connect with the bigger holistic vision because we are not so different from each other. We like to quote a friend who says “if you have a sofa, you sit on it and if you have a television, you watch it”, it is unavoidable. We would



=====
Amidov. *Parkenlicht*, 2008.
Foto: Moti Fishbain

donde cualquier cosa es posible. A esto es a lo que llamamos “Design Performance / Performing Design”. Para *Nowhere/Now/Here*, hemos usado LABoral del mismo modo que utilizamos otros espacios expositivos. Como un lugar para reflexionar y crear conexiones entre lo personal y lo universal, creando paralelismos entre los trabajos de los creadores invitados. A modo de rompecabezas gigante, íbamos uniendo las diferentes piezas. Una vez que estuvieron encajadas, decidimos deshacerlo todo y reconectarlas de forma intuitiva, investigando narrativas, imágenes mentales, sensaciones, buscando un sistema abierto que permitiese al visitante explorar e interpretar los hallazgos de forma personal y poder así llegar a conclusiones propias.

En este contexto, para la producción de *Nowhere/Now/Here* ha sido esencial la colaboración con otros creativos. Patricia Urquiola y Martino Berghinz, por una parte, y Fernando Gutiérrez, por la otra, han dado forma a este conglomerado de ideas. Desde el primer momento tuvimos claro que tenían que tratar su diseño como si fuesen piezas de la Exposición misma, logrando así que el contenido y el contenedor sean un todo. Esto ha sido una experiencia fascinante que creemos que se comunica claramente, tanto a través de la Exposición misma como de su catálogo.

CM: Al haber colaborado con vosotros en la producción de la Exposición, he podido observar que habéis desarrollado este proyecto expositivo como si fuera otro proyecto más del estudio. ¿Es para vosotros un comisariado lo mismo que un proyecto?

EUG: Es cierto que hemos afrontado esta Exposición de la misma manera que realizamos cualquier otro proyecto que pasa por el estudio. El *brief* de LABoral fue comisariar una exposición sobre “diseño experimental”. Así que lo principal fue intentar establecer cuál sería el significado de “experimental” para nosotros. Una vez más quisimos crear una conexión con nuestro propio trabajo, centrándolo alrededor de la definición de diseño y de la delimitación (o no) de su campo de acción, que ha sido siempre uno de nuestros mayores intereses.

Decidimos que la Exposición debería intentar mostrar el mayor número de aproximaciones o tendencias. Para ello es necesario entender las fuerzas que empujan y ensanchan nuestro entendimiento del mundo en que vivimos: la tecnología como llave que genera oportunidades de cambio y la cultura que continuamente cuestiona nuestras ideas sobre quienes somos y a dónde vamos.

Como consecuencia, establecimos tres estrategias y sus campos de acción:

1. Intervención_campo material: Los procesos de transformación de materiales, la tecnología y la bio-

like visitors to the show to leave inspired and empowered to become “citizen designers”.

CM: Stories and future scenarios are a strong theme in the work of El Último Grito. Could you develop in more detail exactly how these scenarios contextualise your view of design?

EUG: Designers always work in the future. They design today something that will take minimum a year, in many cases two or three, and in others even ten to 20 years, to be available to the public, to be part of the mainstream, to become culture. What designers think today is the vision for tomorrow, but the future is not only about the objects that will be available in shops. Everything around us has been designed and whatever will surround us in the future will have been designed. This is why exhibitions like *Nowhere/Now/Here* are so important. They present possible future scenarios, some are already here and available, some will be there soon and others will never happen, but the fact that they have been brought to live as prototypes has already influenced and changed the future. This is happening now and it is important to be aware of it. Creating narratives and exploring alternative scenarios introduces elements that we could not anticipate and takes your thinking to places that you did not foresee. For us it is a way of thinking about different possibilities, in a way it is clear that if you change one of the parameters everything else will change. It is a process that then feeds itself.

When we received the commission to organise this Exhibition, we asked ourselves a simple question: which

=====

Daniel Charny & Gabriel Klasmer. *Sports Furniture*, 2008 (basado en una versión fotográfica de 2003)

=====

Daniel Charny & Gabriel Klasmer. *Sports Furniture*, 2008 (based on photographic version 2003)



tecnología, los materiales genéticos y su manipulación, el graffiti y la súper-imposición, la reducción de material o su destrucción, el consumismo y el medio ambiente.

2. Exploración_campo psicológico: donde la percepción y experiencia personal de los objetos genera emociones y sensaciones subjetivas, objetos generados desde estas experiencias, o la psique como nuevo área de trabajo para el diseño.

3. Resistencia_campo cultural: nuevas alternativas a las estructuras sociales y económicas, creencias y rituales; resistencia a aceptar los tipos preestablecidos tanto en forma de objeto como en la práctica misma del diseño.

Estas tres áreas fueron tan sólo un punto de partida para empezar a definir el trabajo que formaría parte de la Exposición, pero no queríamos realmente entenderlas como categorías o secciones, ya que pensamos que automáticamente imponen una forma de entender los trabajos. Así, decidimos que reagrupando los trabajos de una forma más intuitiva, permitiríamos a los visitantes crear sus propias interpretaciones y que la Exposición sería navegada de una forma no lineal. La selección de los trabajos se centró en creadores que desafían al *status quo* de la cultura del diseño. No son trabajos que intentan sugerir nuevos mundos utópicos u ofertar sistemas de vida mejores. Son trabajos realizados desde la posición del que demanda, sin intención de servir o proveer a un usuario que sigue pautas de consumo preestablecidas. Como dice un amigo nuestro “Si tienes un sofá, te sientas en él, y si tienes una televisión, la ves”, es más o menos inevitable. Para abreviar, *Nowhere/Now/Here* es un ejercicio de cuestionarse ciertas maneras de entender e interpretar la realidad. Aquí se plantean tantas como creadores intervienen. Finalmente, lo que nos gustaría es que los visitantes salieran de ella con una actitud más inquisitiva sobre el mundo material del que nos rodeamos y con la sensación de poder tomar decisiones sobre nuestro propio entorno, dispuesto a ser lo que definimos como “citizen designer”.

CM: La creación de historias y el examen de posibles futuros son puntos fuertes en el trabajo de El Último Grito. ¿Podéis explicar como usáis los mismos para contextualizar vuestras ideas sobre el diseño?

EUG: Los diseñadores siempre trabajan en el futuro. Diseñan hoy un proyecto que tardará por lo menos un año, en gran parte de los casos hasta tres ó cuatro e incluso pueden pasar hasta diez o veinte, hasta que llegue al público de la calle, para convertirse en parte de nuestra cultura popular. Lo que los diseñadores piensan hoy es una visión del mañana, que no sólo son los productos que podremos comprar en un futuro, sino que comprende todo lo que nos rodea y

are the things that are important to us? We debated how design moves forward, what strategies designers use to push the boundaries. From the beginning we decided that the LABoral exhibition would try to map out as many differences as possible as well as shared approaches. Also fundamental to our thinking about design were the forces pulling and stretching design, technology and culture. Technology raises the potential for social, environmental and cultural change; and culture pulls and stretches the notions, the typologies and questions around design in terms of who we are and where we are going. Looking at these issues we determined three broad action-scapes and an accompanying strategy:

1. *Material_intervention*: transforming the materials used to achieve new “things”, graffiti adding material, taking away material (destroying), genetic material and genetic manipulation, technology and bio technology, consumerism and the environment.
2. *Psychological_exploration*: where the psychological/personal experience of the object triggers emotions and sensations, objects that are generated from experiences where designers look to the psychological construct of people as a new working arena.
3. *Cultural_resistance*: proposing new alternatives to existing social, economic structures, belief systems and rituals; resistance to accept agreed typologies both in terms of object or even what the design practice should be.

These three areas became the starting point to explore the work for the Exhibition, but we were wary of using them as sections for the show. We did not want to divide and separate works in such categories but rather present them in a more intuitive way, through an association of ideas that may be more difficult to understand but is hopefully much more inspirational and rewarding for the visitor. The Exhibition avoids linearity and suggests associations that offer multiple possibilities inviting the visitor to follow the layout or discover their own way of travelling the show. That was the brief we supplied to Patricia Urquiola and Martino Berghinz: we wanted permeable spaces, where you could feel secluded and part of the whole at the same time. We think this was achieved in the shared elements of the work and the alternatives to how things “are”, thus empowering the visitor to make, think and question why things are the way they are and not just accept them.

CM: The interactions between design and other disciplines are at the heart of 21st century design debates. They are also a strong curatorial theme in the Exhibition groups. Can we explore these themes and how they help contextualise the featured projects?

EUG: Our vision of design is global and for us design



=====
Auger-Loizeau.
Artificial Horizon, 2000.
Foto: Auger-Loizeau

rodeará. Exposiciones como ésta son importantes, son ocasiones de plantearnos propuestas diferentes, algunas ya son una realidad y otras nunca lo serán, pero el hecho de poder discutirlos ya está automáticamente influenciando cómo será este futuro. Esto es lo que está pasando ahora y es importante estar al tanto de ello.

Como proceso de pensamiento, la creación de nuevos escenarios introduce elementos que el diseñador difícilmente puede prever, y de esta forma le permite llegar a nuevas ideas. Está claro que si cambias una de las variables en la ecuación el resultado será distinto.

El trabajo de Dunne & Raby ha influido a muchos de los artistas que participan en la Exposición. Aquí presentan *Evidence Dolls*, un proyecto que investiga las posibilidades del diseño dentro del campo de la ingeniería genética planteando preguntas clave. ¿Qué clase de productos se generarán cuando la ingeniería genética se convierta en parte de nuestra vida coti-

automatically opens the possibility of action. Today the big argument is art vs. design. From our point of view both are design but with different kinds of outcomes. As design abandons its functionalist role we are looking at more diverse areas for practice and entering areas of work previously only inhabited by artists. Vilém Flusser describes this perfectly in his book *About the Word*: “The word «design» has managed to retain its key position in everyday discourse because we are starting (perhaps rightly) to lose faith in art and technology and to wise up to the design behind them”.

Take, for example, the work of the Spanish artist Pablo Valbuena, whose background is architecture and whose practice explores time and space through light. How a light beam, for instance, something completely immaterial, can transform our perception of the physical space that surrounds us. For us there is no distinction in this kind of exploration between art and design, both raising questions and opening possibilities.

Projects on the other side of the spectrum comes from Bryony Birbeck, a young and exciting graphic designer. Her work creates performances that she enacts with self-made costumes, photographing the results, working very much in the tradition of artists like Tracy Emin or Cindy Sherman, where the exploration of the self in this case results in the production of graphic work.

CM: You call designers who challenge what design might be and might achieve, “rebeldes”? Is this a concept you yourselves feel part of?

EUG: Yes, we do accept that you have to be a bit of a “rebelde” because consciously you have to set yourself apart from what the accepted positions are. The Exhibition features work by the renowned Spanish architect Santiago Cirugeda, who defines himself as “a-legal”. He finds legal loopholes to create systems that liberate the civilians, gives them the formulas and information to act for themselves, believing that people can, and should, own our cities and the space where we live. The Exhibition includes two projects from his *Recetas Urbanas* [Urban Prescriptions] which offer alternatives to existing building regulations. Using legal loopholes he suggests different ways of living. For example one of his projects buys interior rooms in a block of flats (interior rooms are usually the least valuable in a house because the windows overlook the interior patio and thus has very little light) and connects them with a staircase attached inside the patio.

Another inspiring example of “rebelde” is Martí Guixé, who places himself as an outsider by calling himself “ex-designer”. This device offers the freedom to work in a different way and establish different rules and

diana? ¿A quién y cómo elegiremos como pareja? Una posible respuesta se presenta en la exposición bajo la forma de muñecas que contienen muestras del ADN de los amantes de diferentes mujeres (pelos, esperma...) y ofrecen garantía en posibles disputas sobre la paternidad.

CM: La relación entre el diseño y otras disciplinas es uno de los grandes temas de debate en este momento y también es un tema central en el concepto de la Exposición. ¿Cómo creéis que se pueden observar estos temas en la muestra, y cómo creéis que se contextualizan?

EUG: Nuestro entendimiento del diseño es global. Hoy en día está de moda la relación entre el arte y el diseño. Desde nuestro punto de vista, todo es diseño y la única posible diferencia, hasta este momento, es el tipo de resultados. A medida que el diseño abandona la idea modernista de función y mira a nuevos campos de acción, se mete en territorios hasta el momento reservados al arte ofreciendo nuevas perspectivas. Como Vilém Flusser dice en su libro *About the Word*: “La palabra «diseño» ha logrado mantener su posición clave en el discurso cotidiano, pues comenzamos (quizá correctamente) a perder la fe en el arte y en la tecnología como fuentes de valor. Comenzamos a darnos cuenta del diseño que hay detrás de ellos.”

Por ejemplo, el artista Pablo Valbuena explora el tiempo y el espacio a través de la luz. Formado como arquitecto, su trabajo se realiza en el borde de la investigación del espacio. Su obra en este caso se desmaterializa y construye espacios con luz, transformando nuestra percepción de estos espacios físicos. Su trabajo hoy encuentra repercusión dentro del mundo del arte pero viene originado por una investigación en el ámbito del diseño y la arquitectura. En este caso, ¿cuál es la distinción entre ambos campos?

En el otro lado de la balanza se encontraría Bryony Birkbeck, por ejemplo, una joven diseñadora gráfica. Su trabajo se centra en la exploración de su persona, en la línea de artistas como Tracy Emin o Cindy Sherman. Ella se expone como centro de atención y a través de *performances*, para las que crea toda una serie de trajes, origina el material que usará en sus proyectos gráficos.

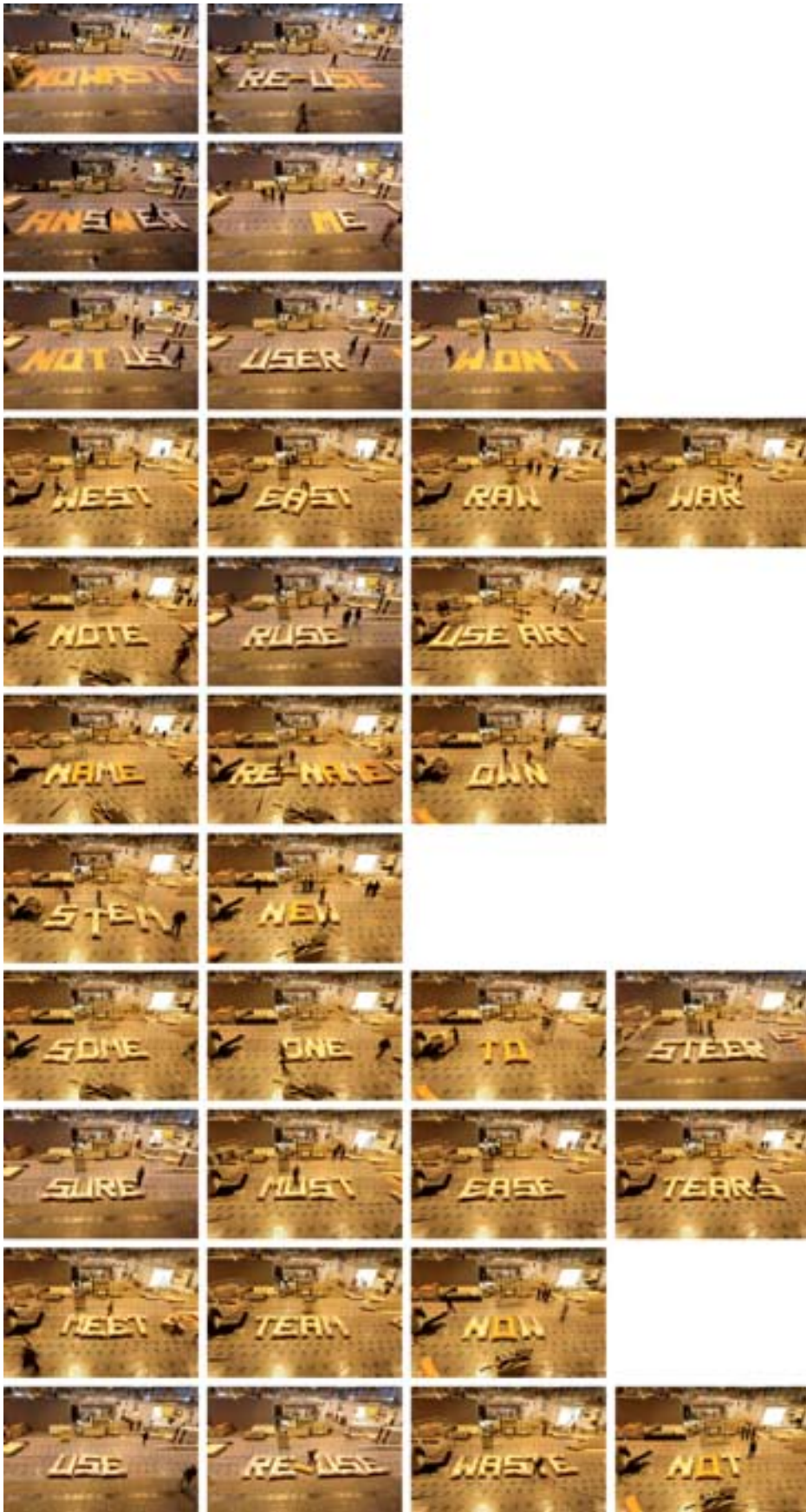
CM: A menudo usáis el término “rebelde” para referiros a aquellos diseñadores que desafían las ideas preconcebidas sobre el diseño, ¿Creéis realmente en esto?

EUG: Pues sí, tienes que ser un poco “rebelde” para decidir establecerte fuera de la ortodoxia, ya que no es un camino fácil.

Tenemos la suerte de contar en la exposición con Santiago Cirugeda, cuyo trabajo de arquitectura pasa por



=====
Pablo Valbuena. *Augmented Sculpture Series*, 2008



=====
NOWASTEUR, 2008.
Video-poema de El Último
Grito. Realización: Zaunka

=====
NOWASTEUR, 2008.
Video-poem by El Último Grito.
Production: Zaunka

expectations. In the show, his latest lamp design for Danese separates the units of function. On the one hand you have a light source and on the other you have the “lamp object”; this “lamp object” is completely useless until you place a light source inside. From a different spectrum comes the work of the Cuban designer and academic, Ernesto Oroza. His projects explore the subversive value of design through survival design strategies used in Cuba, where recycling objects is not a political agenda but a vital necessity. Civil disobedience and cultural resistance is often a common factor within the Exhibition, manifested in different ways, but often present, questioning the status quo to create an open conversation.

CM: In our planning for the Exhibition you often described the ambition to bring the everyday into focus, “the desires and situations of the normal and not so normal”. In your view how does this change perceptions of design?

EUG: Of course ideas of “normality” are subjective and individual, and through documentation and works around these themes we wanted to enable “normalities” reveal their a-normality. The Exhibition gave us the opportunity to highlight the normalisation of the unacceptable by institutions and mainstream society, focus on the work by designers such as Zaunka, Dash MacDonald or Daniel Eatock. These ideas are explained perfectly by the writer Bill Griffin, when talking about the end of the 20th century: “At the start of the 90s/end of the 80s the underground rave scene reached its peak. As the last excesses of an increasingly totalitarian Thatcherite government intensified, the criminal justice act was passed in parliament. This prohibited “gatherings”, as I remember it, of over four individuals in venues where repetitive beats could be heard. To an increasingly pilled up and blissed out group of hardcore ravers, this was seen as a fundamental invasion of human rights, quite rightly. There were many acts of defiance, including, when warehouse parties were raided by the police, evicted ravers dancing to the “repetitive beats” of squad car and riot van sirens pulled up outside the venue. To this day, my friend Will and I, despite the fact that we are now in our mid 30s and attempting to hold down senior management positions, will wave our hands in the air like idiots if we hear police sirens. Those were the days”. In the Exhibition the siren also acts as the trigger for Daniel Eatock’s project *Alarm Dance*.

CM: Conceptual products and products exploring different senses are at the centre of many of the selected designers shown in the Exhibition. Could we explore the importance of this new direction a little more fully?

EUG: The senses connect us to the external world, and



=====
Dash MacDonald. *Imagine Being a World Leader, 2008*

la redefinición de las reglas del juego, encontrando lagunas legales que le permiten generar propuestas que “liberen” a los ciudadanos de las ataduras legales que les impiden realmente ser dueños de sus propios espacios y de su propia ciudad. Sugiere, al mismo tiempo, alternativas a las formas de habitar el espacio urbano. En la Exposición contamos con dos de sus *Recetas urbanas*.

Otro ejemplo sería Martí Guixé, quien automáticamente se sitúa fuera de los límites aceptados del diseño al describirse a sí mismo como “ex-diseñador” y esto le permite darse la libertad de trabajar de forma diferente y establecer sus propias reglas de juego. En su trabajo, Martí busca formas de desmaterializar el objeto, cómo serían las cosas si fueran puramente función. Su última lámpara para Danese es un buen ejemplo de como estas ideas pueden todavía encontrar repercusión dentro del mundo comercial e industrial. En ella ha separado las funciones, por un lado el foco de luz y por otro el “objeto lámpara”, el cual sin el primero se convierte en un objeto puramente decorativo o inútil.

O, desde el otro lado del “charco”, Ernesto Oroza, diseñador y académico cubano, explora el potencial subversivo del diseño a través del estudio del diseño de supervivencia que se da en Cuba, donde el reciclaje no es parte de una agenda política sino producto de la pura necesidad.

La desobediencia civil y la resistencia cultural son temas recurrentes a lo largo de toda la Exposición. Bien sea como alternativas a los formatos aceptados dentro del mundo laboral del diseño, a las definiciones de diseño mismo, o a las formas en las que nos relacionamos con objetos, o incluso a lo que aceptamos como tal, desafiando el *status quo* para generar un diálogo abierto.

CM: Usáis la palabra “documentación” para enfocar la cotidianidad dentro de la Exposición y la idea de “normalidad”. ¿Cómo entendéis que estas “realidades” cambian nuestras ideas sobre el diseño?

EUG: Por supuesto que la idea de “normalidad” es algo completamente subjetivo y personal. Precisamente observando el trabajo de gente como Dash MacDonald, Zaunka o Daniel Eatock, podemos ver como la documentación de este tema revela la “a-normalidad” de lo normal, resaltando, en muchos casos, la “normalización” de lo inaceptable.

Daniel Eatock, en su vídeo *Alarm Dance*, hace referencia a un texto de Bill Griffin que recuerda cómo durante el gobierno de Margaret Thatcher se prohibió bailar a ritmos repetitivos en reuniones de más de cuatro personas, como medida para ilegalizar los *raves* de finales de los 80. Como consecuencia, cuando los antidisturbios los desalojaban, los *ravers* continuaban

the way we use them is as central to our culture as language. The way we see it connects to David Hockney who explained that everything learnt in the Western world is influenced by the invention of the photographic camera and cinema. To understand and take back ownership of our own “sensorial-scape” we have to un-learn this prescribed ways of filtering the world around us. In the Exhibition exploring the senses and perception become important choices. We would probably not call them products, as most of these projects have been chosen because they set themselves apart away from industry, either as raw experimentations which suggest future industrial applications or the work of designers who deliberately disregard industry as their area of practice. The few industrial products that we have chosen represent significant shifts in the traditional industry. For example, Tord Boontje's *Witches' Kitchen* for Artecnicatm where not only the design challenges traditional cooking utensils but also the way they are manufactured. This remarkable project locates craftsmen working in South America to revitalise craft skills now often marginalised into souvenirs bringing the heritage to the mainstream western culture. The Exhibition includes kitchenware from Colombian artisans, Guatemalan hand carving and hand-sewn pieces from a Brazilian woman's co-operative.

Other important projects we have selected include people who research future scenarios and whose products, simply by existing, are already shaping the future they are trying to foresee. The pioneering work

=====
Daniel Eatock.
Alarm Dance, 2007



la fiesta bailando con los ritmos repetitivos de las sirenas de los coches blindados. En este vídeo Daniel Eatock se filma a sí mismo bailando como un loco al son de las alarmas de los coches que polucionan el medio ambiente.

Los artistas visuales Zaunka documentan en su trabajo los excesos de este mundo de consumo y nos presentan en su proyecto *Shop the Planet* la “normalidad” de nuestra relación con los objetos que poseemos, ya sea nuestro coche o nuestro propio cuerpo.

CM: Los productos conceptuales o los productos que investigan la percepción sensorial aparecen en el centro del trabajo de muchos de los diseñadores que participan en la Exposición. ¿Por qué?

EUG: Los sentidos nos conectan con el mundo exterior y cómo los utilizamos es tan importante para nuestra cultura como el lenguaje mismo. Por ejemplo, si consideramos “el ver” (o nuestro entendimiento de lo que vemos) comprendemos, como explica David Hockney en *On Art*, cómo están influenciados por la invención de la fotografía y el desarrollo del cine. Para poder reclamar nuestro propio campo sensorial debemos intentar deshacernos del filtro de la cultura, que nos indica cómo interpretar nuestras propias sensaciones. Los trabajos que exploran estos temas son muy importantes dentro de la Exposición, aunque probablemente no los denominaríamos productos. Hemos hecho hincapié en elegir trabajos que se plantean fuera de la industria, ya sea porque es trabajo en fase de desarrollo o bien porque es el trabajo de diseñadores y artistas que desdennan la producción industrial como área de trabajo.

Aun así, hemos querido incluir algunos proyectos industriales que para nosotros muestran no sólo nuevas ideas en términos de diseño sino también nuevas ideas en términos de producción industrial. Un gran ejemplo es el *Witches' Kitchen*, el nuevo proyecto de Tord Boontje para Artecnicatm. Boontje reinventa nuestros utensilios de cocina a través de la colaboración con artesanos suramericanos; son capaces de recuperar estas técnicas de producción (normalmente marginalizadas a la producción de *souvenirs*) e incorporarlas dentro de nuestra cultura contemporánea. Otro ejemplo muy interesante es el trabajo del diseñador de moda Manel Torres, quien ha desarrollado una tela que se aplica, tanto al cuerpo como a objetos, en forma de *spray*. Esto permite la creación de distintas capas dentro de un mismo tejido, su reparación y moldeado. Su invención le ha llevado por el camino del desarrollo y la investigación científica, resultado de su desarrollo como producto. Producto cuyo uso realmente vendrá determinado por el consumidor y no tanto por su fabricante.

Otras personas plantean su campo de trabajo en la

by Dunne & Raby has influenced many of the designers featured in the Exhibition, several of them having studied under them at the Royal College of Art. Their project *Bio Land* explores the possibilities of genetic and biological design, and sets key challenges. What kind of products will be generated when genetical engineering is our everyday reality? Who will we choose to be our partner and how would we go about it? Both through an essay and their exhibit *Evidence Dolls*, we go more deeply into this research exploring specially adapted dolls against future paternity disputes as repositories for lovers' DNA using hidden pouches to store hair and sperm samples.

Another interesting example is *Carnivorous Domestic Entertainment Robots*, a new project for LABoral by Auger-Loizeau. As the title suggests, these are robots that eat live insects rather like exotic domestic pets such as reptiles. Technically, they are able to synthesize the organic matter and convert it into energy that allows the robots to auto-run. By raising issues about life and death, they also take the viewer out of their comfort zone while questioning if machines could feed themselves, what issues would that raise?

CM: 2009 marks a decade since the groundbreaking DesignArt auction held in New York by Philips de Pury and there have been real changes at the interface between art and design. What do these changes imply in terms of practice for El Último Grito?

EUG: DesignArt, as a concept, we detest because it is based on value detached from the real drivers of design and innovation. It is a market development for collectors. But like many things in life, it has both a good and a bad side. The potential benefits have opened up the possibility to design work that otherwise would not have much chance of happening. Industry's time to react to new ideas is longer as the development process is slow; it is inevitable that designers would decide to put work out there without having to go through all the industrial processes. Alongside this, markets have changed and the financial opportunities from royalties are more restricted. The DesignArt market implies that a limited number of pieces can be produced where the attention to quality is greater, that do not have to compete in the market under normal circumstances and this opens a new world of possibilities. As the art market embraces design (a process that has started to happen and that very soon will materialise), the emphasis on work that can be collected will change in the same way as it changed in the art world. It will shift from the traditional values, like craftsmanship and value of materials, to the concepts of design and technological and cultural innovation.

Nowhere/Now/Here includes the work of some rising



=====
Paul Cockledge. *Styrene Lampshade*, 2003.
© Paul Cockledge Studio

investigación de escenarios futuros. Sus productos, por su simple existencia, ya están transformando el futuro que intentan prever. Auger-Loizeau presentan en LABoral su nuevo proyecto *Carnivorous Domestic Entertainment Robots*, una serie de robots que se “alimentan” de insectos, son capaces de convertir este material orgánico en electricidad y, de este modo, se auto-abastecen. Su trabajo no sólo se centra en el desarrollo tecnológico, sino también en los dilemas éticos que se desprenden del mismo. En este caso se plantean dilemas sobre la vida y la muerte, que sacarán al visitante fuera de su zona de confort.

CM: 2009 marcará diez años de la famosa subasta de DesignArt organizada en Nueva York por Philips de Pury. En esta década ha habido cambios significativos en la relación entre arte y diseño. ¿Qué impacto creéis que esto ha tenido dentro de la práctica del diseño?

EUG: El DesignArt, tal y como está planteado en este momento, es algo que realmente no nos interesa porque está completamente desligado de los verdaderos motores del diseño y la innovación. Pero, como todo, también tiene su lado bueno, ya que puede abrir puertas a la producción de trabajos que de otra manera nunca encontrarían un forma de salir al “mercado”. La industria es muy lenta a la hora de reaccionar a ideas nuevas, y de este modo los diseñadores pueden recuperar el control sobre su propia producción beneficiándose de los cambios en el mercado. A medida que el mundo del arte vaya aceptando el diseño también cambiarán los baremos sobre lo que “es” coleccionable y se podrá hacer énfasis en aquellos trabajos que realmente cuestionen los conceptos esenciales del diseño.

En LABoral contamos con el trabajo de Martino Gamper, Paul Cockledge y Nacho Carbonell; tres nuevas estrellas del diseño que trabajan en esta dirección. El trabajo de Martino Gamper surge del diálogo entre la artesanía y el diseño recombinándolos en nuevas propuestas. Su pieza *Four Seater Empty Chairs*, parte del proyecto *Furniture I've Always Wanted to Make* para la Galería M+R en Londres. Usa el espacio negativo de un silla y de este modo abre nuevas posibilidades de uso. Paul Cockledge es, ya, uno de los grandes alquimistas del diseño, siendo capaz de combinar elementos aparentemente incompatibles y encontrar potencial en materiales que para la mayoría de nosotros pasarían desapercibidos. Para Nacho Carbonell, la narrativa sigue siendo el hilo conductor de su exploración de materiales en el proyecto *Pump it Up* donde tu propio peso controla la aparición de otros “animales” de compañía.

CM: Tal vez algunos de los temas más importantes que se tratan van ligados al trabajo en relación con la sociedad y el medio ambiente...

stars in this new direction, such as Martino Gamper, Paul Cocksedge or Nacho Carbonell. Martino Gamper's piece is based on reinterpretations of these craft values, with a craft and design background, combining his practical experience with new ideas of objects. *Four Seater Empty Chairs* was commissioned for the *Furniture I've Always Wanted to Make* exhibition at the M+R Gallery in London: a chair that uses the inside void of a seat and can be used in two ways, as a chair and in combination as a desk. Paul Cocksedge is one of the great alchemists who can transform incompatible elements and connections overlooked by most people. Or the young Spanish designer, Nacho Carbonell, who mixes the craft techniques with material exploration and narrative content. *Pump it Up* offers the opportunity of creating your own personal companion, your own pet, just by the weight and volume of your body.

CM: Perhaps the most important themes in the Exhibition reflect serious engagement with important social and environmental problems. Could we finish with some reflections on your vision for future design practice?

EUG: Being a designer is a privilege and a responsibility. We always tell our students: "you will be designing the world that our daughter and grandchildren will live in, so you better do a good job!"

Everything has been designed, so it could and can be designed differently. It is important to remember that it does matter what every individual brings into this world and that design should be questioned again and again. The way we behave and interact with other human beings is one way to help re-inventing the design industry, exploring new collaborative systems or industries whose main aim is not profit but ideals. This is a concern that we see addressed more and more in the work of many artists/designers nowadays and it is something we believe deserves support and dissemination. One interesting example of this is a project from the fashion designer Manel Torres. He has developed a new *Spray-On Fabric* which can be applied onto the body or objects for layering, covering, repairing and moulding. This invention means that he has been involved and has participated in scientific research for the commercialization of Fabrican but, although there are studies to use it as medical material and many other proposals beyond fashion, ultimately, its uses will be determined by the consumer and not the designer or manufacturer.

In terms of the environment, the *reBATH* installation by Fulguro offers a research platform that concentrates in the use of water in the domestic space. *reBATH* addresses issues such as water consumption, connecting usage to a planting system that uses washing



=====
Fulguro + Thomas Jomini
Architecture Workshop.
reHOUSE/BATH, 2004.
Foto: Geoffrey Cotteceau

EUG: Ser un diseñador es un privilegio y una responsabilidad. Hay que pensar que lo que producimos es importante y por eso es importante que reevaluemos nuestro rol continuamente. Casi todo lo que nos rodea ha sido diseñado por alguien, así que por la misma lógica esto se podría hacer de una manera distinta. Como siempre decimos a nuestros estudiantes "¡vais a diseñar el mundo en el que nuestra hija y nuestros nietos van a vivir, así que más vale que hagáis un buen trabajo!"

También hemos prestado atención a nuevas ideas de colaboración, que se presentan como sistemas de trabajo y producción que ayudan a replantearnos las

water to grow an organic screen. Or a natural felt mat that absorbs humidity after the washing and returns it to atmosphere during the day.

CM: Finally, which are the next series of projects that you are planning for your studio?

EUG: We like to keep the studio without a fixed structure, alive and open to new projects of any kind. Sometimes it is hard, but it constantly brings lots of energy and keeps us awake.

CM: Thank you, Roberto and Rosario. I think many people are looking forward to the outcomes of your future projects.

=====

Manel Torres / Fabrican Ltd.
Spray-On Fabric, 2000.
Foto: Gene Kiegel



posibilidades de producción. Por ejemplo el proyecto *Telemadres* del colectivo mmmm... es un nuevo modelo social que pone en contacto a madres “desempleadas” con gente que quiere comer casero pero que por las razones que sea, no tiene el tiempo de cocinar personalmente. O la colaboración entre Marta Botas y Germán R. Blanco, una diseñadora y un enólogo, que desarrollan vinos como proyectos en sí mismos. En LABoral presentan su última creación, *El año del desastre*, un vino elaborado a partir de las uvas recuperadas de una de las peores cosechas en la historia de la Ribera del Duero. Estas uvas hubieran sido desechadas en cualquier otra ocasión, y ahora son traídas a la luz en un vino que es ya una pieza única. También se tratan temas medio ambientales, pero intentando poner el énfasis en la idea de sistema más que en la solución específica. Para ello hemos invitado a Fulguro a presentar su proyecto *reBATH*, que investiga el uso del agua en el espacio doméstico y lo rediseña en un sistema de objetos que transforman nuestro hábitat.

CM: Y para terminar, ¿cuáles son los próximos proyectos que tenéis en mente para vuestro estudio?

EUG: Queremos mantener el estudio sin una estructura fija, vivo y abierto a nuevos proyectos, sean de la clase que sean. A veces es difícil, pero este planteamiento nos aporta constantemente energía y nos mantiene despiertos.

CM: Gracias, Rosario y Roberto. Creo que mucha gente estará deseando ver los resultados de vuestros próximos proyectos.

TECNOLOGIA / TECHNOLOGY

PERDIDA / AUSENCIA / LO NUNCA VISTO / IDENTIDAD
LOSS / ABSENCE / THE UNSEEN / IDENTITY

EXPANSION / AUMENTO / REVELAR
EXPANSION / AUGMENTATION / REVEAL

ENSAMBLAJE / ABSORBER / DIALOGOS
ASSEMBLAGE / ABSORB / DIALOGUES

SISTEMA / MORFOLOGIA / RECONFIGURACION
SYSTEM / MORPHOLOGY / RECONFIGURATION

SOLEDAD / EL YO / EL SER / EL SE
SOLITUDE / THE ONE / THE SELF / THE

EL EMPERADOR ESTÁ DESNUDO THE EMPEROR IS NAKED

====
ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO &
DIEGO SANMARTÍN

Look around. The Emperor is naked... and so are you. Are you really looking? What do you see?

In his classic work *L'amour et l'Occident*, Rougemont wrote that every "erotomaniac" is a mystic who has not yet discovered that he is one. Surely by now, perhaps because pleasure is one of the few unquestionable "realities" that we have left, we are all erotomaniacs. Are we also mystics then? We may well be. Let's suppose your omnipotent and uncompromising government, with the support and the cheering of the masses, decides to use the taxes you pay to finance a golf course that will spoil the landscape of your childhood, or an airport that will deafen your ears, or an unwanted war. In this event, because of this latent mysticism, you might decide to remove yourself from the world and concentrate on your inner space: a space that (in principle) seems unique and controllable. Regardless of the tons of self-help literature consumed, the inner space of the 21st century western citizens is more likely to be found within the walls of their own cave than in some hidden corner of their soul. This is how it is and this is how, sooner or later, many will end up being designers: by force.

A retreat into the private sphere is forced, not only through frustration with social and political situations, but by reasons that lie at a subconscious level. We feel hunted. We know that Big Brother is watching and, just like the main character in Orwell's *1984*, we retreat to the only corner where we believe his sight does not penetrate; where we think there may be a space we can claim as exclusively ours.

Until recently, there were still such places left in the outside world. It was enough to travel to India or to a Pacific island, away from the tourist hubs, or simply to go for a psychotropic walk around a city park. Nowadays, however, everything is served up in a brochure, with its prescribed etiquettes and its set price. There is nowhere to run. All hideaways are

====
ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO Y
DIEGO SANMARTÍN

Mira a tu alrededor. El emperador está desnudo... pero tú también. ¿De verdad estás mirando? ¿Qué ves?

Decía Rougemont en su clásico *L'amour et l'Occident* que todo "erotómano" es un místico que aún no ha descubierto que lo es. Hoy por hoy, erotómanos seguramente somos todos. Quizás porque el placer es una de las pocas "realidades" incuestionables que nos quedan. ¿Místicos, pues? Quizás también. Y a lo mejor es por ese misticismo latente por lo que, a la mínima ocasión —pongamos que tu omnipotente e incontestable gobierno, con el respaldo y el aplauso de la "mayoría", se pone a financiar con tus impuestos un puerto que destruirá el paisaje de tu infancia, un aeropuerto que te romperá los tímpanos, una guerra que no quieres-, uno empieza a retirarse del mundo y a concentrarse en su espacio interior, un espacio que, *a priori*, sí parece propio y controlable. Y el espacio interior de los ciudadanos occidentales del siglo XXI, a pesar de tantas y tantas toneladas de literatura de autoayuda, antes que en los recovecos del alma, suele estar ubicado más bien entre las paredes de la propia cueva. Así es y así es como antes o después muchos acaban siendo diseñadores: a la fuerza.

La retirada a lo privado no viene impuesta sólo por la frustración política, la razón principal actúa a nivel subconsciente. Nos sentimos acosados, nos sabemos en el ojo del Gran Hermano y, como el protagonista de Orwell en *1984*, nos retiramos a escribir al único rincón donde creemos que su mirada no llega, donde pensamos que quizás aún quede un espacio que reclamar como exclusivamente propio. Hasta hace relativamente poco quedaban rincones así, bastaba con irse a la India, o a una isla del Pacífico aún no conquistada por el turismo, o simplemente de excursión psicotrópica por algún parque urbano. Hoy en día, absolutamente todo está en el catálogo, con sus protocolos establecidos y su precio correspondiente. Ya no hay escapatoria. Todas las opciones están tipificadas,

typified, programmed and standardised. They are not, and never again will be, your “own” escape.

Why design, then?

In a media-saturated/driven world where everything is show business, pure image, we turn to objects as the last reminders of our old concept of “reality”. Objects comfort us. We tend to think that the objects we choose for our personal environment define us, make us different from others: maybe even unique. The fact is that, far from contributing to this supposed “uniqueness”, what objects really do is “brand” you.

Despite the current status quo, it should be possible, given an increased awareness, to develop powers of control over this environment, and even create a new one for ourselves; an environment that would go beyond institutionalised patterns of consumption.

In order to achieve this, it is essential to understand our surroundings as an amalgam of “objects”, including everything from language to space, from history to religion, from the learned prejudices of the tribe to the political correctness of the last revolutionary trend. In short, we must recognise that our environment incorporates every aspect of the physical, symbolic and psychological world.

For effective control you need real understanding. Knowledge.

When you don’t know what you want, you end up with a lot you don’t.¹

Then, adding insult to injury, you pay for it.

1. Chuck Palahniuk. *Diary*

Naomi Klein. *NO LOGO*
Denis de Rougemont. *L’amour et l’Occident*
George Orwell. *1984*

programadas, estandarizadas, ya no son, nunca serán, “tu” escapada.

¿Por qué diseñar, entonces?

En este “mundo del espectáculo” en que vivimos, donde todo tiende a desmaterializarse y a convertirse en pura imagen, nos volvemos a los objetos, nos aferramos a ellos como el último recordatorio de lo que hasta hace poco llamábamos “realidad”. Los objetos nos confortan. Tendemos a pensar que los objetos que elegimos para nuestro entorno nos definen, nos hacen diferentes del resto de los habitantes de este mundo, quizás incluso “únicos”. Pero lo cierto es que, lejos de contribuir a nuestra singularidad, lo que los objetos realmente hacen es “marcarnos”.

Estando las cosas como están, parece que sólo un cierto grado de consciencia acerca de nuestra relación con nuestro propio entorno puede darnos la posibilidad, no sólo de controlar dicho entorno, sino incluso de crear uno realmente “propio”, un entorno no regido por los hábitos de consumo impuestos por la industria.

Para un control efectivo, necesitas comprender de verdad, necesitas conocimiento.

Cuando no sabes lo que quieres, acabas con mucho que no quieres.¹

Y, para más *inri*, te hacen pagar por ello.

1. Chuck Palahniuk. *Diary*

Naomi Klein. *NO LOGO*
Denis de Rougemont. *L’amour et l’Occident*
George Orwell. *1984*



ADU / H E R I

SOLEDAD / EL YO / EL SER / SEDUCCION / MEMENTO
SOLITUDE / THE ONE / THE SELF / SEDUCTION / MEMENTO

SOLEDAD / EL YO / EL SER / SEDUCCION / MEMENTO
SOLITUDE / THE ONE / THE SELF / SEDUCTION / MEMENTO

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO &
DIEGO SANMARTÍN

It seems plausible to create something from the so-called “imagination”—it would probably be called “fiction”—that in reality would be the best platform from which to project oneself. Perhaps it would end up competing with that bigger and greater fiction that reality has become.

Lao Tse used to explain the essence of Tao, the true nature of “reality”, using the image of a drunkard who falls from a cart and does not feel any pain. The reality of the fall does not depend on Newton’s laws, but on the effects of wine.

In many Zen stories the master uses the walking stick to illuminate his disciples. Pain is in the mind. The ruse is in the mind. In this game of fantasy in which we are immersed, now more than ever, illumination could come from a piece of plastic in the heart of a lollypop, from the sugar crystals that are not forever, from the parking lot that gets into our kitchen and we have no option but to fill it up with dishes and glasses. Illumination could come from the clicking sound when undoing a bra or, in the true Lao Tse style, from taking a plunge for allowing the public to control your skates. It is difficult to become a master of undoing bras, or skating, or the teachings of Tao, or of anything else for that matter. But for some there is no other option than to try.

Is it “dreaming” to imagine a world where industrial processes could be perfectly choreographed art performance? Or to ask what is furniture, and what is it good for? Or to wish for objects that will defy the laws of gravity? Or to wish that they would always be good—G0000000AAL!!!!—to play?

PLAY! Things being the way they are, one may ask whether playing is not the most serious occupation one can undertake.

Allan Watts with Al Chung-liang Huang. *Tao: The Watercourse Way*
Eugene Herrigel. *Zen in der Kunst des Bogenschießens*

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO Y
DIEGO SANMARTÍN

Parece posible, desde eso que llaman “imaginación”, crear algo -que seguramente llamarán “ficción”-, algo que en realidad será la plataforma para proyectarse hacia fuera y quizás acabe compitiendo con esa gran y verdadera ficción en que se ha convertido la realidad consensuada.

Lao Tse explicaba la esencia del Tao, de la verdadera naturaleza de la “realidad”, usando la imagen del borracho que se cae del carro y no se hace daño alguno. La realidad de la caída no depende de las leyes de Newton, sino de las del vino.

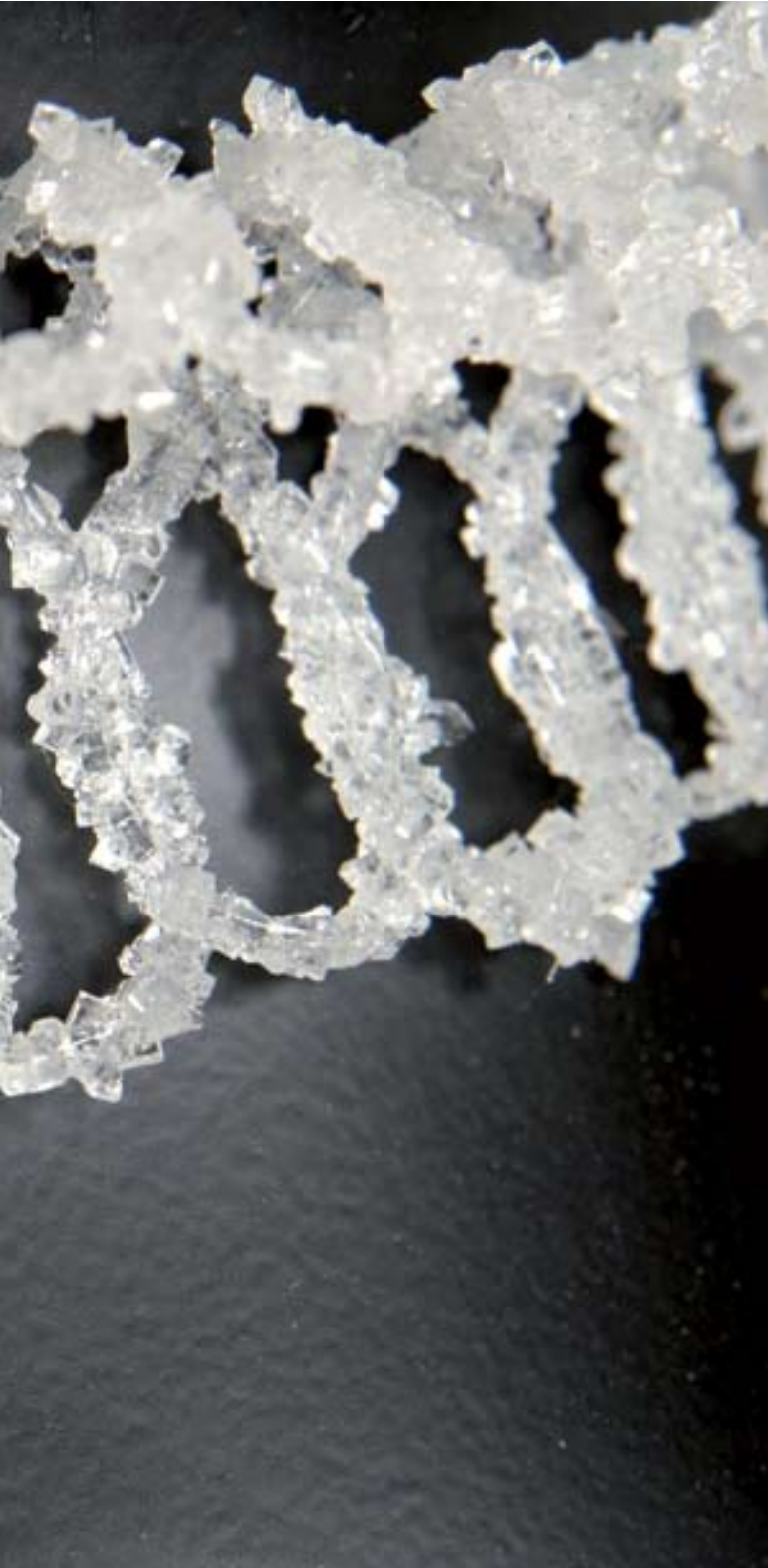
En muchos cuentos Zen el maestro emplea el bastón para propiciar la iluminación en sus discípulos. El dolor está en la mente. El engaño está en la mente. En este juego de fantasías en que hoy más que nunca estamos inmersos, la iluminación puede venir de un trozo de plástico en el corazón de un chupa-chups, de los cristales de azúcar que no están hechos para la eternidad, del edificio de aparcamientos que se nos cuele en la cocina y que no nos queda otra que llenar de platos, vasos y copas. La iluminación puede venir del sonido del clip de un sujetador al soltarse o, más en el estilo de Lao Tse, del guantazo que se pega el diseñador que deja el control remoto de sus patines en manos del público. Es difícil ser un maestro en lo de soltar sujetadores, en lo de patinar, en lo del Tao y en todo lo demás, pero a algunos no les queda otra opción más que intentarlo.

¿Es “soñar” imaginar los procesos industriales como una *performance* artística perfectamente coreografiada? ¿O preguntarse qué es y para qué sirve un mueble? ¿O pedir que los objetos desafíen la gravedad? ¿Podríamos, deberíamos pedirles que sirvan siempre para..... ¡¡G000000000L!!jugar?

¡JUGAR! Siendo las cosas como son, uno se pregunta si jugar no acabará siendo la labor más sensata que se pueda llegar a hacer.

Allan Watts. *El camino del Tao*
Eugene Herrigel. *El camino del Zen*





=====

UNSUSTAINABLE (2007)

Es indudable que hoy en día consumimos mucho. A menudo se utilizan materiales duraderos para la producción de bienes que por lo general se desechan o se sustituyen por otros nuevos con relativa rapidez. Greetje van Helmond hace todo lo contrario: utiliza objetos básicos de la vida cotidiana para crear productos que parecen valiosos y sostenibles. Precisamente por el tipo de materiales con los que trabaja, los productos no durarán mucho, pero siempre lo suficiente como para parecer “nuevos” el tiempo necesario. Crea joyas de azúcar, ya que el azúcar tiene la propiedad de cristalizarse en circunstancias especiales. A través del control de este proceso logra que se formen cristales alrededor de cuerdas para crear accesorios. Está convencida de que, con tiempo y esfuerzo, se pueden convertir materiales aparentemente banales y baratos en objetos preciosos.

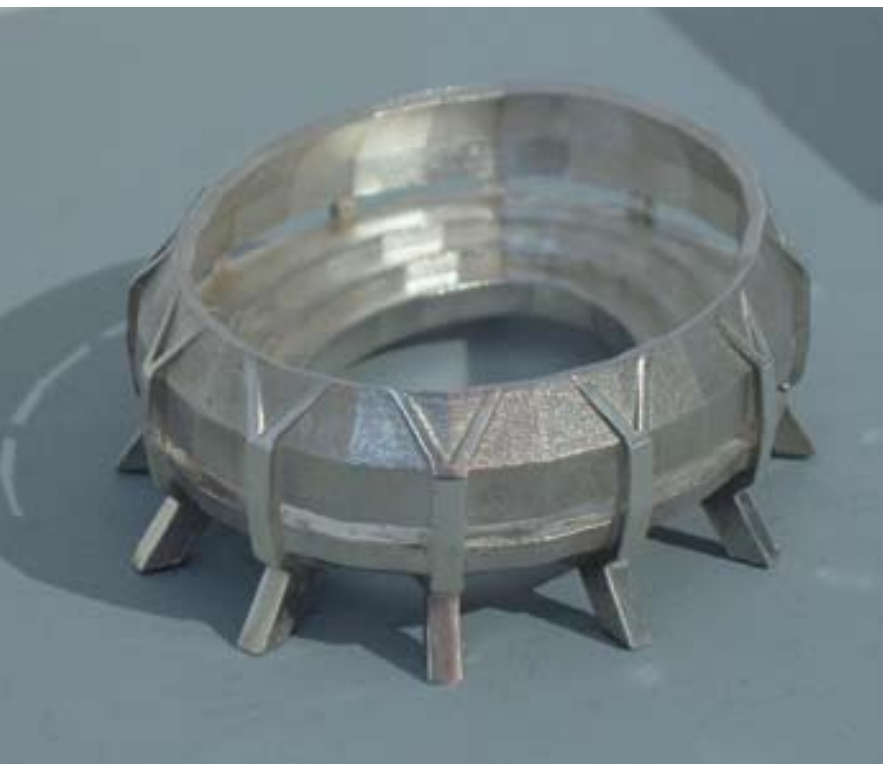
=====

UNSUSTAINABLE (2007)

In present day life we can say that we consume a lot. Durable materials are often used for the production of goods that are typically replaced or thrown away quickly. Contrary to this, Greetje van Helmond uses everyday basic materials to create products that appear valuable and sustainable. Because of the materials she uses, the products do not last long, but long enough to stay “new”. She creates jewellery out of sugar: sugar has the quality of growing into crystals under special circumstances. By controlling the process she allows crystals to grow around strings to form accessories. With a lot of time and effort she believes one can turn apparently banal and cheap materials into something beautiful.



BRUCE BELL



=====

KITCHEN ARCHITECTURE MK 2 (2008)

Las obras de Bruce Bell juegan con la escala y su distorsión. Desafían nuestra percepción de los objetos en miniatura al colocarlos en un contexto a escala real y explora los límites entre los objetos y el entorno diseñado. ¿En qué momento una maqueta se convierte en producto, en entidad por sí misma? ¿En qué momento la arquitectura deja paso al edificio en sí? Por otro lado, los niños crean espacios de juego de forma instintiva; sus espacios están mucho menos definidos en términos de escala que los espacios que creamos en el mundo de los adultos. Algo parecido sucede con estas maquetas: juegan con la arquitectura, crean formas espaciales sin tener que pasar por las complicaciones asociadas al diseño de planos, a los costes, a las cuestiones estructurales o al uso. *Kitchen Architecture* sigue un patrón muy similar: sus estantes están apilados como si de un aparcamiento de varias plantas se tratara.

=====

KITCHEN ARCHITECTURE MK 2 (2008)

Bruce Bell's artworks are experiments in scale and its distortion. They challenge our perception of the miniature when placed in a full scale context and explore the boundaries between objects in the designed environment: when does a model become a product, its own entity, or architecture cease to relate to building? Children instinctively create environments for play that are less defined in terms of scale than the spaces we create in the adult world. Similarly, these models play with architecture, creating spatial forms without the complications of practicalities such as planning, cost, structural concerns or use. *Kitchen Architecture* follows a similar theme: its shelves are stacked like multi-storey car parks.



DANIEL CHARNY & GABRIEL KLASHER



=====

SPORTS FURNITURE

(2008, basado en una versión fotográfica de 2003)

A menudo pensamos en los muebles como objetos relacionados con una tarea o situación. La idea detrás de *Sports Furniture* es coreografiar el cuerpo humano y su objetivo es experimentar con situaciones físicas extremas, como las que adoptan los futbolistas en los momentos de máximo esfuerzo. La postura congelada se convierte en una representación casi heroica de la forma humana. La buena fotografía deportiva se encarga de capturar estos momentos, momentos llenos de energía y expresión. La relación entre cuerpo y balón se convierte en un estudio de intenciones. *Sports Furniture* presenta justamente lo opuesto al momento deportivo fugaz, ya que ofrece al usuario un escenario imaginario en el que se puede situar tranquilamente en esos instantes heroicos del mundo del deporte.

=====

SPORTS FURNITURE

(2008, based on photographic version 2003)

Furniture is often thought of as given types that relate to a task or support an occasion. *Sports Furniture* is about choreographing the body into dramatic physical situations, such as those of footballers at the height of exerted effort. Their shape frozen by photography becomes a heroic depiction of human form. Good sports photography captures these moments that are so full of energy and human expression. The body in relation to the ball becomes a study of intent. These supports are the exact opposite of the transient sport moment; they offer the user an imaginative scenario in which they can place themselves in that heroic moment.

DASH MACDONALD

=====

IMAGINE BEING A WORLD LEADER (2008)

Staged around a scaled podium and the accompanying paraphernalia of a political event, *Imagine Being a World Leader* uses the fictitious “Summit for World Change 2008” to create the framework for a role-play exercise that teaches primary school children leadership and public speaking skills.

Led by a professional public speaking coach (Ysabel Clare), the workshop and accompanying exercise book incorporate a variety of exercises tailored to teach children key rhetoric rules, body language and voice projection; all “vital tools” widely used by leaders in the art of successful persuasion. By breaking down these techniques into a series of engaging exercises which arm primary school pupils with the same set of skills, the workshop becomes a vehicle to address the artifice behind the methods used by politicians, public leaders and figures of authority, to persuade and win over an audience. The children become the medium through which the viewer can gain a novel insight and re-examine these set mechanisms of control, while at the same time bringing to the children an awareness of how the use of the spoken word can shape their lives.

=====

IMAGINE BEING A WORLD LEADER (2008)

La instalación *Imagine Being a World Leader* se organiza alrededor de un podio y va acompañada de toda la parafernalia propia de un evento político. La instalación se sirve de un evento ficticio, la “Cumbre del Cambio Mundial 2008”, para crear el marco de un ejercicio de roles diseñado para enseñar a los niños de primaria nociones de liderazgo y oratoria.

El taller corre a cargo de de la profesional de oratoria Ysabel Clare, y se complementa con un libro de ejercicios pensados para enseñar a los niños nociones de retórica, lenguaje corporal y proyección de la voz. Se trata de un paquete que incluye todas las “herramientas básicas” utilizadas por los mejores especialistas en el campo de la persuasión. Al seccionar estas técnicas dividiéndolas en una serie de entretenidos ejercicios para que todos los alumnos adquieran las mismas habilidades, el taller se convierte en un vehículo que transmite las claves que se esconden tras los métodos usados por políticos, líderes y autoridades para convencer y ganarse a sus audiencias. Así, los niños se convierten en el medio a través del cual el espectador obtiene una nueva visión y vuelve a analizar todo el conjunto de mecanismos de control mientras que, al mismo tiempo, se consigue concienciar a los niños sobre cómo el dominio del discurso oral puede marcar el rumbo de sus vidas.



LAURA POTTER

=====

MY LIFE IN A SOCK DRAWER (2007)

Este proyecto reflexiona sobre el potencial de los diseñadores para captar el significado de los objetos centrándose en el almacenaje de joyas de valor sentimental. Examina la relación entre la identidad, las joyas y la forma en que las mujeres se sirven de ellas para acceder y probar sus experiencias vitales. La investigación propone alternativas a las cajas de almacenaje convencionales. Las primeras informaciones provienen de entrevistas hechas a una selección de mujeres. Dichas informaciones sirvieron de guía para los procesos de diseño práctico, como por ejemplo a la hora de dibujar o modelar, y el resultado fue la producción de toda una serie de objetos. Estos nuevos “contenedores” pretenden reflejar y aumentar ciertos tipos de interacción que fueron revelados durante las entrevistas. El proyecto propone una nueva concepción de la psicología del almacenaje y constituye una prolífica estrategia de diseño. Fue subvencionado por el Arts and Humanities Research Council.

=====

MY LIFE IN A SOCK DRAWER (2007)

This project examines the potential for designers to engage with the emotional significance of objects by focusing on the storage of sentimental jewellery. It traces the relationship between unworn jewellery and identity, and the means by which women use jewellery to access and evidence their life experiences. In light of this, the research proposes alternatives to conventional storage boxes. Primary information was gathered during interviews with a selection of women and this was used to guide practical design processes such as drawing and modelling. Consequently a series of object outcomes were produced. These new “containers” are intended to reflect and augment certain types of interaction uncovered during the interviews. The project provides new insights into the psychology of storage and constitutes a fertile design strategy. It was funded by the Arts and Humanities Research Council.



=====
Fotos: Tomás Valenzuela Blejer



RE: ATTACHMENTS!

=====

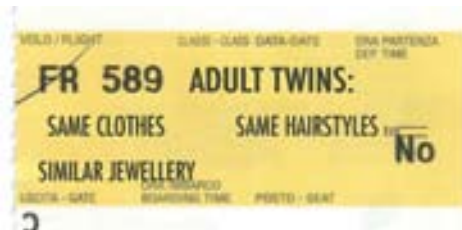
LAURA POTTER & LIN CHEUNG

On Wednesday 30 Jul 2008, at 11:42, Unnamed Brown (2) wrote:
(2) 'Unnamed Brown' is used by Laura and Lin to identify collaborative projects.

I wanted to talk about why we decided to do *Treasure* in the first place. I remember a conversation, which was a bit like a confessional, where we admitted feeling detached and isolated from 'normal' people who wear jewellery. I think we both felt that we had fallen into an academic hole that allowed us to feel superior and judgmental about the wider world of mass-produced jewellery (3P/4C) and somehow ignorant of the everyday importance of these things in people's lives... Is that how you remember it?



(3P)



(4C)

I do. It really hit home when we both talked to Onno (5). I remember him saying that if we were to enter into this area of work/research, we had to leave all our academic "jewellery baggage" behind. We would be dealing with thoughts and feelings about jewellery that we probably wouldn't like. But that's when it became interesting and a challenge; the unknown and preconceived potentially slapping us in the face!

(5) Lin refers to a conversation with Onno Boekhoudt, a highly influential and inimitable practitioner and educator.

It did raise uncomfortable issues, some of which we are still dealing with. I know that personally I was looking for a way to broaden out my practice; make it more relevant and less incestuous. We collected a massive amount of information about people's favourite or "most treasured" possessions and, in a way, I was hoping to find some clues as to what I could do to tap into the potential for my jewellery to become "treasured".

I didn't really know what we would find but became fascinated by the idea that jewellery could be a subject to explore and comment on. I'd been doing it with my own thoughts and feelings but hadn't thought about it from someone else's perspective. So the whole social exploration with questionnaires and feedback was overwhelming. Everyone had/has a piece to treasure, they were all willing and happy to write about it and draw it. People felt it was a natural and normal thing to take part in, and I think this is when it occurred to me that jewellery was much more a human phenomenon than just "objects we wear" (6). It gave me a new way in to jewellery rather than just making more pieces. *Treasure* started a different type of thinking and analysing and I feel better equipped as a maker because of it.

=====

LAURA POTTER & LIN CHEUNG

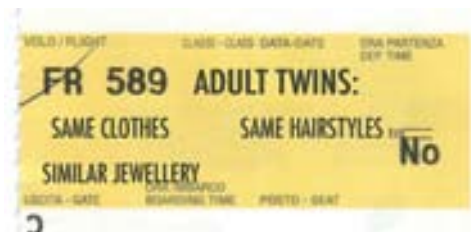
El miércoles 30 de julio del 2008, a las 11:42, Unnamed Brown (2) escribió:

(2) [Laura y Lin emplean el pseudónimo “Unnamed Brown” para identificar proyectos en colaboración.](#)

Primero quiero hablar sobre los motivos que nos condujeron a realizar *Treasure*. Recuerdo una conversación, que tuvo algo de confesión, donde admitimos que nos sentíamos distantes y aisladas de la gente “normal” que lleva joyas. Creo que ambas sospechábamos que habíamos caído en un agujero académico que nos permitía sentirnos superiores y emitir juicios sobre el mundo más amplio de la joyería que se produce en masa (3P/4C) y de alguna forma ignorábamos la importancia de la misma en la vida de la gente... ¿Es así como lo recuerdas?



(3P)



(4C)

Sí. Mantuvimos una conversación con Onno (5) que nos marcó. Recuerdo que dijo que si íbamos a entrar en esta área de trabajo/investigación, debíamos dejar atrás todo nuestro “bagaje de joyería”. Manejaríamos pensamientos y sentimientos sobre joyería que seguramente no nos gustaría. Pero fue entonces cuando el asunto cobró interés y se convirtió en un desafío; ¡lo desconocido y los posibles prejuicios iban a darnos un buen sobresalto!

(5) [Lin se refiere a una conversación con Onno Boekhoudt, un maestro y profesional muy influyente e inimitable.](#)

El asunto suscitaba cuestiones incómodas, algunas de las cuales aún no hemos resuelto. Sé que personalmente buscaba una forma de ampliar el área de mi práctica profesional, para otorgarle relevancia y restarle incestuosidad. Reunimos una cantidad enorme de información sobre las posesiones favoritas y más “preciadas” de la gente. De alguna forma esperaba encontrar pistas sobre qué podía hacer para estimular el potencial de mi joyería de forma que la gente la “atesorase”.

Realmente no sabíamos qué encontraríamos pero nos fascinó la idea de que la joyería podía ser un tema de discusión y exploración. Hasta entonces había realizado joyería con mis propios pensamientos y sentimientos pero no la había considerado desde la perspectiva de otra persona. Así que toda la exploración social con cuestionarios y *feedback* resultó sobrecogedora. Todos hemos tenido o tenemos una pieza que atesoramos, todos estaban predispuestos y contentos de escribir sobre esta pieza y dibujarla. La gente sintió que participaba en algo natural y normal, y ahí fue cuando se me ocurrió que la joyería consistía más en un fenómeno humano que un simple “objeto para llevar” (6). Me proporcionó otra visión de la joyería, no se trataba sólo de hacer más piezas. *Treasure* dio pie a una nueva forma de pensar y analizar y me permitió sentirme mejor preparada como creadora.

(6) It is worth mentioning that at this point in time neither Laura nor Lin actually wore any jewellery, ever.

I agree that we uncovered the “human” element. The significance of the things – the treasured jewellery – was more linked to the relationship between the owner and object than the inherent properties of the things themselves. I certainly feel better informed, but for a while I felt depressed about my ability to design for or with this knowledge. We had both explored the idea of making things that encourage attachment, designing for rituals or rites of passage (7P/8C). After *Treasure* I became acutely aware that this was the wrong approach. You can’t design things that people will feel emotionally attached to: people’s feelings about objects develop through processes that are outside of the designer or maker’s control.



(7P)



(8C)

I agree and ironically you won’t find a better example of this than with jewellery. Mass produced jewellery always seems like an attempt to sell us sentiment and as you’ve said before, they attempt to design in the sentiment. That’s why I think, and I know you feel this too, that jewellery (as a subject and concept) is underestimated in design and art culture. I agree that it is hard to see past the “bling”. Many are not prepared to, but if you do it can tell you more about a person’s value system than some chapters in Material Culture books. And whilst I’m on the subject, why is jewellery missed off the list for analysis in these books!?

(9) Lin has written an open letter to A. C. Grayling about the lack of serious critical analysis of jewellery from the “great thinkers of our time” (excluding jewellery historians and contemporary jewellery writers). She says; “There has been precious little since Barthes’s 1961 essay *From Gemstones to Jewellery*, and then I think even he missed the mark!”

I think part of the answer to your last question is in your initial comments! Jewellery isn’t seen as a serious subject (you know this as well as I do). It has connotations of triviality and mere “decoration”. It is superfluous. Let’s face it most people can survive perfectly well for their entire lives without ever buying, owning or wearing it. Our strongest material statements are made through our cars, phones, electronic gizmos and interior decorations. Our taste, economic and social status is all tied up in the display of these things BUT before we had any of that we had jewellery (plus a few tools and weapons). Its major roles now are as you describe: sentiment or bling. The bling is easy to engage with from a design perspective, the sentiment less so. Mass produced precious jewellery – of the high street variety – has changed very little in appearance since the C19th despite the massive revolution it has undergone in academic circles. Old forms are repeated and cemented. There has even been a return to these old ‘traditional’ forms in so-called contemporary practice. Why has this happened? Where will The “New” New Jewellery (10) come from, and how can it re-assert itself as a necessary part of everyday life rather than a superfluous (not serious) one?

(10) “The New Jewellery” is a phrase used here to describe the work of experimental jewellers from roughly 1945-1987. It is also the title of a good book on the period by Ralph Turner.

Jewellery’s seeming lack of development since the 19th century is an interesting observation and perhaps it’s no coincidence that society’s values drastically changed after the Victorian era. Perhaps it would have developed along different lines had our social values not undergone a huge shift from collective values and morals to relative ones: the birth of the “Me, Me, Me” era. Collective values tend to pick out a trend and sustain it, thus defining or marking particular periods. Paradoxically, “Me, Me, Me” society may have strong sub-cultural developments of taste and style but because they are not en-masse are unlikely to be sustained. We don’t notice the changes because they are small and happen all the time. I’m asked often – as you are asking now – what will be the New Jewellery? This sounds really boring but my answer is perhaps we all have to value life in a more interesting and profound way before we can begin to predict the New Jewellery that accompanies

(6) Vale la pena mencionar que en este punto tanto Laura como Lin habían dejado de usar joyería por completo.

Estoy de acuerdo en que desvelamos el factor “humano”. El significado de las piezas —la joyería que se atesora— estaba más relacionado con la relación entre propietario y objeto que con las propiedades inherentes de los objetos en sí. Desde luego me siento mejor instruida, pero durante cierto tiempo me deprimió mi capacidad de diseñar para o con este concepto. Las dos habíamos explorado la idea de realizar piezas que potenciasen el apego, con diseños para rituales y ritos de transición (7P/8C). Tras *Treasure* me volví muy consciente de que esta aproximación era errónea. No puedes diseñar objetos con el fin de que la gente sienta apego hacia ellos: los sentimientos de la gente hacia los objetos se desarrollan mediante procesos que escapan al control del diseñador o el fabricante.



(7P)



(8C)

Estoy de acuerdo e irónicamente no hallarás un ejemplo mejor que la joyería. Siempre parece que la joyería producida en masa intenta vendernos sentimiento y, como has dicho, intenta diseñar con el sentimiento. Por eso creo, y sé que estás de acuerdo conmigo, que la joyería (como sujeto y como concepto) se menosprecia en el diseño y en la cultura artística. Sé que resulta difícil ver más allá de la ostentación. Mucha gente no está preparada para ello, pero si lo logras aprendes más sobre el sistema de valores de una persona que con algunos capítulos de libros sobre cultura material. Y ahora que los menciono, ¿por qué la joyería no está presente en los temas que estos libros analizan? (9)

(9) Lin escribió una carta abierta a A. C. Grayling sobre la falta de análisis crítico riguroso sobre joyería por parte de los “grandes pensadores de nuestro tiempo” (excluyendo a historiadores de la joyería y escritores contemporáneos especializados en joyería). Dice: “Poco se ha escrito desde el ensayo de Barthes *De la joya a la bisutería*, y además ¡creo que ni siquiera él estuvo a la altura!”

¡Creo que parte de la respuesta a tu anterior pregunta se encuentra en los comentarios del principio! La joyería no se percibe como un tema serio (lo sabes igual de bien que yo). Tiene connotaciones de trivialidad y de mera “decoración”. Es superflua. Admitámoslo, la mayoría de la gente puede sobrevivir perfectamente bien durante toda su vida sin comprar, poseer o llevar joyería. Nuestras afirmaciones materiales más poderosas se efectúan mediante coches, teléfonos, aparatos electrónicos y la decoración de interiores. Nuestro gusto y nuestro estatus social y económico se condensan en la exhibición de estos objetos PERO antes de que poseyésemos nada de eso teníamos las joyas (más algunas herramientas y armas). Sus principales funciones hoy en día son las que describes: sentimiento u ostentación. La ostentación se puede inducir con facilidad desde la perspectiva del diseño, el sentimiento resulta mucho más difícil. La joyería de valor que se produce en masa (de la variedad que se encuentra en las calles comerciales) ha cambiado muy poco de aspecto desde el siglo diecinueve en comparación con la revolución radical que ha sufrido en los círculos académicos. Las viejas formas se repiten y se consolidan. Incluso se ha dado un regreso a esas antiguas formas “tradicionales” en el llamado diseño contemporáneo. ¿Por qué? ¿De dónde vendrá la “Nueva” Nueva Joyería (10) y cómo se puede reafirmar ésta como una parte necesaria de la vida diaria en vez de como algo superfluo (no serio)?

(10) “La Nueva Joyería” es una expresión que se usa aquí para describir el trabajo de joyeros experimentales más o menos en los años comprendidos entre 1945-1987. También constituye el título de un buen libro de Ralph Turner sobre este periodo.

La aparente ausencia de desarrollo en la joyería desde el siglo XIX resulta una observación interesante y quizás no es una coincidencia que los valores de la sociedad cambiasen de forma radical tras la era victoriana. Quizás se hubiese desarrollado de forma distinta si nuestros valores sociales no hubiesen oscilado de manera drástica desde unos valores colectivos y morales a unos relativos: el nacimiento de la era del “Yo, Yo, Yo”. Los valores colectivos suelen escoger una tendencia y la sostienen, de manera que marcan o definen periodos

it. It need not be moral; perhaps a shift in our ecological consciousness may prompt a change in attitude... I'd be all for recycle, re-use (11P), mend and repair rather than another "New" material to make new jewellery out of. I'm in favour of new thinking, not new products. This requires knowledge and skill and it does go against the grain of commerce: there would be less to sell. But then a certain amount of restriction can stimulate the creative spirit (12C); imagine if we all couldn't do or have what we wanted, we'd soon find a way in which we could.



(11P)



(12P)

Yes I see that. The Jewellery Industry is facing some big questions with regard to its ecological and environmental impact, and perhaps this will be an effective catalyst, but precious materials have a tremendous history in terms of recycling (if you don't want them any more, you're not going to throw them away). I'm similarly drawn towards the "re" - reuse, repair, reappropriate, reconfigure, restrict - but not the repeat or the reiterate. Maybe we're not looking for The "New" New Jewellery, but The "Re"New Jewellery?

Absolutely. (This is good point to close or carry on if you like – I also forgot to add the next part to the last response). And another thought, I have a suspicion that the forms haven't changed for a reason. They are too ingrained; too fundamental (scale in relation to body, hunter gatherer instincts turning into trading with precious commodities, tribal instincts, etc). I have a theory that I'd like Unnamed Brown to test out: (13)
(13) To be continued...

(1) In 2003 Laura Potter and Lin Cheung – both jewellers – collaborated on an exhibition entitled *Treasure*. The aim of the exhibition was to investigate "emotional attachment" and the ways in which people experience and articulate their feelings towards items of jewellery. This text is an email discussion between Laura and Lin about the issues that arose as a result of the *Treasure* projects. They continue to collaborate and often have lengthy discussions via email.

All text and images © Unnamed Brown

particulares. Paradójicamente, la sociedad del “Yo, Yo, Yo” a veces alberga potentes sub-culturas de gustos y estilos, pero como no son de masas, resulta poco probable que se perpetúen en el tiempo. No percibimos los cambios porque son pequeños y ocurren sin cesar. A menudo me preguntan, tal y como haces ahora, ¿cómo será la Nueva Joyería? Mi respuesta suena muy aburrida pero declaro que quizás debemos apreciar la vida de una forma más profunda e interesante antes de que podamos predecir la Nueva Joyería que la acompañará. No tiene por que ser algo moral, quizás un cambio en nuestra conciencia ecológica pueda desencadenar una actitud distinta... Todo sería para reciclar, re-utilizar (11P), arreglar y reparar en vez de otro “nuevo” material para elaborar nueva joyería. Estoy a favor de nuevas formas de pensar, no de nuevos productos. Esto requiere conocimientos y habilidades y va en contra de los principios del comercio: habría menos que vender. Pero por otro lado una cierta cantidad de restricciones puede estimular el espíritu creativo (12C); imagina que no pudiésemos hacer o tener lo que queremos, pronto hallaríamos una forma de conseguirlo.



(11P)



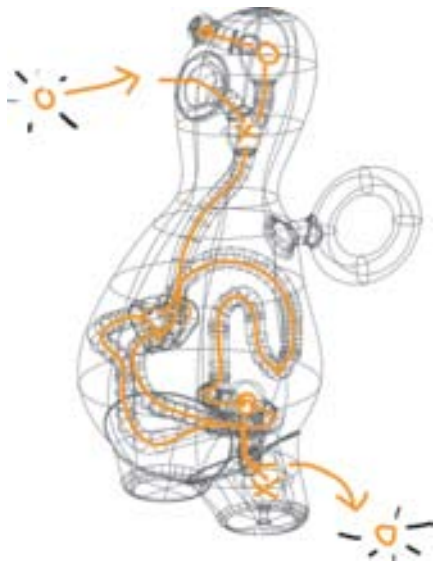
(12P)

Sí, tienes razón. La industria de la joyería se enfrenta a grandes desafíos respecto a su impacto ecológico y ambiental, y quizás esto actúe como un eficaz catalizador, pero los materiales preciosos cuentan con una larga tradición en términos de reciclaje (si ya no los quieres no te deshaces de ellos). De forma similar, me atrae el “re” - reutilizar, reparar, reapropiarse, reconfigurar, restringir – pero no el repetir o reiterar. ¿Quizás no buscamos la “Nueva” Nueva Joyería, sino la Joyería “Re”novada?

Desde luego. (Éste es un buen momento para terminar o continuar si lo deseas – También me olvidé de añadir la siguiente parte a la última respuesta). Y otra idea, tengo la sospecha de que las formas no han cambiado por una razón. Están demasiado arraigadas; resultan demasiado fundamentales (escala en relación con el cuerpo, los instintos del cazador recolector se transforman en instintos tribales, comercio con objetos preciosos, etc.) Tengo una teoría que me gustaría que Unnamed Brown pusiese a prueba: (13)
(13) Continuará...

(1) En el 2003 Laura Potter y Lin Cheung –ambas joyeras– colaboraron en una exposición titulada *Treasure*. El propósito de la exposición era investigar el “apego emocional” y las formas según las cuales la gente experimenta y articula sus sentimientos hacia artículos de joyería. Este texto es una discusión por e-mail entre Laura y Lin sobre cuestiones que surgieron como resultado de los proyectos de *Treasure*. Siguen colaborando y a menudo mantienen largas discusiones por e-mail.

Todos los textos e imágenes © Unnamed Brown



=====

GREEDY BASTARD (2005)

The project came about when prompted to build something exploring the abilities of Rapid Prototyping technology, in principle a 3D printer that reads CAD files and lays down successive layers of liquid or powder, and in this way builds up the model from a series of cross sections. The advantage is that you can create complex structures that cannot be replicated in any other industrial process. The *Greedy Bastard* exploits this fully through a set of hollow internal passages and cavities restricted in its “path” only by its outer shell.

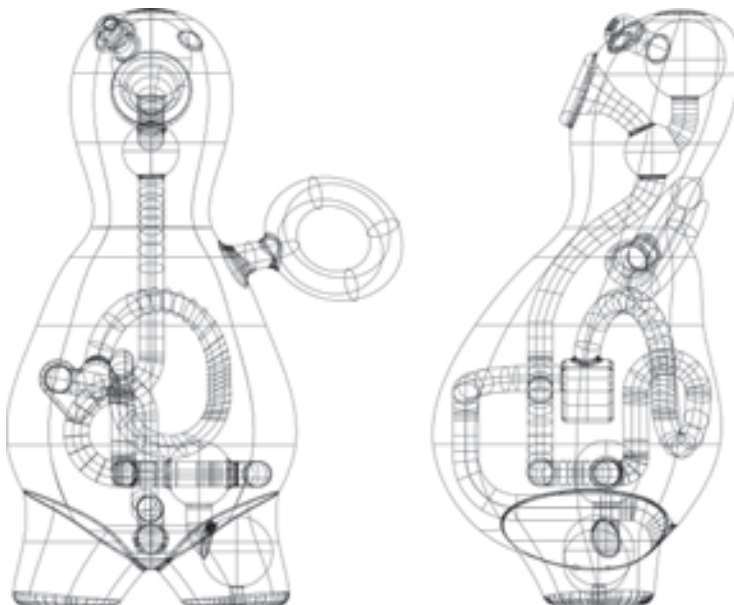
The actual object is a character that is to be played as a 3D maze. You feed him small ball bearings only to then safely navigate them through his body, avoiding pitfall cavities and wrong turns in the duodenum only to “exit” at the other end. The character is accompanied by a little cartoon to create a story around him.

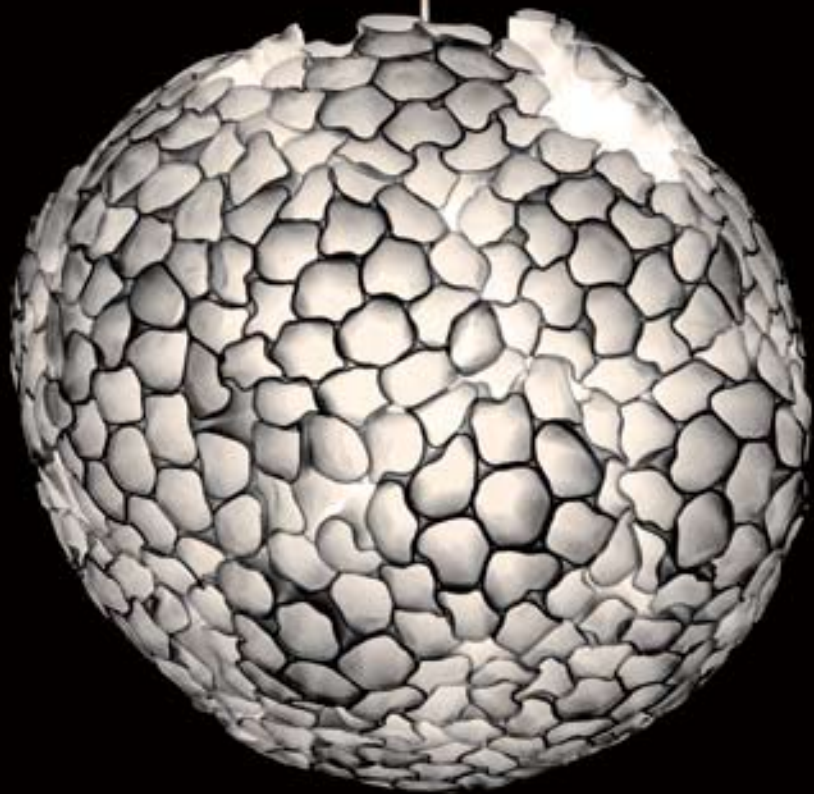
=====

GREEDY BASTARD (2005)

El proyecto surgió al plantearse construir algo explotando las capacidades de la tecnología del prototipado rápido. Con esta tecnología, una impresora 3D capaz de leer archivos CAD imprime capas sucesivas de líquido o polvo hasta dar lugar al prototipo a partir de una serie de secciones transversales. La principal ventaja es que permite crear estructuras complejas que no se pueden reproducir con ningún otro proceso industrial. El proyecto *Greedy Bastard* explota esta ventaja al máximo e incluye un conjunto de pasajes y cavidades internos limitados únicamente por su corteza exterior.

El objeto en cuestión es un personaje con el que se puede jugar como si de un laberinto en 3D se tratara. Se le introducen unas pequeñas bolas que deberán conducirse por el interior de su cuerpo, procurando evitar las cavidades trampa y los giros falsos del duodeno para finalmente llegar a la “salida” situada en el otro extremo. El juguete viene acompañado de una pequeña tira de ilustraciones en las que se contextualiza al personaje.





PAUL COCKSEGE



=====

STYRENE LAMPSHADE (2003)

Styrene Lampshade se inspira en el concepto de crecimiento como proceso. Al aplicar calor sobre el poliestireno, su forma cambia y con ello las propiedades del material. El resultado son formas orgánicas y esculturales de una fuerza mucho mayor.

=====

STYRENE LAMPSHADE (2003)

Styrene Lampshade was inspired by the concept of growth as a process. By applying heat to polystyrene, the form changes and with it the properties of the material. The results are organic and uniquely sculptural forms with much greater strength.



=====

© Paul Cocksedg Studio

TITHI KUTCHANUCH

=====

ORDINARY MOULD (2007)

Ordinary Mould es un molde de aluminio para tartas con una característica muy particular. Al principio, la tarta tendrá el aspecto de la típica tarta casera, pero al cortarla en trozos, justo en el momento de compartirla, aparecerá la forma de corazón.

=====

MY SWEETS (2007)

“Compro siempre los Twix de tamaño grande porque sólo cuestan unos céntimos más que los de tamaño normal. Me como uno entero y me siento culpable durante el resto del día”. La comida basura consigue atraer a los consumidores jugando con el valor del dinero, algo que ha ocasionado muchos problemas a la sociedad: sobrenutrición, trastornos alimentarios, obesidad, enfermedades, sentimiento de culpa, derroche de comida, derroche de recursos, sobreproducción. ¿Puede el diseño conseguir que la gente compre comida que ofrezca MENOS?

=====

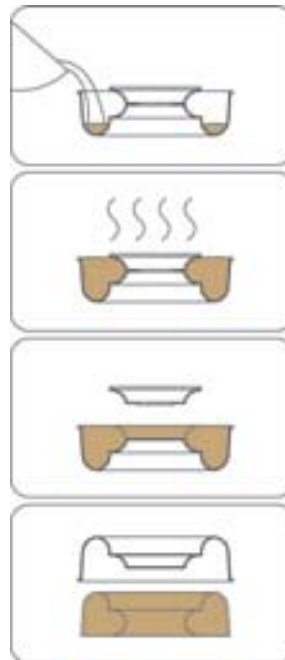
ORDINARY MOULD (2007)

Ordinary Mould is an aluminium cake mould with a difference. To begin with, the resulting cake will look like an ordinary home-made cake. Only when you cut or slice the cake in order to share or to eat it will the heart shape be revealed. For the moment of sharing.

=====

MY SWEETS (2007)

“I buy Twix extra because it's only 10p more expensive than the regular one. I finish it in one go, and feel guilty for the rest of the day”. Bargain food persuades people by playing with the value of money, which has brought a lot of problems to society: over nutrition, eating disorders, obesity, illness, guilt, wasting food, wasting resources, over production. Can design make people buy food that offers LESS?

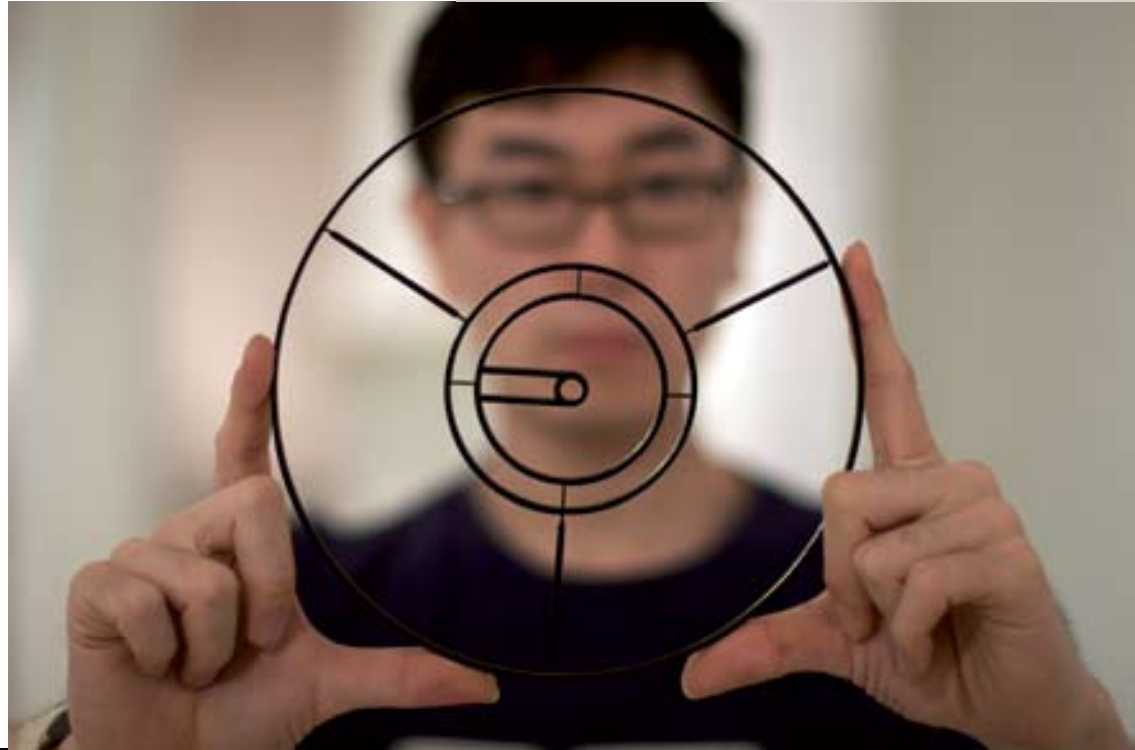


=====
Ordinary Mould



=====
My Sweets

=====
Sound Jewellery



=====
Sound Chaser



=====

SOUND CHASER (2008)

Un tocadiscos en forma de tren resucita los discos antiguos ya olvidados. Los usuarios pueden conectar trozos de discos y construir, en ambos sentidos, una nueva pista. Los discos usados fueron comprados en mercadillos o en tiendas de discos de segunda mano.

=====

SOUND JEWELLERY (2008)

En colaboración con Linda Brothwell y Caren Hartley (GSMJ Royal College of Art).

El proyecto surgió a raíz de la siguiente pregunta: “¿Cómo puede el sonido convertirse en algo tangible?”

Este conjunto de collar, brazalete y broche ha sido grabado con ondas sonoras. Los sonidos pueden contener recuerdos valiosos, como por ejemplo la risa de alguien, una conversación telefónica con la pareja, grabaciones durante un viaje o unas vacaciones.

=====

SOUND CHASER (2008)

A train-style record player. Users can connect chipped pieces of records and then make, in both senses, a new track. The records used are bought at jumble sales or at used record shops; the record player revives the forgotten, old records.

=====

SOUND JEWELLERY (2008)

In collaboration with Linda Brothwell and Caren Hartley (GSMJ Royal College of Art).

This project was inspired by the following question: “How can sound have a physical value?”

Sound grooves are etched into the necklace, bracelet and brooch. The sounds can include precious memories, such as the laughter of someone with their grandma, a telephone conversation with a girlfriend, or recordings during travels/holidays.

STUDIO GLITHERO

=====

PANTA REI (EVERYTHING FLOWS) (2008)

Panta Rei is a mechanical candle making installation. A simple configuration of familiar elements: string, eyelets, buckets, heaters, wax and a motorised CAM arm. As the arm turns on the ceiling, one by one lengths of wick are lowered into buckets of molten blue wax, building up a thin layer each time. A candle slowly emerges. The work is part performance, part production process; a web of strings in a constantly evolving cycle of ceiling geometry, methodically raising and lowering wicks in a wave-like motion. When a complete harvest is formed, a fresh batch of wicks can begin.

In Studio Glithero's work, the machines share the stage with the products they produce. As their inventors, Studio Glithero act as choreographers of timing and movement. The final products are literally out of their hands.

=====

PANTA REI (EVERYTHING FLOWS) (2008)

Panta Reies una instalación mecánica para la fabricación de velas a partir de una combinación de elementos cotidianos: cuerda, cubos, calefactores, cera y un brazo motorizado. A medida que el brazo gira en el techo, las mechas, una a una, descienden hacia el interior de los cubos de cera líquida azul a la vez que se van cubriendo cada una con una fina capa de cera para formar poco a poco las velas. La pieza tiene una parte performativa y una parte de proceso de producción: una red de cuerdas en un ciclo en constante evolución que hace ascender y descender las mechas en un movimiento tipo ola. Una vez se han formado las velas, el proceso puede volver a empezar con una nueva tanda de mechas.

En los trabajos de Studio Glithero, las máquinas comparten el protagonismo con los productos que fabrican. Studio Glithero, en el papel de sus inventores, son los coreógrafos del tiempo y el movimiento: los productos finales se escapan de sus manos.









=====

BRA MACHINE (2007)

Bra Machine es una herramienta de apoyo a la educación, diseñado para enseñar a los adolescentes a superar dificultades a la hora de desabrochar un sujetador. Al ponerse en marcha, la máquina muestra el mecanismo para abrir el cierre y quitar un sujetador. Tras una breve pausa, la máquina vuelve a abrocharlo y queda lista para la siguiente demostración. La idea original del proyecto surgió a raíz del estudio sobre la educación sexual durante la posguerra, represiva e institucionalizada, aunque también pretende ser un artefacto del futuro que muestre un comportamiento obsoleto a consecuencia de los avances en biotecnología y cirugía plástica.

=====

BRA MACHINE (2007)

Bra Machine is a fictional teaching aid designed to instruct adolescent boys to overcome the intricacies of opening the brassiere. When initiated, the machine demonstrates the principles of both clasp disengagement and brassiere removal. Following a short pause, the machine then re-secures the bra ready for the next demonstration. The project was originally inspired by accounts of repressive post-war institutionalised sex education, but is meant to serve as a future artifact, demonstrating an obsolete behaviour brought about by developments in bio-technology and plastic surgery.

DANIEL WEIL
HAY COSAS QUE VALE
LA PENA RECORDAR
SOME THINGS ARE
WORTH REMEMBERING

=====

Estamos en una de las salas de reuniones de las oficinas de Pentagram en Londres (una impresionante remodelación de una antigua lechería en Notting Hill); una habitación más adecuada para reuniones con toda la junta que para una conversación entre **DANIEL** y yo tal y como queda reflejada en este texto. Es una habitación imponente. Aparte de las mesas y las sillas (dispuestas para una reunión de la junta), el equipamiento audiovisual, los muebles y la mesa con el refrigerio, hay dos aparadores de cristal en la habitación, encima de los cuales hay tres de las radios hinchables de Daniel, suspendidas en receptáculos de cristal. Esparcidos por la parte trasera de la habitación e iluminados por una cristalera de tres piezas están algunos de sus relojes de madera. Por supuesto, estoy familiarizado con el trabajo de Daniel; nos conocemos desde que ambos estudiábamos en el Royal College of Art a principios de los 80: él cursaba un máster en diseño industrial y yo uno de pintura. He seguido su trabajo durante todos estos años, aunque a veces desde lejos.

No he preparado a Daniel para la entrevista ni tampoco he ensayado las preguntas que le haría ...

=====

We are in one of the meeting rooms at the Pentagram offices in London (an impressive conversion of an old dairy in Notting Hill); a room more suitable to large Board meetings than the one-to-one conversation between **DANIEL** and I of which this text is a record. It is an imposing room. Apart from the tables and chairs (set out for a meeting of the Board), the AV equipment furniture and the refreshment table, there are two glass display cabinets in the room, on top of which there are three of Daniel's inflatable radios, suspended in glass boxes. Dotted around the back of the room, lit by a clerestory, are a number of his timber clocks. Daniel's work is of course familiar to me; we have known each other since we were students together at the Royal College of Art in the early 1980s: he doing a Masters in Industrial Design and me, one in Painting. I have kept abreast of his practice over intervening years, if, at times, from a distance.

I haven't prepared him for this nor have I rehearsed in advance the questions to ask him...

=====

Entrevista de / Interview by TERRY ROSENBERG

TERRY ROSENBERG: I would like to start where we met: at the Royal College of Art, London, in the early 1980s. It was a time when we were questioning the very practices we had signed up to; you, design, and me, painting. Both of us were eager to develop our drawing, seeing it as a crucial element in our own creative processes. That is how and why we came to meet in the drawing studio of the Painting Department.

DANIEL WEIL: No. Not correct. We met in the library where the life drawing classes happened.

TR: Are you sure?

DW: This is just testing of the memory.

TR: Well, I guess this whole thing is a testing of our memories. But, I concede. Yours is the better memory...

DW: I decided to go into the life drawing class to step away from the kind of drawing... from the processes... methodologies... that were promoted in the Industrial Design Department, at the time, in order to find a space to evolve some alternative “approach” to design; one which allowed me to engage with questions that were avoided in the department.

Remember I was a mature student. That’s important. I had already done six years of so-called studies. I had an architecture degree. I was a practicing architect in Argentina, before I came to the UK to study. For me, from the southern hemisphere, looking north, everything looked integrated in one global idea of culture—art, Architecture, design and so on in concert with each other. But, instead, I found schisms. It was quite an extraordinary experience to find it all segmented; all in different bits and on different floors.

TR: At the RCA and beyond?

DW: At the RCA and, as I discovered later on, beyond. It is important to understand what was in place and what was not in place at that time. I was lucky in that I had the opportunity to misbehave. I was considered a maverick from Argentina, so I could break from disciplined design practice... it was expected of me... and, I could make links between design and other cultural forms. This was something that was natural to me, but not natural in the [Industrial Design] Department. The Department was driven by a narrow view of design—an unforgiving functionalism. It focused on a mechanistic set of methods and decried any artistic intuitive spirit.

I could see this “artistic” side of design in what was happening in Italy at the time.

There were a number of things that came together, things that coincided. I remember the excited discussions about the micro-processor, the great liberator of modern life. The microprocessor enabled intelligence to be put into objects. I remember how



=====
Daniel Weil

TERRY ROSENBERG: Me gustaría empezar por el lugar donde nos conocimos: el Royal College of Art, en Londres a principio de los 80. Era una época donde cuestionábamos las prácticas en las que nos habíamos embarcado; tú el diseño y yo la pintura. Los dos estábamos ansiosos por desarrollar nuestras habilidades de dibujo, porque lo considerábamos un elemento crucial en nuestros procesos creativos. Ésa fue la razón por la cual nos conocimos en el estudio de dibujo del departamento de pintura.

DANIEL WEIL: No. No es correcto. Nos conocimos en la biblioteca, donde se llevaban a cabo las clases de dibujo al desnudo.

TR: ¿Estás seguro?

DW: Esto es poner a prueba mi memoria.

TR: Bueno, supongo que este ejercicio consiste en poner a prueba la memoria. Pero, te doy la razón. Tú tienes mejor memoria...

DW: Decidí apuntarme a las clases de dibujo al natural para alejarme del tipo de dibujo... de los procesos... metodologías... que se promovían en el departamento de diseño industrial en aquella época. Para encontrar un espacio donde desarrollar una aproximación alternativa para el diseño, una que me permitiese involucrarme en cuestiones que el departamento evitaba. Recuerda que era un estudiante maduro. Eso es importante. Ya había cursado seis años de supuestos estudios. Tenía un título de Arquitectura. Era un arquitecto en funciones en Argentina, antes de que viniese al Reino Unido a estudiar. Para mí, desde el hemisferio sur y al mirar al norte, todo me parecía integrado en una sola idea global de cultura: arte, arquitectura, diseño y todos los demás elementos estaban imbricados los unos con los otros. Pero, al contrario, me encontré con cismas. Fue una experiencia bastante extraordinaria encontrarlo todo segmentado, todo hecho pedacitos esparcidos en áreas diferenciadas.

TR: ¿En el RCA y fuera de él?

DW: En el RCA y, como descubrí más tarde, fuera de él. Resulta fundamental comprender qué ocurría y qué dejaba de ocurrir por aquel entonces. Yo tenía suerte porque me dieron la oportunidad de portarme mal. Se me consideraba un disidente argentino, así que podía alejarme de una práctica disciplinada del diseño. Se esperaba de mí... y podía establecer relaciones entre el diseño y otras formas culturales. Esto resultaba natural par mí, pero no lo era para el departamento [de diseño industrial]. El departamento se regía por una visión muy reducida del diseño, un funcionalismo sin concesiones. Giraba alrededor de un conjunto de métodos mecánicos y denigraba cualquier espíritu artístico intuitivo.

Yo podía ver este aspecto “artístico” del diseño en lo que ocurría en Italia por aquel entonces.



=====

Daniel Weil. *Erechtheion (radio)*, 1981. Dibujo (tinta, cera, acuarela)

=====

Daniel Weil. *Erechtheion (radio)*, 1981. Drawing (ink, wax crayon, water colour pencil)

we would conjecture about a kind of integrated technology (that we now see incorporated in what is now a chip) that we believed would allow objects to do things for us, quicker and with less effort (maybe even no effort at all... devices doing the work for us!!!) Along with developments in technology, there was, at this time, also the emergence of a post-modern critique of the kind of modernist design I was not able to engage with (typified by the work promoted by the Department). The post-modern was evident in text—theory and literature but more immediately apparent, to me, in various events that took place in 1979 and early 1980s. The inaugural exhibition in Linz in 1979, which saw the launch of *Alchemia*, the first exhibition of Memphis in 1981.

All of this, now easy to connect, was then, for me, in need of connection. So I needed to review and revise all of these matters, in personal terms and more generally.

TR: I remember your writing. You had a diary. Or rather, correction, you wrote letters back home where you worked through the thoughts you were having about the forces that were acting on and in design: cultural segmentation, post-modern discourse, emergent technologies and so on. Along with this personal reflection, exemplified in these letters (in which the problematic of design was personally inflected), in that period you were also networking, learning and practicing in an international community...

DW: I think—if we could dwell on the personal for a moment—when I came to England, I naively thought I was coming to study and learn what there was to know from the custodians of the “knowledge” I needed. When I attended the first lecture where I thought this knowledge would be imparted, I found it so regressive and banal (far more than a book on the subject), I decided never to attend another. So discovering that this was not what I would get from the RCA I understood that I should roam. If I were to roam, I needed to connect to “home”—write home—but, in roaming one also connects all the places (physical and mental) that one travels.

So still, to this day, I don’t know anything about anything. I circumvent this lack by setting myself series of tasks. One of them was (and still is) to draw (roaming on paper). I always loved drawing. That is why I went into Architecture, a profession dependant on and attuned to drawing of different kinds.

I set myself a task to learn how to draw. I have never been taught to draw. But I learnt and continue to learn drawing and things through drawing. One of the first things I learnt was not to be fearful of the task of drawing. I learnt how to set aside expectations, particularly an expectation of accuracy. I just wanted



=====
Daniel Weil. *Time for All*, 1994.
Relojes (madera serigrafiada)

=====
Daniel Weil. *Time for All*, 1994.
Clocks (silk screened plywood)

Hubo varias cosas que tuvieron lugar en aquella época, cosas que coincidieron. Recuerdo las encendidas discusiones sobre el microprocesador, el gran liberador de la vida moderna. El microprocesador permitía injertar inteligencia en los objetos. Recuerdo las conjeturas que hacíamos sobre el tipo de tecnología integrada (que vemos incorporada en lo que hoy en día es un chip) que creíamos que permitiría que los objetos hiciesen cosas para nosotros, más rápido y con menos esfuerzo (quizás sin ningún esfuerzo en absoluto... ¡¡¡mecanismos que harían las tareas por nosotros!!!) Además de los avances tecnológicos tenía lugar, por aquel entonces, la emergencia de la crítica postmoderna del tipo de diseño modernista en el que yo no podía involucrarme (el paradigma de trabajo que promovía el departamento). La post-modernidad era evidente en los textos teóricos y en la literatura pero aún más obvio, para mí, en varios acontecimientos que tuvieron lugar en 1979 y a principios de los 80. La exposición inaugural de Linz de 1979, que vio el lanzamiento de *Alchemia*, la primera exposición de Memphis en 1981.

Hoy en día es fácil relacionar todo esto entre sí, pero para mí en aquel entonces había que juntar las piezas del puzzle. Así que necesitaba analizar y revisar todos estos asuntos, en términos personales y de forma más general.

TR: Recuerdo que escribías. Tenías un diario. O más bien, rectifico, escribías cartas a tu casa donde repasabas las ideas que tenías sobre las fuerzas que

to learn how I could represent something and feel some accord with the representation, be happy with it, find it useful in a number of ways. Conveying to me what I would discover I wanted it to convey. Convey is the right word... bringing something across... but it isn't necessarily about making it accurate.

I remember an occasion, when I was presenting sketches of what I wanted to build, one of my drawings was singled out by my professor for comment: "Oh, this is very nice." But he asked, "How are you going to make this jaggedy line? How are you going to manufacture it?" The drawing was an expression, a representation, it wasn't the thing itself. The drawing held something in latency... there was a process still to unfold. Yes, it was an instruction of a kind but not for someone else to go and make "the" object, but for me to continue making the idea of it.

TR: You have used drawing in different ways in your "practice". You have used it as "abstract research" for design. What I mean by this is drawing used to investigate and record observations of the world-about-us even when not absolutely pertinent to a briefing for design. This kind of drawing acts as repository or reference for later, a reserve, a just-in-case, but also an analysis of things-as-they-are.

You use drawing to help generate ideas... you use it to progress... or develop... design... you use it to present ideas... and you, even in spite of your Professor, use it to instruct others to make the idea...

DW: Yes, in learning drawing I also learnt about its purposes. One purpose you didn't mention is its use as comment, something architects do with Architecture. But this purpose for drawing was not engaged with by designers; at best they did a thing called "sketching".

TR: Without purpose?

I remember you adopting a particular technique in your drawing, back then. I think you use it still. As I remember it, it allowed and made manifest the hesitancy of thinking in drawing. It connects in my mind with the *sous rature*—the idea of the "strike-through"—in writing. One strikes through a word where it doesn't quite mean what one wants it to say but is still the best approach to it.

You used to draw a line with ink or pencil then would rub it out with a white oil pastel (or, white chalk) only to draw it again over the top, taking away to build again. Somehow, again, anti-accuracy, expressing a "getting to" rather than an "arriving at"...

DW: Remember I used to do drawings on postcards; obliterate the postcard image with wax crayon and then take away the crayon to unravel the image of the postcard and find it again in the new images I was drawing. I used a lot of ink, a lot of drawing material. I

actuaban en y sobre el diseño: la segmentación cultural, el discurso post-moderno, tecnologías emergentes y todo eso. Además de esta reflexión personal, reflejada en estas cartas (donde la problemática del diseño se expresaba de forma personal), en aquella época también estabas haciendo contactos, aprendiendo y practicando dentro de una comunidad internacional...

DW: Creo que —si puedo detenerme un segundo en un aspecto personal— cuando vine a Inglaterra pensaba de forma inocente que venía a aprender lo que necesitaba de la mano de los guardianes del "conocimiento". Cuando asistí a la primera clase donde pensaba que se impartía ese conocimiento, lo encontré tan anticuado y trivial (mucho más que un libro sobre el tema) que decidí no volver a clase. Al descubrir que eso no sería lo que obtendría en el RCA comprendí que debía moverme. Si quería moverme necesitaba conectarme con mi "hogar" —escribir a casa— pero, al transitar uno también relaciona todos los lugares (físicos y mentales) por los que viaja.

Así que aún, hasta el día de hoy, no sé nada sobre nada. Intento colmar este déficit imponiéndome a mí mismo una serie de tareas. Una de ellas era (y aún es) dibujar (vagar por el papel). Siempre me encantó dibujar. Por eso me metí en Arquitectura, una profesión que depende y vive en sintonía con diferentes tipos de dibujos.

Me impuse el deber de aprender a dibujar. Nunca me enseñaron a dibujar. Pero aprendí y continúo aprendiendo a dibujar y asimilo cosas a través del dibujo. Una de las primeras cosas que aprendí fue que no se debe temer la tarea de dibujar. Entendí que había que dejar de lado las expectativas, en especial la expectativa de la precisión. Tan sólo quería aprender cómo podía representar algo y sentir algún tipo de concordancia, estar satisfecho con la representación, encontrarla útil de distintas formas. Transmitiendo para mí lo que yo descubría que quería que el dibujo transmitiese. Transmitir es la palabra correcta, hacer que comunique algo, pero no siempre se trata de hacer un dibujo preciso.

Recuerdo que una vez, mientras presentaba los esbozos de lo que quería construir, mi profesor señaló uno de ellos y comentó: "Oh, éste es muy bonito." Pero preguntó, "¿Cómo vas a lograr este perfil irregular? ¿Cómo vas a fabricarlo?" El dibujo era una expresión, una representación, no era el objeto en sí. El dibujo contenía algo latente, había un proceso que aún debía completarse. Sí, eran instrucciones de algún tipo, pero no para que otra persona fabricase "el" objeto, sino para que yo continuase elaborando el concepto.

TR: Has usado el dibujo de diferentes formas en tu "práctica". Lo has empleado como una "investiga-



=====
Daniel Weil. *Four Boxes and One Radio*, 1983. FM Radio (cartón serigrafiado)

=====
Daniel Weil. *Four Boxes and One Radio*, 1983. FM Radio (silk screened cardboard)



think what I was trying to do was to make the drawing physical, three dimensional; not just as an illusion but physically three-dimensional.

I also used these obliterations because I needed to make my own white as opposed to living with the white of the paper. It is daunting starting with a white piece of paper and, remember, I didn't want to "fear" the task. The moment I put a white line on a white piece of paper, the paper was not white anymore, but there was still a white ground. The white drawing material on the surface released me from the hold of the stark white paper. It gave me the opportunity to play and search for a thought rather than sketch a design already thought. Because one of the things I need to return to is that in the 1980s design was a discipline obsessed with a particular methodological procedure. Design was conceived as a problem-solving-activity with a measured process that would find problem solution. The problem (as conceived) was run through a process. The problem was broken up into a set of sub-problems, set out... or evolved in sequence... the next sub-problem defined by the answer to the

=====

Daniel Weil. *Erechtheion (radio)*, 1981. Exposición de final de carrera del Royal College of Art

=====

Daniel Weil. *Erechtheion (radio)*, 1981. Royal College of Art degree show

ción abstracta" para el diseño. Lo que quiero decir es que utilizas el dibujo para investigar y anotar observaciones sobre el mundo que nos rodea, incluso cuando no resulta del todo pertinente para presentar un proyecto de diseño. Este tipo de dibujo funciona como un depósito o una referencia para más tarde, una reserva, un salvavidas, pero también un análisis de las cosas-como-son.

Utilizas el dibujo para ayudar a generar ideas... lo usas para avanzar... o desarrollar... diseñar... lo empleas para presentar ideas... y tú, incluso a pesar de tu profesor, lo empleas para instruir a los demás sobre cómo elaborar la idea...

DW: Sí, al aprender dibujo también aprendí sobre sus objetivos. Un propósito que no has mencionado es su uso como comentario, algo que los arquitectos hacen con la Arquitectura. Pero los diseñadores no aprovechaban esta finalidad del dibujo, como mucho hacían algo llamado "esbozo".

TR: ¿Sin un objetivo?

Recuerdo que adoptaste una técnica particular de dibujo por aquel entonces. Creo que aún la usas. Si no recuerdo mal, permitía y ponía de manifiesto en el dibujo las vacilaciones del pensamiento. En mi mente esto se relaciona con la *sous rature*—la idea del "tachado"—en escritura. Cuando una palabra no quiere decir exactamente lo que deseas, pero es lo que se acerca más, la tachas por en medio.

Solías trazar una línea con tinta o lápiz y luego la borrabas con un pastel blanco (o tiza blanca) sólo para trazarla de nuevo por encima, derribando para construir de nuevo. De alguna forma, de nuevo, lo contrario de la precisión, que expresa "me acerco a" más que "llego a"...

DW: Recuerda que solía hacer dibujos sobre postales, borrando la imagen de la revista con un lápiz de cera para luego eliminar la cera y descubrir la imagen de la postal de nuevo y hallarla otra vez en las nuevas imágenes que dibujaba. Utilizaba un montón de tinta, un montón de material de dibujo. Creo que intentaba convertir el dibujo en algo físico, tridimensional; no sólo una ilusión sino físicamente tridimensional.

También empleaba estas tachaduras porque necesitaba elaborar mi propio blanco en vez de convivir con el blanco del papel. Resulta intimidante si empiezas con una hoja de papel en blanco y, recuerda, no quería "temer" la tarea. En el momento en que trazaba una línea blanca en una hoja de papel, el papel dejaba de ser blanco, pero aún quedaba un fondo blanco. El uso de material de dibujo blanco en la superficie me liberaba del poder del blanco descarnado del papel. Me proporcionaba la oportunidad de jugar y buscar una idea en vez de esbozar un diseño que ya estaba pensado. Porque debo repetir que en los años 80 el diseño

previous. Like an early computer (Turing machine) with its "and gates"... Yes, no... no, yes.

TR: Recursive partitioning... If the answer is yes, then... such and such. This is a conception of design, and a method, still in favour with some.

DW: The notion of design processes as a competition of best solution to a problem I refuse(d) to entertain. And still to this day I do not accept the notion that design is a problem solving process. Personally I do not accept it. Others, of course, are welcome to work in whatever way they want. But the big personal development for me was the realisation and recognition that I wanted to do design that was culturally engaged. Design should be an evolving process, not a prescribed method. Every design should have a unique process. I need to "discover" the process in the designing I am doing. Different things come into it. It cannot be off the peg...

In my designing I make connections across different strata of thinking, scales of view or analysis, spaces, objects and so on. I set myself artificial goals to connect many things—layers of meaning—before I decide that something is "right" as opposed to just "this is the answer". My designs have to have meanings, connective meanings, not just function.

TR: Picking up on this idea of design as an activity of connection—layers of meaning—you were always working to make connections in your designing with literature and poetry, art, film, philosophy, music and so on. I remember us both inspired by South American literature: Jorge Luis Borges, Alejo Carpentier, Mario Vargas Llosa, Gabriel García Márquez... It was more literature than theory for us back then. Also of course film directors like Buñuel, Herzog, Kieslowski, Tarkovsky... All seemed ripe for reference. Then there was Octavio Paz and his two essays on Duchamp: *The Castle of Purity* and *The Water always writes in Plural*. It seems to me now that the work you were doing then was influenced hugely and drew upon Picasso and Duchamp (Paz's "big two" of art in the 20th century).

DW: In early 1979 I was incredibly lucky to have the opportunity to go to Paris and see the Picasso retrospective. It was a staggering exhibition. It was really important for me.

Prior to that the last time I was so moved by an exhibition, was when I was 12, seeing a touring show of the Bauhaus in Argentina. That too was absolutely remarkable. Never again repeated. Since then they have collected the work and have established most of it in Berlin. But, it isn't the same. It is a great memory. I responded to it without really knowing what it meant. Later on I understood better what it all meant for me, and my designing. It's not like I have a constant

era una materia obsesionada con un proceso metodológico particular. El diseño se había concebido como una actividad para resolver problemas mediante un proceso milimetrado para hallar la solución a un problema. El problema (tal y cómo se concebía) se pasaba por el proceso. El problema se dividía en una serie de sub-problemas, se planteaban... o evolucionaban dentro de una secuencia... el siguiente sub-problema venía definido por la respuesta al sub-problema anterior. Como un ordenador primitivo (máquina de Turing) con sus "celdas"... Sí, no... no, sí.

TR: Partición recursiva... Si la respuesta es sí, entonces... esto y tal otro. Esto es una concepción del diseño, y un método, que algunos aún defienden.

DW: Desde entonces me negué a asumir la noción del diseño como una competición por la mejor solución a un problema. Y hoy en día aún no acepto la idea de que el diseño es un proceso que soluciona problemas. Personalmente no lo acepto. Los demás pueden trabajar como quieran, por supuesto. Pero el gran descubrimiento personal para mí fue darme cuenta y reconocer que yo quería hacer un diseño comprometido culturalmente. El diseño debería ser un proceso en evolución, no un método prescrito. Cada diseño debería responder a un proceso único. Necesito descubrir el "proceso" en el diseño que estoy realizando. Hay varios factores que entran en juego. No puede ser algo prefabricado...

En mis diseños establezco relaciones entre diferentes estratos del pensamiento, escalas de perspectiva o análisis, espacios, objetos y todo el resto. Me impongo metas artificiales para relacionar varias cosas—capas de significado—antes de decidir que algo es "correcto" por oposición a "ésta es la respuesta". Mis diseños deben tener significados, significados conectivos, no sólo una función.

TR: Respecto a esta idea del diseño como una actividad de conexiones—capas de significado—siempre intentabas establecer conexiones entre tus diseños y la literatura, la poesía, las películas, filosofía, música. Recuerdo que a ambos nos inspiraba la literatura sudamericana: Jorge Luis Borges, Alejo Carpentier, Mario Vargas Llosa, Gabriel García Márquez... Por aquel entonces para nosotros era más la literatura que la teoría. Por supuesto también nos influían directores como Buñuel, Herzog, Kieslowski, Tarkovsky... Todos parecían suficientemente maduros para convertirse en referencia. Luego estaba Octavio Paz y sus dos ensayos sobre Duchamp: *El castillo de la pureza* y *El agua siempre escribe en plural*. Me parece que el trabajo que realizabas entonces estaba muy influenciado por Picasso y Duchamp (los "dos grandes" del arte del siglo XX para Paz).

DW: A principios de 1979 tuve la enorme suerte de

memory of it though, but from time to time it pops back; particularly the Schlemmer pieces. Incredible visual exercises!!

So, yes, the Picasso exhibition was important because it really connected with what I was thinking about and trying to do. I was not getting Picasso out of books or merely seeing one piece in a museum; I was able to see the essential work in this vast exhibition of past output. I was able to see how his dismembering of representation, his deconstruction and rebuilding of reality, connected to the same processes I was seeing in the films I was watching and books I was reading. It of course worked the other way too. I was particularly struck by a particular thread in Gabriel García Márquez's amazing narrative *One Hundred Years of Solitude*. The thread of memory, the reversals and loss of memory, the part when everyone loses their memory and they have to rebuild their world with new reason and logic... This inspired and instructed me.

Márquez's narratives somehow got me engaged in and allowed me to understand Duchamp's work. Duchamp's fantastic world—not magical, but neo-scientific—had its own invented logic and reason. It was compelling. Duchamp's pata-physics was a way of building process, of building meaning from a point with little or no meaning.

I deployed the ready-made as a means of testing the notion that design was somehow given: design addressed to good taste or style, to function and performance specified, to some mode of production, usually industrial. So it was like finding another way of doing things. The ready-made or found object at that time was not used in the way I was trying to. Yes, Castiglione had used a tractor seat in the 1957 *Mezzadro* seat but I was trying to get the ready-made to do something else, more like Picasso's deployment of the bicycle seat and handlebars in his *Bull's Head* (1943). I wanted collision. Where the ready-made had

=====

Daniel Weil. *Mar-sel (light)*, 1981. Exposición de final de carrera del Royal College of Art

=====

Daniel Weil. *Mar-sel (light)*, 1981. Royal College of Art degree show



ir a París y ver la retrospectiva de Picasso. Era una exposición que te dejaba sin aliento. Fue muy importante para mí.

Antes de esa ocasión la última vez que me había emocionado tanto con una exposición fue cuando tenía 12 años, cuando vi una muestra itinerante de la Bauhaus en Argentina. Ésa también fue absolutamente estremecedora. Nunca se repitió algo así. Desde entonces han reunido el material y han situado la mayor parte del mismo en Berlín. Pero no es lo mismo. Es un gran recuerdo. Reaccioné ante aquello sin saber de verdad qué significaba. Más tarde entendí mejor qué significaba para mí, y mis diseños. Sin embargo no tengo un recuerdo permanente de aquello, aunque de tanto en tanto surge de nuevo; en especial las piezas de Schlemmer. ¡Unos ejercicios visuales increíbles!

Así que, en efecto, la exposición de Picasso fue importante porque conectaba de verdad con lo que yo estaba pensando y con lo que intentaba hacer. No entendí a Picasso a través de los libros ni examiné una pieza suelta en un museo; tuve la oportunidad de ver sus trabajos más importantes en esa enorme exposición de obras pasadas. Pude ver cómo su desmembramiento de la representación, su deconstrucción y reconstrucción de la realidad estaba relacionada con los mismos procesos que veía en las películas o leía en los libros.

Por supuesto también funcionaba en el otro sentido. Me impresionó especialmente una trama dentro de la narración asombrosa de Gabriel García Márquez de *Cien años de soledad*. La trama de la memoria, los reveses y la pérdida de la memoria, la parte donde todos pierden la memoria y deben reconstruir su mundo con un razonamiento y una lógica nuevos... Esto me inspiró y me instruyó.

Las historias de Márquez de alguna forma me llevaron a interesarme por Duchamp y me permitieron entender su trabajo. El mundo fantástico de Duchamp—no mágico, sino neo-científico—tiene su propia lógica imaginaria. Es convincente. La patafísica de Duchamp era una forma de establecer un proceso, de construir sentido desde un punto con poco o ningún sentido.

Empleé el *ready-made* para evaluar el concepto que se asociaba con el diseño: el diseño que busca el buen gusto o el estilo, la función o rendimiento especificados dentro de un modo de producción particular, por lo general industrial. Así que fue como encontrar otra manera de hacer las cosas. El objeto encontrado en aquella época no se usaba como yo intentaba hacerlo. Sí, Castiglione había usado un sillín de tractor en el taburete *Mezzadro* de 1957, pero yo intentaba que el *ready-made* hiciera otra cosa, más bien como el despliegue del sillín de bicicleta y manillar en la *Cabeza*

to perform differently, the found object was to read as its object type, but not perform in the new design in the same way it was originally designed to do.

What made the ready-made a design element in my work was in the way I developed a role or performance for it to which it was suited but not familiar. The ready-made had to do work in my designs. In this respect it was like Castiglione's ready-made, and unlike Picasso's or Duchamp's; the ready-made had to be of "use".

The radio, as a typology, was a great vehicle to explore and express ideas about, for instance, changes in the technological, the new horizons provided by the micro-processor. The notion of delay that Duchamp brought into his pseudo-scientific world came into play. I used the idea of delay to hold things in time so as to pose questions about technology. The technology of the radios was not technology that was the most up-to-date, even then; it was transistors. Because the technology, the transistor, was familiar, already understood and open to manipulation, I could play and construct a different way of putting a design for a radio together. The technological assemblage that made a transistor radio could be cut up and re-composed, first in sketching and drawing and then in reinterpreting the technology in the application of materials, texture and structure. That's how I got to the *Radio in a Bag*.

There have been people that have said I was radical. I never ever intended to sit outside, be the great outsider at any point. I might have played with the word "subversive"...

TR: But that was within a process rather than something you could be labelled with...

DW: I tried to be a catalyst rather than being the radical in myself. Without realising what I was doing I seemed to fire up a lot of people. They responded in very strange ways. I got a message (left on my desk at the RCA) that said "this degrades design". It seems that designers need to have the sense of communal ownership of the activity. Ideas need to fit within a common currency of ideas. This can inhibit change and development. To enable others to think, develop their own processes, bypass problem-based-design is something that I was interested in. I always had a tendency to be didactic or interested in teaching. But I was always interested as well in what I could learn. For instance I learnt an enormous amount from you. I learnt from everything everyday. Not consciously.

If I could rebuild that period of which we have been talking I might be able to understand what it was I was connecting. We may have done a bit of that here. But, it's becoming more and more difficult; it is like it was another world, another space, another time. That

de toro (1943) de Picasso. Yo quería un enfrentamiento, donde el *ready-made* debía comportarse de distinta forma, el objeto encontrado debía leerse como el tipo de objeto que era, pero no debía funcionar con el mismo objetivo para el cual se diseñó.

Desarrollé un rol o una función que el *ready-made* podía efectuar pero para la cual no se había pensado, eso fue lo que convirtió al *ready-made* en un elemento de diseño en mi trabajo. En mis diseños el *ready-made* tenía que trabajar. En este aspecto era como el *ready-made* de Castiglione, y se diferenciaba del de Picasso o Duchamp; el *ready-made* tenía que ser "útil".

La radio, como tipología, era un gran medio para explorar y expresar ideas sobre, por ejemplo, cambios tecnológicos, los nuevos horizontes que proporcionaba el microprocesador. La noción de suspensión que Duchamp aplicó en su mundo pseudocientífico entró en juego. Empleé la idea de suspensión para detener cosas en el tiempo y plantear preguntas sobre tecnología. La tecnología de las radios no era tecnología punta, incluso por aquel entonces; se trataba de transistores. Como tecnología, el transistor, era algo conocido, ya asimilado y abierto a la manipulación, podía jugar e imaginar una forma diferente de elaborar un diseño para una radio. El ensamblaje tecnológico del transistor de radio se podía diseccionar y recomponer, primero a través del esbozo y el dibujo y luego reinterpretando la tecnología con la aplicación de los materiales, la textura y la estructura. Así es como llegué a la *Radio in a Bag*.

Algunas personas han dicho que soy radical. Nunca intenté diferenciarme ni convertirme en una figura marginal en ningún momento. Quizás jugué con la palabra "subversivo"...

TR: Pero eso era algo dentro de un proceso, no algo con lo que etiquetarte a ti...

DW: Intentaba convertirme en un catalizador, más que ser radical en primera persona. Sin darme cuenta



=====
Daniel Weil. *Key & Lock (King)*
para "Manchester, England".
Juego de ajedrez *ready-made*,
1985

=====
Daniel Weil. *Key & Lock (king)*
for "Manchester, England".
Ready-made chess set, 1985

is part of the fascination, that we are many spaces and times and practices. The other part of the process I totally believe in now (probably to do with my age) is “forgetting”. If I was to remember everything I had to remember there wouldn’t be any room for anything new. And I think the forgetting is an important part of the design process.

TR: With memory comes forgetting?

DW: I need to overleap my memories... I hate repeating myself. I don’t learn; I cannot learn if I do the same thing.

TR: And yet there are times where it is worth remembering.

DW: Of course.

TR: Thank you, Daniel.

As Daniel and I say our goodbyes, I turn to look at the inflatable radios in their boxes. There they are atop the display cases. I suspect they are viewed by a handful of people from time to time. Here, in this room I was leaving, they seemed to be disappearing. I tried to speak with Daniel about them but they seemed to escape the thread of our conversation. Yes, they were mentioned but they eluded us. These objects made of transparency and air seem to me to be slipping their moorings in history. They need to be seen and interpreted and learnt from. These fragile daughters of Duchamp’s *Bride*—not inscribed in the memory like art is—need to be memorialised as the exquisite designs they are. We, the old guard, need to unveil them to a new generation.

de que mi trabajo parecía sulfurar a muchas personas. Reaccionaron de formas muy extrañas. Recibí un mensaje (que dejaron sobre mi mesa en el RCA) que decía “esto degrada el diseño”. Parece que los diseñadores necesitan poseer un sentido de propiedad comunitaria respecto a la actividad. Las ideas deben encajar dentro de un flujo común de ideas. Esto puede inhibir el cambio y el desarrollo. A mí me interesaba permitir que los otros pensasen, desarrollasen sus propios procesos, dejasen de lado el diseño basado en resolver problemas. Siempre tuve una inclinación didáctica y me interesaba enseñar. Pero también me interesaba lo que podía aprender. Por ejemplo, aprendí un montón de cosas de ti. Aprendía de todo cada día, aunque no de forma consciente.

Si pudiese repetir ese periodo del que he estado hablando quizás sería capaz de comprender qué era lo que estaba conectando. Quizás hemos realizado una parte de esa labor aquí. Pero cada vez resulta más difícil; es como si fuese otro mundo, otro espacio, otro tiempo. Esto forma parte del atractivo, que hay muchos espacios, tiempos y prácticas. La otra parte del proceso en la cual creo a pies juntillas hoy en día (probablemente está relacionado con mi edad) es “olvidar”. Si tuviese que recordar todo lo que debería recordar no habría sitio para nada nuevo. Y creo que olvidar es una parte importante del proceso del diseño.

TR: ¿El olvido viene de la mano de la memoria?

DW: Necesito dejar de lado mis recuerdos... Odio repetirme. No aprendo: no puedo aprender si repito lo mismo.

TR: Y aún así hay momentos donde vale la pena recordar.

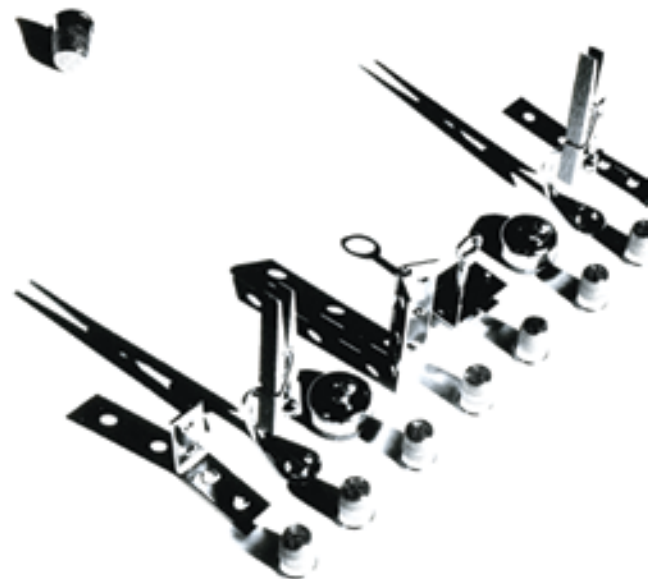
DW: Por supuesto.

TR: Gracias, Daniel.

Mientras Daniel y yo nos despedimos, me vuelvo para observar las radios hinchables en sus receptáculos. Están sobre las vitrinas expositivas. Sospecho que un puñado de personas las contemplan de tanto en tanto. Aquí, en esta habitación de la que me marchaba, parecía como si desaparecieran. Intenté hablar con Daniel sobre ellas, pero escaparon del hilo de nuestra conversación. Sí, las mencionamos, pero nos evitaron. Parecía que estos objetos hechos de aire y transparencia soltaban las amarras en la historia. Necesitan ser vistos, que se interpreten y liberen sus enseñanzas. Estas frágiles hijas de la *Novia* de Duchamp—que al revés que el arte no están inscritas en la memoria— deben recordarse como los diseños exquisitos que son. Nosotros, la vieja guardia, debemos descubrirlas a la nueva generación.

=====
Daniel Weil. *Manchester, England*, 1985. Juego de ajedrez. Forma parte de la publicación *Light Box* del Architectural Association, Londres. El *ready-made* sólo está disponible en Inglaterra
=====

=====
Daniel Weil. *Manchester, England*, 1985. Chess set. Part of *Light Box* publication by the Architectural Association, London. *Ready-made* only available in England



SISTEMA / MORFOLOGIA / RECONFIGURAR / SIMBIOSIS
SYSTEM / MORPHOLOGY / RECONFIGURE / SYMBIOSIS

SISTEMA / MORFOLOGIA / RECONFIGURAR / SIMBIOSIS
SYSTEM / MORPHOLOGY / RECONFIGURE / SYMBIOSIS

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO &
DIEGO SANMARTÍN

The fish doesn't think because the fish knows everything¹

But since we're not fish, maybe we should think.

How does water feel to fish? The fish will not explain. He will ask instead: How does air feel to you?

We are forests of symbols. Physical reality is meaningless. Only ideas make sense. Are our ideas of the world really a product of ourselves?

Are we sure the Emperor is naked, or is he dressed? Are we sure there is an Emperor at all?

Only gangsters want to make their environment a product of themselves. Decent people don't question it. We want to be how we are supposed to be.

Salary is the measure of everything. You are no longer what you eat; you are what you earn.

Non, les braves gens n'aiment pas que l'on suive une autre route qu'eux²

BE LIKE EVERYBODY ELSE. BE HAPPY.

Once again I ask you: Is the Emperor naked, dressed, or is it just a coat of paint?

Think, think. You're not a fish. Are you?

But my home, is it a fish bowl? And why on earth did Tarzan need a lift in the jungle?

1. Goran Bregovic. *This is a Film*

2. Georges Brassens. *La mauvaise reputation*

Dave Eggers. *What the Water Feels Like to the Fishes*

Hans Christien Andersen. *The Emperor's New Clothes*

The Departed. Film directed by Martin Scorsese

Aldous Huxley. *Brave New World*

Tarzan Escapes. Film directed by Richard Thorpe

Michel Houellebecq. *Les particules elementaires*

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO Y
DIEGO SANMARTÍN

El pez no piensa, porque el pez lo sabe todo¹

Pero ya que no somos peces, a lo mejor deberíamos ponernos a pensar.

¿Cómo siente el agua el pez? El pez no te lo explicará. En cambio, te preguntará: ¿cómo sientes tú el aire? Somos bosques de símbolos. La realidad física no tiene sentido. Sólo las ideas lo tienen.

¿Es nuestra manera de entender el mundo idea "nuestra"? ¿Estamos seguros de que el emperador está realmente desnudo? ¿O vestido? ¿Estamos siquiera seguros de que hay un emperador?

Sólo los gángsters quieren que su entorno sea producto de sí mismos. La gente decente no lo cuestionamos. Somos como se debe ser.

El salario es la medida de todas las cosas. El hombre ya no es lo que come, el hombre es lo que gana.

Podemos ser los diseñadores de nuestro jardín interior, o bien dejar que el mercado lo haga por nosotros.

Non, les braves gens n'aiment pas que l'on suive une autre route qu'eux²

SÉ COMO TODOS. SÉ FELIZ.

Y de nuevo hay que preguntárselo: ¿está el Emperador desnudo, vestido, o simplemente luce una capa de pintura?

Pensar. Pensar. No soy un pez, ¿verdad?

¿Pero es mi casa una pecera? ¿Y para qué narices necesitaba Tarzán un ascensor en plena selva?

1. Goran Bregovic. *This is a Film*

2. Georges Brassens. *La mauvaise reputation*

Dave Eggers. *What the Water Feels Like to the Fishes*

Hans Christien Andersen. *El traje nuevo del emperador*

Infiltrados. Película dirigida por Martin Scorsese

Aldous Huxley. *Un mundo feliz*

Tarzan Escapes. Película dirigida por Richard Thorpe

Michel Houellebecq. *Les particules elementaires*



=====

AI LIGHT (2007)

The *Ai Light* has an artificial intelligence brain that senses space through five different sensors. Using a biologically inspired mechanism, this structure morphs and generates new behaviours according to your personal space.

The light has five senses that can track changes in its environment and interact with its owner. The user is able to engage with it through sound, light and movement. Through digital sensations the *Ai Light* is capable of detecting what is happening around it. It then learns from studying its environment and slowly formulates a set of behaviours that develop characteristics unique to each light. The smart structure might behave in unpredictable ways if moved to an unfamiliar space. It was sponsored by EOS.

=====

OMI.MGX LIGHT (2004-2005)

The *OMI.mgx Light* is one of the first products to be produced and distributed straight from the SLS (Selective Laser Sintering) machine tank. Produced entirely as a single nylon part, its form—together with the natural flexibility of the polyamide—creates the impression of a biological mechanism. The shape can be transformed by bending or twisting the structure: twist one end and the rest will follow. This behaviour offers versatility in that it can be personalized and manipulated easily to create different sculptural sensations and space and moods. The *OMI.mgx Light* was awarded the Red Dot award for Product Design in 2006.

=====

AI LIGHT (2007)

La lámpara *Ai* dispone de un cerebro de inteligencia artificial con cinco sensores que le permiten adaptarse al espacio. Gracias a un mecanismo inspirado en las funciones biológicas de la naturaleza, la estructura de la lámpara cambia de morfología y actúa de acuerdo con el espacio en el que se encuentra.

La lámpara dispone de cinco sentidos que pueden detectar los cambios que se producen en el entorno. El usuario puede interactuar con ella a través del sonido, la luz y el movimiento. Los sensores permiten a la lámpara detectar lo que está ocurriendo a su alrededor, una información que almacena y acumula y que dará lugar a una serie de comportamientos que hacen que cada lámpara tenga unas características únicas. La estructura inteligente puede comportarse de forma imprevisible si se coloca en un espacio “desconocido” por la lámpara. Proyecto patrocinado por EOS.

=====

OMI.MGX LIGHT (2004-2005)

La lámpara *OMI.mgx* es uno de los primeros productos producidos y distribuidos directamente desde el depósito de la máquina SLS (Selective Laser Sintering). Está compuesta por una única pieza de nylon. Su forma, junto con la flexibilidad natural de la poliamida, hace que parezca un mecanismo biológico. Se puede modificar la forma de la lámpara doblando la estructura (sólo hace falta doblar un extremo, el resto se doblará solo). Esta característica confiere a la lámpara una gran versatilidad; se puede personalizar y manipular para crear infinidad de sensaciones, espacios y ambientes. La lámpara obtuvo el premio Red Dot de diseño en 2006.

=====

OMI.mgx Light
Foto: Assa Ashuach Studio

AUGER-LOIZEAU & ALEKSANDAR ZIVANOVIC MATERIAL BELIEFS

=====

CARNIVOROUS DOMESTIC ENTERTAINMENT ROBOTS
(2008)

Auger-Loizeau and Aleksandar Zivanovic, with
Julian Vincent, Centre for Biomimetic and Natural
Technologies, Bath University

In the context of the home, definitions of what a robot is and could be are open for interpretation. These robots are devices for utility, drama and entertainment. They exist in a similar way to an exotic pet such as a snake or a lizard, where we provide living prey and become voyeurs in a synthesized, contrived microcosm. The predatory nature of these autonomous entities raises questions about life and death, taking us out of the moral comfort zone regarding the mechanized taking of life. They compete with the spectacle of life seen in programmes such as *Big Brother*, *Wife Swap* or televised, edited and dramatised depictions of war. As consumers of these programmes, like those who keep vivariums, we have the potential to be repulsed, engaged or both, and as voyeurs might consider ourselves complicit.

=====

CARNIVOROUS DOMESTIC ENTERTAINMENT ROBOTS
(2008)

Auger-Loizeau y Aleksandar Zivanovic, con Julian
Vincent, Centre for Biomimetic and Natural
Technologies, Bath University

En el contexto del hogar, las definiciones de lo que es y podría ser un robot se pueden interpretar libremente. Estos robots son artilugios destinados a la utilidad, el dramatismo y el entretenimiento. Su existencia es similar a la de una mascota exótica, como una serpiente o una iguana: les damos presas vivas y nos convertimos en espectadores en un microcosmos sintetizado y artificial. La naturaleza depredadora de estos seres autónomos plantea preguntas sobre la vida y la muerte, alejándonos de la zona de confort moral acerca de la presa mecanizada de la vida. Compiten con el espectáculo que se puede ver en programas de televisión como *Gran Hermano* o en las representaciones dramatizadas de la guerra. Como consumidores de estos programas, igual que aquéllos que tienen un bioterio, somos susceptibles de rechazarlos o engancharnos (o ambos), y como *voyeurs* podríamos considerarnos cómplices.





====
Lampshade Robot



====
Flypaper Robotic Clock

ELIO CACCAVALE & DAVID MUTH MATERIAL BELIEFS

=====

NEUROSCOPE

Elio Caccavale and David Muth, with Kevin Warwick, Ben J. Whalley, Slawomir J. Nasuto, Mark W. Hammond, Julia H. Downes, Dimitris Xydas, School of Pharmacy and Cybernetics, School of Systems Engineering, University of Reading

Neuroscope provides an interface for a user to interact with a culture of brain cells which are cared for in a distant laboratory. An interface allows the virtual cells to be “touched”, resulting in electrical signals sent to the actual neurons in the laboratory. The cells then respond with changes in activity that may result in the formation of new connections. The user experiences this visually in real time, enabling interaction between the user and cell culture as part of a closed loop of interaction.

The project proposes a novel relationship between the laboratory and the home, locating complex scientific processes within everyday life. In this context, a new generation of interactive devices such as *Neuroscope* emerge, which blur the boundaries between consumer products and biological systems.

=====

NEUROSCOPE

Elio Caccavale y David Muth, con Kevin Warwick, Ben J. Whalley, Slawomir J. Nasuto, Mark W. Hammond, Julia H. Downes, Dimitris Xydas, School of Pharmacy and Cybernetics, School of Systems Engineering, University of Reading

Neuroscope es una interfaz que permite al usuario interactuar con un cultivo de neuronas criado en un laboratorio lejano. La interfaz permite “tocar” las células virtuales, lo que resulta en una serie de impulsos eléctricos que se transmiten directamente a las neuronas reales que se encuentran en el laboratorio. Las neuronas responden con cambios de actividad que pueden dar lugar a la formación de nuevas conexiones. El usuario puede ver el proceso en tiempo real, algo que permite la interacción con el cultivo de neuronas como parte de un bucle de interacción cerrado.

El proyecto plantea una nueva relación el laboratorio y el hogar, integrando procesos científicos muy complejos en el ámbito doméstico cotidiano. En este contexto aparece una nueva generación de dispositivos interactivos (como *Neuroscope*) que hacen que la frontera entre los bienes de consumo y los sistemas biológicos sea cada vez más confusa.





TOBIE KERRIDGE MATERIAL BELIEFS

=====

VITAL SIGNS

Tobie Kerridge, with Tony Cass, Olive Murphy and Nick Oliver, Institute of Biomedical, Imperial College London

The digital plaster incorporates miniature sensors into a skin worn patch, transmitting data about the body across a mobile phone network. The technology affords new biomedical services, potentially providing live monitoring for patients with chronic conditions, including diabetes and heart conditions.

Vital Signs explores the influence of this technology on the child surveillance industry, where tracking and location services would be extended by incorporating live signals, indicating the temperature, respiration, pulse and orientation of the child's body. Situated within an industry which emphasises risk and provides an opportunity for uninterrupted surveillance, *Vital Signs* shows how absent bodies are transformed as data and broadcast across networks to become persistently present.

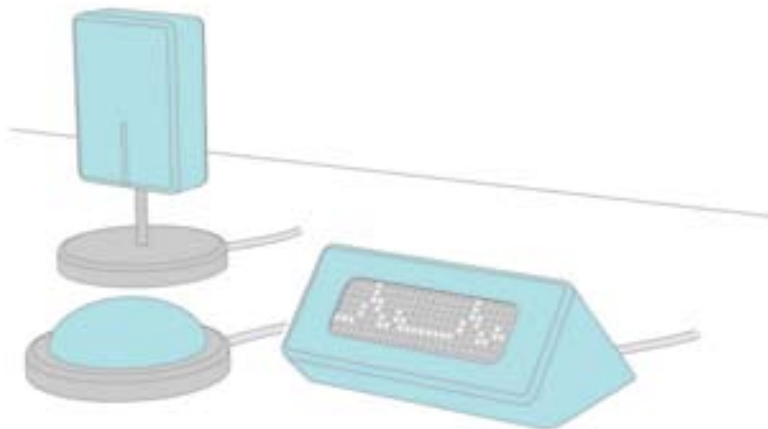
=====

VITAL SIGNS

Tobie Kerridge, con Tony Cass, Olive Murphy y Nick Oliver, Institute of Biomedical, Imperial College London

El esparadrado digital incorpora unos pequeños sensores en un parche que se adhiere a la piel. Los sensores recopilan información sobre el organismo y la transmiten a través de la red de telefonía móvil. Esta tecnología ofrece nuevos servicios biomédicos y puede servir de dispositivo de control y asistencia para pacientes con patologías crónicas, como por ejemplo diabetes o enfermedades del corazón.

Vital Signs examina la posible influencia que podría tener esta tecnología en la industria de la vigilancia infantil: los servicios de seguimiento y localización se verían complementados con información sobre las constantes vitales, ya que los padres recibirían información sobre la temperatura, la respiración y las necesidades del cuerpo de sus hijos. *Vital Signs* está situado en el marco de una industria que concede gran importancia al riesgo y ofrece la posibilidad de una vigilancia permanente, demostrando así cómo a través de la obtención y transmisión de datos se puede conseguir el control y la asistencia de personas que están lejos.



SUSANA SOARES MATERIAL BELIEFS

=====

WE LIVE WHAT WE EAT

Susana Soares, with Thomas Kirkwood, João Passos, Dianne Ford and Luisa Wakeling, Newcastle University

Studies have demonstrated the benefits of caloric restriction on lifespan. Eating a nutritionally balanced diet, low in calories, is known to slow the biological ageing process in mammals, helping them to live longer and healthier lives. In humans, calorie restriction has been shown to lower cholesterol and blood pressure. Previous successful trials led recently to a study in humans, to better understand the effects of food restriction. Individuals have independently adopted the practice of calorie restriction in some form, hoping to achieve the expected benefits themselves. These approaches have led to debate within the scientific community about public perception and appropriation of scientific research. *We Live What We Eat* reinterprets these tensions through tableware and palate enhancing utensils to contrive new interactions at mealtimes, which affect our eating habits.

=====

WE LIVE WHAT WE EAT

Susana Soares, con Thomas Kirkwood, João Passos, Dianne Ford y Luisa Wakeling, Newcastle University

Estudios recientes han demostrado que una restricción calórica aumenta la esperanza de vida. Se sabe que llevar una dieta nutricionalmente equilibrada y baja en calorías retrasa el proceso de envejecimiento en los mamíferos, lo que les permite vivir más tiempo y tener una vida más sana. Se ha demostrado que en humanos la restricción calórica reduce el nivel de colesterol y la presión sanguínea. El éxito de las pruebas realizadas en mamíferos ha dado lugar a un reciente estudio en humanos que ha permitido conocer mejor los efectos de la restricción alimentaria. Diversas personas han puesto en marcha este tratamiento con la esperanza de comprobar su efectividad por sí mismos. Esta práctica ha abierto el debate en la comunidad científica sobre la percepción y la apropiación públicas de la investigación científica. *We Live What We Eat* reinterpreta estas tensiones mediante utensilios que mejoran la mesa y el paladar con el objeto de conseguir nuevas interacciones en las comidas, algo que afectará positivamente a nuestros hábitos alimentarios.





DAINIPPON TYPE ORGANIZATION

=====

TOYPOGRAPHY – A TOY OF TYPOGRAPHY (2006)

It is the best tool to free your imagination and creativity. For *Nowhere/Now/Here*, Dainippon Type Organization has created brand-new character making wooden blocks that look like simple English character blocks at first. Just try to combine the parts! It transforms between the Japanese and the English characters of the same meaning. Of course, you can freely make unique shapes, or discover new combinations of characters. Play with characters, twist your brains, and enjoy a flash of inspiration.

=====

TOYPOGRAPHY – A TOY OF TYPOGRAPHY (2006)

La mejor herramienta para dar rienda suelta a la imaginación y a la creatividad. Para *Nowhere/Now/Here*, Dainippon Type Organization ha creado una tipografía completamente nueva, construyendo letras de imprenta en madera que parecen caracteres alfabéticos normales. Si se intenta combinarlos, se transformarán en caracteres japoneses con el mismo significado. Naturalmente también se pueden crear formas únicas o descubrir nuevas combinaciones. ¡Juegue con las letras, agudice su ingenio y disfrute de los momentos de inspiración!







=====

THE JUNGLE (2007)

The contemporary home has become a passive, consumptive and transient non-place filled with electronics. Moorer wanted to design a living environment that was more about the emotive and physical, and that would explore the values of discomfort, danger and play. In the form of designs that can be bought in toy-like sets, the jungle proposes a new interior space, literally and metaphorically. The home becomes a retreat from the outside world, a place to escape inward where the self can be reclaimed via the characteristics of interactive and performative play such as freedom, power and self-expression. Through added-value, environmental storytelling is infused into the design and so gives meaning and direction to the user's experience. This pre-existing story provides structure to the experience and lets the user's mind wander and imagine themselves as Tarzan, Jane, Liane The Jungle Goddess, King Kong, Kurtz...

=====

THE JUNGLE (2007)

El hogar contemporáneo se ha convertido en una especie de ninguna parte; pasivo, tísico y pasajero, lleno de aparatos electrónicos. Eelko Moorer quería diseñar un espacio vital más involucrado con lo emotivo y lo físico, que explorara los valores de disconformidad, de riesgo y de interacción. Como si de un juguete se tratara, esta selva propone un nuevo espacio interior, literal y metafóricamente. El hogar se convierte en un refugio del mundo exterior, un lugar de evasión donde volver a ser uno mismo, gracias a las características del juego interactivo y performativo de libertad, poder y autoexpresión. A través de las narraciones sobre el medio ambiente, se consigue dar significado y guiar la experiencia del usuario. Esta historia pre-existente da estructura a la experiencia y deja volar la imaginación del usuario, que se imagina a sí mismo como si fuera Tarzán, Jane, Liane la reina de la selva, King Kong, Kurtz...



FERNANDO BRIZIO

=====

PAINTING WITH GIOTTO #1 (2005)

Limestone earthenware bowls and jars, equipped with a small device that allows the felt-tips to touch the ceramic's surface. Limestone-based-clays absorb liquids, so these particular ceramic pieces will suck in the felt-tip ink. The colouring process depends on the degree of porosity of the ceramic paste, its thickness, as well as the level of humidity and also the distribution of the pens through the surface of the pieces.

=====

VIAGEM (2005)

Fresh porcelain pieces such as bottles, pots and bowls are placed inside a jeep, which accelerates quickly. During the journey, the ceramic surfaces are deformed/formed, imprinting forces of the acceleration, braking, sharp curves and the road's morphology. The resulting objects become a memory of the journey.

=====

PAINTING WITH GIOTTO #1 (2005)

Cuencos y tarros de piedra caliza están dotados de un pequeño dispositivo que hace que unos rotuladores toquen la superficie de la cerámica. El barro a base de piedra caliza absorbe líquidos, por lo que estas piezas de cerámica absorberán la tinta de los rotuladores. El proceso de coloración irá en función del grado de porosidad de la pasta de cerámica, de su espesor, del nivel de humedad y de la distribución de los rotuladores sobre la superficie de las piezas.

=====

VIAGEM (2005)

Se colocan diferentes piezas de porcelana fresca (botellas, macetas y cuencos) en el interior de un Jeep. El coche, al acelerar rápidamente, va formando o deformando la superficie de las piezas durante el viaje, de manera que quedan impresas las marcas de la aceleración, del frenado, de las curvas y de la morfología de la carretera. Los objetos resultantes pasarán a convertirse en recuerdos del viaje.





====
Painting with Giotto #1

DUNNE & RABY

=====

EVIDENCE DOLLS (2005)

These specially adapted dolls offer insurance against future paternity disputes by acting as repositories for lovers' DNA. Each doll is defined by penis size (S, M, L). The original versions were made from white plastic so that features could be noted using an indelible marker, but they now come in a variety of ethnic skin colours. Faces, sent using a 3G phone camera, are printed onto the doll after purchase at no extra cost. This surreptitious method of capturing a facial image is particularly effective following the awkwardness of intimacy between strangers. There are special hidden pouches in the doll for storing hair and sperm samples. The hair clipper ring makes hair sampling very easy, while used condoms are the best sperm collectors, although sometimes difficult to obtain. Many guides are available offering advice and tips on extraction and seduction techniques. There are numerous accessories including clothes, fashion accessories, hairstyles.

=====

EVIDENCE DOLLS (2005)

Estos muñecos especialmente adaptados evitarán cualquier disputa sobre la paternidad, ya que funcionan como depósitos de ADN del amante. Cada muñeco se define según las tallas del pene (S, M, L). Las versiones originales están hechas de plástico blanco, por lo que las características se podían anotar con un rotulador permanente, pero en la actualidad están disponibles en varios colores de piel. Los rostros, que se envían a través de teléfono móvil 3G, se imprimen sobre el muñeco en el momento de comprarlo. Este método solapado de captura de imágenes faciales es especialmente efectivo, ya que evita las dificultades de la intimidad entre extraños. Hay bolsas especiales escondidas en el muñeco en las que se pueden guardar muestras de pelo o de esperma. El anillo corta-pelos facilita la recogida de muestras, mientras que los preservativos usados son la mejor forma de obtener esperma, aunque pueden ser más difíciles de conseguir. Existen guías en las que encontrará consejos y trucos de seducción y de cómo obtener muestras. También hay varios accesorios de moda y peinados.





EVIDENCE DOLLS

=====

DUNNE & RABY

How will dating change when DNA analysis can reveal the presence of undesirable genes?

A new area has just opened catering exclusively for the sexual life of the single woman. It was triggered by the rise of the *Sex and the City* and *Bridget Jones*' generation who want to take their time and sample many male specimens before making a serious commitment. With so much resting on the genetic compatibility of future offspring, and the pressure to create and maintain a wild, impulsive, sexually charged attractiveness, it becomes essential for the single girl to extract, preserve and collate essential bodily samples. Not only for the purposes of accurate speculation but also for fuelling romantic fantasies. This market continues to grow and the manufacturers can barely keep up with the demand for *Evidence Dolls*.

These specially adapted dolls offer insurance against future paternity disputes by acting as repositories for lovers' DNA. Each doll is defined by penis size (S, M, L). The original versions were made from white plastic so that features could be noted using an indelible marker, but they now come in a variety of ethnic skin colours. Faces, sent using a 3G phone camera, are printed onto the doll after purchase at no extra cost. This surreptitious method of capturing a facial image is particularly effective following the awkwardness of intimacy between strangers. There are special hidden pouches in the doll for storing hair and sperm samples. The hair clipper ring makes hair sampling very easy, while used condoms are the best sperm collectors, although sometimes difficult to obtain. Many guides are available offering advice and tips on extraction and seduction techniques. There are numerous accessories including clothes, fashion accessories, hairstyles, etc.

This project is part of an ongoing investigation into how design can be used as a medium for public debate on the social, cultural and ethical impact of emerging technologies. It consists of 100 specially designed dolls used to provoke discussion amongst a group of young single women about the impact of genetic technology on their lifestyle.

We interviewed four ladies and asked them to re-evaluate their previous lovers based on genetic potential rather than emotional attachment. We provided them with forms to fill in. One per lover. This provided us with starting points for the interviews.

The advert used to recruit the ladies:

IVF, Designer babies, DNA analysis, embryonic research, clones, stem cells, gene therapy. What does it all mean?

We are doing a project that tries to imagine the sort of implications these technologies might have on our everyday lives. We are doing a thought experiment to speculate on how dating might change in the future—if we could check out the DNA of potential men in the dating game and find out about their genetic future and the genetic future of any potential offspring, would this have any impact on our future relationships?

We are looking for four women who are happy to talk candidly about their past, current and potential lovers—by potential we mean those men you've fancied like mad but were not interested or unobtainable. This project is about imagining different scenarios based on our own personal experiences.

The results of the project will be shown in the Pompidou Centre in Paris in July 2005.

Would you be interested in working with us?

=====

DUNNE & RABY

¿Cómo cambiarán las citas cuando los análisis de ADN revelen la presencia de genes indeseables?

Acaba de nacer un nuevo servicio exclusivo para la vida sexual de la mujer soltera. Se vio auspiciado por la aparición de la generación de “Sex and the City” y “Bridget Jones” que quiere tomarse su tiempo y probar numerosos especímenes varones antes de tomar un compromiso serio. Debido a la importancia de la compatibilidad genética para la futura descendencia, y la presión de crear y mantener una atracción salvaje, impulsiva y cargada de sexualidad, resulta esencial que la chica soltera extraiga, conserve y recopile muestras corporales importantes. No sólo con el objetivo de realizar especulaciones precisas sino también para alimentar fantasías románticas. Este mercado continúa creciendo y los fabricantes apenas pueden satisfacer la demanda de Muñecos con pruebas.

Estos muñecos especialmente adaptados ofrecen garantías contra futuras disputas de paternidad porque funcionan como receptáculo del ADN de los amantes. Cada muñeco se define mediante una talla de pene (S, M, L). Las versiones originales se hicieron de plástico blanco para apuntar las características con un rotulador indeleble, pero en la actualidad se fabrican en toda una gama étnica de colores de piel. Las caras, que se envían mediante un teléfono móvil 3G con cámara, se imprimen en el muñeco sin ningún coste adicional. Este método furtivo para capturar la imagen facial resulta especialmente efectivo debido a la incomodidad que produce la intimidad entre extraños. Hay compartimentos especiales escondidos en el muñeco que sirven para almacenar muestras de pelo y semen. El anillo-maquinita hace que las muestras de pelo sean fáciles de obtener, mientras que los condones usados son los mejores instrumentos para recoger semen, aunque a veces resulta difícil conseguirlos. Hay muchas guías disponibles que ofrecen consejos y trucos sobre técnicas de extracción y seducción, así como numerosos accesorios que incluyen ropa, complementos, peinados, etc.

Este proyecto forma parte de una investigación actualmente en marcha sobre cómo el diseño puede emplearse como medio para el debate público sobre el impacto social, cultural y ético de las tecnologías emergentes. Consiste en un centenar de muñecos diseñados a propósito para provocar un debate entre un grupo de jóvenes mujeres solteras sobre el impacto de la tecnología genética en su estilo de vida.

Entrevistamos a 4 mujeres y les pedimos que re-evaluaran sus queridos amantes basándose más en el potencial genético que en el apego emocional. Les entregamos formularios para que los rellenasen. Uno por amante. Esto nos proporcionó un punto de partida para las entrevistas (ver modelo de formulario en la carpeta).

El anuncio que se utilizó para reclutar a las mujeres.

Fecundación in vitro, bebés de diseño, análisis de ADN, investigación con embriones, clones, células madre, terapia génica. ¿Qué significa todo esto?

Estamos desarrollando un proyecto que intenta imaginar qué tipo de implicaciones podrían tener estas tecnologías en nuestra vida cotidiana. Llevamos a cabo un experimento diseñado para especular sobre cómo podrían cambiar las citas en el futuro. Si pudiésemos estudiar el ADN de los hombres disponibles en el juego de la seducción y averiguar su futuro genético y el futuro genético de su posible descendencia, ¿tendría un impacto en nuestras relaciones futuras?

Buscamos a 4 mujeres que estén dispuestas a hablar con franqueza sobre sus amantes del pasado y del presente así como de sus amantes potenciales. Cuando decimos potenciales nos referimos a hombres que habéis deseado locamente pero que no estaban interesados o no se pudieron conseguir. Este proyecto consiste

LADY 01-(E) 4



MAN 03 – THE PHILOSOPHER

He is a philosopher, but on an emotional level you couldn't argue with a philosopher.

He is mentally superior but it didn't bother me, but he didn't have anything to say about emotional matters.

If you are looking for something, why can't you find it in the person you are with?

But he had no sense of style, he hated buying clothes. He had a 10 year old cardigan that dropped down everywhere. There was definitely some coordination missing.

The pose of the doll is not very manly, it's very feminine. It says, "Stop! Don't come too close", but the legs are open. We see women with open legs. I quite like that idea, that men are the test-tubes for women.

Women can be in power in some sense. We can make decisions towards the future; most of the decisions are made by men. Everything is seen as a male point of view. If you could make a race of non-violent men, who never make war, it would be great, because I don't think war comes from women, it comes from the showing off, of men.



MAN 05 – PUPU



MAN 06 – BLACK DANCER

Usually ballet dancers are gay. If they were too lean they would be too hard to hug. He's my dream person. He knows his body, he takes care of his health I wouldn't be nagging him like a mother.

If I had children I would like to have mixed features.

He could be a black guy, they seem to like that I'm so white, they come after me. There is an attraction to the opposite. I like the opposite of what I am.

I like the idea of mixing cultural features...like an Indian with blue eyes, or something like that.

A genetic future seems so far away, even though it may not be. I'm scared of it, if we start to allow things like developing humans outside of nature, what do we become?, even though, I can see that physically disabled people, have a more difficult life, they have the right to live as well, if this can be taken away, everyone ends up looking the same, I'm more scared that they would start to develop people to be like super people, super beings or something.

I would like to know if they are doing this already. What can they make? Is it that we are not told yet? Everything comes 10 years later. Usually the general public knows about it at the last moment when everything falls apart. Its too late, you can't do anything about it anymore because its already here.

I think we are we being kept in ignorance?

en imaginar diferentes situaciones basándonos en nuestras experiencias personales.
Los resultados del proyecto se mostrarán en el Centro Pompidou de París en julio del 2005.
¿Estarías interesada en trabajar con nosotros?

MUJER 01-(E) 4



VARÓN 03 – EL FILÓSOFO

Es un filósofo, pero no podrías discutir con un filósofo a nivel emocional.
Es más listo que yo pero no me incomodó, aunque no tenía nada que decir sobre temas emocionales.
Si buscas algo, ¿por qué no puedes encontrarlo en la persona con la que estás?
No tenía ningún sentido del estilo, odiaba comprar ropa. Tenía una chaqueta de hace diez años que dejaba caer en todo momento. Desde luego, carecía de una buena coordinación.
La postura del muñeco no resulta muy masculina, es muy femenina. Dice “¡Para! No te acerques demasiado” pero las piernas están abiertas. Vemos a mujeres con piernas abiertas. Me gusta bastante la idea de que los hombres sean tubos de ensayo para mujeres.
Las mujeres pueden tener el poder en algunos aspectos. Podemos tomar decisiones respecto el futuro; son los hombres quienes toman la mayor parte de decisiones. Todo se lee desde el punto de vista masculino. Si pudieses crear una raza de hombres que no fuera violenta, que no hiciese nunca la guerra, sería maravilloso. Porque no creo que la guerra provenga de las mujeres, sino de la chulería, de los hombres.



VARÓN 05 – PUPU



VARÓN 06 – BAILARÍN NEGRO

A menudo los bailarines de ballet son gays. Si fuesen muy delgados serían demasiado duros a la hora de abrazarlos. Es mi fantasía. Conoce su cuerpo, cuida de su salud y no debería reprenderle a todas horas como una madre.
Si tuviese niños me gustaría que tuviesen rasgos mestizos.
Podría ser un hombre negro, parece que les gusta que yo sea tan blanca, porque intentan seducirme. Se establece una atracción entre contrarios. Me gusta lo contrario de lo que soy.
Me gusta la idea de mezclar rasgos culturales... como un indio con ojos azules o algo así.
El futuro genético parece muy lejos, aunque quizás esté cerca. Me da miedo. Si empezamos a permitir cosas como el desarrollo de humanos fuera de la naturaleza, ¿en qué nos convertimos? Aunque admito que las personas con discapacidades físicas llevan una vida más dura: tienen el derecho de vivir igual de bien. Pero si eliminamos esto todo el mundo termina por adquirir el mismo aspecto. Me asusta más que empiecen a desarrollar personas como superhumanos, superseres o algo así.
Me gustaría saber si ya hacen cosas así. ¿Qué pueden hacer? ¿Quizás todavía no nos lo explican? Todo se

LADY 02 (A) 6



MAN 02 – NED

He was one of my first loves...a very beautiful guy.

Deep deep beautiful brown eyes. But he's not high up in the genetic rating. He's a bit wayward, not a responsible kind of guy. He's got everything potentially there, but something not quite right about his direction. He seems a bit lost in life.

I don't know if I would make genetic changes, you really are changing the fundamentals and that's a difficult choice. But if it would ultimately make your life easier and better and less painful, then I would do it.

It would be worrying if you had loads and loads of Dolls.

If I had one for every single relationship there would be lots of them. A cupboard full. It would be difficult having memories around, sometimes that's uncomfortable.

If it was a bad relationship you would probably destroy it. Cut it up into little bits, run over it with a steamroller, flatten it. You could have funerals... that would be cathartic.



MAN 05 – FAMOUS PHOTOGRAPHER

Very attractive, very charismatic, we had a three day affair. It's quite weird that someone like that could have such a profound effect on you. He represented everything I thought I wanted in someone, very talented, a very beautiful dynamic guy. But, I felt completely uncomfortable in his presence, I felt awkward with him. Genetically he's quite perfect. But I don't think he's a nice person when it comes down to it. very arrogant. A bit too perfect.

I find it quite difficult messing with nature.

But, if you could sample the best of this one and that one and put them together. Is it tempting fate?

It's incredibly selfish to want the best and not be happy with what nature gives you. But if you can do that, why not? It's a morally difficult question... It's a difficult one, I have had to think long and hard about doing it.

LADY 03 (s)



MAN 03 – THE DREAMER

sabe 10 años más tarde. Por lo general el gran público se entera en el último momento cuando todo se cae en pedazos: Es demasiado tarde, no puedes hacer nada al respecto porque ya está allí.

¿Quizás nos están manteniendo en la ignorancia?

MUJER 02 (A) 6



VARÓN 02 – NED

Fue uno de mis primeros amores... un chico muy guapo.

Ojos castaños muy profundos. Pero no está muy arriba en el ranking genético. Es un poco caprichoso, no es un tipo responsable. Potencialmente lo tiene todo, pero hay algo que no termina de funcionar. Parece un poco perdido en la vida.

No sé si haría cambios genéticos, estás cambiando aspectos básicos y eso es una elección difícil. Pero si en última instancia hiciese tu vida mejor, más fácil y menos dolorosa, entonces lo haría.

Sería preocupante si tuvieses montañas y montañas de muñecos.

Si tuviese uno por cada relación habría montones de ellos. Todo un armario lleno. Sería difícil mantener los recuerdos a tu alrededor, a veces eso resulta incómodo.

Si fuese una mala relación seguramente lo destruirías. Lo cortarías en pedacitos, pasarías una apisonadora por encima y lo aplastarías. Podrías celebrar funerales... eso sería catártico.



VARÓN 05 – FOTÓGRAFO FAMOSO

Muy atractivo, muy carismático. Tuvimos un lío de tres días. Resulta extraño que alguien así pueda tener un efecto tan profundo en ti. Representaba todo aquello que yo creía que quería de alguien: con mucho talento, un hombre guapo y dinámico. Pero me sentía muy incómoda en su presencia, no estaba a gusto con él. Genéticamente es bastante perfecto. Pero si lo analizas bien no creo que sea una buena persona. Muy arrogante. Un pelo demasiado perfecto.

Creo que es bastante difícil jugar con la naturaleza.

Pero, si pudieses coger lo mejor de éste y de aquel otro y unirlo todo... ¿Sería tentar al destino?

Es muy egoísta querer lo mejor y no estar satisfecho con lo que te da la naturaleza. Pero si puedes hacerlo, ¿por qué no? Es una pregunta moralmente difícil... Es difícil, he tenido que esforzarme y romperme la cabeza pensando en ello.

He was absolutely lovely, such a sweet sweet guy. French. really romantic...

Gushing, sweet and French and he was lovely. He would say the nicest nicest things. Yes, genetically very good material.

He was a real dreamer, you don't come across people like that. He's not worried about money and jobs and things, but he takes it too far, I do think he just lazes about.

I thought the doll was going to be soft and I could sleep with it. Its not very cuddly, and I like cuddly.

It's a teddy bear pose, not very human, I've never seen any of my boyfriends sitting like that.

I'd like to keep some samples as keep-sakes. It would be nice to have elements of my boyfreind in the doll. I like the idea of having a bit of him.

MAN 04 – J



MAN 05 – THE BEAR

Very good looking, very preppie. It's not the kind of look that I would go for at all, but it was very him. That was very much his personality. He's got a really big bum, it's like a black women, really full. I didn't care but I did find it hilarious.

He was really really funny, that was nice, he made me laugh a lot, that's one thing I would really want to carry through. But, he was emotionally inept. When it came to showing feelings he found it quite difficult. Gets a bit scared if you start prodding too deep. That was a bit crap.

He wasn't artistic. If I could mix and match, I would have artistic and also analytical. Someone with drive and ambition but really arty as well. If there was a creative gene I would like him to have it.

I can totally imagine I would buy the doll in ann summers next to the vibrators, two shelves along. It would also be in Boots, a more technical one, keeping it at a constant temperature and really storing important stuff in there.

LADY 04 (N)

MAN 02 – ONE LOVE



MAN 05 – BMYANGEL

Tall lean, smooth olivey skin, he seems quite a boy in a way, risk-taking, rushing into things and being quite headstrong, I don't know if that's a good thing or not Presumably it's something you grow out of. But he has a calming effect on me. Dark, brown eyes... tired eyes, not great teeth.

He's a good type for me.

MUJER 03 (s)



VARÓN 03 – EL SOÑADOR

Era realmente encantador, un tío tan y tan dulce. Francés, muy romántico...

Muy efusivo, dulce y francés y encantador. Te decía cosas preciosas. Sí, genéticamente muy buen material.

Era un auténtico soñador, no encuentras gente como él. No le preocupa el dinero ni el trabajo ni lo material, pero lo lleva demasiado lejos... Creo que hace el zángano.

Pensaba que el muñeco iba a ser suave y podría dormir con él. No se le puede hacer mimos y a mí me gusta hacer mimos.

Tiene una posición de osito de peluche, no es muy humano. Nunca he visto a ninguno de mis novios sentado así.

Me gustaría quedarme algunas muestras como recuerdos. Sería bonito tener cosas de mi novio en el muñeco. Me gusta la idea de conservar un poco de él.

VARÓN 04 – J



VARÓN 05 – EL OSO

Muy atractivo, muy pijo. No es en absoluto el tipo de aspecto que me vuelve loca, pero él era así. En gran medida ésa era su personalidad. Tiene un culo muy grande, como el de una mujer negra. No me importaba pero me parecía cómico.

Era muy divertido, eso era bonito, me hacía reír mucho y eso es algo que me gustaría conservar. Pero emocionalmente era un negado. Cuando se trataba de mostrar sentimientos le resultaba muy difícil. Se asusta si insistes un poco. Eso era un rollo.

No era artístico, si pudiese escoger a mi gusto optaría por alguien artístico y también analítico. Alguien con iniciativa y ambición pero muy artístico también. Si hubiese un gen artístico querría que él lo tuviese.

Puedo imaginarme perfectamente comprando el muñeco en una tienda de objetos eróticos para mujeres, al lado de los vibradores, dos estanterías más allá. También habría uno en las farmacias, más técnico, que mantendría las muestras a temperatura estable y donde se guardaría lo realmente importante.

I think when you try to make a decision of a life partner, I'm sure there is some lying from both sides, this doll can only make it worse...stealing the information, sneaking around, then confront them with the results, then someone has to defend themselves genetically. I think it's all a bit fucked up. I don't think I want to go there.

And the woman is going to have as much risk as the man in doing a test. I know that my genetic background, illness wise is not that great. Because a lot of people have died in my family of disease so I presume genetically I'm not that strong. So it could be the other way around, men trying to steal my DNA.



MAN 06 - SKISTAR

He is top of the list genetically as I think that maybe mixing genes is stronger. He's Spanish. My mum always says that, that if you have children with a partner from different background your child will have stronger genes. I don't know if that's true. Dark hair, tanned, brown eyes, smooth skin, quite a big forehead.

He has premature balding, which is not good, that's a bit of a nightmare. I would change that. He can be conservative but I don't think that's genetic... but maybe it is?

I thought the doll was like a naked man saying "no don't test me". I like the fact that doll isn't wearing clothes. It's like the raw person.

But then how would you differentiate between them especially as mine all look the same?

There's this thing of having a lot of dolls almost like having notches on your bedpost. It would make sense if you could log them somewhere else, maybe online in a DNA account of some sorts. They would be safe and more useful as real samples.

MUJER 04 (N)**VARÓN 02 – UN AMOR**

VARÓN 05 – SÉMICIELO

Alto, delgado, piel suave color oliva, en cierta medida parece un chico. Toma riesgos, es impaciente y bastante tozudo. No sé si eso es algo bueno o no. En teoría es algo que dejas atrás con la edad. Pero en mí tiene un efecto tranquilizador... Ojos marrón oscuro... Ojos cansados, dientes mediocres.

Es un buen tipo para mí.

Cuando escoges un compañero de por vida estoy segura de que ambos lados mienten un poco. Este muñeco sólo puede hacer que las cosas vayan a peor... Robar información, husmear y luego echarle en cara los resultados. Luego el otro debería defenderse desde el punto de vista genético. Me parece bastante retorcido, no creo que quiera hacer algo así.

Y la mujer va a correr el mismo riesgo que el hombre al hacerse el test. Sé que mi contexto genético desde el punto de vista de las enfermedades no es muy bueno. Porque un montón de gente en mi familia ha muerto de enfermedad, así que supongo que genéticamente no soy muy robusta. De forma que podría ser al revés, los hombres intentando robar mi ADN.



VARÓN 06 – ASTRO DEL ESQUÍ

Está arriba de mi lista desde el punto de vista genético porque creo que es mejor mezclar genes. Es español. Mi madre siempre decía que si tienes niños con alguien de un entorno diferente tu bebé tendrá genes más vigorosos. No sé si eso es verdad. Pelo oscuro, moreno, ojos marrones, piel suave, una frente bastante ancha.

Tiene calvicie prematura y eso no es bueno, es muy pesado. Lo cambiaría. Puede resultar conservador pero no creo que eso sea genético... ¿O quizás lo es?

Pensé que el muñeco era como un hombre desnudo que decía “no me pruebes”. Me gusta que el muñeco no lleve ropa. Me gusta la persona al desnudo.

Pero luego no sé cómo diferenciarías los unos de los otros, sobretodo porque los míos siempre se parecen.

Esto de tener montones de muñecos es un poco como hacer muescas en el cabezal de tu cama. Tendría sentido si pudieses registrarlos en algún sitio, quizás una cuenta de ADN online de algún tipo. Sería más seguro y más útil que las muestras reales.



=====
Fotos: Gene Kiegel

=====

SPRAY-ON FABRIC (2000)

Spray-on Fabric es una tela instantánea contenida en un bote de aerosol o pistola de spray. Al pulverizarla, justo en el momento en que entra en contacto con una superficie sólida, como la piel humana, se forma un material no tejido. *Spray-on Fabric* se inventó al investigar las formas en las que los productos a base de aerosoles podían reconfigurarse de forma imaginativa. La idea original era crear una tela nueva y sin costuras para usarla en la industria de la moda. Como producto práctico, *Spray-on Fabric* ofrece la posibilidad de unir, forrar, reparar y aplicar diversas capas, recubrir y modelar de un modo que hasta el momento era inimaginable. *Spray-on Fabric* está siendo desarrollado como un producto multifuncional fácil de usar. Las aplicaciones posibles están limitadas únicamente por la imaginación del diseñador o del que vaya a vestir la prenda.

=====

SPRAY-ON FABRIC (2000)

Spray-on Fabric is an instant fabric dispensed from an aerosol or spray gun. It forms a non-woven material as soon as it comes into contact with a solid surface, including human skin. *Spray-on Fabric* was invented as the result of examining ways in which existing aerosol based products might be imaginatively reconfigured. The original inspiration was to create a new, seamless fabric for use in the fashion industry. As a practical product, *Spray-on Fabric* offers possibilities for binding, lining, repairing, layering, covering and moulding in ways previously unimaginable. *Spray-on Fabric* is being developed as a multi-functional product which is simple and easy to use. The possible applications are limited only by the imagination of the designer or wearer.



DNKAR KULAR

=====

ELVIS WAS HERE (2008)

The social manufacturing and reengineering of the Elvis Persona.

Elvis was Here is an Elvis themed workshop hosted at primary schools throughout the UK with the purpose of addressing questions concerning the legal definition of impersonation and authenticity. The workshops are conducted with the eventual aim of breaking the world record for the “most Elvis impersonators in one location” (currently standing at 147), by training children up to a minimum standard of quality that would legally define them as “impersonators”. Working with legendary Elvis Tribute Artist Paul Richie, each class-based activity is designed around the structure of a year four primary school curriculum and the three basic acts of impersonation: Act-a-like, Look-a-like and Sound-a-like. The first *Elvis was Here* day took place at St Saviour’s Church of England primary school in Herne Hill (London) in June 2008.

=====

ELVIS WAS HERE (2008)

La invención y la reinención social de la figura de Elvis.

Elvis was Here es un taller dedicado a Elvis que ha recorrido las escuelas de primaria de todo el Reino Unido con el propósito de plantear preguntas acerca de la definición legal de imitación y autenticidad. Los talleres se organizan con la finalidad de batir el récord mundial del “máximo número de imitadores en un mismo lugar” (que actualmente es de 147), formando a niños hasta alcanzar el estándar de calidad de imitación mínimo como para ser considerados legalmente “imitadores”. Se ha trabajado con el legendario imitador de Elvis, Paul Richie, para diseñar actividades adaptadas al currículo de cuarto curso de primaria que trabajen los tres puntos básicos de la imitación: los movimientos, el aspecto y el sonido. El primer taller *Elvis was Here* tuvo lugar en la escuela de primaria St Saviour’s Church of England, en Herne Hill (Londres), en junio de 2008.





=====
Foto: Thierry Ball



redaction museum

=====

INFLATION MOULDED WATER VESSELS (2008)

Gregor Timlin enjoys the idea of deliberately setting himself limitations when designing. For this project he has developed a process of inflation moulding which acts as that limitation. PVC bags are inflated and rotation moulded with polyurethane resin to create one-off rigid forms. These forms are then fitted with attachments to suggest function. *Inflation Moulding* lends itself to variation by virtue of the fact that each mould is both quick to produce and useless once the object has been created. Using this process control over how the object looks and functions is largely dictated by the limitations of the material. The objects thus take on a life that is as unique as the manner in which they are produced.

=====

INFLATION MOULDED WATER VESSELS (2008)

A Gregor Timlin le gusta la idea de auto-imponerse limitaciones cuando diseña. Para este proyecto desarrolló un proceso de moldeado por inflado que actúa como esas limitaciones. Se inflan bolsas de PVC y se moldean por rotación con resina de poliuretano para crear formas rígidas únicas. A continuación se les añaden accesorios para simular una función determinada. El moldeado por inflado se presta a variaciones, gracias a que los moldes se producen rápidamente y pierden toda utilidad una vez que se ha creado el objeto. El hecho de utilizar este proceso hace que el control sobre el aspecto y el funcionamiento del objeto venga dictado por las limitaciones del material. Así pues, los objetos adoptan una nueva vida que es única, igual que la forma en que han sido producidos.

=====

Foto: Gregor Timlin

JERSZY SEYMOUR

=====

NEW ORDER (2007)

Courtesy: Vitra Design Museum, Weil am Rhein

New Order is part of a limited edition of an experimental and unique seating object that is part of the Vitra Edition 2007 project, but in the future it will also lead to an industrially produced chair. The name addresses a key notion in the philosophy of Seymour, his main strategy being the return to the zero degree of design, the primeval soup and beginning of everything, from where a new alphabet and language can be created that allows him to reconsider materials and shapes, the way the industry is affecting the value of things, and how all this fits in a social structure.

New Order is a chair for the masses with the basic ergonomic movement of a high-class office chair. "It is the most efficient chair ever produced, and by default the chair that has succeeded," says Seymour. "It represents the pinnacle of an evolution. In some way it is totally devoid of design, but it also stands for and pre-empts a Zero Degree. It is the last of the old static chairs. The new dynamic chair that will push you back and forward was simply created by cutting the armrests of this plastic chair, and linking them with a bicycle elastic around the back, giving it the basic movement of an office chair."

By Max Borka

=====

NEW ORDER (2007)

Cortesía: Vitra Design Museum, Weil am Rhein

New Order es parte de una edición limitada de un objeto de asiento experimental que forma parte del proyecto de Edición de 2007 de Vitra, pero que en el futuro se materializará en una silla fabricada industrialmente. Su nombre alude a un concepto clave en la filosofía de Seymour, cuya principal estrategia se centra en el retorno al grado cero de diseño, al caldo primitivo, al origen de todas las cosas. Desde ese grado cero es posible crear un nuevo alfabeto y un lenguaje que le permita replantearse materiales y formas, la influencia de la industria en el valor de las cosas y cómo encajar todo eso dentro de una estructura social.

New Order es una silla para las masas pero con el movimiento ergonómico básico de la silla de oficina de alta gama. "Es la silla más eficiente jamás creada y, por consiguiente, la de mayor éxito", afirma Seymour, que continúa diciendo: "representa la cúspide de una evolución. De alguna manera, carece por completo de diseño, pero también representa y se adelanta al Grado Cero. Es la última de las viejas sillas estáticas. La nueva silla dinámica que nos empujará hacia delante o hacia atrás fue creada simplemente cortando los apoyabrazos de esta silla plástica y conectándolos después entre sí por detrás del respaldo con un elástico de bicicleta, dándole así el movimiento de una silla de oficina".

Por Max Borka



RON ARAD
¿ALGUNA PREGUNTA?
ANY QUESTIONS?

=====

Cuando **RON ARAD** habla sobre su trabajo a menudo empieza por preguntar al público: “¿Alguna pregunta?” Sigue un silencio incómodo, algunas risas, y a veces decepción ante una conferencia que carece de preparación previa. Luego, como si del final de las charlas convencionales se tratara, se inicia una travesía sorprendente, única y fluida por su trabajo. Como un músico que improvisa con material que conoce como la palma de su mano, siempre resulta estimulantemente distinto respecto a las versiones anteriores. Como un cuentacuentos a punto de compartir descubrimientos y exponer procesos, parece que necesita esta respuesta contundente para cargar de energía su relato.

Subvertir el formato de la conferencia es algo muy propio de Ron. Aunque se trata de una aproximación arriesgada, ayuda a alcanzar las expectativas porque huye de lo común, mientras que al mismo tiempo permite que te familiarices de forma creativa con una cantidad enorme de proyectos.

Al debatir sobre su método de trabajo, Daniel Charny escucha como desde muy joven Ron sentía la necesidad de hacer las cosas de forma distinta a la esperada, y eso se ha convertido en su *modus operandi*.

=====

Often when **RON ARAD** talks about his work he begins by asking the audience: “Any questions?” There is an awkward silence, some laughter, and sometimes frustration at the seemingly unprepared lecture. Then, what is usually the latter part of conventional talks, starts a fluid, unique and surprising journey through his work. Like a musician improvising with material he knows intimately, it is always alertly different from previous versions. As a storyteller about to share discoveries and expose process, it seems he also needs this charged response to energise his delivery.

Turning the lecture format on its head is a very Ron thing to do. Although a risky approach, it helps cope with expectations by avoiding the regular, while at the same time also creatively managing the task of engaging with an unbelievable amount of work.

Talking to him about the way he works, Daniel Charny hears how from a very early age doing things without doing them as expected was a necessity that has become Ron Arad’s *modus operandi*.

=====

Entrevista de / Interview by DANIEL CHARNY

DANIEL CHARNY: You change the tools you use for generating your work periodically and you are often one of the first to play with a new technology exploring its potential, like Rapid Prototyping or new versions of Wacom tablets. It feels like very active thinking—as if you're looking for alternatives to something, finding something new and then moving on quickly. How do you know, how do you feel when it's time to move on?

RON ARAD: It's survival. I'm not a methodical person because ever since I can remember I've avoided tedium, and I avoided doing what I'm supposed to do. I probably always, rightly or wrongly, thought of myself—that I had to be excellent or something—but I wasn't prepared to play by the rules. So I always had to invent other ways of doing things. For example the first time that I had homework to do I had to write my name five times and I had to copy it so I turned the page and copied what I saw. It became a mirror image. I always found a trick.

DC: Why?

RA: My disabilities and acute laziness. It probably started there. Maybe if I grew up today a nurse in the school would have discovered my problem and cured it, but I always had to invent other ways of doing something.

I remember, as much as I love reading novels now, reading was my biggest problem, and I had a lot of pressure from my family and school to read novels, and to write a book report. I became an expert at writing book reports on novels. I spent more energy on finding out what they're about by scanning them and seeing the end and listening to what people say, anything but reading the book.

DC: You're describing a child's behaviour in adapting into an environment that is set in a certain way and you're rejecting it but you're not against it.

RA: I'm not rejecting it. I never had problems. I got away with it. My whole growing up was about getting away with it. I have a very good memory so I can remember stuff and I can make connections.

DC: But it's kind of look for the loophole approach. You're still doing it...

RA: Yes, finding alternatives. Like my biggest problem today: I'm working on this show at the Pompidou centre and we were told to stop people from getting too near, I don't want the rope between the pieces, especially I don't want all these uprights so I said let's look at the anti-pigeon device.

DC: The little spikes that are used outside on surfaces of buildings?

RA: Yes, the little spikes, then I can glue them to the floor wherever I want... and curve them.

DC: But when you hit on something like that it starts working. It's not just that you solve the problem; it



=====

Ron Arad. Foto: Larry Dunstan



=====

Ron Arad. *Memo Inflate*, 1998

DANIEL CHARNY: Cambias las herramientas que empleas para generar tu trabajo de forma periódica y a menudo eres de los primeros que juegan con nueva tecnología explorando su potencial, como el Prototipo Rápido o versiones nuevas de las tabletas de Wacom. Se intuye una gran actividad mental, como si buscaras alternativas para algo, encontrases algo nuevo y luego rápidamente lo dejas de lado para seguir con tu camino. ¿Cómo lo sabes? ¿Cuándo sientes que ha llegado el momento de seguir adelante?

RON ARAD: Es pura supervivencia. No soy una persona metodológica porque desde que tengo memoria he evitado el tedio, y he eludido hacer lo que se suponía que debía hacer. Para bien o para mal siempre consideré que debía ser excelente o algo así, pero no estaba preparado para hacerlo siguiendo las normas. De manera que siempre tuve que inventar nuevas formas de hacer las cosas. Por ejemplo, la primera vez que me pusieron deberes debía copiar mi nombre cinco veces, así que di la vuelta a la hoja y copié lo que veía. Se convirtió en una imagen invertida. Siempre encontraba un truco.

DC: ¿Por qué?

RA: Mis carencias y pereza aguda. Probablemente ahí fue donde empezó todo. Quizás si fuera un niño hoy alguna enfermera del colegio descubriría mi problema y lo curaría, pero siempre tenía que inventar otras formas de hacer las cosas.

Mientras que ahora adoro leer novelas, la lectura era uno de mis mayores problemas y recibía un montón de presión por parte de la escuela y la familia para que leyese y escribiese fichas sobre libros. Me convertí en un experto en escribir fichas sobre novelas, pero para hacerlo gastaba una energía enorme hojeándolas, mirando el final y escuchando lo que decía la gente, cualquier cosa menos leer el libro.

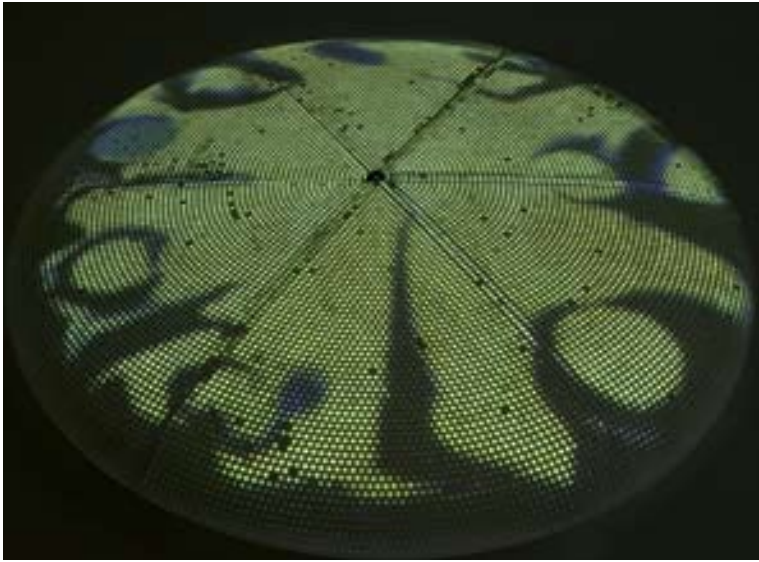
DC: Describes el comportamiento de un niño que se adapta a un entorno que está establecido de una cierta manera. Tú lo rechazas pero no te opones al mismo.

RA: No lo rechazo. Nunca tuve problemas porque siempre me salí con la mía. Toda mi educación se basó en salirme con la mía. Tengo muy buena memoria, así que puedo recordar cosas y establecer conexiones.

DC: Pero se trata de una aproximación donde buscas una brecha. Aún haces lo mismo...

RA: Sí, busco alternativas. Como mi gran desafío de hoy: estoy trabajando en una exposición en el centro Pompidou y nos dijeron que evitásemos que la gente se acercase demasiado. No quería utilizar catenarias y aún menos postes, así que me dije "vamos a ver ese mecanismo contra las palomas".

DC: ¿Las pequeñas púas que se emplean en las fachadas de los edificios?



now becomes a new preoccupation, maybe even a distraction?

RA: This is brilliant! Look! He's using pigeon things! *Ron walks away to show something on his computer.*

DC: But is it about that?

RA: Not at all, I had a dislike for the convention and I find an alternative to it. Then I recognize the joy of it. I remember my first decision when I came to the Architectural Association was "I'm not going to use drawing tools", I mean rulers, curves and squares and one day I didn't get away with it. They were pressuring me, so I took all the acrylic tools and boiled them so they became new tools and I produced fake freehand drawings .

DC: Was this an act of defiance?

RA: No, more about finding alternatives.

DC: You connected this in a way to the ignorance of the system of your early education?

RA: When I was in education they taught me not to do the work but to get away without doing the work.

DC: What's the point? It's almost like a reflex or an instinct...

RA: Maybe it's because I can't compete in the conventional way so I'm drawn to invent an alternative one. I look for ways around it. Also I think that's why people invent tools, because the lazy person in them made them look for a way out of doing something.

DC: But often these tools seem to become the very thing that triggers off creative excitement. Was that the case during the work on the aluminium vacuum forming tools when you were at the plant that was producing the *Tom Vac* chair?

RA: Yes, I really enjoy my tools. They more than often lead on to new projects.

DC: Has this to some extent informed your approach to working with technology?

=====

Ron Arad. *Lo-rez-dolores-tabula-rasa*, 2004.

Foto: Tom Vack

RA: Sí, las pequeñas púas, puedo pegarlas al suelo donde yo quiera... y luego doblarlas.

DC: Pero cuando encuentras una cosa así, algo se pone en marcha. No sólo resuelves el problema, sino que se convierte en una nueva preocupación, ¿incluso una distracción?

RA: ¡Es genial! ¡Mira! Está usando lo de las palomas para...

Ron se marcha para mostrar algo en su ordenador.

DC: ¿Pero se trata de eso?

RA: En absoluto, detesto lo convencional así que encuentro una alternativa. Luego reconozco el gozo que produce.

Recuerdo que mi primera decisión cuando llegué a la Architectural Association fue "No voy a usar herramientas de dibujo", me refiero a reglas y útiles para trazar curvas y cuadrados, y un día vi que no podía salirme con la mía. Me presionaban, así que cogí todas las herramientas acrílicas y las herví. Se convirtieron en nuevas herramientas y yo produje falsos dibujos a mano alzada.

DC: ¿Fue un acto de rebeldía?

RA: No, más bien se trataba de buscar alternativas.

DC: ¿Relacionaste esto de alguna forma con las lagunas de la primera fase de tu educación?

RA: En el colegio no me enseñaron a hacer los deberes sino a cómo sobrevivir sin hacer los deberes.

DC: ¿Para qué? Es casi un reflejo o un instinto...

RA: Quizás se debe a que no puedo competir de manera convencional así que me veo forzado a inventar una forma alternativa. Busco otras soluciones. También creo que ésa es la razón por la cual la gente inventa herramientas, porque su faceta perezosa busca un recurso para no tener que hacer algo.

DC: Pero a menudo estas herramientas son las que disparan la excitación creativa. ¿Fue ése el caso con las herramientas que hacen aluminio al vacío cuando estabas en la planta que producía la silla *Tom Vac*?

RA: Sí, disfruto de verdad con mis herramientas. Muy a menudo te conducen a nuevos proyectos.

DC: ¿Esto ha marcado en alguna medida tu forma de trabajar con tecnología?

RA: Sí. Siempre debo sentir interés por lo que hago porque tengo un umbral de aburrimiento bajo.

DC: Pero, ¿hay dos aspectos que coexisten? Porque una cosa es hacerlo a tu manera y la otra es no hacer lo que se debe. ¿Esquivar las convenciones se convierte en una fuente sustancial de ideas para ti?

RA: Siempre sentí aversión hacia las convenciones, desconfié de las convenciones. No sé por qué. Algunas personas nacen con ello. Pero no elaboro teorías en contra de las convenciones. Debes saber que para algunas personas son muy, muy útiles, pero para mí...

RA: Yes. I always have to be interested in what I'm doing because I have a very low threshold for boredom.

DC: But are there two different things going on? One being making your own way and the other is about not doing what is required. Is out-maneuvering conventions a significant source of ideas for you?

RA: I always had an aversion to conventions, a suspicion of conventions. I don't know why. Some people are born with it. But I don't build theories against conventions. You know it serves people very, very well but for me... I'm not just being fancy when I say that I'm sorting out my disabilities.

DC: But it sounds like there is more to the drive of trying things out...

RA: I'm not a very good one for trying things out. Trying things out means that you are laborious. I like the idea of finding things more than looking for them.

DC: That could sound like an anti-experimentation manifesto which doesn't exactly sit with your determination for newness...

RA: I read a tutorial report that my tutor Peter Cook wrote about me. He described my work as a one-shot architecture and I can understand now. Often when I get briefs, before they finish the sentence I know what I'm going to do. Because all ideas are bad, all ideas are good. It's not the ideas, it's what you do with them and how you make them happen. And now I'm very spoilt because I have an army of people that are very, very, very good.

DC: But do they also share that kind of culture of unexpected alternatives that you've developed?

RA: No, they're mostly balancing my sometimes irresponsible way of working. I prefer to start doing a building we like and then see what the problems are and then we react to them. I don't want to design a building based on the problems that you find around.

DC: This is the opposite from a significant principle in design practice and education, that of understanding the constraints before you start designing.

RA: Okay, maybe that works for some people and I'm not suggesting that my way is the correct way or that there's a correct away and there is an incorrect way. It's not right or wrong. I go to play in Battersea (Power Station), a thing that doesn't get built, so maybe more responsible architects design things that get built in the end. I was asked to design a stacking chair for Vitra—a stacking chair but what do you do with it, this tower of chairs? So I ignored the brief and designed a chair that contains the other, the *Schizo chair* which I still like as an idea but it didn't survive the market.

DC: Because?

RA: Because. Maybe because people like to sit on chairs and not on ideas. I'm still very, very fond of this idea but the market and the industry were not. One of

No digo que estoy colmando mis carencias sólo para sonar sofisticado.

DC: Pero parece como si hubiese algo más en el impulso de probar cosas...

RA: No soy muy bueno probando cosas. Si pruebas cosas implica que eres una persona laboriosa. Me gusta la idea de encontrar las cosas más que tener que buscarlas.

DC: Eso podría sonar como un manifiesto contra la experimentación que no encaja del todo con tu determinación por la novedad...

RA: Leí un informe sobre una tutoría que mi profesor, Peter Cook, escribió sobre mí. Describió mi trabajo como una arquitectura de un solo disparo y ahora puedo entenderlo. A menudo cuando recibo instrucciones para un proyecto sé lo que voy a hacer antes de que acaben la frase. Porque todas las ideas son malas, todas las ideas son buenas. No se trata de las ideas, es lo que haces con ellas y cómo las llevas a la práctica. Y tengo mucha suerte porque dispongo de un ejército de personas que son muy, muy, muy buenas.

DC: Pero, ¿también comparten esa especie de cultura de alternativas inesperadas que has desarrollado?

RA: No, principalmente actúan como contrapeso de mi forma de trabajar, que es algo irresponsable. Prefiero empezar haciendo un edificio que nos gusta y luego vemos cuáles son los problemas y nos enfrentamos a ellos. No quiero diseñar un edificio basándome en los problemas que encuentras alrededor.

DC: Esto es lo contrario de un importante principio en la enseñanza y la práctica del diseño, el de entender las limitaciones antes de empezar a diseñar.

RA: De acuerdo, quizás eso funciona para ciertas

=====
Ron Arad. *Bookworm Kartell*,
1994





my favourite piece is *The Table That Eats Chairs* but I haven't yet met anyone interested in producing it and putting it on the market.

DC: The table with the folding chairs that are slotted in like drawers?

RA: Yes. The industry IS about conventions and occasionally it gives me pleasure to make a product that is a bestseller that is very different from the norm, like the *Bookworm* for example.

DC: I remember once you said that a person's peer group changes as you evolve. First it is your friends from school, then your professional peer group, But now that you seem to have scrapped any clear definitions of which discipline you are part of, who is in your peer group?

RA: Who's my peer group? That's a good question. My running away is not only from keeping conventions but also conventions that I'm accused of starting.

DC: Like Design-Art?

RA: Yes, Design-Art—instead of embracing it and saying yes! Now that everyone is coming around, I tend to dismiss it. Anyway, I always claim that I don't have an affinity group.

=====
 Ron Arad. *Gomli*, 2008.
 Foto: Todd White

personas y yo no sugiero que mi método sea el correcto o que haya un método correcto y otro incorrecto. No hay bueno ni malo. Hice un proyecto para la central eléctrica de Battersea, algo que no se construirá, así que quizás los arquitectos más responsables diseñan cosas que terminan por construirse. Me pidieron que diseñase una silla que se pudiese apilar para Vitra pero, ¿qué haces con ella, con esa torre de sillas? Así que ignoré las directrices y diseñé una silla que contiene la otra, la silla *Schizo*, que aún me gusta como idea pero que no sobrevivió en el mercado.

DC: ¿Por qué?

RA: Porque no. Quizás porque a la gente le gusta sentarse en sillas y no en ideas. Esa idea aún me parece muy, muy atractiva, pero el mercado y la industria no pensó lo mismo. Una de mis piezas favoritas es *The Table That Eats Chairs* pero aún no he encontrado a nadie interesado en producirla y lanzarla al mercado.

DC: ¿La mesa con sillas plegables que se introducen dentro como cajones?

RA: Sí. La industria VIVE de las convenciones y de tanto en tanto me da el placer de realizar un producto que se convierte en un bestseller y que difiere de la norma, como el *Bookworm* por ejemplo.

DC: Recuerdo que una vez dijiste que el grupo al que perteneces cambia a medida que evolucionas. Primero son tus amigos en el colegio y luego tu gremio profesional. Pero ahora que has borrado cualquier frontera clara entre las disciplinas con las que trabajas, ¿a qué grupo perteneces?

RA: ¿A qué grupo perteneces? Es una buena pregunta. No sólo huyo de las convenciones sino también de las convenciones que se me acusa de haber iniciado.

DC: ¿Como el diseño artístico?

RA: Sí, el diseño artístico, en vez de identificarme con él y decir ¡sí! Ahora que todo el mundo parece abrazarlo, yo tiendo a rechazarlo. En cualquier caso siempre afirmo que no tengo un grupo afín.

Ron se marcha para mostrar algo en su ordenador.

DC: ¿Qué me dices de la gente que encuentras interesante? Por ejemplo, has dicho alguna vez que el trabajo de Gaetano Pesce resulta interesante.

RA: Pesce fue una influencia y sin duda sus primeros trabajos eran algo a lo que prestaba atención desde que era estudiante.

DC: Últimamente has hablado más de escritores que de diseñadores, has mencionado Jonathan Safran Foer

RA: Me encantó su libro y cuando lo lees te das cuenta de que a este hombre le interesan mucho las cosas. En ese sentido creo que tengo una gran afinidad con William Gibson, al que nunca he conocido.

Ron walks away to show something on his computer.

DC: What about people you find interesting, for instance you have mentioned in the past you think Gaetano Pesce's work is interesting.

RA: Pesce was influential and his early work was definitely something to look at for me ever since I was a student.

DC: Recently you have talked a bit more about writers rather than designers. You mentioned Jonathan Safran Foer...

RA: I loved his book and when you read it you realize that this guy is very interested in things. In that sense I think that I have a lot of affinity to William Gibson whom I have never met.

DC: And what is it in William Gibson that you're looking at, is it the sense of materiality?

RA: He knows what he is looking at. He's looking at it, he turns it. Apart from the story, the thing. Have you read *Pattern Recognition*? They fly from New York to London to look at a product and it's a specialist, a woman, who has an aversion to brands, the button of her jeans she can't stand because it has "Levi's" on it. There were all these sort of things and objects and technology. In another part there would be a rapid prototyping tank that is built somewhere, and the building doesn't exist anymore so how did they get it up there? He taps into the essence of things.

DC: Is there something also with Ballard?

RA: I love his work but unfortunately I never met the guy.

DC: Well, is there some resonance?

RA: Yes, they know how to look at things. The attention to details and how people experience them.

DC: It seems like a lot of your ideas don't start from details but have a very strong idea or a concept and then you work them through. Would you call your work conceptual?

RA: Sometimes it is, but then everything is conceptual. I don't know what's not conceptual. For many people when it's not art or it's not representational or not beautiful, they say it's about the concept, not about the object. There can't be a piece of anything that's not conceptual. It has to be conceived.

DC: But a lot of people look at work and say that one's conceptual and that's a product. And you said earlier that people don't sit on ideas. So what qualifies as a reason or an idea? A painter can see an idea in making a hole or a shadow on a canvas. What qualifies for you as an idea?

RA: Something that I haven't seen before, touched before, experienced before. Something that has a serious newness to it, a desire to make something that didn't exist before you designed it.



Ron Arad. *Tom Vac chair*, 1997.
Foto: Tom Vack

DC: ¿Y en qué te fijas de William Gibson, quizás el sentido de materialidad?

RA: Sabe qué está mirando. Lo está mirando y lo utiliza. A parte de la historia, el objeto. ¿Has leído *Pattern Recognition* [Mundo espejo]? Vuelan desde Nueva York hasta Londres para observar un producto y hay una especialista que siente aversión hacia las marcas. No puede soportar el botón de sus vaqueros porque lleva escrito "Levi's". Había muchos elementos así y objetos y tecnología. En otra parte había un generador de prototipos que se construyó en una estructura, pero el edificio ya no existe, ¿así que cómo llegó allí? Sabe dar con la esencia de las cosas.

DC: ¿Hay algo que te también te interesa en Ballard?

RA: Me encanta su trabajo, por desgracia nunca he coincidido con él.

DC: ¿Hay algún tipo de paralelismo?

RA: Sí, saben cómo mirar las cosas. Prestan atención a los detalles y a cómo los vive la gente.

DC: Muchas de tus ideas no parecen surgir de detalles sino que detrás hay un planteamiento o un concepto firme que luego desarrollas. ¿Dirías que tu trabajo es conceptual?

RA: A veces lo es, pero al fin y al cabo todo es conceptual. No sé de nada que no sea conceptual. Para muchos cuando no es arte o no se trata de la representación o no es bonito, entonces dicen que se trata del concepto y no del objeto. No puede haber nada que no sea conceptual. Tiene que ser concebido.

DC: Pero mucha gente mira el resultado y dice: ése es conceptual y aquél otro es un producto. Y antes dijiste que la gente no se sienta en ideas. ¿Cuándo se puede determinar que algo es una razón o una idea? Quizás un pintor considere que agujerear un lienzo o plasmar una sombra es una idea. ¿Qué requisitos debe cumplir algo para constituir una idea?

RA: Debe ser algo que no he visto, tocado o experimentado antes. Algo que contiene una dosis considerable de novedad, un deseo de hacer algo que no existía antes de que lo diseñases.

DC: Eso es más que ir contra la convención. Describes un entusiasmo que no sólo consiste en llevar la contraria.

RC: Sí, pero no resulta contradictorio en absoluto. Nunca basta con oponerse porque sí. Tiene que surgir algo nuevo, como con la pieza *Oh Void* elaborada con corian. La pieza en sí existe porque cuando la empresa Corian me presentó el material estaban muy orgullosos de que el pegamento fuese el corian en sí y no se viese. De inmediato quise utilizar pegamento que se pudiese ver y por eso describe la topografía de la obra de forma dramática alterando la percepción del volumen. Esta pieza existía antes en fibra de carbono y se visualizaba en el ordenador de forma que las

DC: That's one step further than against convention, what you're describing is an excitement that is different from simply breaking away.

RA: Yes, but it's not contradictory at all. It's never enough to just do the opposite for the sake of it. There has to be something new that comes out, like with the *Oh Void* piece in corian. The whole piece exists because when Corian presented the material to me they were so proud that the glue is corian itself and you don't see it. Immediately I wanted to use glue that you can see and then it describes the topography of the piece dramatically altering the perception of the volume. This piece existed before in carbon fibre—easily seen on the computer so that lines are part of how it was originally built on the computer but in reality it is a real landscaped object.

DC: There are quite a lot of people who are doing many things fairly similar to others, I'm sure you have come across this. Even people using the same facilities and companies that you first worked with, in recent years even people in the top of the market? What do you do when it happens to you when you find that you have done something similar, or familiar?

RA: I'm working on a building in Chalk Farm and one of my architects showed me a building of Piers Gough that has a similar idea to it. I immediately thought that we needed to change it. Although it is different, it's still too close.

DC: A lot of students face this problem; do you always advocate knowing other precedents?

RA: Sometimes I see students and I hesitate to tell them that someone has done this before. Sometimes it's so close that it shows too much ignorance if they don't know about it. I nearly ruined someone's life with the *Ipco Sphere*. Four years after showing it I got a letter from some solicitors and they said you should not call this your own because this is what Bill Culbert did in 1968, and I looked at it and it's the same idea. I wasn't aware of this and had someone told me that there was something similar existing, that would have been an immediate reason to stop. As it was he was devastated.

Then we met, and I saw another piece he had done like a shoebox perforated with holes that was projected on the wall. And then he saw *Lolita*, and in one second he became my friend. And every time I show this work or that it's published I say that his work is the precedent to this work.

DC: You said that Bill Culbert is obsessed with the behaviour of light. Are there things that you can say yourself that you are obsessed with?

RA: For a short time yes, definitely, but for a longer time I don't know.



=====
Ron Arad. *Schizzo chairs*

líneas atestiguan cómo se había construido en un principio, pero en realidad se trata de objeto concebido como un auténtico paisaje.

DC: Hay bastante gente que diseña cosas que se parecen entre sí, estoy seguro de que te ha pasado. A veces se trata de gente que trabaja en el mismo espacio o incluso personas con las que colaboraste al principio, ¿en los últimos años incluso gente que son líderes en el mercado? ¿Qué haces cuando te ocurre a ti, cuando te das cuenta que has elaborado algo parecido o similar?

RA: Tengo un proyecto para construir algo en Chalk Farm y uno de mis arquitectos me enseñó un edificio de Piers Gough que sigue una idea similar. Pensé de inmediato que debíamos cambiarlo. Aunque es diferente, aún se parece demasiado.

DC: Muchos estudiantes se enfrentan a este problema. ¿Siempre defiendes que se deben conocer los demás precedentes?

RA: A veces veo estudiantes y dudo si debo decirles que alguien ya ha diseñado algo así. En algunos casos se parece tanto que si no tienen conciencia de ello demuestran demasiada ignorancia. Casi arruiné la vida de alguien con la *Ipco Sphere*. Cuatro años después de su presentación recibí una carta de unos abogados que me decían que no podía mostrar este trabajo como mío porque Bill Culbert lo había realizado en 1968. Lo examiné y se trataba de la misma idea. No era consciente de ello y nadie me dijo que ya existía algo parecido, eso hubiese sido un motivo para parar de inmediato. Él estaba consternado.

Luego nos conocimos y vi otra pieza que había realizado, como una caja de zapatos perforada con agujeros que se proyectaba en la pared. Y luego vio *Lolita*, y un segundo después ya éramos amigos. Y cada vez

DC: What are the longer relationships? Reflections play a significant role?

RA: Yes, they do play a significant role and there was a time that I was interested in low-resolution and another time when I was interested in rapid prototyping and another time when I was interested in deflatables.

DC: But some of them are technologies or techniques, and some are ideas... And some merge.

RA: Yes there are more possibilities but the new sort of journey and research is now in the figurative pieces: the *Gomly*.

DC: How did that start? Was it the *Memo* which you revisited again with *Inflate*? That was sort of reverse figurative.

RA: Also this is sort of the reverse, this is sort of the negative of figurative. It starts when you spend your life making containers for bodies. When you make a chair it has to suit you, me, Kate Moss and Pavarotti. You work for this invisible man, and what does this invisible man look like? So now I've worked on the man and made the man.

DC: Again it's as if one thing implies the next: reversing concepts, volumes, roles, conventions, applications... You don't really start from the titles or references directly, do you? How do you name your projects?

RA: It's sometimes a nickname of a project that sticks, sometimes it's like "What are you going to call it?" — "Hey Ron, Swarovski wonders what you will call the text message piece?" At that time I was working on *Lores Dolores* and "Lolita" is like "Dolores", like Johnny and John. Then when *Lolita* was new, this Mexican journalist said surely you called it *Lolita* because the first sentence from the book *Lolita* is "Lolita, light of my life." I said I wish I could lie and tell you yes. And of-course I checked and yes it's the first line. So it's good because *Lolita* is now more important to me than *Lores Dolores*.

DC: Luck? Or another way to do a book report?

RA: Yes....

Ron walks away to show something on his computer.

END OF TAPE



=====
Ron Arad. *Inverted Pinhole Camera Obscura*, 2001

que muestro o publico este trabajo específico que su proyecto es el precursor del mío.

DC: Dijiste que Bill Culbert está obsesionado con el comportamiento de la luz. ¿Tienes tus obsesiones particulares?

RA: Durante períodos de tiempo cortos sí, pero no sé si las tengo a largo plazo.

DC: ¿Cuáles son tus relaciones más duraderas? ¿Los reflejos juegan un papel significativo?

RA: Sí, desempeñan un papel importante. También hubo una época donde me interesaba la baja resolución y otra donde me fascinaban los prototipos rápidos, así como una temporada en la que me atraían los objetos hinchables.

DC: Pero algunos de estos elementos son tecnologías o técnicas, otros ideas... Y otros mezclan ambas cosas.

RA: Sí, hay más posibilidades. Pero hoy en día el tipo de proceso e investigación que desarrollo reside más en las piezas figurativas como *Gomly*.

DC: ¿Cómo empezó eso? ¿Fue con *Memo*, que luego revisitaste con *Inflate*? Era figurativo pero al revés.

RA: Esto también es algo así como lo contrario, es como el negativo de lo figurativo. Surge cuando te pasas la vida diseñando contenedores para cuerpos. Cuando proyectas una silla debe servir para ti, para mí, Kate Moss y Pavarotti. Trabajas para un hombre invisible y ¿qué aspecto tiene ese ser invisible? Así que ahora he trabajado en el ser y he fabricado el hombre.

DC: De nuevo parece como si una cosa implicase la otra: darle la vuelta a conceptos, volúmenes, funciones, convenciones, aplicaciones... Hablando en serio, no empiezas con los títulos o las referencias directamente, ¿verdad? ¿Cómo encuentras los nombres para tus proyectos?

RA: A veces se trata del apodo de un proyecto que se vuelve definitivo, otras veces pasa por "¿Cómo vas a llamarlo?" — "Hey Ron, Swarovski quiere saber cómo llamarás la pieza con el mensaje de texto". Por aquel entonces estaba barajando *Lores Dolores* y "Lolita" es un diminutivo de "Dolores", como Johnny y John. Cuando *Lolita* era una novedad, un periodista mexicano me dijo que seguro que la había llamado *Lolita* porque la primera frase de la novela *Lolita* es "Lolita, luz de mi vida." Yo contesté que me encantaría mentir y decir que sí. Por supuesto lo comprobé y realmente se trata de la primera frase. Es positivo porque ahora *Lolita* es más importante para mí que *Lores Dolores*.

DC: ¿Un golpe de suerte? ¿O una forma alternativa de escribir una ficha para un libro?

RA: Sí...

Ron se marcha para mostrar algo en su ordenador.

FINAL DE LA CINTA

SOLIPSISMO / EXPANSION / AUMENTO / REVELAR
SOLIPSISMO / EXPANSION / AUGMENTATION / REVEAL

SOLIPSISMO / EXPANSION / AUMENTO / REVELAR
SOLIPSISM / EXPANSION / AUGMENTATION / REVEAL

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO &
DIEGO SANMARTÍN

This is business, ladies and gentleman. So here you are, a SWOT analysis as prescribed (Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats). Finally, we can make good use of all those marketing courses.

Today is the day for everyone to go crazy on the dance floor. The best thing is to wear a tight dress, so you are not touched all over.¹

Design should know no boundaries. It should take advantage of every opportunity to grow, to invade every field without prejudices, or frontiers, or old glories, or "women and children first". "Charity is a crime", said Nietzsche, during a moment of intellectual clarity whilst suffering from syphilis, the advanced stages of which could provoke even the most good-natured of souls.

Not to mention the "killing of the father", but that is another story.

Or not?

Design comes from the self. Sometimes it could seem that it stays there; that the self is not its strength, but its worst enemy. But the "I" is not only the self. Freud, the one "to kill the father", dixit. The universe is contained within a speckle of dust and the whole of humanity is in the gesture of one single person. It is only a question of looking through a child's eyes.

The threats do not come from solipsism: they are more classical. The worst are those strengths that mutate and become calluses, remoras, and tumours.

Names have always been a threat to roses. This is well known.

Threats are, for traditional artists, by-products of the work itself. To end up enslaved by the machine that one has created. We have to survive, at least until the end of the month. But until the bailiffs arrive, let's play.

Don't know where I am going to, or where I am coming from, but no doubt, I will enjoy myself all the way.

1. Fragment of an overheard phone conversation of a passer-by on a Friday evening at a beach town.

Albert Humphrey. *SWOT Analysis*
Friedrich Nietzsche. *Ecce Homo*
Camarón de la Isla. *Volando voy*

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO Y
DIEGO SANMARTÍN

Esto es una industria, señoras y señores. Y ahí va un análisis DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas, Oportunidades) en toda regla. ¡Que para algo tenía que servirnos tanto curso de Marketing!

Hoy es día de que se arranquen a bailar. Lo mejor es ir to apretá, así no te toquetean por todos lados.¹

El diseño no debe conocer fronteras. Debe aprovechar todas las oportunidades a su alcance para crecer, para invadir todos los campos, sin respetar prejuicios, ni fronteras, ni viejas glorias, ni las mujeres y los niños primero. "La caridad es un crimen", que ya lo dijo Nietzsche en uno de esos arrebatos de lucidez intelectual que sólo ciertas fases de la sífilis son capaces de provocar en las almas buenas.

Por no hablar de lo de matar al padre, pero esa es otra historia.

¿O no?

El diseño parte del yo y, a veces, hasta puede parecer que se queda ahí, que el yo no es su fortaleza, sino su principal amenaza. Pero el yo no es nunca sólo el yo, Freud, el de "matar al padre", dixit. Todo el universo está contenido en un grano de arena y toda la humanidad en el gesto de una sola persona. Sólo es cuestión de mirar con los ojos de un niño.

Las amenazas no vienen del solipsismo, son mucho más clásicas. Las peores son esas fortalezas que mutan y se convierten en callos, en rémoras, en tumores.

Los nombres siempre han sido una amenaza para las rosas. Es bien sabido.

Las amenazas son, como para el artista tradicional, hijas de la propia obra. Acabar esclavizado por la maquinaria que uno mismo ha creado. Pero es que hay que vivir... hasta fin de mes. Eso sí, mientras que vienen a embargarnos, o no, juguemos.

No sé ni a dónde voy, ni de dónde vengo, pero desde luego, por el camino me entretengo.

1. Retazo de una conversación telefónica de una transeúnte un viernes por la tarde en una calle cualquiera de un lugar de veraneo de la costa.

Albert Humphrey. *SWOT Analysis*
Friedrich Nietzsche. *Ecce Homo*
Camarón de la Isla. *Volando voy*

MARTÍ GUIXÉ

=====
CAU LAMP, DANESE (2008)
Courtesy: Danese Milano

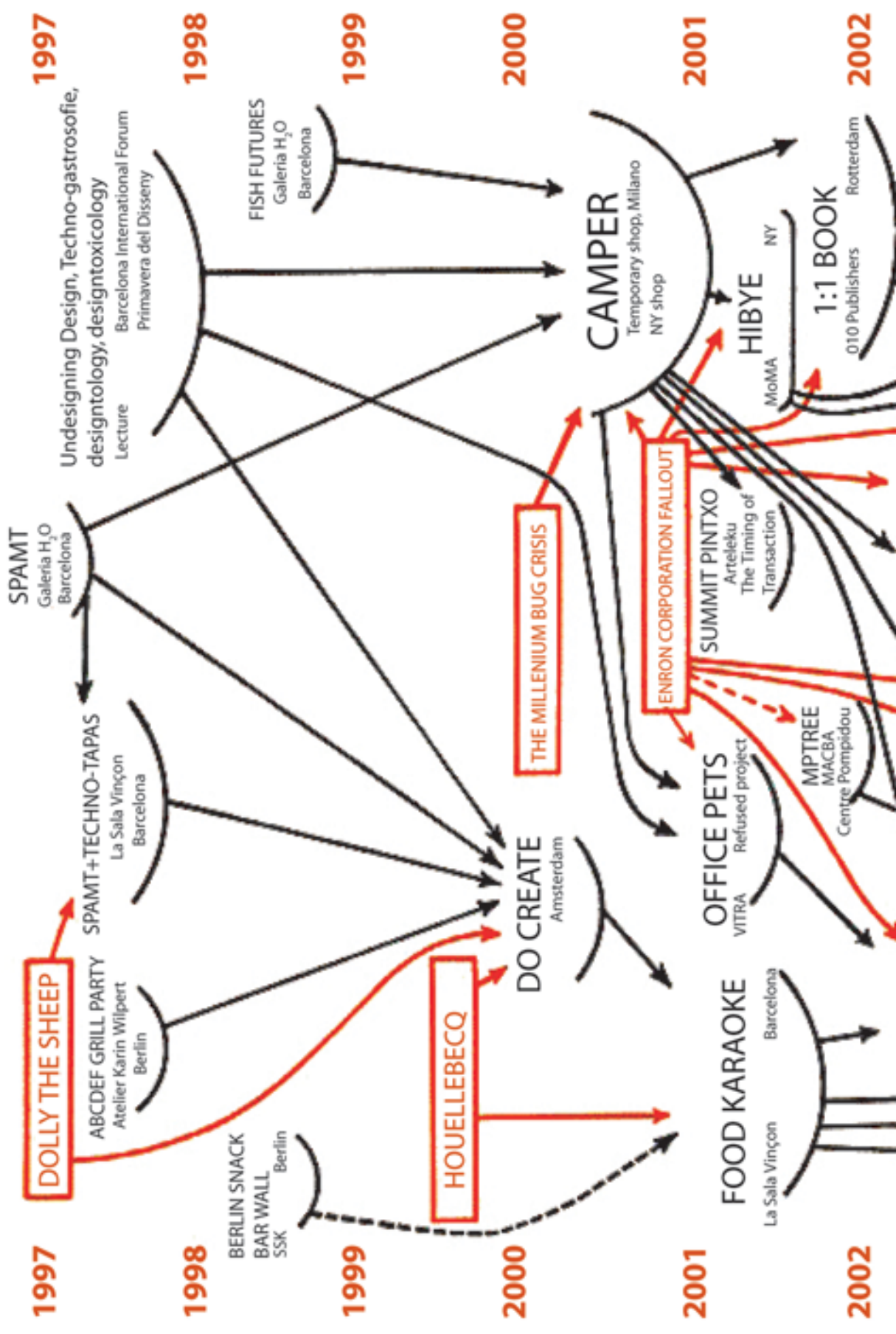
Lamp-shaped element acting as a kind of avatar in order to re-contextualize the world-famous “workers lamp”.

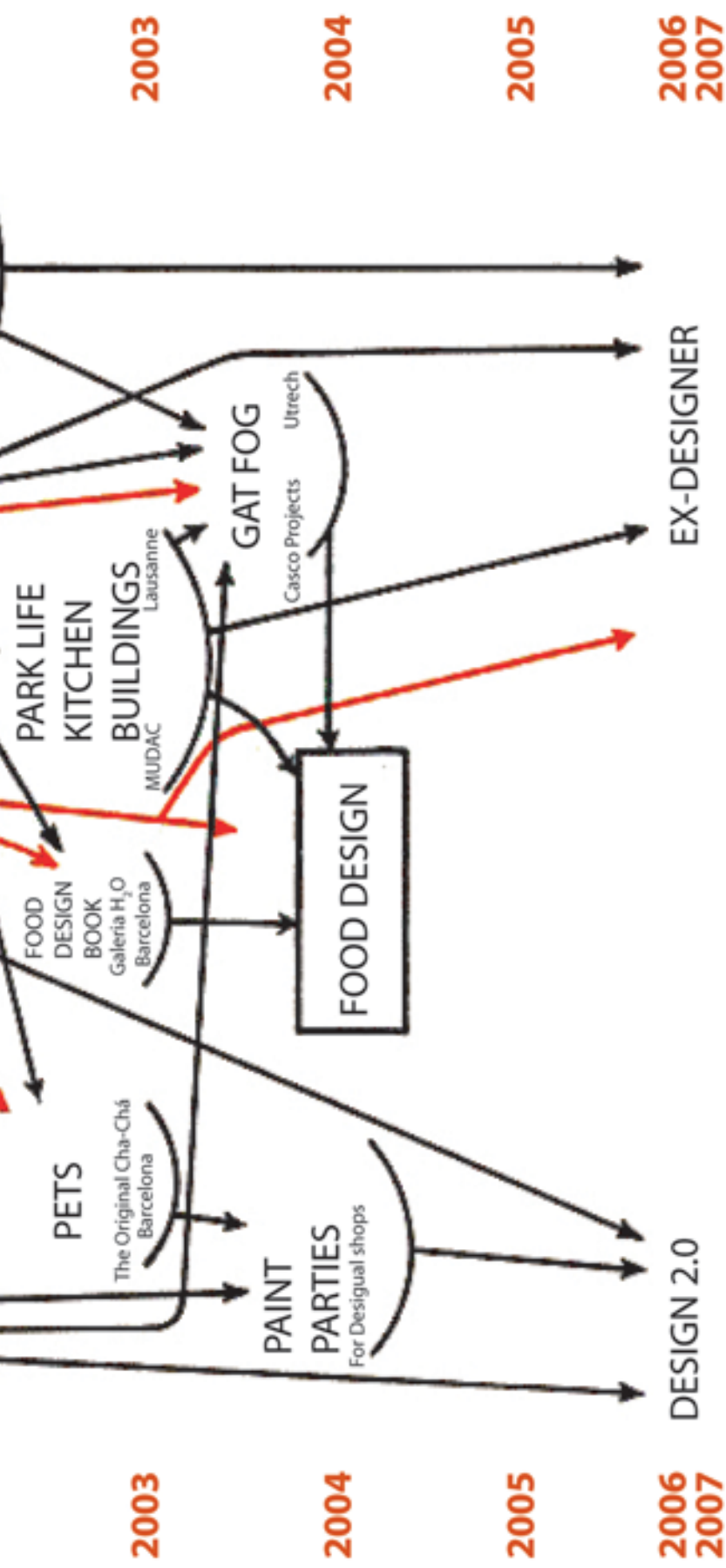
=====
CAU LAMP, DANESE (2008)
Cortesía: Danese Milano

Elemento en forma de lámpara que funciona como una especie de avatar con el objetivo de recontextualizar la mundialmente famosa “lámpara del trabajador”.









After Alfred H. Barr Jr. chart prepared for the jacket cover of the exhibition catalog Cubisms and Abstract Art (Museum of Modern Art, New York, 1936).

Hegel bemerkte irgendwo, daß alle großen weltgeschichtlichen Tatsachen und Personen sich sozusagen zweimal ereignen. Er hat vergessen, hinzuzufügen: das eine Mal als Tragödie, das andere Mal als Farce.

Karl Marx, 1852. Brumaire, Kapitel 1





=====

TWO AND HALF ACRES OF BEANS (2008)

Para criticar algo es necesario marcar cierta distancia, liberarse de los juicios de valor que nos manipulan, examinar las circunstancias desde el exterior. ¿Pero, ese “exterior” existe todavía? ¿Podemos llegar a él? Y si pudiéramos llegar, ¿seguiríamos siendo capaces de actuar? ¿Es posible que sea sólo un nuevo interior? ¿Cómo se puede mantener una distancia crítica y seguir siendo activo? La crítica empieza por uno mismo, te fuerza a liberarte de tu afiliación social, del concepto de tu identidad adquirida. Desenmascarse a uno mismo como parte del sistema que uno quiere criticar es una impertinencia, un riesgo y provoca una crisis. Llegado a este punto, es tu decisión tomar medidas; la crítica no es sólo la conclusión, sino un gesto y una experiencia práctica con un efecto transformador y una viveza interpersonal. Un día mirarás por la ventana y pensarás que valía la pena animarse.

Por Tina Petras

=====

TWO AND HALF ACRES OF BEANS (2008)

To pass criticism on something it is necessary to set up some distance, to free oneself from the value judgments that manipulate us, to examine the circumstances from outside. But does this outside exist anyway? Can we get there? And if we got there would we still be capable of acting? Or is it only a new inside? How is it possible to maintain a critical distance and still be active? Critique starts with oneself; it forces you to disengage from your social affiliation, your obtained identity concept. To unmask yourself as a part of the system that you want to criticize is an impertinence, a risk, and precipitates a crisis. At this point it's up to you to take action; criticism is not only the conclusion but it is a gesture and practical experience with a transformative effect and interpersonal vibrancy. One day you will look out of the window and think that it was worth it to take heart.

By Tina Petras

BRYONY BIRKBECK

=====

ID, EGO, SUPEREGO (2007)

Within the exhibited display is a collection of pieces highlighting specific projects carried out by Bryony Birkbeck over the past two years. Each individual project, dependent on client and purpose, is based on various themes, many of which touch on the exploration of the human condition and the psychology of the individual. Using hand crafted costume and props as a central focus of most projects, Birkbeck combines spontaneity and play with exploration and experimentation.

Whether playing dead, being a giant spoon, a helpless cupcake chased by Vikings or a rainbow at a race track, we can be certain of one thing: Birkbeck always has fun. This erupts into a chaotic setup which invites the audience to become part of a surreal world.

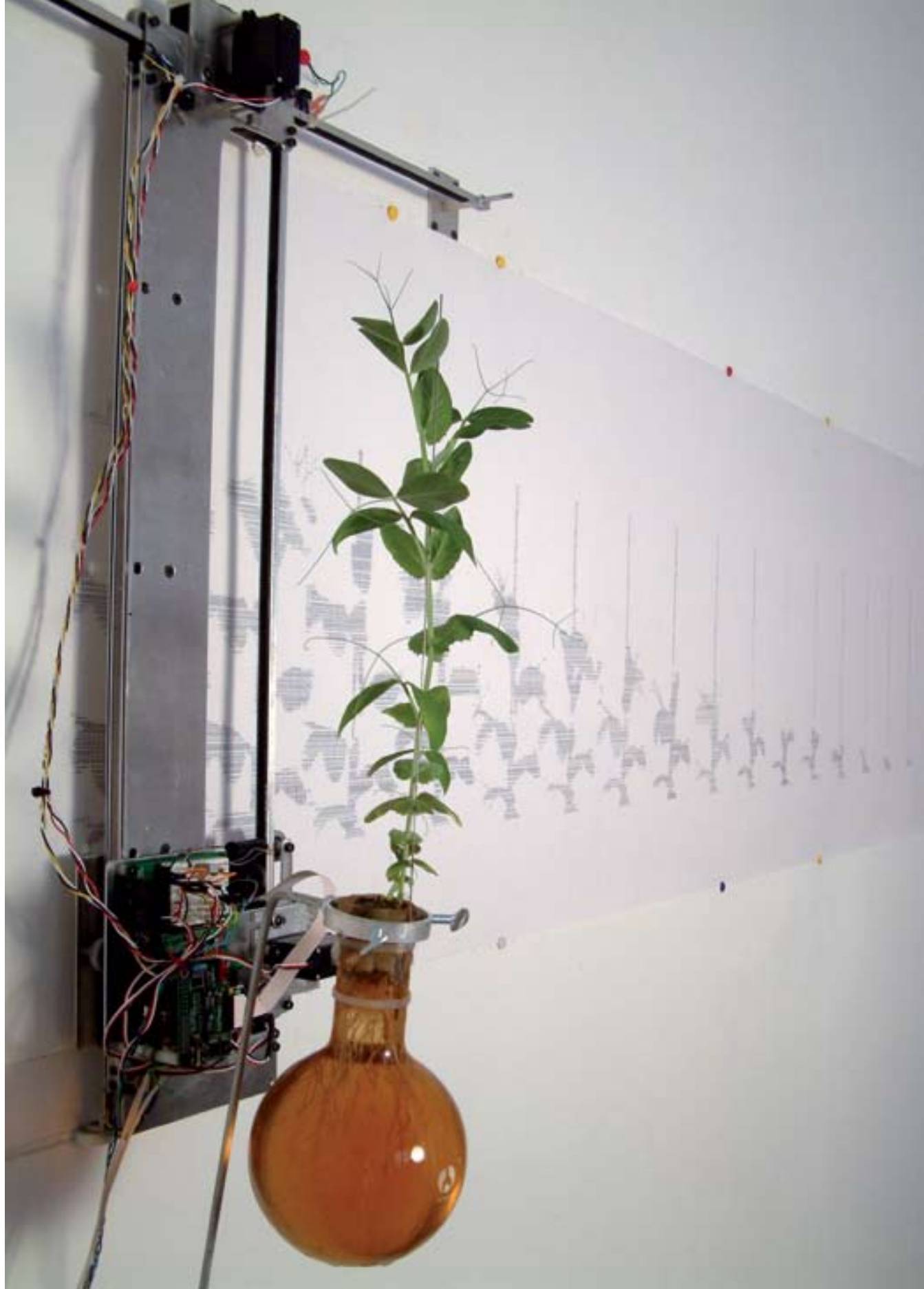
=====

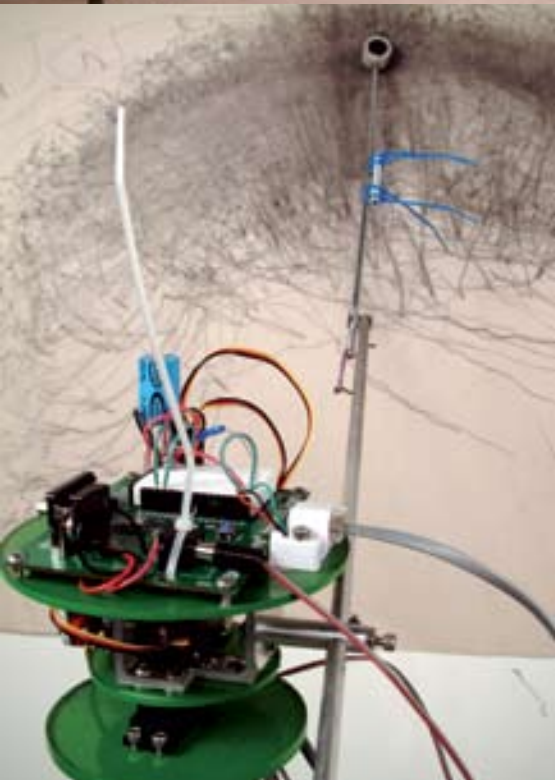
ID, EGO, SUPEREGO (2007)

La instalación contiene una colección de piezas que sirve de escaparate para las obras de la artista y resaltan proyectos específicos llevados a cabo por ella misma en los últimos dos años. Cada uno de los proyectos trata un tema determinado, dependiendo del cliente y el propósito. Muchos de ellos hablan de la exploración de la condición humana y de la psicología del individuo. El vestuario y los accesorios hechos a mano son el foco central de la mayoría de sus proyectos. Birkbeck combina la espontaneidad y el juego con la exploración y la experimentación.

Ya sea simulando la muerte, una cuchara gigante, una princesa indefensa perseguida por los vikingos o un arco iris en un circuito de carreras, hay algo de lo que podemos estar seguros: Birkbeck siempre se divierte. Todo ello estalla en una instalación caótica que invita al público a formar parte de un mundo surrealista.







=====

REMOTE SONAR DRAWING DEVICE (2008)

Para la exposición *Nowhere/Now/Here*, David Bowen ha creado un dispositivo multinacional de pintura remota por infrarrojos. Se instalará una pieza compuesta por un brazo mecánico y un conjunto de sensores en LABoral y otra en un espacio público cerca del estudio de Bowen en Minnesota. Cada brazo se moverá en base a la interacción de los participantes con los sensores. La información recogida por los sensores se enviará por Internet a la otra instalación. Los dibujos que se obtengan en España provendrán de la información recogida por los sensores de la instalación de Minnesota y viceversa. Se animará al público de ambos emplazamientos a participar dando lugar a dibujos basados en los movimientos de personas a miles de kilómetros de distancia.

=====

REMOTE SONAR DRAWING DEVICE (2008)

For *Nowhere/Now/Here*, David Bowen produced a multinational "remote infrared drawing device". For this piece a drawing arm and infrared sensor array will be installed at LABoral and a drawing arm and sensor array will be installed in a public space near Bowen's studio in Minnesota. Each drawing arm will produce gestures based on a participant's interaction with the sensor arrays. The information gathered by the sensors will be sent via the Internet to the drawing arm in the opposite location. Therefore the arm in Spain will produce drawings based on the inputs it receives from the sensor array in Minnesota and vice-versa. The public will be encouraged to participate on both ends producing drawings halfway around the world based on their gestures.

FULGURO + THOMAS JOMINI ARCHITECTURE WORKSHOP

=====

REHOUSE/BATH (2004)

reHOUSE is a research platform for sustainable and ethical design. *reHOUSE/BATH* is a new section of this platform, focusing on the bathroom, thought as a biotop where nature and mankind interact. The following objects have been designed for this project:

BATH is a mobile bathing surface. To wash, the user has to sit on the bench that strides over the edge of the bathtub. *BATH*'s evacuation system is connected to a series of plants that drink the water used for the washing. The user must adapt her/his water consumption to the number of plants around her/him. The grown up plants create thereby an organic screen.

reVAP is a ceramic water collector. The amount of water you can use for washing depends on the plants' ability to evaporate it.

reNET is a connection piece allowing multiple combinations between *BATH* and *reVAP*.

reSIZE: the washing is made with a bucket and a natural sponge to force the user to consume a minimum of water. No more bath or shower, just rinsing. Every bucket containing over five litres is perforated so that it can only contain this amount of water.

reMAT is a natural felt mat. It pumps humidity after the washing and gives it back during the day.

=====

REHOUSE/BATH (2004)

reHOUSE es parte de una plataforma de investigación en favor del diseño ético y sostenible en el que interactúan naturaleza y humanidad. *reHOUSE/BATH* es una nueva sección de esta plataforma, concebida como un biotopo donde el hombre y la naturaleza interactúan. Los siguientes objetos han sido diseñados como parte de este proyecto:

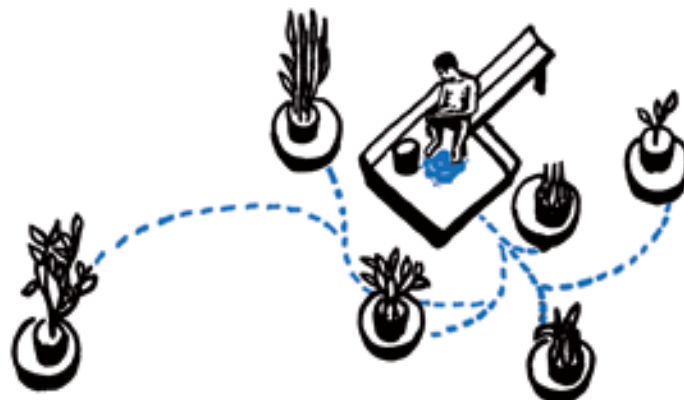
BATH es una superficie de baño móvil. El sistema de desagüe de la bañera está conectado a una serie de plantas que se nutren del agua de la misma. El usuario se ve obligado a adaptar su consumo de agua a las plantas que lo rodean. Las plantas crecen hasta formar una pantalla orgánica.

reVAP es un recogedor de agua de cerámica. La cantidad de agua que se puede reutilizar dependerá de la que las plantas sean capaces de evaporar.

reNET es una pieza de ensamblaje que permite múltiples combinaciones entre *BATH* y *reVAP*.

reSIZE obliga al usuario a consumir la mínima cantidad de agua a la hora de ducharse, ya que únicamente permite usar un cubo de agua. Se acabó ducharse o bañarse: sólo aclararse. Los cubos con más de cinco litros de agua se perforan para que sólo puedan albergar esta cantidad de agua.

reMAT es un felpudo de fieltro natural. Absorbe la humedad después del lavado y la libera a lo largo del día.





RESISTANCE IS FUTILE: DESIGN FOR TRANSFORMATION

=====

MATT WARD

We do not wish to project a calm secure future. We are disruption. We are hot... We are cannibals, cowboys, Indians, witches and warlocks. Weird-looking freaks that crawl out of the cracks in America's nightmare.¹

- Abbie Hoffman

Design is always ideological, whether this is grasped or utilised by the designer or not. The formulation of concepts (whether small or large in scale), the application of research (whether material or human), and the adoption of design processes are all affected and influenced by specific worldviews that are shaped and molded by a wide variety of social and cultural factors. This means that design always responds to and is generated from the context in which it's produced; it is therefore a product of the society it originates from. Although this is arguably a simple observation, its form is only truly understood in relationship to design's second action.

As well as being a product, design is also a producer. Essentially a future-oriented activity, design's second action is that it is world-shaping. As designers we engage in the "not yet", the "soon to be" and the "maybe one day", sometimes even the "wouldn't it be cool if". Design is therefore the imagination and production of the future and a field that cannot claim autonomy from the politics of social change. I am therefore positing that design has a double action; it is both, and at the same time, reflective and constitutive.

Throughout history designers and architects have imagined new social and spatial formulations, commonly represented as ideal cities, these spaces belong to the long standing realm of the utopian imagination, these fictitious places are an example of design's double action in that they reflect the society and culture in which they are spawned whilst also attempting to re-design the future.

The utopian imagination

This essay examines the interplay between the ideological and the utopian in design and architecture. Although utopian thinking has been heavily criticised by many post-modern and post-structuralist thinkers, it has also seen a recent resurgence in the examination of both modernist and pop architecture with recent exhibitions in major London galleries. Utopian critique has also seen a revival within academia since the late 1980s.

Social, economic, technological and religious utopias have been part of the western tradition of literature for over 400 years. They include some of the great works of Bacon, Bellamy, Swift, Huxley, Bradbury and Orwell. The utopian imagination can be seen to pervade and inform much of western cultural production.

At the core of utopianism is the desire to be somewhere different, the desire for a world to exist that is a happy social place, free from the problems and difficulties of this world. Whether in the form of imagined cities or new social relations, the utopian desire is spurred by a feeling of discontent.

Design and architecture, like utopianism, allow for the imagining of new spatial, material and social forms. The implication of this is that some designers attempt to harness the world-building quality of design and design artefacts and spaces to inform and inspire change. This indeed was one of the key drivers behind the modernist movement, in which men such as Le Corbusier concocted visions of the future where social problems were solved through the rationalism of design. Projects like the *Unité d'habitation* were created in an attempt to solve the post-war housing problem and act as models or catalysts to change France socially for the better.

LA RESISTENCIA ES FÚTIL: DISEÑO PARA LA TRANSFORMACIÓN

=====

MATT WARD

No queremos proyectar un futuro seguro y tranquilo. Somos el alboroto. Somos sensuales... Somos caníbales, *cowboys*, indios, brujas y hechiceros. *Freaks* de aspecto extraño que surgen arrastrándose de las grietas en la pesadilla de América.¹

- Abbie Hoffman

El diseño siempre es ideológico, independientemente de si el diseñador lo sabe o lo instrumentaliza. La formulación de conceptos (ya sea a pequeña o gran escala), la aplicación de la investigación (ya sea material o humana) y la adopción de los procesos de diseño se ven afectados e influenciados por formas de entender el mundo que son consecuencia de una amplia variedad de factores sociales y culturales. Esto significa que el diseño siempre se genera en el contexto en el que se produce y es un resultado del mismo; por este motivo es un producto de la sociedad donde fue concebido. A pesar de que se podría decir que esto es una simple observación, sólo se comprende de verdad si se relaciona con la segunda vertiente del diseño.

Al mismo tiempo que un producto, el diseño también es un productor. La segunda vertiente del diseño está esencialmente orientada hacia el futuro y consiste en dar forma al mundo. Como diseñadores nos embarcamos en el “todavía no”, el “pronto llegará” y el “quizás un día”, a veces incluso el “sería fantástico si”. El diseño consiste por lo tanto en la imaginación y la producción del futuro, y como disciplina no puede declararse autónoma de las políticas de cambio social. Estoy pues proponiendo que el diseño tiene una doble vertiente; es tanto reflexivo como constitutivo.

A lo largo de la historia diseñadores y arquitectos han imaginado nuevas formulaciones sociales y espaciales, que se han representado por lo general como ciudades ideales. Estos espacios ficticios pertenecen al duradero reino de la imaginación utópica y son un paradigma de la doble vertiente del diseño en la medida en que reflejan la sociedad y la cultura donde se gestan, a la vez que intentan rediseñar el futuro.

La imaginación utópica

Este ensayo examina la interacción entre la ideología y la utopía en el diseño y la arquitectura. Aunque el pensamiento utópico ha sido muy criticado por numerosos pensadores postmodernos y post-estructuralistas, también ha resurgido hace poco en los análisis de la arquitectura pop y modernista con grandes exposiciones en las principales galerías de Londres. La crítica utópica también ha recobrado protagonismo en las universidades desde el final de los años 80.

Las utopías sociales, económicas, tecnológicas y religiosas han formado parte de la tradición literaria occidental durante más de 400 años. Entre ellas se incluyen grandes obras de Bacon, Bellamy, Swift, Huxley, Bradbury y Orwell. Puede considerarse que la imaginación utópica predomina y conforma gran parte de la producción cultural de occidente.

En la base del utopismo está el deseo de estar en un lugar distinto, el deseo de que haya un mundo que albergue una sociedad feliz, libre de los problemas y dificultades de este mundo. Ya sea bajo la forma de ciudades imaginarias o de nuevas relaciones sociales, el deseo utópico se ve espoleado por un sentimiento de insatisfacción.

El diseño y la arquitectura, al igual que el utopismo, permiten imaginar nuevas formas sociales, materiales y espaciales. La consecuencia es que algunos diseñadores intentan poner orden en el mundo, ya sea

Unfortunately the modernist utopian dream did not work out as planned. The designers got it wrong, and the avant-garde became the worst thing of all: they became conservative. A cogent case in point is Mies van der Rohe. Mies was an architect with strong socialist values, and for him, though unfortunately for others, there is no room for dissent within the walls of the great modernist temples that he himself, acting as master designer, created. During a trial on the twenty-third floor of Mies' steel and glass skyscraper, the Chicago Federal Building, Yippie Abbie Hoffman was told by the presiding Judge, Julius Hoffman, to "Get back in your place—where Mies van der Rohe designed you to stand". This was a significant moment for several reasons; firstly, the trial was symbolic of the growing social tensions in late 1960s America, secondly the Yippies were a group of young, radical, anti-war protestors being tried for conspiring to incite a riot during the 1968 Democratic National Convention, they stood for a political freedom that was being restricted and controlled by both the state and its architecture. This unfortunately meant that architecture that set out to give people freedom became ultimately a tool of control.

If we examine how design influences everyday life it is clear that it can assert control and power, this is not to say that all design and architecture is controlling, but design certainly has this potential to shift the power relations within a given situation.

So after Mies, Corb and Gropius, was there room for utopianism in design? Was there still hope for social change through the human act of creation? Amazingly there was. The 1960s brought about a whole new wave of theorists, artists and designers that believed in social change—that believed in revolution! From the Situationists to Archigram we saw the culture of the day move towards a new radicalism, a re-birth of the avant-garde.

However, I believe that something had changed, a significant shift has occurred. The work of Archigram and Constant Nieuwenhuys presented us with a different type of utopianism, some even describe it as anti-utopianism. They learnt from the mistakes of their great modern forefathers. Moving their utopian visions from totalities of social action to schemes that allowed the notion of difference, difference meaning that the control of the programme of the space was opened up to new potentials—instead of defining space for singular, limited and specific use, Architects looked towards creating spaces which relied on the difference of the occupants to define use and identity. They designed spaces that worked in the in-between space of choice and control, they created a metamorphosis of action.

Transformation and social change

The transformative potential of Utopia depends on locating it in the future, on thinking through the process of transformation from the present, and identifying the potential agents of transformation.²

- Ruth Levitas

Post-modern theorists, such as David Harvey and Jean-François Lyotard, have described the utopias of modernity as forms of "terroristic meta-narrative", whereby dominant discourse acts to quash individuality and restrict society to narrow, forced growth. However, for the rest of this article I will focus on a very different form of utopia: a utopia of difference. The focus on the utopia of difference enables designers to define and dream of new forms of social and spatial existences without creating univocal spaces of restriction. To ground this in an example, I shall consider the work of Superstudio. Instead of assuming and defining the programme of space, the way in which people move and use space, Superstudio allowed for different use and action within space to define the architecture. Superstudio's "continuous monuments" construct both a critique of modernist utopianism whilst setting out a bold vision of the future, a future of openness and difference.

This is what literary theorist Tom Moylan refers to as a "critical utopia", one that rejects domination and promotes difference: "Critical utopias] are reflexive in the sense that they are aware of the limitations of the dominant utopian tradition, but also in that they are self-ironising and "internally" deconstructive. Accordingly they attempt to realise the contours of a desired future society in their very textual form via incorporation of elements of contradiction, ambiguity, and openness. In doing so, they disrupt the unified and homogeneous narrative of the traditional utopia and demonstrate the multiplicity of possible futures.³"

As a formulation of the future that remains open and unfinished, the critical utopia demands of the reader/viewer to question current modes of existence by confronting them with impossible and sometimes distasteful future worlds. It is through this conceptualisation that I believe design can learn from. Design, as led by technology research and innovation has been overrun by poorly conceived utopian visions since the 1950s, a large majority of "visions of the future" affirm dominant discourses and act to reduce future potential. Research

umentando la calidad del diseño o diseñando artefactos y espacios que puedan inspirar un cambio. En efecto, ésta era una de las principales motivaciones del movimiento modernista, en el cual algunos hombres como Le Corbusier proyectaron visiones del futuro donde los problemas sociales se resolvían mediante el racionalismo del diseño. Proyectos como *Unité d'habitation* se crearon con la intención de paliar el problema de la vivienda en la posguerra y funcionaron como modelos o catalizadores para mejorar la situación social en Francia.

Por desgracia, el sueño utópico modernista no funcionó como se había previsto. Los diseñadores lo entendieron mal, y las vanguardias corrieron la peor suerte posible: se volvieron conservadoras. Un ejemplo contundente es Mies van der Rohe. Mies era un arquitecto con fuertes valores socialistas, y para él, aunque por desgracia también para otros, no había lugar para la disidencia dentro de los muros de los grandes templos modernistas que él mismo había diseñado. Durante un juicio en el vigésimo tercer piso del rascacielos de acero y cristal de Mies, el Chicago Federal Building, el presidente del tribunal, Julius Hoffman, espetó al yippie Abbie Hoffman: “Vuelva a su asiento, allí donde Mies van der Rohe diseñó que estuviera”. Éste fue un momento significativo por diversas razones; en primer lugar, el juicio fue un símbolo de las crecientes tensiones sociales en la América de finales de los años 60. En segundo lugar, los Yippies eran un grupo de jóvenes radicales contra la guerra a los que se acusaba de conspirar para provocar altercados durante la Convención Nacional Demócrata de 1968. Defendían una libertad política que el estado y su arquitectura estaban restringiendo y controlando. Por desgracia esto significó que la arquitectura que había nacido como un medio para proporcionar libertad a la gente terminó por convertirse en herramienta de control.

Si examinamos cómo el diseño influye en la vida cotidiana, queda claro que puede reafirmar el control y el poder. Esto no quiere decir que toda la arquitectura y el diseño sean controladores, pero ciertamente el diseño tiene el potencial para cambiar las relaciones de poder dentro de una situación determinada.

Así que, después de Mies, Le Corbusier y Gropius, ¿había lugar para la utopía dentro del diseño? ¿Existía aún la esperanza de un cambio social mediante el acto de la creación humana? Milagrosamente, sí. Los 60 generaron una nueva ola de teóricos, artistas y diseñadores que creían en el cambio social, ¡creían en la revolución! Desde los situacionistas a Archigram vimos como la cultura de aquel tiempo se movía hacia un nuevo radicalismo, un renacer de las vanguardias.

Sin embargo creo que algo había cambiado, un giro significativo había tenido lugar. El trabajo de Archigram y Constant Nieuwenhuys nos presentó un nuevo tipo de utopismo, algunos incluso lo describen como anti-utopismo. Aprendieron de los errores de sus brillantes antepasados modernistas. Sus visiones utópicas se alejaron de totalidades de acción social y se convirtieron en proyectos que permitían la noción de diferencia. Esta diferencia significaba que el control del espacio quedaba abierto a nuevos potenciales: en vez de definir un espacio para un uso singular, limitado y específico, los arquitectos quisieron crear espacios que se basaban en la diferencia de sus ocupantes para definir el uso y la identidad. Diseñaron espacios que funcionaban en el intersticio entre elección y control, creando así una metamorfosis de la acción.

Transformación y cambio social

El potencial transformativo de la Utopía depende de su localización en el futuro. Hay que pensar el proceso de transformación desde el presente, e identificar a los potenciales agentes de transformación.²

-Ruth Levitas

Los teóricos postmodernos, como David Harvey y Jean-François Lyotard, han descrito las utopías de la modernidad como formas de “metanarración terrorista”, donde el discurso dominante aniquila la individualidad y condena la sociedad a un crecimiento angosto y forzado. Sin embargo, durante el resto de este artículo me centraré en un tipo de utopía muy diferente: la utopía de la diferencia. La perspectiva de la utopía de la diferencia permite que los diseñadores definan y sueñen nuevas formas de existencia espacial y social sin generar espacios unívocos de restricción. Para fundamentar esto con un ejemplo, hablaré del trabajo de Superstudio. En vez de asumir y definir el programa, la forma en que la gente se mueve y usa el espacio, Superstudio permitió usos y acciones diferentes dentro del espacio para definir la arquitectura. Los “monumentos continuos” de Superstudio constituyen una crítica del utopismo modernista a la vez que establecen una clara visión del futuro, un futuro de apertura y diferencia.

Esto es lo que el teórico literario Tom Moylan denomina una “utopía crítica”, que rechaza la dominación y promueve la diferencia: “[Las utopías críticas] son reflexivas en el sentido de que son conscientes de las

over the past ten years has focused on a vision of pervasive, ubiquitous computing which “seamlessly” and “calmly” integrates wireless communication with our everyday lives. However, it is important to be critical and question the driving force behind this kind of corporate vision, to uncover what value systems they are upholding and to understand that what we witness is nothing short of a piece of carefully crafted fiction that belongs to the realm of the utopian imagination.

With this, I suggest that design has many similarities to the art of science fiction writing. It is the creation and generation of possible futures. The key to success is the generation of a convincing, coherent narrative that engages and excites the viewer. Design, as with writing, has many techniques available to it in order to generate the required belief, the perceived plausibility of the future world often relies on leaps of the imagination and the suspension of disbelief.

The formation of utopian and dystopian worlds, as informed by criticality, becomes one of the many tactics available for social change. Design has the opportunity to play a key role in political, technological and environmental change, where design’s double action can be utilised to both question and mobilise possible futures. Through the creation of open, pluralistic and ambiguous futures we can aid the development of a positive future world, where through the potent agency of design one can, as Zygmunt Bauman puts it: “Expos[e] the field of the possible in which the real occupies merely a tiny plot”.⁴

1. Hoffman, A. 2002. “Revolution for the Hell of it”. In Duncombe, S. (Ed.): *Cultural Resistance Reader*. New York: Verso: 328.

2. Levitas, R. 2003. In Moylan, T. *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. New York: Routledge: 14.

3. Gardiner, M. 1993. “Bakhtin’s Carnival: Utopia as Critique”. In Shepherd, D. (Ed.): *Bakhtin: Carnival and Other Subjects*. Amsterdam: Rodopi: 26.

4. Bauman, Z. 1976. *Socialism: The Active Utopia*. New York: Holmes & Meier Publishers: 13.

limitaciones de la tradición utópica dominante, pero también en la medida en que son auto-irónicas e “internamente” deconstructivas. En consecuencia intentan esbozar una deseada sociedad futura en su forma más textual mediante la incorporación de elementos de contradicción, ambigüedad y apertura. Al hacerlo, alteran la unicidad y la homogeneidad narrativa de la utopía tradicional y prueban la multiplicidad de futuros posibles.”³

Como formulación de un futuro que permanece abierto e inacabado, la utopía crítica exige que el lector/público cuestione los modos de existencia actuales al confrontarlos con mundos imposibles y a veces desagradables. Creo que el diseño puede aprender a través de esta conceptualización. El diseño, liderado por la investigación tecnológica y la innovación, ha sido víctima de visiones utópicas de concepción deficiente desde los años 50. Una gran mayoría de las “visiones de futuro” reafirman discursos dominantes y conllevan una reducción del potencial del futuro. La investigación durante los últimos diez años se ha centrado en la visión dominante y ubicua de los ordenadores que “tranquilamente” y “sin escollos” integran la comunicación sin cables en nuestras vidas cotidianas. No obstante, es importante que seamos críticos y cuestionemos la fuerza motora que se esconde tras esta visión corporativa, para poner al descubierto qué sistemas de valores esgrime y comprender que se trata tan sólo de una obra de ficción cuidadosamente elaborada que pertenece al reino de la imaginación utópica.

Con esto, sugiero que el diseño se parece en muchos aspectos al arte de escribir ciencia ficción. Consiste en la creación y generación de futuros posibles. La clave para el éxito reside en generar una narrativa convincente y coherente que implique y excite al espectador. El diseño, al igual que la escritura, dispone de muchas técnicas para generar la credibilidad necesaria. La plausibilidad del mundo futuro depende a menudo de saltos en la imaginación y la suspensión de la incredulidad.

La formación de mundos utópicos y distópicos, esculpidos desde la crítica, se convierte en una de las muchas tácticas disponibles para el cambio social. El diseño tiene la oportunidad de jugar un papel clave en el cambio político, tecnológico y medioambiental, donde las dos vertientes del diseño se pueden emplear tanto para cuestionar como para propiciar futuros posibles. Mediante la creación de futuros ambiguos, plurales y abiertos podemos ayudar al desarrollo de un mundo futuro positivo, donde a través del potente agente del diseño uno pueda, como establece Zygmunt Bauman: “Exponer la extensión de lo posible donde lo real tan sólo ocupa un área diminuta.”⁴

1. Hoffman, A. 2002. “Revolution for the Hell of it”. En Duncombe, S. (Ed.): *Cultural Resistance Reader*. Nueva York: Verso: 328.

2. Levitas, R. 2003. En Moylan, T. *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Nueva York: Routledge: 14.

3. Gardiner, M. 1993. “Bakhtin’s Carnival: Utopia as Critique”. En Shepherd, D. (Ed.): *Bakhtin: Carnival and Other Subjects*. Ámsterdam: Rodopi: 26.

4. Bauman, Z. 1976. *Socialism: The Active Utopia*. Nueva York: Holmes & Meier Publishers: 13.



=====

FOUR SEATER EMPTY CHAIRS (2004)

Four Seater Empty Chairs está compuesto de piezas que exploran el espacio negativo, en este caso el de una silla. Martino Gamper buscó crear una silla en la que se pudiera aprovechar el vacío interior de un asiento. Se puede utilizar de dos maneras: como silla o en su conjunto como escritorio.

La pieza fue concebida inicialmente para una exposición llamada *Furniture I've Always Wanted to Make* [Muebles que siempre he querido hacer], que tuvo lugar en la M+R Gallery de Londres.

=====

FOUR SEATER EMPTY CHAIRS (2004)

Four Seater Empty Chairs are pieces that explore the negative space, in this case that of a chair. Martino Gamper wanted to create a chair where one would use the inside void of a seat. It can be used in two directions: as a chair and in combination as a desk.

The work was initially conceived for an exhibition called *Furniture I've Always Wanted to Make* at the M+R Gallery in east London.





=====

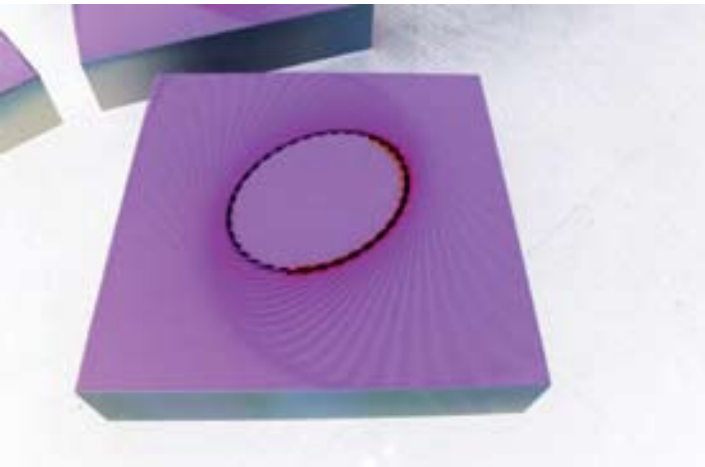
PENDULUM LIGHTS/ FOCUS FOUCAULT (2008)

Los péndulos colgantes constituyen la más simple de las instalaciones luminosas de Random International. Esta instalación se sirve del principio cinético básico del péndulo para crear estampados regulares y aleatorios sobre piezas fotosensibles colocadas en el suelo. El objetivo es visualizar la gravedad e incitar al público a presenciar su propio impacto sobre el movimiento de las piezas.

=====

PENDULUM LIGHTS/ FOCUS FOUCAULT (2008)

The simplest version of Random International's light installations, the pendant lights use the basic kinetic principle of the pendulum to create both consistent and random patterns on light reactive floor pieces. The aim is to visualise gravity and encourage people to witness their own impact on the movement of the pieces.







=====

WITCHES' KITCHEN (2008)
Tord Boontje for Artecnic
Cortesía: Artecnic

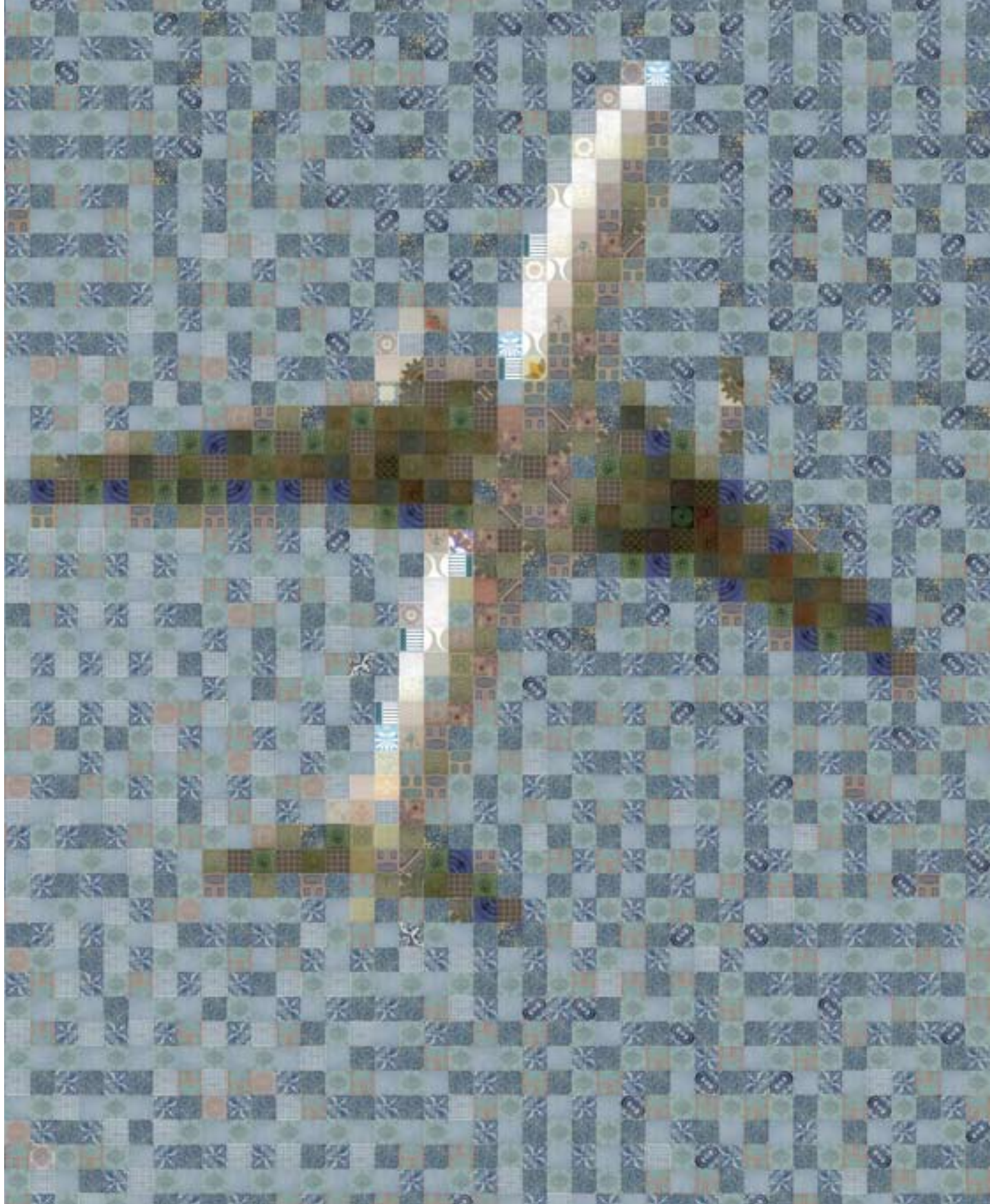
Witches' Kitchen es un proyecto de Artecnic Design with Conscience™ consistente en un juego de utensilios de cocina hechos a mano inspirados en las brujas y los hechiceros de la tradición popular occidental. La extensa colección, diseñada por Studio Tord Boontje y fabricada a mano por artesanos de tres países de Suramérica, supone un ejercicio de diseño sostenible. El conjunto incluye utensilios de cerámica negra moldeada a mano por artesanos colombianos, utensilios de madera tallados a mano por artesanos guatemaltecos y ropa de cocina cosida a mano por la cooperativa de mujeres Coopa-Roca, en Brasil.

=====

WITCHES' KITCHEN (2008)
Tord Boontje for Artecnic
Cortesía: Artecnic

An Artecnic Design with Conscience™ project, *Witches' Kitchen* is a handcrafted kitchenware collection inspired by the witches and wizards of western lore. The extensive collection is a collaborative exercise in sustainable design. Designed by Studio Tord Boontje and handcrafted by artisan groups from three different South American countries, *Witches' Kitchen* features black ceramic cookware hand-moulded by Colombian artisans, wooden kitchen utensils handcarved by Guatemalan craftsmen, and kitchen couture hand-sewn by Brazil's Coopa-Roca women's cooperative.





=====

GRÃO (2008)

Grão is a visual composition and reproduction system that first of all aims to give a new life to end-of-the-line, industrially produced tiles. It also aspires to become an innovative option for the rehabilitation of the urban built heritage. It recovers discontinued production tiles, using them as units of decorative cladding panels, destined both to architectural façades and to the (re)urbishment of other urban elements. Made up of hundreds, or even thousands of tiles—the “grains” that build an image of monumental presence—these panels aim to be part of the urban landscape in a both determined and surprising way.

=====

GRÃO (2008)

Grão es un sistema de composición y reproducción visual cuyo objetivo principal es dar una nueva vida a los azulejos industriales. También aspira a convertirse en una innovadora alternativa para la rehabilitación del patrimonio urbano. Se recuperan azulejos que ya no se producen y se usan para crear decorativos paneles de revestimiento, tanto para fachadas de edificios como para reformar otros elementos urbanos. Estos paneles, hechos con cientos y en ocasiones miles de azulejos (cada azulejo constituye un “píxel” de una imagen a gran escala), tienen la intención de formar parte del paisaje urbano de un modo contundente y sorprendente.

JAVIER MARISCAL

¡QUÉ BIEN LO HEMOS
PASADO!

WHAT A GREAT TIME
WE HAD!

=====

Fuimos a Barcelona entrevistar a **JAVIER MARISCAL**, diseñador, poeta, filósofo, artista... creador de cultura.

Sentados en la terraza de su ático en El Borne, tomando un té, mientras nuestra hija Elba juega con sus gemelos Alma y Linus, conectamos la grabadora y “Chavi” comenzó a hablar sin esperar a que se le formulara pregunta alguna. A partir de ese momento, tampoco pusimos mayor interés en dirigir la entrevista, ya que él mismo fue tocando todos los temas que nos interesaban. Y así, durante casi dos horas sin pausa, nos encandiló con otra de sus historias. Porque es a través de sus historias, de sus visiones del mundo, como Mariscal desarrolla todo su trabajo y su vida.

=====

We went to Barcelona to interview **JAVIER MARISCAL**, designer, poet, philosopher, artist... creator of culture.

Sitting on the roof terrace of his top-floor apartment in El Borne, drinking tea while our daughter Elba played with his twins Alma and Linus, we turned the voice recorder on and “Chavi” began to talk before we’d had a chance to ask him a question. From then on we didn’t make much of an effort to guide the conversation, as he himself touched on all the topics that interested us. So for almost two hours non-stop he had us engrossed in another one of his stories. Because it’s through his stories—his ways of seeing the world—that Mariscal carries out his work and his life.

=====

Entrevista de / Interview by
ROBERTO FEO y ROSARIO HURTADO (EL ÚLTIMO GRITO)

When I think about how I started... When I was little, six or seven, I'd tell stories when we went away on holidays. We'd be staying in a farm, far from civilisation. And it was really quite a hit. Everyone would stay and listen to my stories.

I remember when I was 14, around 1964, at the Marian Brothers' school. It's raining; we can't go outside to play... Back then I'd only draw pictures of girls. And I'd never seen a naked girl, there were no magazines like *Interview* back then, but I imagined them. It was an obsession. I'd draw them in sexy and less sexy poses, but I was frustrated at being unable to do it properly, because I had no idea about anatomy or physiognomy, and they looked terrible. But people loved them, the other students would snatch them out of my hands and ask me to make more copies. By then, I'd already started to realise that there was something in all of this.

Some people stop drawing when they reach a certain age, but I always had a different attitude. You're constantly thinking, you keep drawing, you're intensely interested, you discover Pop Art, comics. Then, when I was 17 or 18, came the "new comic": the *Corto Maltese*, all the French comics... They fascinate you. And that's nothing compared to discovering Crumb and starting to make underground comics! That was in the 1970s.

As for **education**, well first you enrol in Fine Arts. I lasted 15 days, of course. What was I doing with chaaaarcoal and a wooden eaaaasel, making bad copies of plaster casts of Milo statues...?! In the middle of the 20th century. Get real! The 20th century is about printing, big posters, signs, reproductions... What are you talking about?! So off I went to study design in Barcelona, because design obviously didn't exist in Valencia, they didn't even know what it was. In Barcelona they knew... In Barcelona they new that the 20th century was about printing, reproductions... The "unique work" is for a couple of banker wankers.

Once in **Barcelona**, I quickly became interested in making reproductions. Making reproductions, while at the same time trying to learn. But if you pay attention, you can see that I'd end up taking everything—typography, etc—into my home ground, my story, which was always the same thing: making drawings, doodles.

I've always been very interested in drawing—drawing a coffeepot, for example. I'd draw it and at the same time I'd be making a huge mental effort, so, little by little, it would be etched in my memory. And then I can draw it with much greater ease, I can "synthesise" it.

But I actually feel that even if I were to repeat the drawings 20,000 times, I'd never be completely



=====

Javier Mariscal

=====

Javier Mariscal. *Familia*

Guitarra para Uno Design,

2008



Siempre que pienso cómo empecé... Bueno, yo de pequeño, con cinco o seis años, contaba cuentos en vacaciones. Vivíamos en una finca, lejos de la civilización. Y la verdad es que tenía mucho éxito. Todos se quedaban escuchando mis cuentos.

Recuerdo con 14 años, allá por el 64, colegio de marianistas, llueve, no se puede salir al patio... En aquella época sólo dibujaba chicas. Y yo nunca había visto chicas desnudas, aún no existían revistas como *Interview*, pero yo me las imaginaba. Era una obsesión. Yo las hacía en posturas más o menos sexis, pero me frustraba no poder hacerlo bien, ya que no tenía ni idea de anatomía, ni de fisonomía y me quedaban horrosas. Sin embargo a la gente le encantaban, los compañeros me las arrancaban de las manos y me pedían que les hiciera más copias. Con todo esto, yo ya entonces me empecé a dar cuenta de que allí había algo.

Hay otra gente que deja de dibujar cuando llega a cierta edad, pero yo siempre tuve otra actitud. Siempre piensas, siempre sigues dibujando, te interesa muchísimo, descubres el Pop Art, los cómics. Luego, con 17 o 18 años, el nuevo cómic: el *Corto Maltesé*, todos los franceses... Te fascinan ¡Y no te digo cuando descubres a Crumb y tú empiezas a hacer cómic *underground*! Y esto ya en el 70.

Y la **formación**, pues vas primero a Bellas Artes. Aguanté 15 días, claro ¡¿Qué hago yo con carbón-cillo, pintando en ca-ba-lle-tes de madera, dibujando malas reproducciones de las estatuas de Milo en yeso...?! Esto en pleno siglo XX. No. ¡Una mierda! El siglo XX es la imprenta, son los carteles grandes, los rótulos, la reproducción... ¡Qué me estás contando! Así que me fui a Barcelona a estudiar diseño, porque claro, en Valencia no existía el diseño, ni se sabía lo que era eso. En Barcelona sí... en Barcelona sabían lo que era el siglo XX, la imprenta, la reproducción...

satisfied. I'm very self-critical, but now, with the sketches I'm making for the movie we're preparing, which is quite realistic and needs a massive degree of synthesis in terms of the architecture ... Well, at the age of 58 I've achieved something that I haven't had before, a kind of truce with myself. It gets so you know perfectly well that what you're doing is crap, but it's also true that it has a certain expressiveness. And you're conscious of everything you touch, you're really a draftsman. And draftsmen are really the only professionals who have always told me that I "draw well". "Me, draw well!? I thought I was a good chair designer". "No, you draw really well. And it's great the way you play. Keep playing. With those doodles—you call them doodles—you manage to create a strong connection to joy, to *joie de vivre*".

The thing that fascinates the people who know me well is the way I've managed to create the atmosphere in my studio, all around me. That has been another of my obsessions. I always knew that if I started something, it would never be a "company". With values that are—call them whatever you like, hippy, about freedom... If I believe in chaos as a force and as a creative method, how can I work in a pyramid structure? "This is the boss's desk, this one is... etc". It's not so frowned upon now, but in the 1970s and 1980s I got a lot of flack for it.

I found it hard to focus on the whole design thing. I remember the first time Amat (Fernando) brought me a little book in the 1980s, which said the first thing you have to do in design is identify the problem that is being posed, because once you have the problem, you find the solution.

Say I'm asked to design a poster for a festival: "ok, well I feel like doing this, with these inks, no, with wax". And then you find out that the festival is at the beach, at night: "Ok, well I'll make it night". And the music will be upbeat: "Well I'll make it more upbeat, I'll make it crazier, I'll place more emphasis on this or that typography..." Whatever, but its always a posteriori, not the other way around. The important thing is whether something does or doesn't work, what we've been asked for, and what the solution is. That's more or less the process.

I can't stand—I mean I really can't stand—the **art world**, which has really degenerated right now. With movies, for example, they manage to make products that are extremely sophisticated and extremely professional, but inside them there is a plot that is kind of like a template for doing things. They're fixed schools and methods, without freedom, pure academicism.

I do my own thing, totally, outside of any orthodoxy, even my own. When I make something and

¡La obra única es para cuatro gilipollas banqueros!

En Barcelona, estando allí, lo que me interesa en seguida es reproducir. Reproducir, y al mismo tiempo intentar aprender. Pero si te fijas, te das cuenta de que todo, tipografías, etc. me lo acababa llevando a mi historia, y mi historia era todo el tiempo la misma: hacer dibujitos, mamarrachos.

Siempre me ha interesado mucho dibujar, dibujar una cafetera, por ejemplo. Al dibujarla ya habré hecho todo un esfuerzo mental y así, poco a poco, se me queda grabada en la memoria. Luego puedo dibujarla con mucha más soltura, puedo "sintetizarla".

Pero la verdad es que tengo la sensación de que aunque repita 20.000 veces los dibujos, nunca voy a estar completamente satisfecho. Soy muy autocrítico, pero ahora que estoy haciendo los bocetos de la película que estamos preparando, que es bastante realista y en la que hay que hacer una síntesis bestial de lo que es la arquitectura... En fin, he logrado a mis

=====
Javier Mariscal. Identidad
gráfica para Camper for
Hands, 2006

=====
Javier Mariscal. Graphic
identity for Camper for Hands,
2006



I start to get good at it I try to destroy it, and almost turn away from it. I quickly move on to something else. People say “You’re like a butterfly that flies from flower to flower”, “if you spread yourself too thin you won’t achieve anything”, but I’ve always thought if you set out to achieve one thing you end up not doing anything. And like a good Valencian, I’ve always been more interested in quantity than quality. I defend this, although the result is that you often find yourself alone and quite lost. An architect will come up and say, “hey, keep away from interior design. I mean... you draw really well, you should draw comics”. A comic book artist will say, “what you’re good at is painting, but you don’t know how to draw comics, you should paint”. A painter, “no, what you’re good at is furniture”. People who design objects, “this is very technical. What I’ve always liked are your lectures. You’re really a showman”. The showman says, “Why don’t you make creative videos?” But art videos are a serious business. Only the draftsmen, who are on the bottom rung, will come and say, “well, I like your drawings”. They see you as a bit of a weirdo but at least they accept you.

The good thing is that I’ve managed to earn a living from this. You’re not in the big fortunes stakes, but you live very well, you have a fabulous house, a great family environment, lots of love and affection and a standard of living that I find extremely high: a 1971 Cinquecento that speaks Italian that I use to take the kids to school, another daughter in London, and a studio that you go there and everything is an excuse for laughter and fun. Our interns came up with an expression, they say we’re on holidays at “Mar Iscal” (a play on words which would translate as the “Iscal Sea”). It’s true, and they have a great time. And some really interesting things come out of it. Another thing I’m very proud of is my ability to delegate. I let people decide a lot of things during the working process, and I try to really appreciate what people bring to the team. I don’t know, it’s really a long distance race. What matters, my final story, is **to be able to say, a minute before I die: What a great time we’ve had!**

And as for the **significance of the work**... Let’s see, I can say that communication has improved thanks to our works or works that have passed through our hands. A good example is the book *1080 Recetas de cocina* ([1080 cooking recipes]) by Simone Ortega.

This book, without my drawings—and not only the drawings but the layout, the typography, the blank spaces, the rhythm you create using paper, little ribbons... Everything that comes from you. Look, you can create this wonderful dream setting if you know how to cook these little tomatoes with this olive oil.

58 una cosa que hasta ahora nunca había tenido, una especie de tregua conmigo mismo. Tú sabes perfectamente que lo que haces es una mierda, pero tiene una cierta expresión, eso sí que es verdad. Y te das cuenta de que de todo lo que tocas, lo que realmente eres es dibujante. Y precisamente esos, los dibujantes, son los únicos profesionales que siempre me han dicho que “tú dibujas bien”, “¿Que yo dibujo bien?! Yo pensaba que era un buen diseñador de sillas”. “No, no, tú dibujas muy bien. Y además está muy bien que juegues. Juega, juega. Lo que tú das con esos mamarrachos -que tú dices que son mamarrachos-, lo que consigues es como una gran conexión, conectas con la alegría, con la *joie de vivre*.”

A la gente que me conoce bien, lo que más le fascina es ver cómo he conseguido crear ese ambiente en el estudio, en mi entorno. Ésa ha sido otra de mis obsesiones. Supe desde siempre que si montaba algo nunca sería una “**empresa**”. Con valores, llámalos como quieras, hippies, de libertad... Que si creo en el caos como fuerza y forma de creación, ¿cómo voy a funcionar con una estructura de pirámide? “Esta es la mesa del jefe, esa la de...etc.”. Ahora ya no está tan mal visto, pero en los años 70 y 80 me machacaban.

Me costó mucho centrarme en esto del diseño. Me acuerdo la primera vez que el Amat (Fernando) me vino con un librito en los 80 que decía que lo primero que había que hacer en diseño era lograr encontrar el problema que te estaban planteando, porque una vez que determinas cuál es el problema, encuentras la solución.

Me han pedido un cartel para un festival: “Ah, pues me apetece hacer esto, con estas tintas, no, ahora con ceras”. Y luego te enteras de que es un festival en la playa, es por la noche: “Ah, pues lo haré por la noche”. Y que es de música alegre: “Pues lo haré más alegre o lo haré más loco, pues le voy a dar mas énfasis a esto o a esta tipografía...” Lo que sea, pero siempre algo a posteriori, y no al revés. Lo que cuenta es si esto funciona o no funciona, qué es lo que nos han pedido, y cuál es la solución. Éste es más o menos el proceso.

No aguanto, o sea, no aguanto **el mundo del arte**, que hoy en día esta atrofiadísimo. Lo que les pasa a las películas, por ejemplo, se logra hacer productos muy, muy sofisticados, y muy, muy profesionales, pero que dentro tienen una trama que es como una especie de plantilla para hacer las cosas. Son escuelas y maneras fijas, sin libertad, puro academicismo.

Yo voy a mi bola, absolutamente, fuera de cualquier ortodoxia, incluso la propia. Cualquier cosa que yo mismo logro construir un poco y que ya empiezo a controlar, intento destrozarla y casi no quiero saber



=====
 Javier Mariscal. *Butaca Roca*
 para Uno Design, 2008

You'll have this sunshine and this joy. You know it's a great tool for communication, and that's something you appreciate.

Lately, the aspect of a designer's task that interests me most is the public or social aspect: making social housing, or being part of a team designing cheap, easily assembled water treatment plants so that people in every corner in the planet can have drinkable water. Or Internet access. All with very simple instructions, so anybody can do it him or herself.

My problem is that I've never tended to be at all reflective. It's very difficult for me. You're always using this kind of energy that emanates from you, a kind of intuition. I've always rejected systematic approaches to thinking, the kind you get when you study a degree, like with architecture. University... How can you possibly pay them to cut your balls off?

You pay to have fun, to learn. Having fun is starting to lose its bad name, but until recently I've always copped a lot of flack for that. "But, what are you saying? You have to suffer art and design, and it only springs from suffering—incredible inner suffering..." Well I say no, no and no! I just want to have fun. I think the basic thing for us, for the human race, is humour. Humour is essential and vital. Communication is the staple of our species, it's like sandwiches for the mind. And so you know that your work is highly specialised in this super-sophisticated society, but at least it's specialised in something very important, because a ham sandwich is just as important as a cultural sandwich. We have to nourish ourselves culturally every single day.

The power of culture comes from the fact that, whether you like it or not, it's helping you to understand. Cultural works are like reflections in a

más de ella. Me muevo enseguida a otra historia. Me dicen "Tú pareces una mariposa de flor en flor", "el que mucho abarca poco aprieta"... Y yo siempre he pensado que el que aprieta mucho no abarca nada. Y lo que me ha interesado, como buen valenciano, es la cantidad más que la calidad. Yo reivindico esto, aunque el resultado muchas veces sea verte solo y muy perdido. Llega un arquitecto y te dice, "oye, no te metas en esto del interiorismo. ¿Qué quieres que te diga? Tú eres muy bueno dibujando, dibuja cómics". Llega un dibujante de cómics, "tú lo que haces muy bien es pintar, pero no sabes hacer cómics, haz pintura". Un pintor, "no, tú lo que haces muy bien son muebles". Los que hacen objetos, "esto es muy técnico. A mí lo que siempre me han encantado son tus conferencias. Tú lo que eres es un *showman*". El *showman* dice "¿por qué no te dedicas a hacer videos artísticos?" Pero esto de los vídeos artísticos es muy serio. Los dibujantes, que ya es lo más bajo de la escala, son los que te dicen, "pues a mí me gustan tus dibujos". Éstos que se dedican a dibujar te admiten como un tío raro, pero bueno.

Lo bueno es que he conseguido vivir de esto. No tocas grandes fortunas, pero vives muy bien, tienes una casa chulísima, un entorno familiar impresionante, un amor y un cariño y un nivel de vida que digamos que para mí es altísimo: tener un Cinquecento del 71 que habla italiano y con el que llevas a los niños al cole, y tu otra niña está en Londres, y tienes un estudio al que llegas y es todo una fuente de risa y de divertimento. Los becarios se han inventado una expresión, dicen que estamos de vacaciones en "Mariscal". Es así, y se lo pasan en grande. Y salen cosas muy interesantes. Y otra cosa de la que estoy muy orgulloso es de la capacidad de delegar. Dejo que en los procesos la gente decida muchas cosas y trato de valorar mucho lo que ponen en el equipo. No sé, es una carrera a muy largo plazo. Lo importante, mi última historia, **es poder decir un minuto antes de morir: ¡Qué bien lo hemos pasado!**

Porque la **trascendencia de la obra**... Vamos a ver, lo que sí que sé es que gracias a nuestros trabajos o los trabajos que han pasado por nuestras manos, ha mejorado la comunicación. Un buen ejemplo es el libro *1080 Recetas de cocina* de Simone Ortega.

Este libro sin mis dibujos, y no solamente los dibujos, con la maquetación, con la tipografía, con los espacios en blanco, con el ritmo que has creado, con el papel, con las cintitas... Todo lo que provocas con ello. Mira, este entorno maravilloso de ensoñación lo conseguirás si tú sabes cocinar estos tomatitos con este aceite de oliva. Tendrás este solecito y esta alegría. Sabes que ésta es una gran herramienta de comunicación, y estas cosas las valoras.

mirror; they are distorted in very personal ways, but they hold a mirror up to this society. I'm fascinated by the work of others. Analysing it can give you a much better understanding of who we are, where we are, where we come from, where we're going, and there is also the aspect of solidarity—it helps you find stability, mix better with others and understand that you are not alone, you belong to something called the human race. I can understand my own work much better once I have seen what other people see through their own perspective, and analyse what they like about it. That helps me, because I'm very self-critical, but at the same time I'm very generous with the work of others.

I only call something “**design**” if it has been commissioned by a **promoter**. So I also find it totally absurd when people talk about “**the designer**”. For example, Mr Alessi is much more important than any of the designers who work on the Alessi catalogue. There is more value in a producer, somebody with a company, who has accepted a very large risk and has to be on top of a lot more things, and decides—you, can you please do so and so?

In general, the great majority of products spring from an the ideas of a producer, or “entrepreneur”, which sounds nicer, who has a first vision that is much more about economics, more commercial, and much more industrial. I want to produce in a way that is as simple, cheap and non-contaminating as possible, taking transportation into account, and also bearing in mind the target market, cultural references, and the kind of materials we will use, and how it will be recycled, and where these materials come from. And then find a price that is appropriate, and as democratic and generally affordable as possible. And then you also have to get it out there, have it included in a catalogue, promote it, explain it to distributors. Of course, teams make all of this happen, and it seems a bit obscene for a single designer to give it his name.

Take Vespa. Sure the designer is very important, but if it weren't because of Mr Piaggio, who had his factory burned down by the Germans and was bankrupt and could no longer make tanks, and was no longer getting orders for boats or planes, and thinks... So what the hell do we do now? I mean, I want to continue with my work which is making things. OK then, we're going to create a transport system for everybody that is cheap, affordable. And it's not like they were inventing the scooter, but they said let's get serious about this, let's make it so it can go on the streets, with safety systems. And we're not going to make a masculine motorbike, where the motor sits between my legs, next to my balls and vrrrooom! Look how much power I have! And if I don't know how

=====

Javier Mariscal. *1.080 Recetas de cocina*. Editado por Phaidon y Alianza Editorial, 2008

=====

Javier Mariscal. *1.080 Recetas de cocina*. Published by Phaidon and Alianza Editorial, 2008

La labor del diseñador que me interesa más últimamente es la pública, la social: el hacer viviendas sociales, o estar dentro de un equipo para diseñar potabilizadoras de agua, baratas y fáciles de montar, que puedan llegar a todos los rincones del planeta. O accesos a Internet. Todo con unas instrucciones muy sencillas para que cualquiera pueda hacerlo por sí mismo.

El problema que tengo es que nunca he sido nada, nada, nada reflexivo; me cuesta muchísimo. Siempre tiras mucho de una especie de energía que te sale, una especie de intuición. Siempre he rechazado cualquier sistemática de pensamiento como la que te pueda dar una carrera, tipo la de arquitectura. La universidad... ¿Cómo es posible que pagues para que te corten los cojones?

Pagas por divertirte, por aprender. Divertirse ahora empieza a no oler tan mal, pero es que hasta hace nada yo he sido siempre muy criticado por eso. “Pero, ¿qué me estas contando? El arte, el diseño, se sufre,





to take the bike apart and change the spark plugs and I don't know anything about mechanics then I can't have a motorbike. We're going to hide the motor under the chair's backside. So a man with a tie and briefcase can ride it, he doesn't need to be in casual clothes or wear glasses to get on his motorbike just because he's going to get dirty. And it's much more feminine in this sense, feminine as in much softer, less aggressive. And then there's distribution. It's not distributed like a normal motorbike. We're going to position it beside the Lancia, a car that already has prestige and a very good distribution network. It's not really a motorbike, no, it's not aimed at bikies, which is a very small market. It's aimed especially at women, girls, young

=====
 Javier Mariscal. *1.080 Recetas de cocina*. Editado por Phaidon y Alianza Editorial, 2008

=====
 Javier Mariscal. *1.080 Recetas de cocina*. Published by Phaidon and Alianza Editorial, 2008

y es a partir del sufrimiento, de un sufrimiento interno bestial donde nace..." ¡Digo no, no y no!. Yo sólo quiero divertirme. Creo que lo primero para nosotros, como raza humana, es el humor. El humor es imprescindible y fundamental. La comunicación es la base de nuestra especie, es como bocadillos para la mente. Y así, ves que tu oficio, tu trabajo dentro de esta sociedad tan sofisticada está muy especializado, pero al menos lo está en algo muy importante, porque son tan importantes los bocadillos de chorizo, como los bocadillos culturales. Todos los días necesitamos alimentarnos culturalmente.

La fuerza que tiene la cultura es que, quieras o no, te está ayudando a entender. Son miradas de un espejo, siempre con deformaciones muy personales, pero es un espejo de esta sociedad. A mí me fascina la obra de los demás. Analizarla te ayuda a entender mucho mejor quiénes somos, dónde estamos, de dónde venimos, y adonde vamos, y tiene ese punto de solidaridad que te ayuda a estabilizarte, a relacionarte mejor con los demás y a entender que no estás solo, que perteneces a una cosa que se llama la raza humana. Puedo llegar a entender mi trabajo mucho mejor tras ver qué es lo que hay en la mirada de los otros, y analizar por qué lo aprecian tanto. Eso es lo que me ayuda, porque realmente yo soy muy auto-crítico, pero sin embargo soy muy generoso con el trabajo de los demás.

"Diseño" le llamo sólo cuando hay un pedido de alguien que es un **promotor**. Por eso otra de las cosas que me parece de un absurdo total es que se hable del "diseñador". Es mucho más importante, por decir un nombre, el señor Alessi que cualquier diseñador del catálogo Alessi. Tiene más valor un productor, alguien que tiene una empresa con un riesgo muy grande y que toca muchas más teclas y que decide que, tú, por favor ¿me puedes hacer esto?

En principio, la gran mayoría de productos nacen de una reflexión del mismo productor o—hay otro nombre más bonito— de este "emprendedor" que tiene una visión primero mucho más financiera, mucho más comercial y mucho más industrial. Y lo quiero producir de la manera más sencilla, más barata, que contamine menos, teniendo en cuenta el transporte, teniendo en cuenta además a qué público voy, y qué referencias culturales, y qué tipo de materiales vamos a utilizar y de cómo esto se va a reciclar, o de dónde salen esos materiales. Y luego encontrar un precio que entre bien y que sea lo más democrático posible, o la más popular posible. Y luego además lo tienes que comunicar, meterlo en un catálogo, promocionarlo, explicarle a los distribuidores... Claro, todo son equipos y que detrás de ese objeto ponga sólo el nombre de un diseñador me parece obsceno.

people, whoever, and even at men who work at City Hall and have to wear a suit. So we do something that often used to be done to sell suits, we sell them by instalments. And we're going to spend a lot of money making sure that actresses and actors and famous people and even the Pope if possible are seen using the bike, we're going to use the media.

This is a fantastic example. So of course you have to give the designer some credit, but for heaven's sake, I mean, behind the design there's all kinds of teams... There are lots of things behind it, the three phases: creation, production and distribution, and that's what design is to me—"design".

The same goes with the objects I've made. For example, if you wanted a stool for the counter of a hamburger joint in Texas, my *Duplex* stool would be a complete mistake. It's fine at a wine bar, precisely like the Duplex, where there is the culture of alcohol, the culture of the night, of showing yourself, picking people up, showing off, being half drunk, where there's an aspect of instability, fun and madness and you'll be thinking, "Oh, I'm going to fall off, I don't know whether or not I'm drunk, and I'm going to pretend I'm falling so that girl looks at me..." It either has that sense or no sense at all. It's madness, fun in three lines. Because you end up working with dots, stripes and lines a lot, and all of these, stripes and lines, and also curves, which are like the vibrations of the sea, the sea that is always moving, and although it looks still on a map, it's not.

Another example, the *Iris* toilet brush holder. You have to create an object for something that's very unpleasant—defecating. For whatever reason, sometimes bits are left behind. And it's not very pleasant to find them. I think your role is to leave the toilet as clean as possible. You have to use a toilet brush, which is the best system, maybe even with a bit of disinfectant or something because we're clearly living in a society that is becoming more and more like an operating theatre. So you clean it and you flush the toilet. But what if you could also give it a poetic and ironic sense: an object that is touching shit, that looks like a spring flower, which in my culture represents virginity, which is the virgin Mary, so there are these white lilies, with this little yellow dick that comes out of it making it even more fascinating, because it's like saying, "it can't be. Who has brought together the virgin Mary and shit?" And the touch of colour, because bathrooms tend to be very aseptic and white, completely cold, when bathrooms should actually always be one of the sunniest and largest rooms in the house, because they are places where you work with water and the family, they have to be as pleasant as possible.



=====

Javier Mariscal. Bolsa con la

identidad gráfica para Camper

for Hands, 2006

=====

Javier Mariscal. Bag with

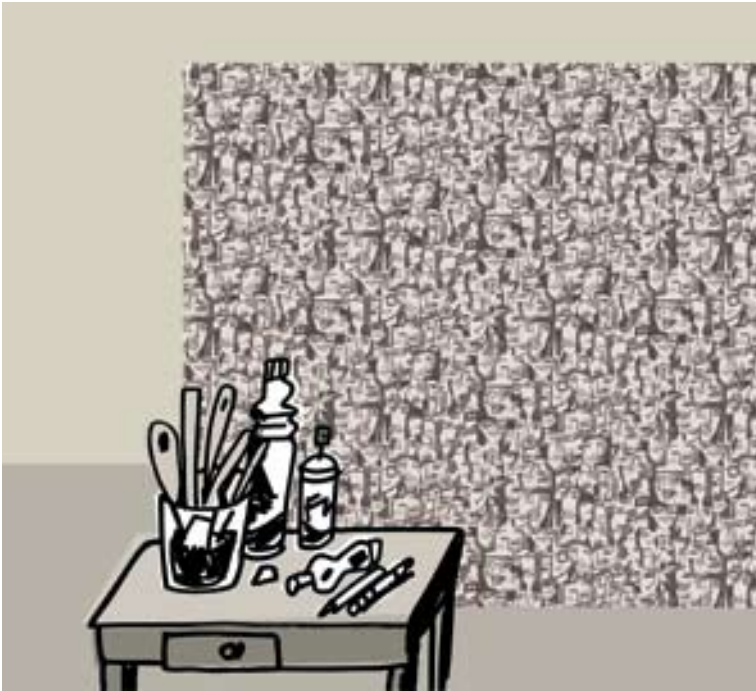
graphic identity of Camper for

Hands, 2006

La misma Vespa. Sí que es muy importante el diseñador, pero si no fuera porque el señor Piaggio, que le han bombardeado la fábrica los alemanes y se ha arruinado y ya no puede fabricar tanques y ya no tiene pedidos de barcos ni de aviones... ¿Y ahora qué coño hacemos? O sea, yo quiero seguir con mi oficio de fabricar trastos y cosas. Bueno, pues vamos a hacer un sistema de transporte para todo el mundo, barato, económico. Y no es que se inventara el *scooter*, pero vamos a hacerlo en serio, que esto pueda salir a la calle, que tenga sistemas de seguridad. Y no vamos a hacer una moto masculina, en el sentido de que el motor me lo pongo entre las piernas y al lado de los cojones y ¡brrr brrr! ¡Qué fuerza tengo! Y además si no sé desmontar la moto y cambiar las bujías y saber de mecánica no puedo tener una moto. Vamos a esconder el motor debajo del culo de una silla. Donde un señor pueda ir con corbata y con una cartera, no hace falta que vaya vestido de sport ni con gafas, y todo eso para llevar la moto porque se va a ensuciar. Y que es mucho más femenina en este aspecto, femenina como cosa mucho más dulce, no tan agresiva. Y ahora viene la distribución. No se distribuye como una moto normal. Vamos a meterlo al lado del Lancia, que es un coche que ya tiene prestigio y tiene una red de distribución muy buena. No es una moto, no, no va para los motoristas, que es un mercado muy reducido, va abierto sobre todo a señoras, a chicas, a jóvenes, lo que sea, y hasta a señores que trabajan en un ayuntamiento y que tienen que ir trajeados. Y hacemos una cosa que se hacía mucho con los trajes, las vendemos a plazos. Y vamos a meter mucho dinero en conseguir que actrices y actores y gente famosa y hasta si puede ser el Papa, que suban en la moto y que se vea, vamos a utilizar los medios.

Esto es un buenísimo ejemplo. Entonces el diseñador, bueno, pues claro, tiene mérito, pero, joder, detrás hay unos equipos, de todo... Hay muchas cosas detrás, están las tres fases: la de creación, la de producción y la de distribución, y para mi esto es diseño, "diseño".

Por ejemplo, objetos que he hecho. Un taburete puesto en una barra de Texas, que venden hamburguesas, mi taburete *Duplex*, está equivocadísimo. Está bien en un bar como el Duplex precisamente, un bar de copas, donde está la cultura del alcohol, la cultura de la noche, la cultura de exponerse, de ligar, de bacilar, de estar medio borracho, y que hay un punto de inestabilidad, de divertimento de locura y que de repente estas diciendo, "Uy, que me voy a caer, que no sé si estoy borracho, o no estoy borracho, y que hago como que me caigo para que la otra se fije más en mí..." Tiene ese sentido y, si no, no tiene ningún sentido. Es una locura, un divertimento entre tres líneas.



I think the story of humanity is the story of how we improved the cave, how we made it more pleasant, and that implies innovating. For me, **innovation** always follows two paths.

One is technological, obviously. There are constant improvements, people pick up on things and copy each other. It's knowledge that passes from person to person. And the other, we could say more cultural path, is the sense that you are "stretching". Our society is constantly stretching. And I think that design is also very important in this "stretching" process. This constant search for new forms, because there are always new needs, because the market can often be very perverse and provokes these needs for purely commercial reasons. That's true as well.

And then there are also **ethical** issues, of course. Sometimes I... Last year, I refused a job when I saw they were going to build a housing development in an area adjacent to the Sierra Nevada National Park in Granada. I realised that this man was using me to create a kind of theme park to do with water and the poetry of García Lorca so he could then make all these huge terraced houses and a golf course. HELL NO!!! Don't you touch it, please, don't touch it! This is a wonderful site! Why are you going to do this? I'm out of here, I don't want anything to do with this.

And there are other things too. In this country, well heck, with a bit of perspective you can see how even the industrial mentality has improved. Industrialists have changed a lot. Before, people would just copy from elsewhere and that was that.

=====

Javier Mariscal. Colección de papeles pintados para Tres Tintas, 2008

=====

Javier Mariscal. Collection of wallpaper for Tres Tintas, 2008

Porque al final trabajas también mucho con puntos, rayas y líneas, y todas éstas, las rayas y las líneas, y también la curva, que representa como una vibración de mar, el mar que siempre se mueve, aunque en los mapas lo dejan quieto pero no es verdad.

Otro ejemplo, el escobillero *Liria*. Hay que crear una cosa para algo muy desagradable que es hacer caca. Por lo que sea, hay veces que quedan restos. Y no es nada agradable encontrárselos. Creo que es tu función dejar el váter lo más limpio posible. Hay que usar una escobilla que es el mejor sistema, hasta puede tener un poquito de desinfectante o algo así, porque claro, vivimos en una sociedad que cada vez se parece más a un quirófano. Bueno, lo limpias y vuelves a tirar de la cadena. Pero si además le puedes dar otro valor que es poético e irónico: un objeto que está tocando la mierda, que parezca una flor de mayo, que represente la virginidad dentro de mi cultura, que es la virgen María, y las calas éstas blancas, y con la pollita amarilla que sale, más fascinante todavía, porque es como decir: "no es posible ¿Quién ha unido a la virgen María, la virginidad con la mierda?" Y luego la nota de color, porque los cuartos de baño suelen ser muy asépticos y blancos, de una frialdad absoluta, cuando un cuarto de baño debería ser siempre una de las salas más soleadas y más amplias de la casa, porque es un cuarto donde se trabaja con el agua y la familia, y tiene que ser un sitio lo más agradable posible.

Yo creo que la historia de la humanidad es cómo mejoramos la cueva, cómo la hacemos más agradable, y eso supone innovar. La **innovación** para mí va en dos caminos siempre.

Uno el tecnológico, es evidente. Constantemente hay mejoras, y la gente lo pilla y unos a otros se copian. Es un conocimiento que va pasándose. Y el otro, digamos, más cultural, es el estar "estirando". Nuestra sociedad constantemente está estirando. Y en este "estiramiento" creo que el diseño también es muy importante. Este continuo buscar nuevas formas, porque hay nuevas necesidades, que muchas veces el mercado es muy perverso y provoca estas necesidades por cuestiones comerciales puras y duras. Eso también es verdad.

Y también hay cuestiones **éticas**, claro. Yo hay veces que... El año pasado rehusé un trabajo cuando vi que se iba a hacer una urbanización en una zona que está pegada al Parque Nacional de Sierra Nevada de Granada. Me estoy dando cuenta de que este hombre me está utilizando para hacer aquí como una especie de parque temático sobre el agua y sobre la poesía de García Lorca, para luego hacer unos adosados bestiales y un campo de golf. ¡¡HOSTIA, NO!!!, no lo toque usted, por favor, no lo toque. ¡Si ésta es una finca

There was no appreciation of creativity, or risk, or good craftsmanship. And as you sow... well that's where the problems with the construction industry come from, the whole "brick" thing. The idea of putting **money** above everything else. "Money is just printed paper, sir!!" I'm a graphic designer, I know all about that. Please!

We've lost that idea of value that more primitive societies had. It's a kind of... not really barter, but valuing other things that aren't just money.

For example, the studio doesn't pay amazingly high wages, but people do really value working in an environment that has natural light, where you're never told what time to start or leave, where there is a kind of work that really allows you to develop your creativity, develop the best aspects of yourself, make decisions, and where there is a synergy between groups. Someone who only valued money wouldn't be here.

What I do try to do is support things that I think are worthwhile, like the wallpaper by Tres Tintas, a group of Barcelona entrepreneurs who are making a big effort. They come and ask you to design a new wallpaper and maybe the rapport is small, and the amount of ink is limited, but you accept it anyway, because design always works within limits, so you accept it and you try to give them your best, talking with them a lot in order to understand their target market, how they plan to sell them and where. And above all, you insist on quality, because it's clear that in the end, **a high-quality product implies respecting your public. This is what has led many people to approach design.**

maravillosa! ¿Para qué va hacer esto? Yo me largo de aquí, yo no quiero saber nada de esto.

También hay otras cosas. En un país como el nuestro, pues joder, con una cierta perspectiva, puedes ver cómo ha mejorado hasta la mentalidad industrial. Los industriales han cambiado muchísimo. Antes se copiaba lo de fuera y ya. No se valoraba la creatividad, ni el riesgo, ni la cosa bien hecha. Y de lo que se sembró... pues de ahí vienen cosas como lo de la construcción y todo el rollo del ladrillo. Ganar **dinero** por encima de todo. "El dinero es papel impreso, señor!!" Que soy grafista y sé lo que es eso. ¡Por favor!

Se ha perdido muchísimo ese valor que existía en sociedades más primitivas. Es una especie, no ya de trueque, sino apreciar otras cosas que no son puramente dinero.

Por ejemplo, lo que se paga en el estudio no son sueldazos, pero sí que la gente valora muchísimo el trabajar en un ambiente en el que entra el sol, en el que no te dicen nunca a qué hora sales o entras, en el que hay un tipo de trabajo donde tú puedes realmente desarrollar tu creatividad, desarrollar lo mejor de ti mismo, tomar decisiones, y que hay una sinergia entre los diferentes grupos. Alguien que valorase sólo el dinero no estaría aquí.

Lo que sí que trato es de apoyar cosas que creo valen la pena, como los papeles pintados de Tres Tintas, que son unos emprendedores de Barcelona que están haciendo un gran esfuerzo. Te plantean ya un papel nuevo, quizás el rapport es muy pequeño, y la cantidad de tintas es pobre, pero bueno, lo aceptas, porque el diseño siempre está entre límites, los aceptas y tratas de darles lo mejor, dialogando mucho con ellos para entender a qué público y cómo lo van a vender y en qué sitios. Y sobre todo insistes mucho en la calidad, porque claro, al final, **un producto, si tiene calidad, supone un respeto al público. Mucha gente se ha acercado al diseño gracias a esto.**

TIPOLOGIA / MUNDANO / ANECDOTA / FICCION / MITO
TYPOLOGY / MUNDANE / ANECDOTE / FICTION / MYTH

TIPOLOGIA / MUNDANO

TIPOLOGIA / MUNDANO / ANECDOTA / FICCION / MITO
TYPOLOGY / MUNDANE / ANECDOTE / FICTION / MYTH

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO &
DIEGO SANMARTÍN

Glasses on. Glasses off. Is it possible to see anything without them?

“That’s the goal—she thought—to find a cure for knowledge”.¹

For a start, language is a very distinct pair of spectacles that we wear constantly.

You should know by now that The Establishment is not going to be helpful if you try to see things in a different way. Everything that They sell is there to distract you. Distraction is not only synonymous with entertainment. Distraction is the opposite of concentration, of paying attention. Do you really want to see? Take the red pill. Do you want to keep being distracted? There is no need for you to take anything. And what’s more:

It’s on the house!

CHEMICAL ARSENALS FOR CORPORAL HYGIENE, PERFUMES, DEPILATORIES, COSMETICS, BODYBUILDING AND ANY FORM OF VIGOREXY, IMPLANTS...

Shit! are they going to sell me my own body as well?

Glasses on. Glasses off.

REMEMBER: Only delinquents are adamant about making their environment a product of themselves. DO NOT TAKE OFF YOUR GLASSES (not even to go to sleep).

There are those who would like everything to be a clone of themselves. There are those who would love to be God, creating the world around them from the comfort of their armchairs. Then there are those who would like to be the narrators of every story and custodians of all magical objects. There are some who would dare to question the meanings, the concepts, and make them their own.

What happens is that, without your spectacles, everything is fuzzy. The boundaries are blurred and you cannot respect them anymore, simply because you stop seeing things “as clearly”.

And time goes by. And we run out of it.

*Pasa la vida, pasa la vida y no has notado que has vivido cuando pasa la vida.*²

1. Chuck Palahniuk. *Choke*
2. Pata Negra. *Pasa la vida*

The Matrix. Film written and directed by Andy Wachowski, Larry Wachowski and Alfred Hoffman

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO Y
DIEGO SANMARTÍN

Quitarse las gafas, ponerse las gafas. ¿Es posible ver algo sin ellas?

“Ése es el objetivo —pensó—, encontrar una cura para el conocimiento”.¹

Para empezar, el lenguaje son unas gafas muy concretas que llevamos siempre puestas.

Ya sabes que la Dirección del Establecimiento no te va a ayudar mucho en eso de intentar ver de otra forma. Todo lo que venden está ahí para distraerte. Y “distracción” no es sólo sinónimo de entretenimiento. Distracción es lo contrario de concentración, de prestar atención. ¿Realmente quieres ver? Tómate la pastilla roja. ¿Quieres seguir distrayéndote? No hace falta que te tomes nada. Y además:

¡Invita la casa!

ARSENALES QUÍMICOS PARA LA HIGIENE CORPORAL, PERFUMES, DEPILACIONES, COSMÉTICAS, BODY-BUILDING Y TODAS LAS FORMAS DE VIGOREXIA, IMPLANTES...

¡Oh cielos!, ¿es que también van a venderme mi propio cuerpo?

Ponte las gafas. Quítate las gafas.

RECUERDA: “Sólo los delincuentes se empeñan en hacer del entorno un producto propio”. NO QUITARSE LAS GAFAS... ni para dormir.

Hay quien querría que todo su entorno fuese un clon de sí mismo. Hay quien querría ser Dios Padre y sentarse en su sillón a crear el mundo en derredor. Hay quien querría ser el narrador de todas las historias y el dueño de todos los objetos mágicos. Hay incluso quien se atreve a cuestionar las esencias, los conceptos, y a apropiárselos.

Pero es que sucede que sin gafas se ve todo más borroso y los límites se difuminan, y uno ya no puede respetar nada, simplemente porque deja de verlo todo “tan” claro.

Y el tiempo pasa. Y se nos acaba.

*Pasa la vida, pasa la vida y no has notado que has vivido cuando pasa la vida.*²

1. Chuck Palahniuk. *Choke*
2. Pata Negra. *Pasa la vida*

The Matrix. Película dirigida y escrita por Andy Wachowski, Larry Wachowski y Alfred Hoffman





=====

DESPERATE MEASURES (2008)

Carl Clerkin spent a good part of last year living in a house without any services. Due to these conditions, he had to be extra resourceful, mostly with buckets. Here is a collection of buckets made fit for purpose. The aim is to question what we think we want, what we would like and what we actually need, to explore what happens when aspirations are super-seeded by desperation.

Once Paul had come back to finish the plastering all the toilets had been removed from site.

"What do you do about going to the toilet then?" he asked

"Just piss in a bucket and chuck it down the man hole" I told him

"What about having a shit?" says Paul

"Same thing" I say

"What bucket?" he asks, in a disgusted tone.

"Your bucket, sorry Paul" I say

"You know the Plasterers bucket is sacred and yet with all these other fucking buckets around here you shit in my one, why?"

"It's the perfect height" I say

Paul goes on a mad rant about how "that bucket's yours now man" and "I don't want nothing to do with it now", so I let him go off for a while, then say "I'm only joking Paul, it's not true. I just connect the toilet back up, shit, then flush with a bucket of water"

This was actually the truth but Paul didn't believe me, he was convinced I'd soiled his bucket and he wasn't happy.

Later on I saw Paul out in the garden, he was circling the bucket, then to my delight he mimed like he was taking a shit in it. As soon as his arse touched the bucket he jumped up shouting

"You bastard, you did shit in that bucket, you're right it is the perfect height. How would you know otherwise?"

"I'm a furniture designer, I know these things" I replied.

=====

DESPERATE MEASURES (2008)

Carl Clerkin vivió buena parte del año pasado en una casa sin servicio alguno, lo que le obligó a agudizar el ingenio, principalmente a partir de cubos. Lo que presenta aquí es una colección de cubos adaptados a diversas funciones. El propósito de la colección es cuestionar qué es lo que creemos que queremos, qué nos gustaría y qué necesitamos realmente, explorar qué ocurre cuando las aspiraciones son reemplazadas por la desesperación.

Cuando Paul volvió para terminar de escayolar, todos los retretes habían sido retirados.

-¿Y ahora... si quieres ir al baño...? —preguntó

- Simplemente orinas en un cubo y lo vacías en el agujero —le dije

- ¿Y si tienes otro tipo de necesidades? —dijo

- Pues lo mismo —respondí yo

- ¿Qué cubo? —preguntó él, en un tono disgustado

- El tuyo, lo siento, Paul —contesté

- Sabes que el cubo del escayolista es sagrado... y con todos los jodidos cubos que hay por aquí desperdigados... ¿por qué tienes que cagar en el mío?

- Porque tiene la altura perfecta —le contesté

Paul empezó a vociferar que "ahora este cubo es tuyo" y que "ya no quiero saber nada de él". Lo dejé desfogarse un rato y después le dije:

- Paul, estaba bromeando. Conectaré otra vez el retrete, cagas y después echas un cubo de agua.

Era la verdad, pero Paul no me creyó. Estaba convencido de que había defecado en su cubo y estaba enfadado.

Un poco más tarde, vi a Paul en el jardín dando vueltas al cubo. Después, para mi deleite, vi como se sentaba en él como si fuera a defecar. Justo cuando su trasero entró en contacto con el cubo, dio un salto y gritó:

- ¡Oye cabrón! Sí que cagaste en el cubo; tienes razón, tiene la altura perfecta. ¿Cómo lo hubieras sabido, si no?

- Diseño muebles. Sé esas cosas —contesté.

5:5 DESIGNERS

=====

CLONING VASE AND PILLOW (2008)

Cloning is a service that provides us with objects created at our own image. Inspired by the scientific procedures of cloning, these objects' shape and form are the results of an elaborated process. Firstly, data is collected from your physical characteristics: the colour of your eyes, of your hair, your weight... Secondly, this data is examined in order to translate it into coefficients that will be applied in the creation of new objects. This approach in the conception of objects is made possible thanks to the flexibility of digital prototype technology together with the *savoir-faire* of the artisans crafting the objects. The clone object is generated by "injecting" the "donor's genes" data into what we call the "bearer product", this being different standard objects.

The results are objects that do not share a consensual aesthetic belief (which is the norm in the industry) as they are a direct answer to our own bodies.

=====

CLONING VASE AND PILLOW (2008)

Cloning es un servicio que fabrica objetos creados a nuestra imagen y semejanza. La forma de estos objetos, inspirada en el método científico de la clonación, es el resultado de un proceso muy elaborado. Primero se recopila información sobre nuestras características físicas: el color de nuestros ojos, el color del pelo, nuestro peso. A continuación se examina la información obtenida para traducirla en coeficientes que se aplicarán para la creación de objetos. Este enfoque de la concepción de los objetos ha sido posible gracias a la flexibilidad de la tecnología del prototipado digital junto con el *savoir-faire* de los artesanos que fabrican los objetos. El objeto "clonado" se crea a través de la "inyección" de la información de los "genes del donante" en lo que llamamos "producto portador".

El resultado son diferentes objetos estándar, objetos que no comparten una estética común (algo que constituye la norma en la industria), ya que se han creado a partir de datos de nuestro propio cuerpo.

The image shows two forms side-by-side, both with a pink background and white text. The left form is titled "MENSURATIONS CLONING - VASE" and the right form is titled "WEIGHT CLONING/PILLOW". Both forms have a header section with a title and a brief description. Below the header, there are sections for "IDENTIFICATION PERSONAL DATA" with input fields for name, address, and phone number. The "MENSURATIONS CLONING - VASE" form has a section for "MENSURATIONS PHYSICAL / PHYSICAL DATA" featuring a diagram of a human torso with measurement points labeled: "Top of Shoulder", "Shoulder", "Waist", "Hip", and "Bottom of Hip". The "WEIGHT CLONING/PILLOW" form has a section for "MENSURATIONS PHYSICAL / PHYSICAL DATA" featuring a graph with a diagonal line and a circle, with axes labeled "Weight (kg)" and "Height (cm)". Both forms end with a section for "ADDRESS - ADDRESS" and "LE BOUTIQUEUR / CONTACT" with fields for name, phone number, and email address.

=====
Formulario
=====
Form



=====
Cloning Pillow



=====
Cloning Vase

NACHO CARBONELL

=====

PUMP IT UP (2007)

Nacho Carbonell siente fascinación por cómo las especies animales establecen estrechos vínculos para mejorar su calidad de vida. Ha querido diseñar objetos en los que este vínculo se manifiesta de forma física. El espectador puede compartir o interactuar y tiene la capacidad de crear. Probablemente el acto de dar vida a algo, aunque se trate de vida artificial, sea el más satisfactorio que pueda experimentar el ser humano. Uno se convierte en creador; inmediatamente establece un vínculo emocional con el objeto creado. Estas emociones son los sentimientos que constituyen la base de las relaciones y determinan el comportamiento humano. Nos incitan a actuar, a amar, a odiar...

Pump it Up ofrece al espectador la oportunidad de crear su propio compañero, su propia mascota, del tamaño y peso de su propio cuerpo. Se trata de un objeto funcional que despierta las emociones.

=====

PUMP IT UP (2007)

Fascinated by how species interact to create a close bond in order to have a better quality of life, Nacho Carbonell designed objects where this bond is physically manifested. Here you share or interact and have the power to create. Probably the act of giving life to something—even if it's artificial life—is the most satisfying act for a human being. You become like a creator. You immediately establish an emotional link. These emotions are the basis of relationships and determine human behaviour. They move us to act, to love, to hate...

Pump it Up gives you the opportunity of creating your own personal companion, your own pet, just by the weight and volume of your body. It's a functional item that awakens your emotions.



ÓSCAR DÍAZ

=====

CONE CLOCK (2006)

What's the relationship between objects and space? And between space and time? What if an object changed its position during the day, would it become a clock?

Designed as a personal object, *Cone Clock* is a clock consisting in nothing but the “hours hand” which also indicates the minutes when rotating around itself. Any table, floor or flat surface becomes the face. The numbers are set by the user, who decides which objects to use as his personal points of reference. Notes or objects can be placed at specific points to make us think about what we have to do as a sort of daily agenda.

=====

INK CALENDAR (2007)

Ink Calendar makes use of the timed pace of the ink spreading on the paper to indicate time. The ink is absorbed slowly, and the numbers in the calendar are “printed” daily. Once a day, they are filled with ink until the end of the month. The calendar enhances the perception of time passing in an analogue way. The aim is to address our senses, rather than the logical and conscious brain. The ink colours are based on a spectrum that relates to a “colour temperature scale”, each month having a colour related to our perception of the weather on that month. The colours range from dark blue in December to three shades of green in Spring, or orange and red in the Summer.

=====

CONE CLOCK (2006)

¿Cuál es la relación entre los objetos y el espacio? ¿Y entre el espacio y el tiempo? ¿Si un objeto cambiara de posición durante el día, podría convertirse en un reloj?

Cone Clock es un reloj diseñado como objeto personal. Está compuesto únicamente por la “aguja de las horas”, que a su vez indica los minutos al rotar sobre sí misma. Cualquier mesa, suelo o superficie plana puede hacer las veces de esfera. El responsable de colocar los números será el usuario, quien decide qué objetos usará como sus puntos de referencia. Se pueden colocar notas u objetos en determinados puntos para recordarnos lo que tenemos que hacer, a modo de agenda.

=====

INK CALENDAR (2007)

Ink Calendar se sirve del paso acompasado de la tinta extendiéndose por el papel para indicar el tiempo. La tinta se absorbe lentamente y los números del calendario se “imprimen” diariamente: los números se van llenando con tinta, uno cada día, hasta el final del mes, y el calendario mejora la percepción del paso del tiempo de una forma analógica. El objetivo es dirigir nuestros sentidos en lugar de nuestro cerebro, lógico y consciente. El espectro de colores de la tinta se basa en la “escala color-temperatura”. De este modo, a cada mes le corresponde un color relacionado con nuestra percepción del tiempo atmosférico en ese mismo mes. Los colores van del azul oscuro en diciembre a tres tonos de verde en primavera o naranja y rojo en verano.





=====
Ink Calendar

INTERACTION RESEARCH STUDIO

=====

PLANE TRACKER (2007)

Interaction Research Studio, Goldsmiths College-
University of London

Airplanes continuously transmit information about their journey, and these signals can be captured and decoded at home. The *Plane Tracker* uses this data to create the imagined routes of individual flights, shown on screen as aerial imagery that flows smoothly from origin to destination. As you watch, you are able to vicariously experience the flights from the comfort of your front room.

There is no particular purpose in this—the design is not centred on any clear task or problem. Instead, the Interaction Research Studio wanted to create a situation that highlights air travel, an issue about which different people (e.g. frequent travellers, environmental activists, plane spotters) might have different opinions. For instance, in some viewers the *Plane Tracker* spurs wanderlust, whilst in others it raises concerns about the environmental impact of air travel. This is part of an ongoing research on how to design for a rich interpretative flexibility.

=====

PLANE TRACKER (2007)

Interaction Research Studio, Goldsmiths College-
University of London

Los aviones transmiten constantemente información sobre su vuelo y estas señales pueden captarse y descodificarse desde casa. *Plane Tracker* usa la información captada para crear las rutas imaginarias de vuelos concretos, rutas que se muestran en pantalla como imágenes aéreas que discurren lentamente desde el origen hasta el destino. A medida que observa el documental, podrá experimentar la sensación de un vuelo en avión desde la comodidad de su sala de estar.

Este proyecto no tiene ningún propósito en especial; el diseño no está basado en ninguna tarea ni problema concretos. Interaction Research Studio pretendía, no obstante, representar una situación que reprodujera de alguna forma los viajes en avión, un fenómeno que puede suscitar diversas opiniones entre diversos grupos de personas (viajeros frecuentes, activistas medioambientales, observadores). Por ejemplo, el *Plane Tracker* infunde en algunos una verdadera pasión por volar, mientras que otros se cuestionan el impacto medioambiental causado por los aviones. Todo esto forma parte de las investigaciones actuales sobre cómo diseñar para conseguir una mayor flexibilidad interpretativa.





MAKE OF IT WHAT YOU WILL

=====

ANDY BOUCHER

For the 1939 New York World Fair, General Motors produced a promotional film starring Roll-Oh, a remote controlled domestic android. This robotic servant was capable of performing a variety of mundane and menial household tasks. Its owner is shown in various scenes commanding Roll-Oh, at the touch of the button, to carry out duties such as “Make Bed” and “Get Dinner”. Ultimately the film reveals its commercial incentive as a showcase of emerging switch and relay technology for motorcars. Yet in doing so it also represents a future in which robots take on humdrum domestic responsibilities, thereby “freeing” owners from their everyday chores.

The vision of the automated home can be understood in relation to the pursuit of engineering and aesthetic perfection. For example, Le Corbusier conceived the future home as a “machine for living”. This concept has informed many ideas of what a “smart home” should be: a technologically advanced dwelling, built from scratch, which caters for its occupants’ every need.

However the vision of the unitary smart home is a fiction. The reality for everyday households is that technology is introduced piecemeal. Most homes have a legacy of existing infrastructure, from the configuration of the walls, windows and entrances to the location of the electricity, water and gas supplies. Therefore we tend to incorporate new machines, devices and services separately, and not as integrated systems. Products such as washing machines and televisions are added or replaced in line with their lifecycles, while new services such as Internet connectivity are often introduced through existing utilities.

Taken individually, these technologies embody engineering excellence, continually improving, becoming faster, better and cheaper with every generation. However, if we consider these artefacts as contributing to the home’s “taskscape” (to borrow a term coined by the social anthropologist Tim Ingold), then the improvements in these technologies do little to change the kind of world they portray.

Even 15 years ago, for instance, it would have been difficult to imagine a single device that could store and play an entire record collection. While many such machines now exist, functionally, they only perform the same task as an entire record collection. It is just that the physical media has shrunk away—and it could be argued that this removes much of the joy of owning such a collection. The technology has changed, but the taskscape—and the values it reflects and reifies—has not.

More recently, future forecasts have moved away from ideas of physical automation, and focused more on the possibilities of the disappearing computer—aligning the prospects of the future home and Ubicomp. For example, Georgia Tech’s *Aware Home* and HP’s *Cooltown* both feature technologies for tracking occupants. This can amongst other things facilitate smarter household management or be used to monitor and assist at risk groups. However, the basic idea of domestic automation “freeing” the home dweller remains. In many ways the smart home is no different from Roll-Oh, it sees household activities as tasks or problems that can be solved, allowing the inhabitants more leisure time to participate in the activities that they really want to do.

While visions of the future home repeat past preoccupations with labour saving technologies, a genuinely new feature of the present is that our homes have become steadily more connected to the outside world. From the dense spectrum of radio data that surrounds and permeates the home to the World Wide Web, the volume of the information that we can access is almost immeasurable. Technology has also given us the power to instantly communicate on a global level. However, while many new designs take advantage of this connectivity, there are few that reflect changes to, or indeed allow us to explore and play with the potentially transformed taskscape itself.

=====

ANDY BOUCHER

Para la Exposición Mundial de 1939 en Nueva York, General Motors produjo una película promocional protagonizada por Roll-Oh, un androide doméstico controlado mediante mando a distancia. Este robot-criado era capaz de realizar toda una variedad de pequeñas tareas domésticas. En varias escenas se ve al dueño dando órdenes a Roll-Oh, pulsando un botón para que realice tareas como “Hacer la cama” y “Preparar la cena”. Al final, la película revela su objetivo comercial, que consiste en mostrar nueva tecnología de retransmisión y encendido para coches. Pero a pesar de ello también presenta un futuro donde los robots se encargan de las responsabilidades domésticas monótonas, “liberando” así a los dueños de sus quehaceres diarios.

La idea de la casa automatizada se puede comprender dentro del marco de la búsqueda de perfección en ingeniería y estética. Por ejemplo, Le Corbusier concibió la casa del futuro como una “máquina para vivir”. Este concepto ha sido un punto de partida para muchas ideas sobre lo que un “hogar inteligente” debería ser: una morada tecnológicamente avanzada que se construiría desde cero y cubriría todas las necesidades de sus ocupantes.

Sin embargo, el concepto de un hogar inteligente unitario es una quimera. La realidad de los hogares comunes es que la tecnología se introduce con cuentagotas. La mayor parte de las casas disponen de una infraestructura previa, desde la configuración de las paredes, ventanas y entradas hasta la ubicación de los suministros de electricidad, agua y gas. Por lo tanto tendemos a incorporar nuevas máquinas, dispositivos y servicios por separado, no como sistemas integrados. Productos como lavadoras y televisiones se sustituyen de acuerdo con sus ciclos de vida, mientras que los servicios nuevos como la conexión a Internet se introducen a menudo mediante redes preexistentes.

Si las tomamos por separado, estas tecnologías encarnan la excelencia en ingeniería y mejoran sin cesar, cada vez más rápidas, más baratas y mejores con cada generación que pasa. Sin embargo, si consideramos estos artefactos como contribuciones al *taskscape* del hogar (tomando prestado el término que acuñó el antropólogo social Tim Ingold y que se refiere al conjunto de tareas consideradas como un paisaje), entonces las mejoras de estas tecnologías son mínimas a la hora de cambiar el tipo de mundo que representan.

Por ejemplo, hace tan sólo 15 años hubiese sido difícil imaginar que un sólo aparato pudiese almacenar y reproducir una colección de discos entera. A pesar de que hoy en día estas máquinas existen, funcionalmente sólo realizan la misma tarea que una colección de discos. Sólo el medio físico se ha encogido, y se podría defender que esto en gran parte le quita la gracia a la idea de poseer una colección así. La tecnología ha evolucionado, pero el *taskscape* (y los valores que refleja y reifica) sigue siendo el mismo.

En los últimos tiempos, las predicciones sobre el futuro han dejado de lado las ideas de autómatas físicos y se han centrado en las posibilidades del ordenador inmaterial, superponiendo las perspectivas del hogar futuro con el ordenador ubicuo. Por ejemplo, tanto *Aware Home* de Georgia Tech como *Cooltown* de HP ofrecen tecnología para seguir a los moradores. Entre otras cosas, esto puede ayudar a gestionar mejor la vivienda o se puede emplear para controlar y asistir a grupos de riesgo. Sin embargo, la idea básica del autómata doméstico que “liberaría” al habitante de la casa sigue siendo la misma. En muchos aspectos la casa inteligente no se diferencia de Roll-Oh, porque concibe las tareas de la casa como problemas que resolver, permitiendo así que los habitantes dispongan de más tiempo libre para dedicarse a las actividades en las que realmente desean participar.

Mientras que las visiones de la casa del futuro repiten antiguas obsesiones sobre tecnología para ahorrar trabajo, un aspecto nuevo de verdad en la actualidad es que nuestras casas están más conectadas con el mundo



====
Interaction Research Studio,
Goldsmiths College-University of
London. *Local Barometer*

In the Interaction Research Studio we design and build prototype devices that embody new ideas of how digital technologies might be used in the home. Two such devices are the *Plane Tracker* and the *Local Barometer*. Each uses novel forms of connectivity to capture and blend the data space in and around the home. Both are designed to be non-didactic and further an understanding of the domestic connection to the wider world, one globally and the other locally.

The *Plane Tracker* is a device for homes situated near flight paths or airports. Airplanes continuously transmit information about their journey, and these signals can be captured and decoded from aircrafts passing over the home. The *Plane Tracker* uses flight numbers from this data to create the imagined routes of individual flights, shown on screen as aerial imagery (retrieved from the Internet) that flows smoothly from origin to destination. As you watch, you are able to vicariously experience the flights from the comfort of your front room.

The *Local Barometer* is a system that seeks to provide people with a sense of the socio-cultural texture around their homes. Localised information such as classified adverts and news items are culled from the web depending on the local wind direction and speed and displayed on small-scale screens scattered through the home. The strength of the wind dictates how far the system reaches for data.

Neither of these devices is designed to have a utilitarian function. Instead, we wanted to create a situation in which the prototypes are non-instrumental. Because we withhold a definite narrative of use, the potential of the designs is not complete until people use them. In order to realise this, we lend our prototypes to volunteers for long periods in order to study how they are used.

Initially, our volunteers can be confused about the exact purpose of these non-problem-solving devices. However over the period of the field trials people begin to find ways to make the prototypes meaningful to them, developing an understanding of the role of devices in their home and their environment. The *Plane Tracker* for instance highlights air travel, an issue about which different people (e.g. frequent travellers, environmental activists, plane spotters) might have different opinions. In some people the *Tracker* spurs wanderlust, while in others it raises concerns about the environmental impact of air travel.

Similarly, the *Local Barometer* allows interpretation on numerous levels. Depending on the strength and direction of the wind, the information displayed on the screens could be from households on the same street or from up to a mile away. Over time one volunteer became so in tune with the patterns of information the system provided that he became highly aware of local weather fluctuations. Because each of these devices provide new views of the world from one's own home, the things they draw attention to have personal impact, allowing interpretation of device in relation to the home's specific circumstances.

Smart homes and devices can and will help solve domestic problems, but technology can offer new possibilities as well. The purpose of our research is not to define exactly how commercial products should be; instead we see our prototypes as material statements about the kinds of engagement people might value. Key to the experiences they offer is their openness to interpretative appropriation. We believe that, just as the worth of record collecting is related to the personal care and effort put into it, so will the value of interactive designs depend less on the stories they tell, and more on the stories you can tell with them.

exterior de forma estable. Desde la radio, que impregna la casa con un amalgama de datos, hasta Internet, el volumen de información al que podemos acceder resulta prácticamente inconmensurable. La tecnología también nos ha otorgado la capacidad de comunicarnos casi instantáneamente a nivel global. Sin embargo, mientras que muchos diseños nuevos aprovechan esta conectividad, hay pocos que reflejen cambios en el *taskscape* o que nos permitan explorar y jugar con un *taskscape* potencialmente distinto.

En el Interaction Research Studio diseñamos y construimos prototipos que representan nuevas formas de entender el uso de la tecnología digital en los hogares. Dos aplicaciones son el *Rastreador de aviones* y el *Barómetro local*. Cada una de ellas emplea nuevas formas de conectividad para capturar y mezclar los datos dentro de la casa. Ninguna de estas aplicaciones ha sido diseñada para ser didáctica, sino para potenciar la comprensión de la conexión doméstica con el mundo exterior, una de forma global y la otra de manera local.

El *Rastreador de aviones* es un dispositivo para las casas que están situadas cerca de rutas aéreas o aeropuertos. Los aviones transmiten constantemente información sobre su trayecto, y estas señales se pueden captar y decodificar desde el aparato cuando pasa sobre la casa. El *Rastreador de aviones* usa los números de vuelo de estos datos para recrear las rutas virtuales de vuelos individuales. Estas rutas se muestran luego en una pantalla bajo forma de imágenes aéreas (sacadas de Internet) que fluyen suavemente desde el origen hasta el punto de destino. Puedes simular los vuelos y disfrutarlos como espectador desde la comodidad de tu sala de estar.

El *Barómetro local* es un sistema que quiere proporcionar a la gente una noción del tejido sociocultural que envuelve sus hogares. La información localizada como anuncios clasificados y novedades se selecciona en Internet según la dirección y la velocidad del viento local y se muestra en pequeñas pantallas distribuidas por la casa. La fuerza del viento determina la distancia que el sistema toma como parámetro a la hora de recoger datos.

Ninguno de estos mecanismos ha sido diseñado para ser útil. Al revés, queríamos crear una situación donde los prototipos no son instrumentales. Como todos arrastramos una narrativa determinada sobre el uso, el potencial de los diseños no se aprovecha hasta que la gente los utiliza. Para desarrollar este potencial dejamos que algunos voluntarios prueben nuestros prototipos durante largos períodos y luego estudiamos cómo los emplean.

A veces, al principio, nuestros voluntarios se muestran desorientados sobre el propósito exacto de estos mecanismos que no resuelven problemas. No obstante, a lo largo de los períodos de estudio de campo, la gente consigue encontrar formas de hacer que estos prototipos adquieran un sentido para ellos, desarrollando una comprensión del mecanismo en su casa y su entorno. Por ejemplo, el *Rastreador de aviones* otorga relevancia a los viajes aéreos, un tema sobre el cual personas distintas (gente que viaja mucho, personas que gustan de observar aviones, activistas medioambientales) tienen opiniones distintas. En algunas personas el *Rastreador* provoca ganas de conocer mundo, mientras que en otras suscita preocupación sobre el impacto medioambiental de los viajes aéreos.

De forma similar, el *Barómetro local* permite una interpretación a muchos niveles. Dependiendo de la fuerza y la dirección del viento, la información que se muestra en las pantallas podría ser de hogares en la misma calle o hasta dos kilómetros más arriba. A lo largo del tiempo un voluntario adquirió tanta experiencia con los patrones de información que suministraba el sistema que le permitían tener una idea muy precisa de las variaciones climatológicas locales. Como cada uno de estos mecanismos proporciona nuevas formas de ver el mundo desde tu casa y llaman la atención sobre un aspecto distinto, tienen un impacto personal. Es decir, permiten una interpretación del mecanismo en relación con las circunstancias específicas de un hogar determinado.

Los hogares y los dispositivos inteligentes pueden ayudar a resolver problemas domésticos y sin duda continuarán haciéndolo en el futuro, pero la tecnología también puede ofrecer nuevas posibilidades. El objetivo de nuestra investigación no es definir hasta qué punto los productos deben ser comerciales; percibimos nuestros prototipos como afirmaciones materiales del tipo de interacción que la gente podría apreciar. Su apertura para la apropiación interpretativa resulta clave para las experiencias que ofrecen. Creemos que, al igual que el interés de coleccionar discos estriba en el esmero y esfuerzo personal que se invierte en esta tarea, el valor de los diseños interactivos no dependerá tanto de las historias que explican, sino de las historias que tú podrás explicar con ellos.

MMH : : :

=====

TELEMADRES (2002 - present)

Telemadres is a new social model which connects unemployed mothers with people who want to eat healthy, who have no time to cook or lack cooking skills. Through an economic agreement between the parties and regular dispatches of food, the mothers provide their "telechildren" with cooked food and a healthy diet based on fish and meat, vegetables, legumes, fruit and milk.

"Telemothers" keep in contact with their telechildren and make sure their fridges are full of food, taking care of their preferences and needs. They even send them homemade desserts, but only occasionally to avoid spoiling them too much. Through the forum <http://www.telemadre.com>, both telemothers and telechildren can communicate without any sort of intermediary.

=====

TELEMADRES (2002 - actualidad)

Telemadres es un modelo social de intercambio que conecta madres desempleadas con gente que quiere comer bien, sin tiempo o sin facultades para cocinar. Mediante un acuerdo económico entre ambas partes y envíos periódicos, las madres abastecen de comida preparada a sus "telehijos". Una sana dieta de pescado y carne, verdura, legumbres, fruta y lácteos.

Las telemadres mantienen contacto con cada nuevo telehijo preocupándose del estado de su nevera, sus gustos y necesidades. Incluso manda de vez en cuando postres caseros, mimando lo justo. A través del foro de <http://www.telemadre.com>, telemadres y telehijos se encuentran sin ningún tipo de intermediación.





=====

SHOPTHEPLANET

This project is an open reflection on the omnipresence of consumerism in our lives and revolves around various pieces, all in some way related with consuming.

Coches y otros animales (2006) explores the person-car binomial. To a greater or lesser extent, there is an identification between the individual and the vehicle which invites us to reflect on this encounter.

Cuerpo/consumo (2008) reflects on how the human body becomes one of the main products of consumption. And curiously, this happens when personal relationships are more incorporeal than ever before. Computers, TV and videogame consoles interrelate us with other virtual bodies to such an extent that we cannot clearly distinguish the boundaries between real bodies and virtual bodies. But... who cares?

The last piece, *Somos lo que comemos* (2008), explores some of the most common and usually eaten foods, and how they reveal themselves, almost accidentally, as metaphors of contemporary life.

- www.shopnothing.org (2008)

=====

SHOPTHEPLANET

Supone una reflexión abierta sobre la omnipresencia del consumo en nuestras vidas. El proyecto se articula a través de diferentes piezas, todas ellas relacionadas con el consumo.

Coches y otros animales (2006) propone un acercamiento al binomio persona-coche. La identificación entre individuo y vehículo se produce en mayor o menor medida, invitando a reflexiones sobre el encuentro.

Cuerpo/consumo (2008) reflexiona sobre cómo el cuerpo humano se convierte en uno de los principales objetos de consumo y, curiosamente, esto ocurre en un momento en el que las relaciones personales son más incorpóreas que nunca. El ordenador, la televisión y la videoconsola nos ponen en relación con otros cuerpos, virtuales, hasta el punto que no distinguimos claramente el límite entre los cuerpos reales y los cuerpos virtuales. Pero, ¿a quién le importa?

Somos lo que comemos (2008) es un recorrido a través de ciertos alimentos que consumimos habitualmente y como éstos se revelan, casi sin quererlo, como una metáfora de la vida contemporánea.

- www.shopnothing.org (2008)







=====

AVATAR MACHINE (2008)

The virtual communities created by online games have provided us with a new medium for social interaction and communication. *Avatar Machine* is a system which replicates the aesthetics and visuals of third person gaming, allowing the user to view her/himself as a virtual character in real space via a head mounted interface. The system potentially allows for a diminished sense of social responsibility, and could lead to demonstrate behaviours normally reserved for the gaming environment.

=====

AVATAR MACHINE (2008)

Las comunidades virtuales a las que han dado lugar los juegos en línea nos han dotado de un nuevo medio de interacción y comunicación entre personas. *Avatar Machine* es un sistema que reproduce la estética y la imagen del juego en tercera persona, algo que permite al usuario verse a sí mismo como un personaje virtual en un espacio real gracias a una interfaz que se coloca en la cabeza. El sistema podría llegar a reducir el sentido de la responsabilidad social del jugador, lo que podría provocar en el usuario una serie de comportamientos normalmente restringidos al ámbito del juego.





=====
Here You Leave Today

=====

THE MACGUFFIN LIBRARY (2008)

A term attributed to Alfred Hitchcock, the “MacGuffin” is a cinematic plot device, usually an object that serves to set and keep the story in motion despite lacking intrinsic importance. In Hitchcock’s words, it is “the object, the gimmick, if you will... that the spies are after... The only thing that really matters is that in the picture the object, plans, documents or secrets must seem to be of vital importance to the characters...” Examples of MacGuffins are the statue from *the Maltese Falcon*, the glowing suitcase from *Pulp Fiction* and *Kiss Me Deadly*, “Rosebud” in *Citizen Kane*, and the monographed cigarette lighter in *Strangers on a Train*.

The project considers the MacGuffin as a unique object typology, existing solely within the constraints of cinema, and defined in shape and function to achieve the singular purpose of driving a filmic narrative. *The MacGuffin Library* proposes the foundations for a library of future MacGuffins, produced by first authoring a series of fictional film plots which are used to inform a collection of objects. The film plots and accompanying objects serve to exemplify the repetitive format of cinematic genres, as well as the varying ways these genres are used as instruments of social critique.

=====

THE MACGUFFIN LIBRARY (2008)

El término *MacGuffin* se atribuye a Hitchcock. Se refiere, en cinematografía, a un recurso argumental, por lo general un objeto, que sirve para establecer y mantener la acción de la película a pesar de carecer de importancia intrínseca en sí mismo. En palabras de Hitchcock, es “el objeto, el truco, si se le quiere llamar así... que persiguen los espías... Lo único que realmente importa es que en la película el objeto, los planos, los documentos o los secretos deben parecer de vital importancia para los personajes...” Algunos ejemplos de MacGuffins son: la estatua de *El halcón maltés*, la maleta brillante de *Pulp Fiction* y *El beso mortal*, “Rosebud” en *Ciudadano Kane* y el encendedor en *Extraños en un tren*.

Este proyecto concibe el MacGuffin como una categoría de objeto que únicamente existe en el contexto del cine y definido en términos de forma y función con el objetivo de alcanzar el propósito concreto de conducir una narración cinematográfica. *The MacGuffin Library* propone los fundamentos para una biblioteca de futuros MacGuffins, producidos creando primero una serie de argumentos cinematográficos ficticios que se utilizan para dar lugar a una serie de objetos. Los argumentos cinematográficos y sus respectivos objetos sirven para ejemplificar el formato repetitivo de los géneros cinematográficos, así como las distintas formas en que dichos géneros se utilizan como instrumentos de crítica social.



=====

A to G

=====

Bad Engineers

KISS ME DEADLY AND THE CINEMATIC OBJECT

=====

NOAM TORAN & KEITH JONES

Kiss Me Deadly, Robert Aldrich's noir of 1955, ends memorably. A beach bungalow. Los Angeles at night. The film's private detective busts into the bad guy's hideout where the beautiful, double-crossing dame, gun in hand, lures him to her with the promise of a kiss. Then shoots him in the stomach at point blank range. As he lies doubled-up on the floor at her feet, she turns to the leather-bound case on the coffee table, the case that everyone throughout the film—our private detective, the cops, the villains—has been trying to find. As she opens it a white-hot glow and eerie, deathly sound fill the room. She stares into the box, wild-eyed, screams, finally bursts into flames, her hands still fixed on the box's handle. The detective, wounded, manages to get up, frees the other woman he came to save, and together they stagger out into the cold Pacific Ocean as the bungalow in the background is engulfed in a mushroom-cloud atomic explosion.

Thus ends one of the strangest, most singular noirs, a film often considered to be one of the last of the genre. Of course, all noirs are dark or grim. But *Kiss Me Deadly* is manifestly bleak. Its mushroom-cloud climax, which simultaneously ends the film and the world that the film depicts, is unprecedented. It takes us beyond the standard range of noir's lurid evils (murder, money, *femmes fatales*) and into a completely new kind of danger and dread: the atomic age. In this way, the film simultaneously kills off one era by presenting the spectacle of a new one. It does this by introducing a leather-bound case into the narrative that "seems" like a stock noir plot device up until it is revealed to be one of the darkest of the Cold War's consumables, a handheld world-destroying bomb.

As an artist whose work addresses the narrative potential of designed objects, often foregrounding them in short films, *Kiss Me Deadly's* case (or its "Whatsit," as it is referred to in the film) is a personal inspiration. It exemplifies what I think of as the "cinematic object," a term I apply to "things" in films whose real and symbolic functions transcend the practical and singular properties of simple objects. Let me explain.

For the first half of the movie, the audience, riding alongside Mike Hammer, our aptly-named brutish detective hero, hears only accounts of the mysterious "Whatsit." We know it to be "something small," "something easily hidden," and valuable enough to leave a lot of corpses in its wake. When Hammer finally traces it down (still unaware of what it is) to a locker in a private health club, we see that it is square in shape, the size roughly of a typewriter box. Its leather casing runs horizontally down the middle with metal rivets puncturing it on all sides. Two leather straps, buckled at the front, serve to hold it together. The leather is worn; the casing appears to be custom made. The removal of the top half of the casing reveals a hinged metal box with a metal looped handle inside.

So far, so conventional. The case is a variation of something used countless times in other films to secure or transport valuables. "What is it that we are seeking? Diamonds? Narcotics?", one of the gangsters asks Hammer, knowing he cannot fathom what the case really contains. But thinking it full of noir-like treasures the characters treat it accordingly. Without knowing its exact contents, they assume, like the audience, that it obeys the conventions of noir storytelling. And for all intents and purposes, it seems to act like a prop, a "MacGuffin," the thing in a film that propels the characters into (predictable) action.

But the "Whatsit" makes things strange. While removing the leather casing, Hammer realises that the metal box it contains is hot to the touch. Confused, he opens it hesitantly, and a searing white light and ghostly sound emerges. Scared, he quickly closes it, but not before the box's white light has burned a deep line into his wrist. Shaken, he leaves the box in the locker, telling the attendant: "Whatever it is, don't let anyone near it!"

EL BESO MORTAL Y EL OBJETO CINEMÁTICO

=====

NOAM TORAN & KEITH JONES

La película de cine negro de Robert Aldrich *El beso mortal* (1955) tiene un final memorable. Un bungalow en la playa. Los Angeles de noche. El detective privado de la película irrumpe en el escondite del malo donde la bella y traicionera dama, pistola en mano, le hace caer en sus garras con la promesa de un beso. Entonces le dispara a quemarropa en el estómago. Mientras él yace en el suelo tendido a sus pies, ella se gira hacia el maletín forrado de cuero sobre la mesita, el receptáculo que todos durante la película —nuestro detective privado, los policías, los villanos— han intentado encontrar. Al abrirlo, un caluroso destello blanco invade la habitación y se oye un sonido espeluznante y letal. Mira dentro del maletín con los ojos desorbitados, chillando y finalmente arde en llamas con la mano aún agarrada al asidor. El detective, herido, consigue alzarse, salva a la otra mujer que vino a rescatar, y juntos se tambalean hasta el frío océano pacífico mientras que el bungalow del fondo es engullido por la explosión de un champiñón atómico.

Así termina una de las películas de cine negro más extrañas, un film que se considera a menudo como uno de los últimos del género. Por supuesto, todas las películas de cine negro son oscuras y tristes. Pero *El beso mortal* resulta contundentemente lúgubre. El clímax con el champiñón atómico, que marca el final tanto de la película como del mundo que representa, no tiene precedentes. Nos lleva más allá de los habituales y malignos tópicos del cine negro (asesinatos, dinero, mujeres fatales) y nos transporta hasta un nuevo tipo de peligro y miedo: la era atómica. En este sentido, la película acaba con una era al mismo tiempo que presenta el espectáculo de una nueva época. Esto se efectúa mediante la introducción de una caja forrada de cuero en la narración. Una maleta que parece el típico elemento de una trama de cine negro hasta que se descubre que en realidad se trata de uno de los productos más oscuros de la guerra fría: una bomba para destruir el mundo que se puede transportar con una sola mano.

Como artista que trabaja con el potencial narrativo de objetos de diseño, y que los utiliza a menudo en primer plano en cortometrajes, el maletín de *El beso mortal* (o “Loquesea,” cómo se le llama en la película) es una fuente de inspiración. Resulta ejemplar de lo que llamo el “objeto cinematográfico”, un término que uso para “objetos” en películas donde las funciones simbólicas y reales trascienden las propiedades prácticas y singulares de objetos sencillos. Me explico.

Durante la primera mitad de la película, el público, que viaja junto a Mike Hammer, cuyo apellido (*martillo*, en inglés) encaja con la naturaleza bestial de nuestro heroico detective, tan sólo oye relatos sobre el misterioso “Loquesea.” Sabemos que es “algo pequeño”, “algo fácil de esconder”, y suficientemente valioso como para dejar un reguero de cadáveres a su paso. Cuando Hammer finalmente lo localiza (sin saber aún de qué se trata) en la taquilla de un gimnasio privado, vemos una forma cúbica, más o menos del tamaño de una máquina de escribir. El estuche de cuero recubre el objeto de forma horizontal por la mitad y está perforado con remaches de metal por las cuatro caras. Dos tiras de cuero, con una hebilla en el centro, sirven para sujetarlo. El cuero está gastado y el estuche parece hecho a medida. Al quitar la parte superior de la funda aparece una caja metálica con bisagras y un mango curvo de metal.

Hasta aquí, nada nuevo. La valija es una variación de algo que se ha empleado infinidad de veces en otras películas para proteger o transportar objetos de valor. “¿Qué es lo que buscamos? ¿Diamantes? ¿Narcóticos?”, pregunta uno de los gánsters a Hammer al saber que éste ignora el contenido de la caja. Pero, pensando que la caja está repleta de tesoros propios del cine negro, los personajes la tratan en consecuencia. Sin saber su contenido exacto, suponen, al igual que el público, que sigue las convenciones de la narración del cine negro.



This is a transcendental moment, not just for Hammer, but for the whole of cinema, because the object that seemed designed for a noir actually refers us to another, different genre, that of science fiction.

So rather than following the rules of film noir, the “Whatsit” presents a problem to the very logic of *Kiss Me Deadly’s* narrative. And its design is what accomplishes this, making us think one thing while telling us another. In this sense, it is a triumph of defamiliarization. Through this object Aldrich mocks the short-sightedness of his film’s main character as well as the limits of the genre he is the hero of. With the introduction of a hand-held doomsday device (the 1950s version of today’s “dirty bomb”), the critical and narrative limitations of noir are laid bare; the genre proves too sluggish to comprehend the implicit dangers of an atomic age. Gone is the economy of noir (the loot), gone is its scale (the city), gone are its anti-heroes (the private eyes, the gangsters) and their singular drives (their greed, their revenge). What replaces these conventions are much larger, more planetary in scale: governmental agencies, warring ideologies (capitalism and communism), and nuclear annihilation.

By introducing a horror greater than the hero and his genre can fathom, the “Whatsit” succeeds not only in troubling the direction of the film, but also in troubling the act of reading cinema. It uses the expectations of the audience against itself, and in so doing profoundly comments on the unpreparedness of a population transitioning from post-war to cold-war.

Thus the pitifully outdated Hammer turns parodic in the film’s final scene as he bangs his way into the bungalow hideout where the bad guys are holed up with the “goods.” Obedient to the noir they all think they’re in, the remaining characters mechanically betray, murder, go punch-drunk with greed, rescue the damsel-in-distress. A typically noirish order struggles to impose itself. Each plays his or her part (in predictably gendered ways) straight on down the line.

All, that is, except the “Whatsit.”

Its changes have unsettled everything and everyone else. It has changed in form (it is no longer containable to its metal box), and it has changed in value (it has abolished the very real economies on which the old values were based). And, as if this were not remarkable enough, the transformation it undergoes over the course of the film (from what we imagine it to be to what it becomes) complicates the basic logic of the film noir and the objects it designs and imagines. The film’s crime may be in some general sense “solved” (we know “who” killed and “why”) but the mystery of the “Whatsit” remains (where it came from, how it was purchased, who the villains are that we now face).

In other words, what we thought was a mere prop proves to be the narrative’s most compelling character, the only one whose actions are commensurate with the world it is in. For in the end it seems the only one who knows it is in a science fiction film, and since the rest of the characters are incapable of possessing it (i.e., to capture its potential), it follows its own logic through by detonating (so that no one can have it). The energies

Y a todos los efectos, parece funcionar como atrezzo, un “MacGuffin”, el elemento de la película que arrastra los personajes hacia una acción (predecible).

Pero “Loquesea” se sale de la normalidad. Mientras quita el estuche de cuero, Hammer se da cuenta de que la caja metálica de su interior está caliente. Confuso, la abre dubitativo y aparece una abrasadora luz blanca a la vez que se oye un sonido fantasmagórico. Asustado, la cierra de golpe, pero antes la luz blanca del maletín ha quemado una línea en su muñeca. Alterado, deja el recipiente en la taquilla y dice al encargado: “Sea lo que sea, ¡no deje que nadie se acerque!” Éste es un momento trascendental, no sólo para Hammer, sino para toda la platea, porque el objeto que parecía diseñado para una película de cine negro nos remite a otro género distinto: el de la ciencia ficción.

Así que, en vez de seguir las reglas del cine negro, “Loquesea” presenta un problema en la lógica misma de la narración de *El beso mortal*. Y esto se consigue mediante el diseño, porque nos hace creer una cosa mientras que en el fondo explica otra. En este sentido, es un logro de defamiliarización. A través de este objeto Aldrich se burla de la falta de vista de su personaje principal, así como de los límites del género donde es el héroe. Con la introducción de un mecanismo apocalíptico y portátil (la versión de los años 50 de la “bomba sucia” de hoy en día), se ponen al descubierto los límites narrativos y críticos del cine negro; el género parece demasiado torpe para entender los peligros implícitos de la era nuclear. Adiós para siempre a la economía del cine negro (el botín), a las dimensiones de su territorio (la ciudad), sus anti-héroes (los detectives, los gánsters) y sus singulares motivaciones (su avaricia, su venganza). Estas convenciones se ven sustituidas por otras mucho mayores y a escala planetaria: agencias gubernamentales, ideologías en guerra (capitalismo y comunismo) y el aniquilamiento nuclear.

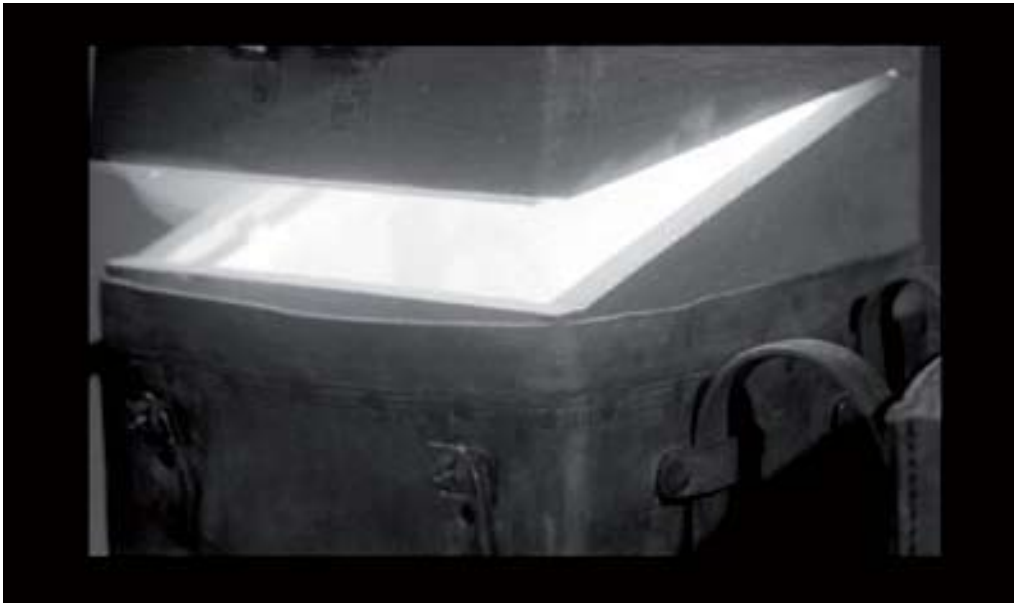


Al introducir un horror mayor de lo que el héroe y su género pueden concebir, “Loquesea” no sólo consigue interferir en el desarrollo de la película, sino también en el acto de lectura del cine. Emplea las expectativas del público en contra del mismo, y al hacerlo evidencia la falta de preparación de una población que está en transición entre la posguerra y la guerra fría.

De esta forma el lamentablemente anticuado Hammer se convierte en una parodia en la escena final de la película mientras se abre paso hasta el escondite del bungalow donde los malos se atrincheran con la “mercancía”. Todos obedecen las reglas del cine negro: los personajes traicionan, asesinan, actúan cegados por la avaricia, rescatan a la señorita en apuros. El orden del cine negro lucha por imponerse. Todos y todas juegan por su papel (de formas predecibles según su sexo) hasta el final.

Todos, claro está, menos “Loquesea.”

Sus cambios alteran a los demás y todo lo que les rodea. Ha cambiado de forma (ya no se puede contener



it represents (destruction on a planetary scale) are too much for the noir to contain. "Pow."

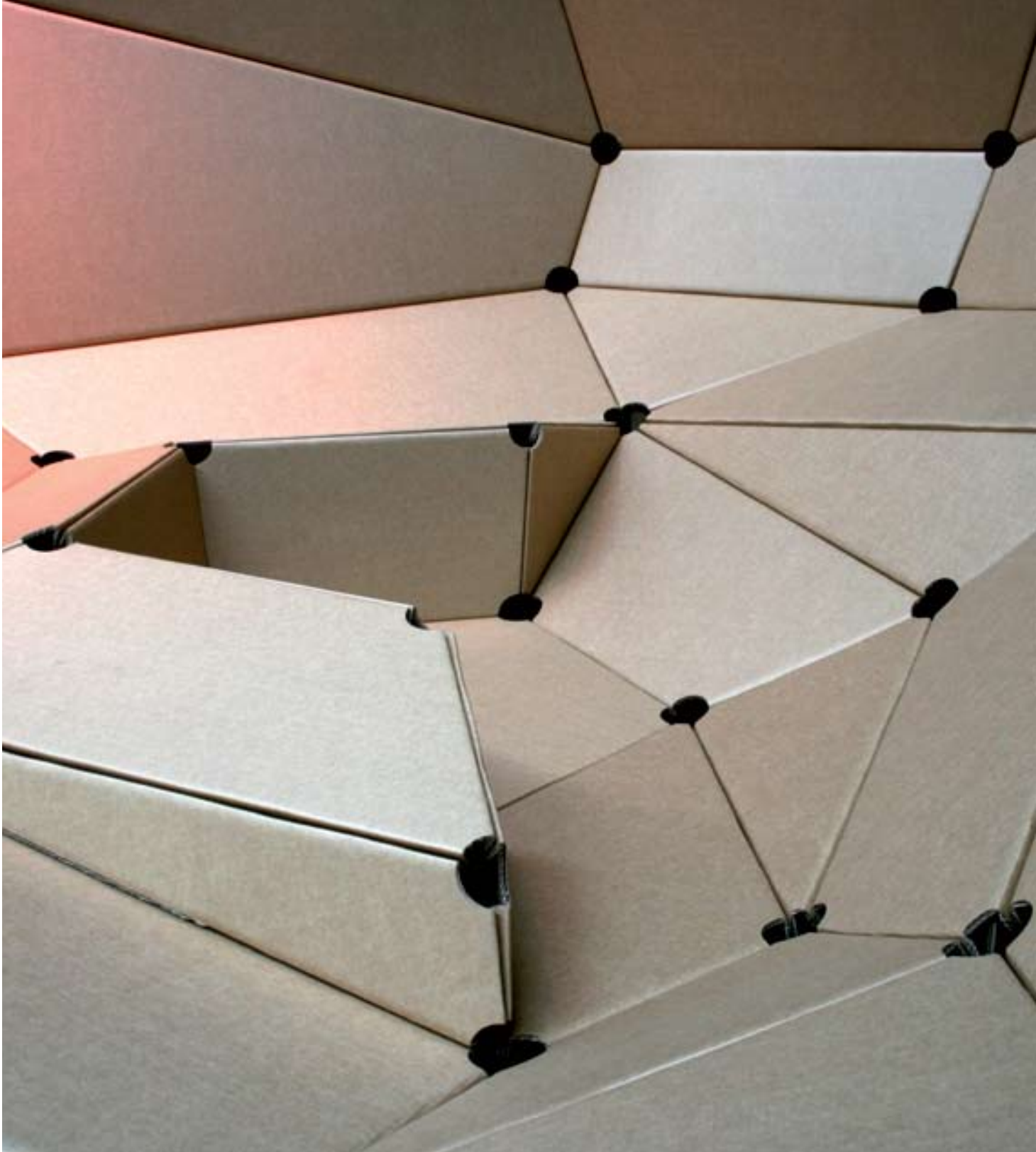
It is the ambition of *Kiss Me Deadly's* "Whatsit" to defy genre, to misbehave, to disrupt narrative conventions and genre expectations. And it is the trouble that it gets into or causes that perfectly exemplifies what motivates me to desire, define, and design the cinematic object, or, put differently, to imagine (cinematically) the worlds that objects make, or end.

dentro de la caja de metal) y ha cambiado de valor (ha abolido la economía en la que se basaban los antiguos bienes). Y, como si no resultase ya sorprendente, la transformación de la que es objeto a lo largo de la película (imaginamos que es una cosa hasta que se convierte en otra distinta) complica la lógica esencial del cine negro y los objetos que diseña e imagina. El crimen de la película se “resuelve” en general (sabemos quién mató y “por qué”) pero el misterio de “Loquesea” permanece (de dónde vino, cómo se adquirió, quiénes son los villanos a los que nos enfrentamos ahora).

En otras palabras, algo que considerábamos simple atrezzo se convierte en el personaje más fascinante, el único cuyas acciones están a la medida del mundo que habita. Ya que al final parece el único que sabe que está en una película de ciencia ficción, y cómo el resto de los personajes son incapaces de poseerlo (es decir, de entender su potencial), sigue su propia lógica mediante la detonación (de forma que nadie puede ya conseguirlo). Las energías que representa (destrucción a escala planetaria) sobrepasan los límites de lo que el cine negro puede contener. “Boom”.

El propósito de “Loquesea” en *El beso mortal* es desafiar el género, portarse mal, perturbar las convenciones narrativas y las expectativas de este tipo de películas. Y es este problema que crea o en el que se involucra lo que ilustra a la perfección qué me lleva a desear, definir y diseñar el objeto cinematográfico o, en otras palabras, a imaginar (cinemáticamente) los mundos que los objetos crean. O destruyen.







=====

LANDSPACE (2008)

¿Por qué permitimos que nos digan cómo tenemos que sentarnos? La idea surgió durante un picnic en un parque, cuando seis amigos adoptaron seis posturas cómodas para sentarse. *LandSpace* huye de la dictadura impuesta por el mobiliario moderno, que sin duda controla cómo nos sentamos y cómo interactuamos. En esta composición se proponen seis maneras diferentes de descansar; el resto de elementos de transición constituyen un sistema de asiento que no pretende subestimar a los ya existentes, sino que simplemente reclama interacción e interpretación.

LandSpace está construido a partir de más de 300 trozos de cartón ondulado y reciclado de nueve milímetros, acoplados unos con otros y unidos mecánicamente para crear un mueble de 20 metros cuadrados capaz de soportar el peso de hasta 25 personas.

=====

LANDSPACE (2008)

Why do we accept being told how to sit? Stimulated by six friends finding six different positions of comfort during a picnic in a park, *LandSpace* disposes of the dictatorship of modern furniture controlling how we sit and interact. Six different types of resting positions are intended and the remaining transitional elements produce a seating system that demands interpretation and interaction rather than defaulting to the existing.

LandSpace is constructed using over 300 pieces of 100 per cent recycled nine millimetre fluted cardboard. They are interlocked and mechanically attached to create a 20 square metre piece of furniture that has been tested to hold over 25 people.

URQUIOLA/BERGHINZ

=====

EXHIBITION DESIGN

The Exhibition is a forest that contains ideas, through which the visitor “looses” or “finds” her/his path in a chosen or instinctive way.

A “mental adventure” in a space that physically reflects the new liberated relationship between art, design and the individual. This environment is developed by superimposing materials that are taken from various contexts and have been re-defined. Poor, ready-made materials such as Swedish army nets or industrial adhesive tapes working together in a hexagonal composition that through its diverse height and lengths creates a dynamic space that can easily be multiplied. The graphic on the floor leads the visitors along all parts of the installation.

Nowhere/Now/Here invites everyone to make their own interpretation of the space and relate with it in a fresh new context.

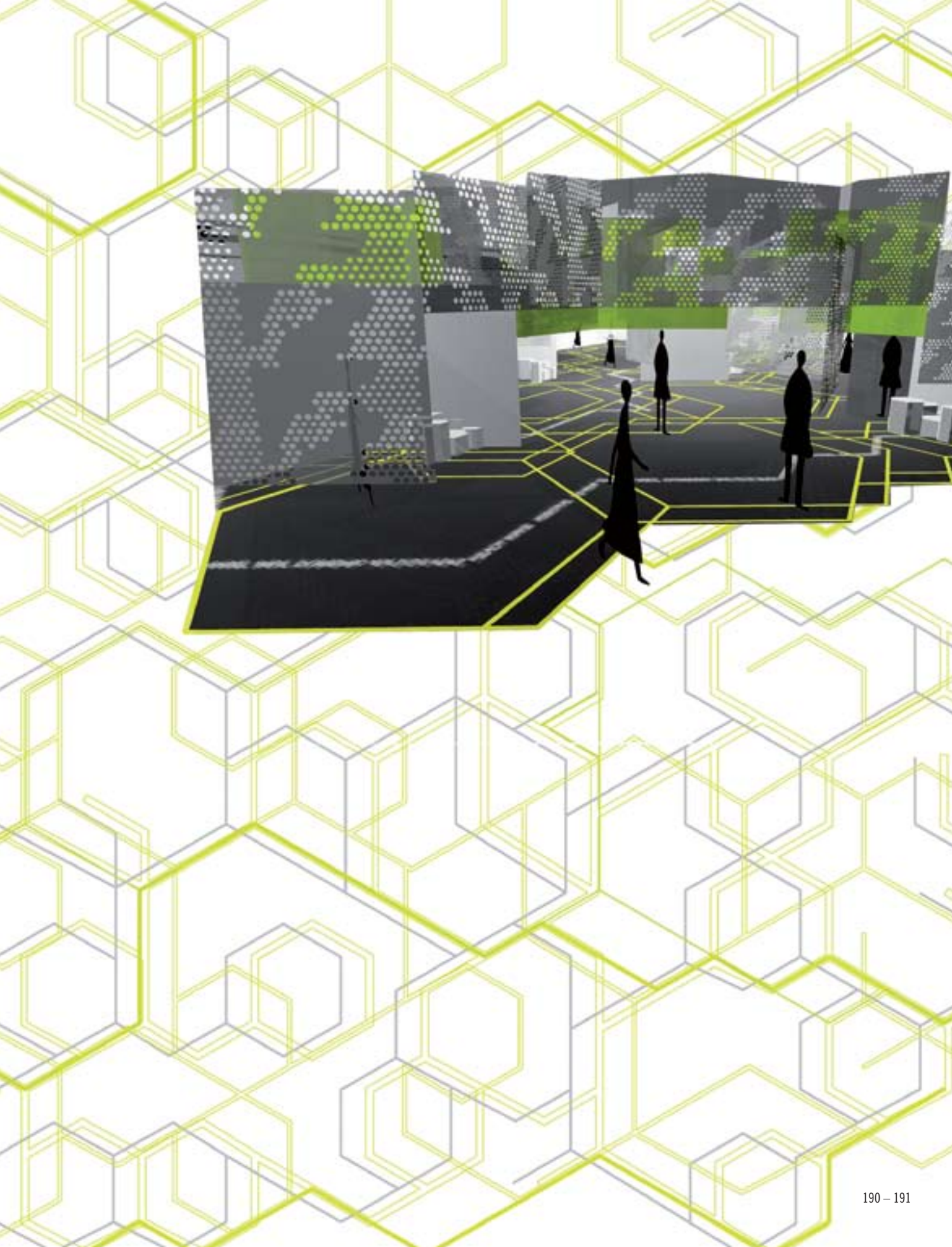
=====

DISEÑO DE LA EXPOSICIÓN

La Exposición se concibe como un bosque de ideas, a través del cual el visitante “pierde” o “encuentra” su camino instintiva o intencionadamente.

Una “aventura mental” en un espacio que refleja físicamente la novedosa y liberada relación que existe entre el arte, el diseño y los individuos. Este entorno se consigue mediante la superposición de materiales procedentes de varios contextos que han sido previamente redefinidos. *Ready-mades* realizados con materiales pobres, como redes militares suecas o cintas adhesivas de uso industrial, convergen en una composición hexagonal que crea, a través de sus diferentes alturas y longitudes, un espacio dinámico que se multiplica sin dificultad. El gráfico sobre el pavimento guiará a los visitantes por toda la instalación.

Nowhere/Now/Here nos invita a realizar nuestra propia interpretación del espacio y a interactuar con él en un contexto inesperado.



ENSAMBLAJE / ABSORBER / DIALOGOS / SUBVERSION
ASSEMBLAGE / ABSORB / DIALOGUES / SUBVERT

ENSAMBLAJE / ABSORBER / DIALOGOS / SUBVERSION
ASSEMBLAGE / ABSORB / DIALOGUES / SUBVERT

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO &
DIEGO SANMARTÍN

*Goods to think with, good to think with.*¹

According to anthropologists and the *Nouveau Petit Robert* (which is not *nouveau*, let alone *petit*, but is famous for being a good dictionary), “Bricolage” (DIY) was originally a *Travail dont la technique est improvisée, adptée aux matériaux, aux circonstances*, meaning work realised with improvised techniques, adapting to certain given materials and circumstances.

That this term, in French, also means “bungle” should not come as a surprise if we take into account that it was precisely in France where all the mothers of all of the world’s Academia were born. Because, what is “Academia” if not a way of inventing, sanctioning, institutionalising and fossilising the “canon”, which will be the only and unquestionable measure of “good taste”?

Sometimes having limits is more arousing than absolute freedom. Freedom is usually just an illusion, just obliviousness of the border.

The time has come to start dancing to whatever is playing. Not just to join ‘em because we can’t beat ‘em. But to summon a storm of good sense. It is about time.

The ecstasy of rolling bicycles, the vertigo of chairs in a state of equilibrium. A city upholstered by teddy bears filled with rubbish. Political manifestos set against a golden crisp packet background. Or survival aesthetics.

Goods to think with, good to think with.

It is also possible to DIY with people. People work together. When it comes to working experience, two plus two is much more than four. And, leaving maths aside, those who have tried it say that it is a very pleasant experience.

Good workers working. Good to work with.

1. Sherry Turkle. *Evocative Objects*

Walter Benjamin. *The Author as Producer*
Claude Lévi-Strauss. *The Savage Mind*

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO Y
DIEGO SANMARTÍN

*Goods to think with, good to think with.*¹

El bricolaje, al principio de los tiempos —es decir, según los antropólogos y el *Nouveau Petit Robert*, que no es ni *nouveau* ni, desde luego, *petit*, pero tiene fama de buen diccionario— era un: *Travail dont la technique est improvisée, adptée aux matériaux, aux circonstances*. Es decir: un trabajo realizado con una técnica improvisada, adaptada sobre la marcha a unos materiales y circunstancias dadas.

Que el término también signifique en francés “chapuza” no debe extrañarnos si tenemos en cuenta que fue precisamente en Francia donde nacieron las madres de todas las Academias que hay en el mundo. Porque, ¿qué es una Academia sino una forma de inventar, sancionar, institucionalizar y fosilizar el canon, ese canon que a partir de un determinado momento será unidad de medida incontestable del “buen gusto”?

A menudo, el hecho de encontrarse limitado es más estimulante que la libertad absoluta.

Y además es que en la mayoría de los casos esa libertad no es más que una ilusión, no es más que incapacidad para percibir los límites.

Hoy es día de arrancarse a bailar con lo que sea que suene. Y no para unirse al enemigo, ya que no podemos con él, sino para conjurar una tormenta de sentido común. Que ya va siendo hora.

El éxtasis de las bicicletas en marcha, el vértigo de las sillas en equilibrio. Una ciudad tapizada de ositos de peluche rellenos de inmundicias. Manifiestos políticos sobre fondo de dorados de bolsa de patata frita. O la estética de la supervivencia.

Goods to think with, good to think with.

También se puede “bricolajear” con personas, con lo que esas personas saben hacer y con lo que aprenden a hacer cuando ven hacer a otras personas con las que se les pone en contacto. Y, a decir de los que lo han probado, da mucho gusto.

Good workers working. Good to work with.

1. “Objetos con los que pensar, buenos para pensar”
Sherry Turkle. *Evocative Objects*

Walter Benjamin. *The Author as Producer*
Claude Lévi-Strauss. *The Savage Mind*

DANIEL EATOCK

=====

TRANSITIONS (2007)

After viewing *Transitions*, I remembered a QuickTime video I had seen on an avant-garde art website. The film was Hans Richter's *Rhythms 21*, from 1921. The two films are quite similar at times, as both feature wipes from white to black and black to white. But *Transitions* is composed of reductions. Content, duration and sequence are reduced to their simplest form by using the structure of the PowerPoint software. On the other hand, *Rhythms 21* is about expansion. Previous to the creation of Richter's movie, the art of film had been pictorial, almost classical, compared to what was happening in the other arts.

When Richter removed the actors and scenes that ordinarily dominate film he expanded the notions of film, painting and, generally, visual art. *Transitions* reduces the visual overload we now live with to its most basic elements. In my opinion, both films make a clear statement on their respective time periods. They are like two points travelling on the same spiral—one inwards and one outwards.

By Derek Maxwell

=====

ALARM DANCE (2007)

Daniel Eatock spent two months in 2007 living and working in Vilnius (Lithuania). He noticed that car alarms were constantly interrupting the peace. The alarms were so sensitive that even a whisper would set them off. One day, out of sheer frustration, Eatock left his desk, found the car whose alarm had been interrupting his peace every five minutes, and waited patiently for the siren to switch on. When the siren sounded, he started dancing like a madman. He made videos of several of his car alarm dances, never touching the car, only dancing to the sound pollutants.

=====

TRANSITIONS (2007)

Después de ver *Transitions*, me acordé de un vídeo QuickTime que había visto en un sitio web de arte de vanguardia. El vídeo era *Rhythms 21* de Hans Richter (1921). En algunos momentos las dos películas son bastante similares: ambas presentan transiciones de blanco a negro y de negro a blanco. Pero *Transitions* se compone de reducciones. El contenido, la duración y la secuencia se reducen a su mínima expresión gracias a la estructura del software del PowerPoint. Por otro lado, *Rhythms 21* trata sobre la expansión. Antes de la aparición de la película de Richter, el arte del cine había sido pictórico, casi clásico, comparado con lo que estaba ocurriendo en las demás artes.

Cuando Richter eliminó los actores y las escenas que por lo general dominan el cine, expandió las nociones de cine, pintura y demás artes audiovisuales. *Transitions* reduce la sobrecarga de imágenes a la que estamos expuestos hoy en día a su expresión más básica. En mi opinión, ambas películas constituyen una declaración de sus respectivas épocas; son como dos puntos que se mueven en la misma espiral, uno hacia dentro y el otro hacia fuera.

Por Derek Maxwell

=====

ALARM DANCE (2007)

En 2007 Daniel Eatock vivió durante dos meses en Vilnius, Lituania. Durante su estancia se dio cuenta de que las alarmas de los coches interrumpían constantemente la tranquilidad de la ciudad. Eran tan sensibles que incluso un susurro podía hacerlas saltar. Un día, por pura frustración, Eatock se levantó de la silla, fue a buscar el coche cuya alarma había estado interrumpiendo su tranquilidad cada cinco minutos y esperó pacientemente a que la sirena se pusiera en marcha. Cuando sonó, comenzó a bailar como un loco. Se dedicó a grabar vídeos de varios de esos bailes. Nunca tocó los coches; se limitaba a dedicarles danzas a esos grandes contaminadores acústicos.



=====

CHAIR BALANCE (2008)

Designers, painters, and photographers often refer to an image, page, or form as looking “balanced”, a subjective description suggesting that the image, page, or form appears comfortable and harmonious. Everybody remembers being a child and leaning back on only two legs of a chair. A special sensation is created when the body is suspended momentarily, neither falling forward nor backward. The moment the chair inches back, the body reacts by throwing legs and arms forward to counterbalance, resulting in a feeling of butterflies in your stomach.

=====

CHAIR BALANCE (2008)

Tanto diseñadores como pintores y fotógrafos suelen referirse a una imagen, página o forma como algo que tiene un aspecto “equilibrado”. Se trata de una descripción subjetiva que sugiere que una imagen, página o forma tienen un aspecto cómodo y armonioso. Todos recordamos cuando, de niños, nos apoyábamos sobre las dos patas traseras de una silla; cuando el cuerpo queda en suspensión momentáneamente: ese instante en el que no cae ni hacia delante ni hacia atrás, sentimos una sensación especial. Cuando la silla empieza a caer hacia atrás, el cuerpo reacciona estirando los brazos y las piernas hacia delante para contrarrestar el peso, lo que resulta en una sensación de mariposas en el estómago. El equilibrio es el esfuerzo por mantener la inmovilidad, algo que se consigue con movimientos y ajustes constantes que fijan el punto de equilibrio.





=====

RECETAS URBANAS (2007)

For the last decade Santiago Cirugeda has been developing subversive projects in different areas of urban reality which help him to tolerate our complicated social life. His projects range from systematic occupations of public spaces with containers to prosthetics specially built for façades, courtyards, roofs and even vacant lots. And all this happening somewhere between the legality and illegality which reminds us of the huge control we are constantly under. For that purpose, he has generated protocols of action appearing in several mass-media, websites and publications. The author only warns us as follows: "All urban recipes are for public use, and any citizen wishing to, can use them for their strategic and legal development. A comprehensive study of the different locations and urban situations citizens wish to intervene in is strongly recommended. Any physical or intellectual risk as a result of using such recipes is the responsibility of the citizen."

=====

RECETAS URBANAS (2007)

Santiago Cirugeda desarrolla desde hace diez años proyectos de subversión en distintos ámbitos de la realidad urbana que le ayuden a sobrellevar nuestra complicada vida social. Desde ocupaciones sistemáticas de espacios públicos con contenedores, hasta la construcción de prótesis en fachadas, patios, cubiertas e incluso en solares. Todo ello negociando entre la legalidad e ilegalidad, para recordar el enorme control al que estamos sometidos. Para ello genera protocolos de actuación que muestra en distintos *mass-media*, webs y publicaciones. Sólo advierte de lo siguiente: "Todas las recetas urbanas son de uso público, pudiendo ser utilizadas en todo su desarrollo estratégico y jurídico por los ciudadanos que se animen a hacerlo. Se recomienda el estudio exhaustivo de las distintas localizaciones y situaciones urbanas en las que el ciudadano quiera intervenir. Cualquier riesgo físico o intelectual producido con el uso de las mismas correrá a cargo del ciudadano."



DWELLINGS ON ROOFTOPS

=====

SANTIAGO CIRUGEDA

What is the housing situation in Spain, you ask? It's not good, we know the story. And it isn't because of a lack of housing programmes, royal decrees, European regulations, leasing incentives, right-to-housing legislation and endless regulatory and legislative measures that represent the public authorities' attempt to provide a solution, however clumsy, to citizen access to improved decent housing.

I mean, comments like the one I heard three months ago from the president of the Andalusian association of private developers, who said: "we need more land and greater funding... because the economy is propped up by two things, tourism and construction", are enough to send shivers down your spine. Where is the money for research and sustainable development, new technology, company creation? You would really have to be clumsy, if that's the word for it, to set out to use up a limited resource like land. Don't forget, we're at the bottom of the list of European countries in terms of R+D.

Everybody knows that hundreds of thousands of houses are empty because they have been abandoned or are in bad condition, or simply due to property speculation. These should obviously be the principal target for government intervention. If you add the thousands of obsolete, disused public buildings that could form the base for wonderful architectural refurbishment projects, we would be looking at gaining an enormous number of square meters of housing. This would go a long way towards alleviating the problem, while avoiding the need to prey on our land. The crisis that has Spain in its grip should lead governments to encourage, or at least allow, self-organised citizens to bring these empty buildings to life.

But sometimes politicians are clueless. Several times, politicians commenting on housing creation measures have suggested to me that they are "very European" and not really applicable to our society. They mean the management cooperatives for rental public housing (see Cobijo and Sostre Civic).

I remind them that most of our legal frameworks come from other European countries like Holland and France, and that I'm sure it would be possible to apply some of these "foreign" solutions here. Unfortunately, it would happen very slowly, because there is almost no institutional support. I'd also bet that the majority of the population who have "grown used to the mortgage system" would have no interest in it at all.

There lies one of our major social problems. Pathetic as it sounds, our society lacks the critical mass required to exert real pressure. Just think back to the recent demonstrations in favour of housing minority groups burning themselves out on the streets. But we are part of the "social force" that aims for a growing presence and an increasingly important role in the opinions and decisions of the social and cultural life of cities... and that's something we can't abandon.

But I'm sick of complaining, so I'll share a little solution with you, one of the many that could be put into practice.

Urban Situation no. 16

A Group of friends assemble a non-legal dwelling on a communal rooftop

Madrid, March 2008

IMPLEMENTATION UNIT 16

A group of friends builds a non-legal (neither legal nor illegal according to Spanish law) dwelling on a communal rooftop, rescuing a collective activity with a long tradition: erecting buildings on rooftops and terraces

=====

SANTIAGO CIRUGEDA

¿Que cómo va el tema de la vivienda en España?; pues mal, ya sabemos. Y no es por falta de planes de vivienda, reales decretos, normativas europeas, incentivos al arrendamiento, leyes del derecho a la vivienda y un número incesante de soportes normativos y legislativos, que esbozan una intención de los poderes públicos de dar solución, aunque sea de manera torpe, al acceso de la ciudadanía al disfrute de una vivienda, mejor, digna.

Y es que con comentarios como el del presidente de la Asociación Andaluza de Promotores Privados, al que escuché hace tres meses decir: “necesitamos más suelo y mejor financiación ... porque las dos muletas de la economía son el turismo y la construcción”. Pues a uno le entra como escalofríos. ¿Dónde está el dinero para investigación y desarrollo sostenible, nuevas tecnologías, creación de empresas? Y es que es de torpes, o de otra cosa, el pretender agotar un recurso limitado como el territorio. Recordemos, somos el último país en Europa en I+D.

Sabido por todos son las cientos de miles de casas vacías que hay, por abandono, ruina o por mera especulación. Obviamente debe ser objetivo principal de la intervención de la administración. Si a eso se le unen los miles de edificios equipamentales públicos, obsoletos y fuera de uso, que podrían ser base de estupendos proyectos de remodelación arquitectónica, conseguiríamos un número de metros cuadrados de vivienda, que paliarían dicho problema, a la vez de evitar la depredación de nuestros territorios. La crisis que ahora se implanta en España, debería fomentar, o como poco permitir, que aquellos ciudadanos que se auto-organicen pudieran dar vida a esos edificios vacíos.

Pero es que a veces los políticos no se enteran. No pocas veces me ha pasado que algún político me hace un comentario sobre los mecanismos de creación de vivienda que se proponen, aludiendo a que “son muy europeos”, y poco aplicables a nuestra sociedad. Se refieren a las cooperativas de gestión de viviendas públicas en alquiler (ver Cobijo y Sostre Cívico).

Yo le recuerdo que la mayoría de nuestros soportes legales vienen de otros países europeos como Holanda y Francia, y que estaba seguro de que se pueden aplicar algunas de estas soluciones “extranjeras”. La pena es que se haría muy poco a poco, porque el apoyo institucional es casi nulo. Además puedo garantizar que a la mayoría de población “acomodada al sistema de hipotecas”, ni siquiera le interesa.

Ahí reside uno de nuestros grandes problemas sociales; es patético, pero nuestra sociedad carece de una masa crítica suficiente para hacer una verdadera presión. Sólo tenemos que recordar las últimas manifestaciones por la vivienda, grupos minoritarios en la calle agotando sus fuerzas. Pero somos parte de ese “poder social” que intenta tener una presencia y protagonismo cada vez mayor en la opinión y decisiones de la vida social y cultural de las ciudades. Y eso no se puede abandonar.

Como estoy harto de quejarme, os doy una pequeña solución, de las muchas que se pueden de aplicar:

Situación Urbana nº 16

Grupo de amigos que montan vivienda alegal en azotea comunitaria

Madrid, marzo de 2008

UNIDAD DE EJECUCIÓN 16

Grupo de amigos que montan vivienda alegal en azotea comunitaria, recuperando una acción colectiva con marcada herencia histórica, como es construir en azoteas y terrazas con el fin de dar solución al acceso a

MONTAJE DE VIVIENDA

ACABADOS Y CUBIERTA

FICHA Nº 06

MATERIALES	
Chapa grisada "QTY": 1000 x 1300 mm. 8 unidades. 14,8 m ² . Chapa grisada "QTY": 1000 x 1000 mm. 8 unidades. 14,8 m ² .	Paneles de acabado interior en panel "block" 100 x 210 cm. 10 unidades. 21,00 m ² .
Chapa grisada curvada sistema "QTY". 1000 mm. 20 unidades. 10,4 m ² .	Paneles de acabado exterior "block". 100 x 210 cm. 20 unidades. 21,00 m ² .
Particiones en chapa plegada 900.	
Perfil en L de chapa plegada 100 x 100 mm. 22 m.	

3

HERRAMIENTAS.

PROTECCIONES INDIVIDUALES.

as a way of providing access to housing for people with low financial means. The lightweight, dry construction dwelling has a timber framework, a steel structure and lightweight wall elements. It is strictly non-masonry. The whole system is reversible and can be taken apart without causing any damage to the structure of the building on which it is placed—an essential requirement of the Civil Code for personal property—thus allowing reversible apartments to be erected on rooftops and creating rental housing without land costs. It includes an internal agreement signed by representatives of the co-owners association, setting out the tenant's rights and obligations to ensure peaceful coexistence, and the electricity connections and hook-up to down pipes and the water supply. These are to be carried out through the apartment located on the uppermost floor. The rental agreement to justify the payment of the community charges and the registration of the new tenant with the local council can also be formalised with the owner of this top-floor apartment.

Procedure

In our case, the need to extend living space, which can arise for many reasons depending on personal circumstances, led us to non-legally build one room and one bathroom on the rooftop of the building.

Materials brought up manually rather than using noisy machinery, debris taken away in vans at night, container-decoys in the area for a minor refurbishment in a neighbouring building, camouflaged storage, and, in more complicated cases, scaffold-screens that allow the facade of a property subject to conservation to disappear and reappear in a very short time. All of these operations are carried out quickly by construction experts wearing camouflage gear.

Even so, it is common to obtain a minor works permit, without the technical specifications, for a real refurbishment and extension in order to prove, in the unfortunate event of an inspection, a document proving a certain attempt or willingness to legalise the works in progress.

There is also the option to draft an internal agreement between the owners or renters and the new tenants. *Recetas Urbanas* [Urban Prescriptions] provides assistance in drafting these agreements, as in the following example:

INTERNAL AGREEMENT

By and between

The community of co-owners of the building located at number XXX, XXX Street, hereby represented by:

(list)

hereinafter, the Community, Mr XXX, hereinafter the New Tenant, and Mr Santiago Cirugeda, hereinafter the Architect, who hereby declare:

FIRST

That the community will allow the new tenant to install a reversible, dry construction building on the roof of the building. The apartment shall be built in accordance with the plans by the architect Santiago Cirugeda, who accepts responsibility for the stability of the apartment and the rooftop on which it is to be installed.

Said construction shall be similar to other extensions and storage rooms that can be seen in many neighbouring buildings. In this case, in compliance with municipal by-laws, the construction shall not exceed 30% of the area on which it is to be installed.



SECOND

That the assembly costs shall be met by the New Tenant, who shall, as far as possible, avoid causing any inconvenience as a result of moving building materials onto the roof. The assembly process does not require the use of heavy machinery and shall be carried out during working hours and on weekends.

THIRD

For the use of the roof, the New Tenant shall pay a monthly rental of 200 euros for a period of five years, which shall be used in benefit of the Community. Likewise, the New Tenant shall pay the Community charges in force during the period in which the apartment remains in place.

FOURTH

The electricity connections and hook-up to down pipes and the water supply shall be carried out through the apartment located on the uppermost floor. The rental agreement to justify payment of the community charges and the registration of the new tenant in the local council can be formalised with the owner of said apartment.

FIFTH

The apartment shall not be transferable through a sale contract. The use of the apartment is strictly reserved for the above-mentioned New Tenant and his partner. The New Tenant shall be subject to the same regulations for sharing the building that are applicable to the rest of the tenants, with special emphasis on respecting rest times and peaceful coexistence between residents.

SIXTH

The costs of any building work carried out to facilitate access to the rooftop, as well as any possible damage caused as a result, shall be met by the New Tenant.

SEVENTH

Any requirement from the public authorities for the purpose of formalising and establishing the legality of the agreement shall be met under the responsibility of the Architect.

CONVENIO DE RÉGIMEN INTERNO

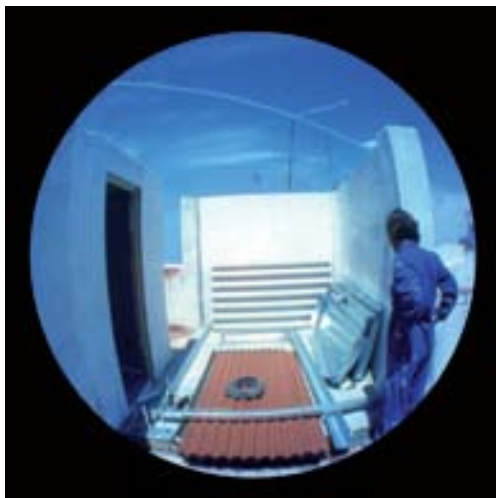
La comunidad de copropietarios, del inmueble situado en el número XXX de la calle XXX, y cuyos representantes: (listado), a partir de ahora, la Comunidad, reunidos con :

D. XXX, a partir de ahora el Nuevo Inquilino, y

D. Santiago Cirugeda, a partir de ahora el Arquitecto, firman el presente convenio.

PRIMERO

La Comunidad permitirá que el Nuevo Inquilino instale en la cubierta superior del ático una vivienda reversible, de obra seca, de acuerdo al proyecto del arquitecto Santiago Cirugeda, que se hace responsable de



la estabilidad de la misma y de la azotea en la que se instala.

Dicha construcción se equipara al resto de ampliaciones de viviendas y trasteros que se pueden observar en numerosas edificaciones vecinas. En nuestro caso, nunca superará el 30% marcado por la ordenanza municipal, de la superficie donde se instala.

SEGUNDO

Que el Nuevo Inquilino correrá con los gastos de montaje y evitará, en la medida de lo posible, cualquier inconveniente a la hora del acopio y subida de materiales. El montaje, que no necesita maquinaria ruidosa, se hará en horas laborales, y fines de semana.

TERCERO

Por el uso de dicha cubierta, el Nuevo Inquilino pagará un alquiler mensual de 200 euros, durante cinco años, que revertirá en beneficio de la Comunidad. Igualmente afrontará los gastos de comunidad que estén en vigor, por tiempo indefinido, durante el cual estará la vivienda instalada.

CUARTO

Las acometidas eléctricas y conexión con bajantes y tomas de agua, se realizarán a través del inmueble situado en el ático, pudiendo formalizarse con el propietario del mismo, el contrato de arrendamiento que justifique el ingreso a la Comunidad, y el empadronamiento del Nuevo Inquilino.

QUINTO

No se podrá transmitir por venta dicha vivienda, quedando el uso reservado al Nuevo Inquilino en cuestión y a la pareja del mismo. El régimen de convivencia será el mismo que asumen el resto de inquilinos, primando el respeto al descanso y la buena convivencia entre los mismos.

SEXTO

Cualquier obra para facilitar el acceso a la azotea, así como cualquier daño que se pudiera generar en la misma, correrá a cargo del Nuevo Inquilino.

SÉPTIMO

Cualquier solicitud por parte de la administración que pueda ser requerida para la estabilización del in-



Emancipation

I think there are enough arguments in favour of carrying out certain acts of Civil Disobedience on a regular basis, and I want to go further than simply justify the illegal acts in question on the basis of the number of Disobedient Persons involved. I want to generate reasonable doubt on the legitimacy of interventions on dwellings built as a legitimate consequence of the housing requirements of citizens.

The evidence of the development of these illegal activities expresses liberating urges that produce a—temporary—emancipation of the ordered and restrictive structures of urban life. The general alienation, at all levels, of a pathetically well-off society is instantly destroyed by those who subversively carry out these kinds of actions, which not only provoke changes in the controlling, standardising structures, but also function as parodies that show up these structures' inability to fence-in a complex reality.

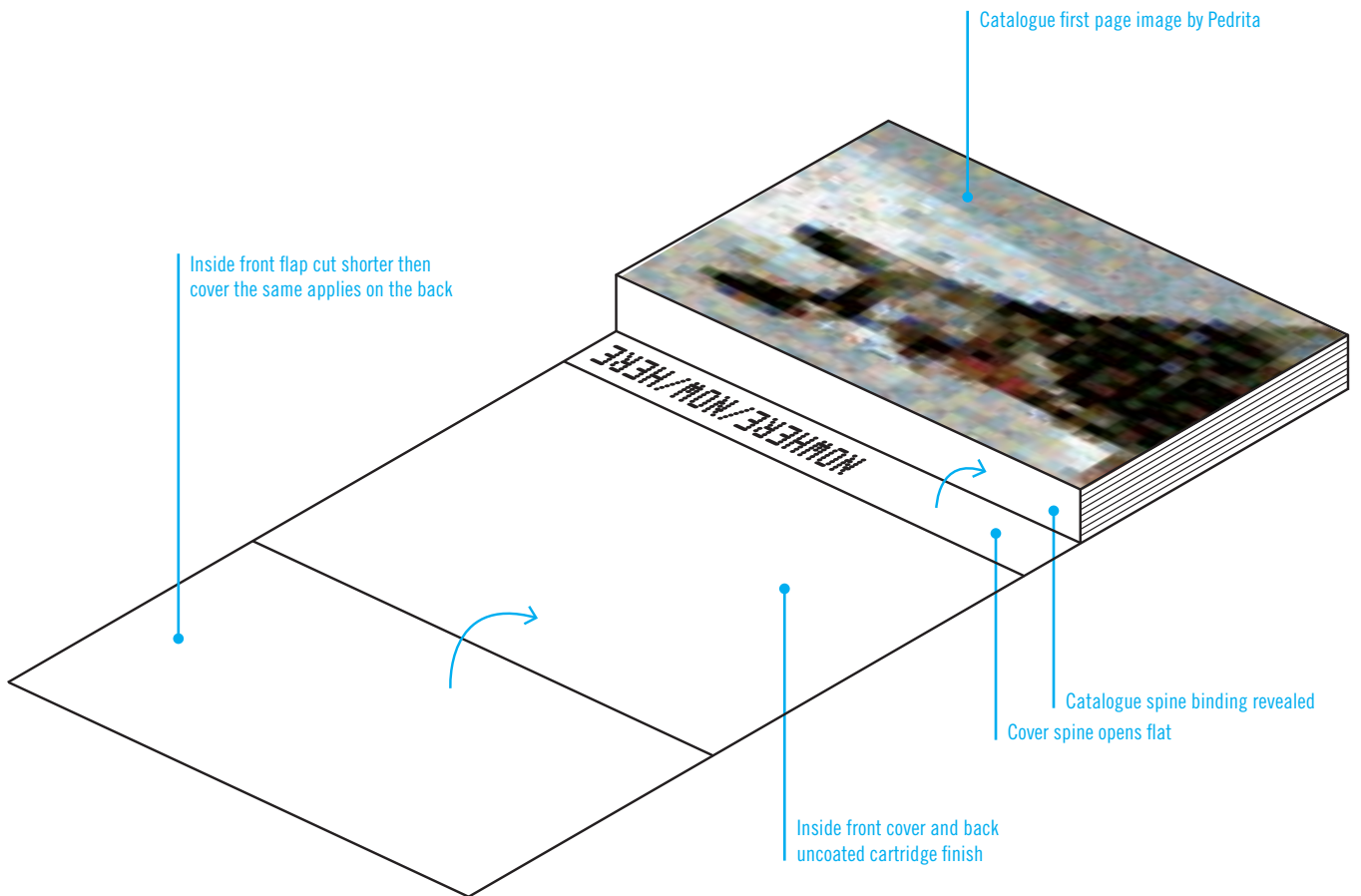
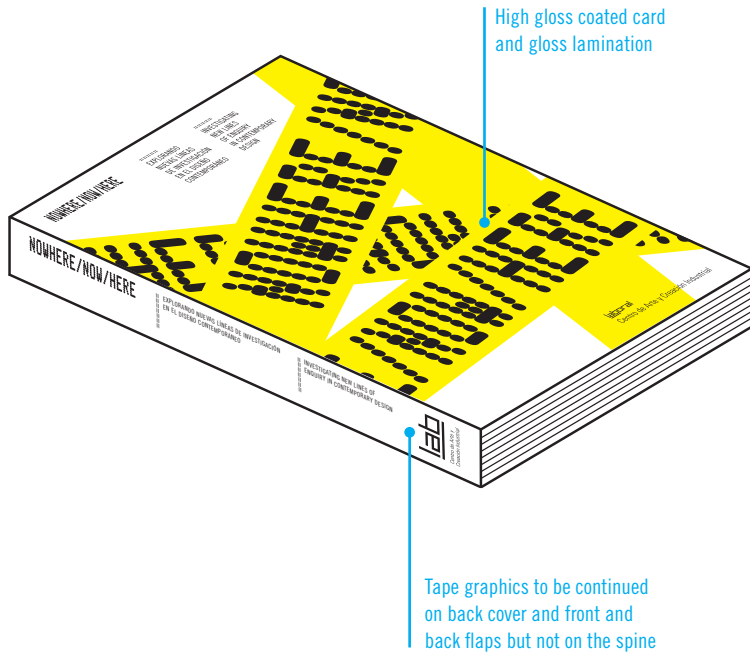
mueble, así como la constitución de la legalidad del mismo, será solucionada bajo la responsabilidad del Arquitecto.

La emancipación

Creo argumentado suficientemente que ciertas Desobediencias Civiles deben ser cometidas con cotidiana asiduidad, y que más allá de justificar la ilegalidad cometida en virtud al número de Desobedientes existentes, quiero que aparezca una duda razonable sobre la legitimidad de intervenir en los inmuebles construidos como desarrollo legítimo de las necesidades de vivienda para el ciudadano.

La evidencia del desarrollo de estas actividades ilegales describe unos impulsos liberadores que producen una emancipación temporal de las estructuras ordenadoras y limitadoras de la auténtica vida urbana. La alienación generalizada de los grupos humanos a una sociedad patéticamente acomodada, a todos los niveles, queda instantáneamente destrozada por aquellos que de manera subversiva cometen semejantes acciones, que más allá de producir cambios en las estructuras homologadoras y controladoras suponen una parodia que evidencia las incapacidades de las mismas para acotar la compleja realidad.





THE STUDIO OF FERNANDO GUTIÉRREZ

PRINT SPECIFICATIONS

COVER:

PAPER STOCK: Sarrió Eurocote 350g/m² one sided high gloss card

FINISH: Gloss lamination on outer cover uncoated inside cover

INSIDE PAGES:

PAPER STOCK: Torraspapel Creator Vol 115g/m²



=====

IDENTIDAD DE LA EXPOSICIÓN Y DISEÑO DE CATÁLOGO

La identidad de *Nowhere/Now/Here* se inspira en la inmediatez de los elementos y los objetos expuestos. El Estudio de Fernando Gutiérrez se ha inspirado en una tipografía bastante prosaica denominada Checkout Condensed que, no obstante, no suele utilizarse con este tamaño.

A lo largo de la Exposición, se ha recurrido al uso de cinta industrial como forma de guiar al visitante, creando una ruta, delimitando zonas o identificando los diferentes conceptos; un procedimiento que se ha replicado también en el catálogo. La encuadernación puede parecer convencional al verlo cerrado; sin embargo, una vez abierto, muestra una apariencia inacabada que sirve para resaltar el proceso físico de la publicación como producto. Se trata de un tributo a la encuadernación, proceso al que por lo general no prestamos atención.

=====

EXHIBITION IDENTITY & CATALOGUE DESIGN

The identity for *Nowhere/Now/Here* is inspired by the immediacy of the Exhibition elements and items. For the typographical spirit, The Studio of Fernando Gutiérrez has drawn inspiration from a conventional mundane ticket print out typeface called Checkout Condensed. You don't normally see this font used so large.

Throughout the Exhibition tape is used for navigation as a form of creating a guiding route or area, identifying the different concepts, and this has been echoed within the catalogue. Although the catalogue looks conventionally bound when closed, once opened the binding is revealed showing what looks like unfinished binding. Thus, the physical process of the catalogue as a product is highlighted. This is something The Studio of Fernando Gutiérrez wanted to celebrate, as we don't normally see or are not aware of the binding process.

MAUD TRAON

=====

POST APOCALIPTICAL SERIES (2006-2007)

“La hierba crece desde el medio. ¿Cómo podemos crear algo único, crear sentido a partir de esta amalgama caótica de objetos, de nombres propios y de referencias a nuestra vida cotidiana?” (Gilles Deleuze). En su trabajo, Maud Traon intenta comprender la nueva red de signos y símbolos con los que convivimos y entre los que nos movemos. El resultado es un popurrí de referencias, técnicas y estéticas que pretenden deshacerse de las codificaciones comunes e hitos sociales que solemos dar por válidos. Un mundo de arenas movedizas en el que uno tiene que buscar su propio ser para construir y reconstruir los nuevos valores reales que todos parecemos buscar.

=====

POST APOCALIPTICAL SERIES (2006-2007)

“Grass grows from the middle. How can we create uniqueness, develop sense from this chaotic mass of objects, of proper names and references that account for our everyday life?” (Gilles Deleuze). In her work, Maud Traon tries to understand the new network of signs and symbols we are living and moving in. The output is a cross-over of references, techniques and aesthetics which aim to erase the usual codifications and social landmarks we used to hold on to. A world of quick sands where one has to look for one's self in order to build and rebuild the new real values it seems we all are looking for.







=====

Foto: Moti Fishbain

=====

PARKENLICHT (2008)

Today, headlights are designed as integral to automobile morphology, positioned on the sides of the front—like eyes, a testimonial memory of the lanterns used to define the width of a horse drawn carriage on a dark road. An intriguing object in its own right, it embodies achievements of design and engineering; incorporating mechanics, electronics and optics with multiple materials and colours and infinite shapes and surfaces. Amidov's fascination with the headlight began when holding such an object, with no car to distract, its complexity and volume reviled like an iceberg out of water. When transferring the headlight from its rich natural surroundings to the indoors, Amidov felt compelled to let its personal characteristics lead to a new stand-alone object. The components were reworked with an eye on typologies from the Lighting Design field. The works are part of a series of objects that emerged from a "studio study" process, reflecting on and generated from disembodied automobile headlights.

=====

PARKENLICHT (2008)

Hoy en día, los faros se diseñan para que queden totalmente integrados en la morfología de los automóviles, a los lados en la parte frontal, como si de ojos se tratara. Son un recuerdo testimonial de los faros empleados para definir la anchura de los carros de caballos en un camino oscuro. Un faro es un objeto intrigante en sí mismo y lleva tras de sí multitud de logros de diseño e ingeniería: incorpora mecánica, electrónica y óptica, combinando materiales y colores e infinitas formas y superficies. La fascinación de Amidov por los faros comenzó al sostener uno de ellos entre sus manos, sin ningún coche que desviara la atención; su complejidad y su volumen surgieron de repente, como un iceberg del agua. Al sacar el faro de su contexto habitual, al observarlo aisladamente, Amidov dejó que sus características personales dieran lugar a un nuevo objeto autónomo. Los componentes se reinterpretaron con la mirada puesta en el campo del diseño de lámparas. Las piezas forman parte de una serie de objetos y lámparas que surgieron de un proceso "studio study" a partir de faros de coche descontextualizados.

MARTA BOTAS & GERMÁN R. BLANCO

=====

RARA DE RARO (2006 - present)

Rara de Raro is a joint project between the designer Marta Botas and the enologist Germán R. Blanco. This venture is the result of several collaborations in different projects and a friendship lasting many years, but above all this project came about thanks to the enthusiasm for working together in non-commissioned projects.

The first version of *Rara de Raro* was called R. Osadía. A wine emerging from the memory which insolently cries out to remind us about the past, which asserts that our ancestors already produced wines, and attempts to recover the tastes of those wines which are not so old and that were drunk in Spain before elegant wineglasses and fastidious formalities were introduced; when wine was drunk for pure pleasure in ordinary Duralex glasses.

Rara de Raro # 2, El año del desastre, dates from 2007 as a result of a late year which devastated most of the vineyards at the Ribera del Duero. This wine is the outcome of frozen grapes taken from hundred-year-old stocks which any enologist would have rejected, becoming from its conception a different work, created with not very noble materials according to the quality standards of today, but which, once concluded, becomes as a whole an incredibly special, unique and perhaps unrepeatabe product.

=====

RARA DE RARO (2006 - actualidad)

Rara de Raro es un proyecto conjunto de la diseñadora Marta Botas y el enólogo Germán R. Blanco. Esta empresa surge tras varias colaboraciones en diferentes proyectos, tras muchos años de amistad y sobre todo por las ganas de realizar juntos trabajos sin encargo.

El primer *Rara de Raro*, el número uno, se llamó R. Osadía. Un vino nacido del recuerdo, que grita con insolencia que nos acordemos del pasado, que reivindica que nuestros abuelos también elaboraban vinos, y que busca recuperar sabores no tan antiguos, los de esos vinos que se bebieron en España cuando no existían ni copas estilizadas ni tantos remilgos; cuando se bebía vino por el simple placer de beberlo y en vaso Duralex.

Rara de Raro nº 2, El año del desastre, surge en 2007 cuando una añada tardía arrasó gran parte de los viñedos de la Ribera del Duero. Un vino que nace de unas uvas heladas de cepas centenarias que cualquier enólogo hubiese rechazado, se convierte desde su nacimiento en una obra distinta, creada con materiales poco nobles según los criterios cualitativos actuales, pero que una vez terminada, en su conjunto, es algo tremendamente especial, único y quizá irrepetible.





OLIVIA FLORE DECARIS & TIAGO DA FONSECA

=====

IMAGINE FOOTBALLS (2008)

El proyecto surgió de una colaboración con Imagine Leather Works, una empresa que fabrica zapatos para bailarines exóticos. Partiendo de su catálogo, enormemente inspirador, y de los 15 minutos que pasaron en sus instalaciones, los diseñadores desarrollaron un método aleatorio para crear balones de fútbol con los restos de su fábrica: balones de fútbol para adultos. Un grupo de objetos simbólicos que tiende un puente sobre dos mundos diferentes, un puente por el que desde hace décadas caminan cogidos de la mano los jugadores de fútbol y los acompañantes exóticos.

=====

IMAGINE FOOTBALLS (2008)

The project was born from a collaboration with Imagine Leather Works, who produces shoes for exotic dancers. From the inspiring catalogue and the 15 minutes at their installations, the designers developed a method of randomness to create footballs with the leftovers from their production, footballs for grown-ups. A group of symbolic objects that bridges two distinct worlds who have walked hand in hand for decades: vigorous football players and exotic escorts.







====
Cut Attachez

=====

VOLUME - FOAM FILLED PATTERN CUT CHAIRS (2007)
The seats are made out of big sheets of pattern paper or wallpaper, filled with expanded polyurethane foam. The folded structure acts as a mould and as “upholstery”.

=====

CUT ATTACHEZ (2007)
Simple runner attachments that allow a drawer to be added to any flat surface. “Two lines with 15 slants are cut into the surface and a sheet of metal is inserted into each in order to have the wooden drawer then simply wedged between them” (Anna Bates, *Icon*, October 2007).

=====

BIN BAG BEAR (2006)
A council bin-man had a peculiar imagination: he could see teddy bears in every object he observed. No one at work could stand his excited cries every time he shouted, “look at that bear...look at that one... don’t throw it into the garbage crusher... nooooo!” Of course he was fired from his job, and lost his family and friends. Yet even though many people thought he was strange, none of them would admit that they too saw the teddy bear bin bags dumped around the streets of London.

=====

VOLUME - FOAM FILLED PATTERN CUT CHAIRS (2007)
Los asientos están hechos con grandes láminas de papel estampado rellenas de espuma de poliuretano expandida. La estructura plegada funciona como molde y como “tapicería”.

=====

CUT ATTACHEZ (2007)
Se trata de rieles muy sencillos que se incorporan a un mueble y permiten colocar un cajón en cualquier superficie. “Se cortan dos incisiones con 15 grados de inclinación en la superficie y se inserta un riel metálico en cada una de ellas de forma que se puede colocar un cajón de madera entre ellos” (Anna Bates, *Icon*, octubre de 2007).

=====

BIN BAG BEAR (2006)
Un basurero municipal tenía una imaginación un tanto peculiar: podía ver un osito de peluche en cada objeto. Ninguno de sus compañeros de trabajo podía soportar sus gritos: “Mira ese oso... mira aquél, no lo tires en el camión... ¡Nooooo!” Por supuesto, le despidieron. Perdió a su familia y a sus amigos. Pero aunque muchos pensaron que era un tipo raro, ninguno de ellos admitiría que también había visto las bolsas de basura con forma de osito de peluche desperdigadas por las calles de Londres.



=====

Bin Bag Bear

ALEJANDRO MAZUELAS

=====

THIS IS NOT A SOUVENIR (2008)

How can we connect the local with the global? How can we adopt a contemporary creative language? And transmit all this from a local Asturian perspective... This region is full of traditions and contradictions, being highly industrial yet also located in stunning natural landscape. Pure chaos... but I love it!

Anyhow, I want to represent the guerrilla attitude of the Asturian people, workers protests... We are a ballsy region, just think of all the battles we fight It's absolutely incredible! Pitched battles in the cities, banners, megaphones... are part and parcel of the image of Asturias.

Metal sheets are another product of Asturias ... Many products are made of metal sheets, because it is a durable, strong and virtually unbreakable material... which can be reused and recycled...

This project transforms these elements into representative objects of this region, a communication tool in the urban space.

- Alejandro Mazuelas. First Prize in the ESAPA/ DesignLAB Industrial Design Contest

=====

THIS IS NOT A SOUVENIR (2008)

¿Cómo vincular lo local a lo global? ¿Cómo adoptar un lenguaje creativo y contemporáneo? Trasladar todo esto a través de la visión asturiana... Así que mira esta región, llena de tradiciones y contradicciones, con un carácter tan industrial y enclavado en un paraíso natural... menudo caos... me encanta.

En fin... yo quiero representar el sentir guerrillero asturiano, las manifestaciones de los trabajadores... porque las que se montan aquí, con el carácter reivindicativo que tenemos...

¡buff!... esto es tremendo. Batallas campales en las ciudades, esas pedazo pancartas, los megáfonos... son un signo inequívoco de Asturias.

La chapa metálica también, es un material "made in Asturias"... aquí se trabaja mucho con él... es duradero, resistente, prácticamente irrompible... se recicla y reusa...

Este proyecto transforma estos elementos en un objeto representativo de esta tierra, una herramienta de comunicación en el medio urbano.

- Alejandro Mazuelas. Primer Premio del I Concurso de Diseño Industrial ESAPA/DesignLAB





=====
Foto: Marcos Morilla



=====

GIJÓN MAGNÉTICA (2008)

The installation presents a chaotic assemblage of electric/electronic objects, commonly found in the houses of the 21st century. The inherent order behind this chaotic assemblage is revealed by the electro-probes. The various objects are arranged by their electromagnetic tunes in order to create a magnetic “orchestra” that the user is able to hear with the probes. Troika wanted to reveal their dreams and inaudible dialogues, while creating an alternative taxonomy of the objects in an apparently chaotic sound organ. Electronic objects have a wide range of electro-tunes: a fridge is bassy and warm, so is a TV screen. A LED display board sounds like medium rain. You can also find percussion in the electromagnetic realm: a wireless telephone will pulse hard bass beats, clocks with seconds will provide damp strokes, the soundscape created by this apparently chaotic sound organ is various, intriguing and ever-changing.

=====

GIJÓN MAGNÉTICA (2008)

La instalación presenta una recopilación caótica de objetos eléctricos/electrónicos, muy comunes en los hogares del siglo XXI. Las ondas amperimétricas revelan el orden inherente que se esconde tras esta recopilación en apariencia caótica. Los diversos objetos están dispuestos según su melodía electromagnética para crear una “orquesta” magnética que el espectador puede escuchar gracias a las ondas. Troika pretende poner al descubierto sus sueños y sus diálogos mudos y crear a su vez una nueva taxonomía de los objetos en un órgano acústico aparentemente aleatorio. Los objetos electrónicos poseen una amplia gama de tonos electrónicos: un frigorífico produce tonos graves y cálidos, igual que un televisor. Los paneles eléctricos LED producen el sonido de la llovizna. En el campo electromagnético también se puede encontrar percusión: un teléfono inalámbrico produce fuertes latidos graves, los relojes con segundero producen golpes húmedos. El espectro de sonidos que produce este órgano acústico es muy variado, intrigante y cambiante.





=====

SOFÁ PROVISIONAL (1995)

Ernesto Oroza designed this seat for the 1996 exhibition, *Agua con Azúcar*. The object shares its characteristics with the thousands of other objects that could be found in Cuba throughout the 1990s. Ernesto Oroza was interested in reconsidering the notion of raw material and swapping it for that of “object-material.” In other words, existing objects were treated as his raw material, a trait also found in the solutions and provisional objects of that characterize period. The “parts” that integrate these objects seem ready to return to their original functions. Along with providing a productive strategy, the alibi of “the provisional” projected the belief that Cubans shared in the transitory nature of the economic and political crisis that befell the Island with the disappearance of Socialist Europe.

The *Sofá provisional* is a precursor to the *Objetos de necesidad*.

=====

SOFÁ PROVISIONAL (1995)

Ernesto Oroza diseñó este asiento para la exposición *Agua con Azúcar* de 1996. El objeto comparte su carácter provisional con otros miles que poblaron la isla de Cuba en los años 90. Le interesaba reconsiderar la noción de “materia prima” trastocándola por la de “materia objeto”, rasgo también presente en las soluciones y objetos provisionales de este periodo. En ellos, las partes u objetos que los componen parecen listos para regresar a sus funciones originales. La coartada de “lo provisional”, además de una estrategia productiva, proyectaba la fe que tenían los cubanos en la supuesta transitoriedad de la crisis política y económica que afectó a la Isla tras la desaparición de la Europa Socialista.

El *Sofá provisional* es el precursor de *Objetos de necesidad*.

THE AESTHETICS OF THE TRANSITION TO PROGRESS AND TECHNOLOGICAL DISOBEDIENCE

=====

ERNESTO OROZA, 2005-2008

This text brings together two recurring subjects of my work. The first has to do with development, specifically with the Cuban way of understanding progress after 50 years of eternal transition to communism. I compiled my earlier thoughts on this in some notes I called “the aesthetics of the transition to progress”, which I draw on now in order to present a particular state of things.

The second deals with “objects of necessity”, a subject I’ve been working on since 1994 that I now return to from the perspective of Technological Disobedience. I’ve tried to use this concept to synthesise and bring together some of the vernacular production practices that emerged in Cuba after the fall of the Berlin Wall.

These two subjects are interconnected. The second is a Cuban response to the never-ending and exhausting “transition to development”. The first, in my opinion, affects anyone who is exposed to the worldwide advertising machine that tries to sell us the idea of a better future. So although these notes focus on the Cuban situation in relation to the global production context, they could also apply to phenomena that occur elsewhere.

The aesthetics of the transition to progress

Most people who belong to the Western cultural regime aspire to attain and successfully remain part of the ideal of human life in which they have been brought up, which includes its own notion of development and its own set of moral and aesthetic values.

From Havana to London, this idea is accepted as a great truth or super-logic of progress. By pursuing it we impose on ourselves the obligation to sleep, eat, procreate and generally live within a single moral technical system.

When we break down this super-logic, we find a repertoire of lesser “truths and assumed logics” that are deeply rooted in all aspects of life. They are like little axioms that reach us (by induction) through contemporary consumer goods and objects. The logic of evolution, quality, functionality and the series seem to be the most frequent.

The logic of evolution hides behind the idea of “new generation” products. Applying this logic to the evolutionary succession of objects presupposes a confidence in the future, as though the next product will necessarily be better than the one before. I think that this logic simply ensures the continuance of the system.

The logic of quality is the most generally accepted and also the one that tends to be manipulated the most. Together with the idea of beauty, it seems to be one of the cornerstones of production and the market today. Taking it for granted implies that a well-made product that works well necessarily equals an economic system that’s made well and works well. According to the prevailing culture of quality, capitalism takes on a superior, desirable status.

The logic of functionality. I strongly believe that our ease in matching objects to functions has more to do with our own imagination than that of the people who make them. Manufacturers and the market take advantage of our innate capacity to find a useful sense to everything.

The logic of the series (or of democratic progress). When we acquire serial objects we satisfy our need for social acceptance and our sense of belonging to contemporary culture. The products we consume make us part of our era and “democratise” our communal journey towards development.

All of these underlying logics condition two greater truths: civilised progress is attainable, and it is a good thing. The ideal of the transition to progress ends up settling in our day-to-day processes, where it is stimulated and solidifies into people’s likes and dislikes, the long-term plans of families and even a country’s economic plans.

LA ESTÉTICA DEL TRÁNSITO AL PROGRESO Y LA DESOBEDIENCIA TECNOLÓGICA

=====

ERNESTO OROZA, 2005-2008

Reúno en estos párrafos dos temas recurrentes en mi trabajo. El primero tiene que ver con el desarrollo, específicamente sobre cómo entendemos los cubanos el progreso tras vivir durante 50 años en un tránsito perenne al comunismo. Mis ideas previas sobre este tema las agrupé en unas notas que titulé la “estética del tránsito al progreso” y las uso aquí para introducir un estado de cosas.

El segundo tópico gira sobre los “objetos de necesidad”. Un tema que trabajo desde 1994 y que estoy revisando desde un nuevo concepto: Desobediencia Tecnológica. Bajo este título he tratado de sintetizar y reúno algunas prácticas productivas vernáculas aparecidas en Cuba tras la caída del muro de Berlín.

Ambos temas están asociados. El segundo es una respuesta cubana al interminable y agotador “tránsito al desarrollo”. El primero, en mi opinión, afecta a todos aquellos expuestos a la orquesta publicitaria mundial que quiere vendernos la idea de un futuro mejor. Es por esta razón que las siguientes notas aún cuando se enfocan sobre la realidad cubana en relación al contexto productivo global, también pudieran describir fenómenos que ocurren en otros lugares.

La estética del tránsito al progreso

Casi todos los individuos que pertenecen al régimen cultural occidental desean alcanzar y permanecer exitosamente dentro de un ideal de vida humana en el cual se les ha educado y que tiene su propia noción de desarrollo y conjunto de valores morales y estéticos.

Este ideal, en La Habana o en Londres, se acepta como una gran verdad o súper lógica de progreso. Al perseguirlo nos imponemos la obligatoriedad de dormir, comer, procrear y vivir -en sentido general-, dentro de un sistema técnico moral único.

Si desmenuzamos esta súper lógica, encontramos un repertorio de “verdades y lógicas” menores enraizadas en todos los niveles de la vida. Son como pequeños axiomas y nos llegan (inducidos) a través de los objetos y bienes de consumo contemporáneos. Los más recurrentes parecen ser las lógicas de la evolución, de la calidad, de la funcionalidad y de la serie.

La lógica de la evolución se disfraza bajo el concepto “nueva generación”. Aplicado a la sucesión evolutiva de los objetos, presupone una confianza en el porvenir, como si fuera indiscutible que el siguiente producto será mejor que el precedente. Creo que esta lógica sólo asegura la permanencia de un sistema.

La lógica de la calidad es la más aceptada y a la vez manipulada, y junto al concepto de belleza, parecen ser piedras angulares en la producción y el mercado contemporáneo. Bajo su supuesto, un producto bien hecho y que funciona bien representa un sistema económico bien hecho y que funciona bien. Esta idea, según la cultura de la calidad imperante, coloca al capitalismo en un estado superior y deseado.

La lógica de la funcionalidad. Yo estoy convencido que la facilidad con que encontramos funcional un objeto tiene más que ver con nuestra imaginación que con la del productor. Nuestra capacidad innata de darle un sentido útil a todas las cosas es aprovechada por la industria y el mercado.

La lógica de la serie (o del progreso democrático). La necesidad de aceptación social y el sentido de pertenencia a la contemporaneidad se satisfacen cuando adquirimos objetos seriados. Los productos que consumimos nos hacen contemporáneos y “democratizan” un viaje, acompañados, al desarrollo.

Estas lógicas, condicionan dos verdades mayores: el progreso civilizado es algo bueno y alcanzable. El ideal del tránsito al progreso termina sedimentándose en los procesos cotidianos y se estimula y solidifica en el gusto, en los proyectos de vida familiares y hasta en los programas económicos de la nación.

It's even worse in poor countries like Cuba, where these underlying logics are overvalued and hamper the viability of possible alternatives and other ways of understanding development. People aspire to an ideal created and fed by glossy magazines and soap operas. And paradoxically, although Cuba has been hardened by basic necessities, we end up consuming products that imitate products that try to appear advanced, brought in by the government from tax-free areas like Panama and China¹. They abound in representations, and all the virtues of the "original" capitalist products become simulated virtues in them. I've seen watches with fake buttons to make them appear more sophisticated. Or products marketed under names that look or sound like well-known brands, like Zoni instead of Sony, for example. We often pay for and consume low-quality products because of the logic they presumably follow. I'm thinking of electric fans, for example, which presumably aren't temporary or ephemeral objects but behave as such because of low quality mechanisms or because they can't adequately cope with the rigors of use and the climate.

And so it goes, while Cubans try and survive communism, their government pushes them the worst aspects of capitalism. Fortunately, a rebel movement is flourishing on the Island. As of the economic crisis of the 1990s, Cubans decided to take control of their own lives, a decision that is also the driving force behind a process of consummate rebellion.

Technological disobedience

By studying how Cubans invent and make their objects in response to economic restrictions, we can identify patterns of behaviour towards technology and in particular towards the authority and supposed "truth" of contemporary products.

It's true that the production practices of the early 1990s were essentially based on repairing and recovering materials that were worn-out, inadequate and shabby. Cubans were simply trying to manufacture an instant substitute, a temporary solution or object that would resolve the problem until the crisis was over. As the years passed and the need persisted, Cubans gained confidence and their creativity was put to work on housing and transport problems as well as clothing, household appliances and anything else that needed to be resolved.

As Cubans reinvented their lives, a subconscious mentality began to take shape. After opening up endless bodies, surgeons become desensitised to the aesthetics of wounds, blood and death. And that was the first expression of disobedience in the relationship between Cubans and objects: a growing disrespect for a product's identity and the truth and authority it imposed. After opening up, repairing and breaking down so many objects and using them as dictated by the situation, they ended up rejecting the signs that make Western objects a closed unit or identity. Needless today, Cubans couldn't care less about the authority of certain brands like Sony, Swatch or even NASA. I'm exaggerating on purpose. If it's broken, Cubans will fix it. If they can use it to fix another object they'll also take it, in pieces or whole, they don't care. But indifference doesn't necessarily mean ignorance, and when Cubans amass objects and pieces of objects in their houses—a habit they developed in order to prepare for and face crises—they know that they are also amassing all the technical and technological know-how, formal values and manufacturing solutions that those products or pieces hold.

Their failure to respect the finished image of objects translates to something like a process of fragmentation into materials, parts and technical systems. It's like looking at a series of broken electric fans and thinking that we have a series of round, flat, thick and thin plastic surfaces, and motors, wires, metallic corners, depending on how you classify them in your mind. Always ready for use. This freedom that reconsiders what we see as raw materials or even semi-finished materials in contrast to the idea of "object-materials" or "fragments-of-objects-materials", tends to leave out the concept of the object itself, in this case the electric fan. It's as though Cubans have the ability to not-see the shapes of the objects, the articulations and signs that semantically create the object, seeing instead a heap of materials.

The second gesture of disobedience has to do with the failure to respect the technical complexity of products. Since the dawn of human civilisation, a craftsman's skills and specialisation were the source and basis of knowledge that was inaccessible to the rest of the community. Crocheted fabric, landscapes painted in oils and porcelain vases expressed unattainable perfection. Technological development and the market magnified this relationship out of proportion and favoured it for economic ends. Western objects ended up becoming the ideal carriers of the mystery of their own origins. Not many people in other parts of the world would dare to pull apart a Mac or a Braun electric toothbrush. In Cuba it's different. Out of necessity, Cubans apply the same determination to fixing or reinventing a car, a telephone or a bicycle. They replace damaged electrical and mechanical parts, weld broken joints, add heat sinks to motors, make functionally equivalent parts for any kind of television set using pieces from other sets, and wires, and who knows what. Some people create



En países pobres como Cuba la cosa es peor, pues estas lógicas se sobreestiman obstaculizando la viabilidad de otras alternativas y concepciones de desarrollo. Se aspira a un ideal nutrido por revistas y telenovelas. Y paradójicamente, aunque somos un país curtido por necesidades primarias, terminamos consumiendo productos que imitan a productos que quieren parecer desarrollados. Los trae el gobierno de zonas francas de Panamá y China¹. En ellos las representaciones abundan y todo lo que en los productos capitalistas “originales” sería una virtud, en éstos es simulación de virtud. He visto relojes con botones falsos que los hacen parecer más sofisticados. Productos que usan nombres comerciales que se escriben o pronuncian como marcas de productos establecidos. Zoni en lugar de Sony, por nombrar alguno. Pagamos y consumimos con frecuencia objetos de baja calidad en relación a la lógica a la que presumiblemente pertenecen. Recuerdo ventiladores que se espera no sean objetos provisionales o efímeros y que se comportan de esa manera por su baja calidad técnica o inadecuación a los rigores de uso y del clima.

Así están las cosas, mientras los cubanos intentan sobrevivir al comunísimo, el gobierno les empuja lo peor del capitalismo. Favorablemente un movimiento de insurgencia florece en la Isla. Desde la crisis económica de los 90, el cubano tomó las riendas de su vida y esa decisión fue también el impulso de un proceso de insurgencia consumada.

La desobediencia tecnológica

Estudiando como los cubanos inventan y fabrican sus objetos para enfrentar las restricciones económicas, descubrimos algunos patrones de comportamiento ante las tecnologías y sobre todo ante esa autoridad y supuesta verdad que muestran los productos contemporáneos.

Ciertamente, las prácticas productivas de los primeros años 90 fueron básicamente reparativas y recuperativas de una realidad material envejecida, insuficiente y pobre. El cubano sólo pretendió la elaboración de un sucedáneo instantáneo, un objeto o solución provisional que le resolviese su problema hasta la desaparición de la crisis. Con los años y la persistente necesidad ganó confianza y su creatividad abarcó todos los problemas de la vivienda, del transporte, la vestimenta, los electrodomésticos y cuanto sector demandó de su participación.



complex machine-tools, like the lathe for metals that I found in Juanelo, Havana, which had been fitted with a gearbox taken from a Russian Lada automobile. The know-how of Cubans has grown to cover many technical and technological fields. The only thing that can temporarily halt this process is the introduction of a new technology in the country. But this moment will pass as soon as the new product becomes democratized and fixing it becomes a business opportunity. On the other hand, empirical specialisation has allowed some creators to systematise some practices, so they are forced to keep pace with developing technologies. For example, a washing machine mechanic will try to be up to date with all the developments in his field, especially in terms of the products sold in Cuba.

A third gesture of disobedience involves rejecting the authority imposed by the physical dimensions of objects. We humans are perfectly aware that there is a big difference in terms of the time and financial, technological and human resources required for making a house on one hand, or a chair on the other. A house encompasses us, whereas our human dimensions are able to encompass the chair; although it should be said that contemporary forms of production have endowed micro objects with the power of the macro or inaccessible-due-to-scale by placing both (macro and micro products) in conditions that limit their accessibility and therefore their manipulability. One of the factors that affects production disciplines all over the world is the

Mientras reinventaba su vida, algo inconsciente iba perfilándose como una mentalidad. De tanto abrir cuerpos el cirujano se desensibiliza con la estética de la herida, la sangre y la muerte. Y esa es la primera expresión de desobediencia del cubano en su relación con los objetos: un creciente irrespeto por la identidad del producto y la verdad y autoridad que esta identidad impone. De tanto abrirlos, repararlos, fragmentarlos y usarlos a su conveniencia, terminó desestimando los signos que hacen de los objetos occidentales una unidad o identidad cerrada. De más está decir que le importa un bledo al cubano la autoridad de ciertas marcas como Sony, Swatch o la propia NASA. Y exagero con conciencia. Si está roto, él lo arreglará. Si le sirve para reparar otro objeto también lo tomará, a pedazos o íntegramente, le da igual. Pero la indiferencia no significa ignorancia, y cuando el cubano acumula en su casa objetos y fragmentos de objetos, hábito que desarrolló para prever y afrontar las crisis, sabe que acumula también todo el saber técnico y tecnológico, valores formales, soluciones de unión que esos productos o pedazos de ellos portan.

El desacato ante la imagen acabada de los objetos más bien se traduce en un proceso de fragmentación en materiales, partes y sistemas técnicos. Es como si al tener un conjunto de ventiladores rotos pensáramos que tenemos un conjunto de superficies plásticas redondas, planas, gruesas y finas o motores, alambres, esquinas de metal, depende de cómo lo organices en tu mente. Siempre listas para ser usadas. Esta liberación, que reconsidera lo que entendemos como materia prima o incluso materias *semifinis* para enfrentarlas a la idea de “materias objetos” o “materias fragmentos de objetos”, hace cierta omisión del concepto objeto en sí mismo, en este caso del ventilador. Es como si tuvieran la capacidad de no ver sus contornos, las articulaciones y signos que semánticamente hacen el objeto, y sólo vieran un montón de materiales.

El segundo gesto de desobediencia tiene que ver con el desacato ante la complejidad técnica de los productos. Ya desde los inicios de la civilización humana, la habilidad del artesano y su especialización se comportaron como fuentes y cimientos de un saber inaccesible para los otros miembros de la comunidad. Un tejido *à crochet*, un paisaje al óleo, un jarrón de porcelana, enunciaban la perfección inalcanzable. El desarrollo tecnológico y el mercado sobredimensionaron y favorecieron esta relación con fines económicos. El objeto occidental terminó siendo el mejor portador del misterio de su origen. Pocos en otras partes del mundo se atreven a desarmar un Mac o un cepillo dental eléctrico de Braun. En Cuba es diferente. Los cubanos por necesidad intervienen con la misma determinación en un auto, un teléfono o una bicicleta. Ellos sustituyen partes eléctricas y mecánicas dañadas, sueldan uniones partidas, adicionan disipadores de calor a los motores, crean piezas equivalentes para cualquier tipo de televisor sumando piezas de otros, y alambres, y sabe dios cuántas cosas más. Hay quienes crean máquinas herramientas complejas, como el torno para metales que encontré en el barrio habanero del Juanelo, al cual le habían instalado una caja de velocidad procedente de un auto ruso marca Lada. Los conocimientos de los cubanos han crecido y cubren diversos campos técnicos y tecnológicos. Lo único que momentáneamente puede detener el proceso es la aparición de nuevas tecnologías en el territorio nacional. Pero este instante será sobrepasado tan pronto el nuevo producto se democratice y se vuelva un negocio su reparación. Por otro lado la especialización empírica de algunos creadores ha permitido la sistematización de algunas prácticas obligándolos a desarrollarse a la par de las nuevas tecnologías. Es decir, que un mecánico de lavadoras tratará de conocer todo lo nuevo en su campo, sobre todo, en lo relativo a los productos que se venden en Cuba.

Un tercer gesto de desobediencia es el que niega la autoridad que impone la dimensión física de los objetos. Los seres humanos entendemos muy bien la diferencia de tiempo, recursos económicos, tecnológicos y humanos que demanda la creación de una casa y la de una silla. El primero nos abarca, el segundo es abarcable por nuestras dimensiones humanas; aunque, en este sentido, vale acotar que la industria contemporánea le ha dado el poder de lo inaccesible por la escala al micro objeto colocando a ambos (el macro y el micro producto) en difíciles condiciones de accesibilidad y, por tanto, de manipulación. Las disciplinas productivas en todo el mundo se organizan, entre otros factores, por la complejidad que le introduce la escala a los procesos productivos. Difícilmente, en cualquier lugar del mundo desarrollado, un individuo o una familia tomarán en sus manos las labores de restauración o ampliación de su vivienda dejándoselo a brigadas y especialistas. En Cuba, sin embargo, la vivienda ha sido uno de los objetos más transformados. A tal punto que puede asegurarse que el fenómeno de intervención popular desde los años 80 hasta la fecha ha logrado aumentar de forma considerable el área útil habitacional de la ciudad de la Habana, comparándose su magnitud con lo que significó, desde el punto de vista poblacional, la creación de Alamar, la salida de la Habana intramuros, o la creación del Vedado². Después, por la escala, sigue el automóvil, y es conocida la capacidad que han tenido los cubanos de preservar autos con más de 70 años y adaptarlos a combustibles diferentes para el que fueron concebidos, o simplemente cambiarles sus sistemas técnicos en sentido general y dotarlos de nuevos



complexity that introduces scale into production processes. In the developed world, it is unlikely that a person or a family would take architectural extensions or refurbishment of their homes into their own hands, leaving it to teams and specialists instead. In Cuba, however, dwellings are the most frequently transformed objects. To the point where we can now say that the phenomena of DIY housing interventions from the 1980s to this day has considerably increased Havana's total housing surface area. In population terms, the magnitude of this increase could be compared to creating a new Alamar, an area on the outskirts of Havana, or a new equivalent to the downtown area of Vedado². Next on the scale come cars, and Cubans are well known for their capacity to preserve cars that are over 70 years old, adapting them to fuels that they weren't designed for, or simply changing their mechanics in general and renewing their spirit so they can keep running. Many of these cars function as taxis, a role that requires frequent interventions.

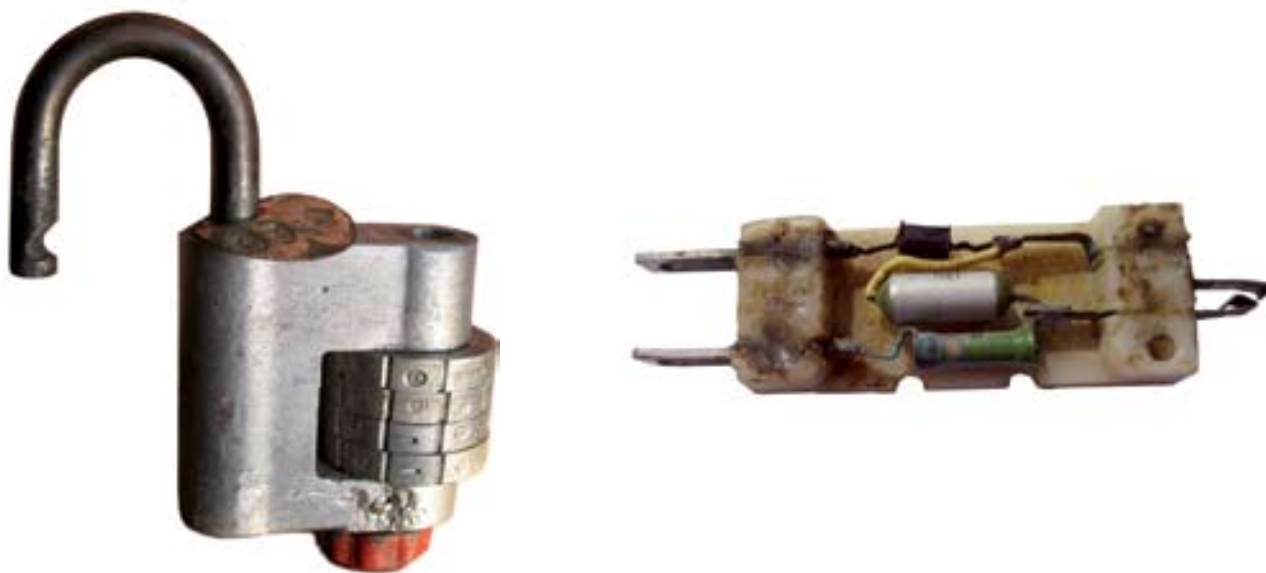
In the paragraphs above I've looked at three versions of disrespect towards the forms of authority imposed by contemporary products. Now I move on to some of the forms of interaction that could express the concept of technological disobedience—specifically, practices like fixing, re-purposing and reinventing. Each with a high dose of subversion. Firstly, because they reconsider industrial objects from the point of view of craft. Secondly, because they reject the life-cycles of Western objects by extending their period of usefulness, either in their original function or new functions. Thirdly, because as they gradually supplant the act of consumption, these practices become alternative forms of production.

Let's look at **fixing**. This is the most widespread practice, expressed at the level of families and the government. It has been so institutionalised, that it has become one of the government's strategies for responding to the needs of the people. It's most disobedient gesture is the ability to immortalise objects—that are old almost from the moment they are made—maintaining their original functions. Fixing can be defined as the process that allows us to completely or partly return the technical, structural, functional or operating characteristics, or external appearance, to objects that have totally or partly lost them. By fixing an object, a person's relationship with it becomes more complex—the act of fixing goes further than just using the product. In a way, fixing balances our dependence on objects, placing them in a position of dependence on us. That is, the way in which an object controls the user through its limitations is balanced when the user is forced to control its mechanics. When dealing with major repairs or when fixing includes repurposing the object, you could also say that fixing generates a new kind of authorship. The authorship of the fixer, who ends up being a repository for the technical secrets of the product. The repairs aren't always definitive, sometimes they are acknowledged as palliative measures, momentary cures or simply superficial make-overs that make the product look new again. In a way, fixing can be seen as a way of recognising, restoring and to some extent legitimising the qualities of objects, making it the most modest of the forms of technological disobedience discussed in this text. Its power lies in its potential for an open understanding of contemporary products, thus democratising their technology and favouring their longevity and versatility.

Repurposing is the process through which we use the qualities of a discarded object (materials, form or function) in order to make it work again, either in its own context or a different one. A redefinition of this practice could include the parts of the object as well as the functions that these parts play in it. In contrast to my ideas in the book *Objetos Reinventados*, this new version includes the possibility that a repurposed object may have been partly or completely changed. That is, this practice would include operations like metamorphosis and recontextualisation, or a combination of the two. As far as household systems go, objects relating to food are the most frequent targets of repurposing, in particular those related to packaging and re-packaging food. When repurposing involves bringing objects or parts of objects together in a new product or solution, then the operation can be considered a reinvention.

Of the three practices mentioned, **reinvention** involves the most acts of disrespect towards objects and their context. In this conceptual framework, reinvention could be defined as the process through which we create a new object using parts and systems from discarded objects. The no-holds-barred way in which parts are used and put together make reinvented objects similar to original inventions. The pragmatism that led the great inventors to create their prototypes is the same force that drives a Cuban woman who needs to cook her food or do the laundry. Reinventions are honest objects that respond to the particular need that led to their being created, but they also conserve the set of manual, conceptual and economic gestures that the user-creator adds to them.

Fixing, re-purposing and reinvention can be seen as “imaginative leaps”, in contrast to the concepts of “innovation” preferred by the industrial logic, which don't offer real solutions to the real problems of individuals. Meanwhile, these “imaginative leaps” offer a way to tap back into the creative energies of people who use



bríos para seguir funcionando. Muchos de estos autos operan como taxis, lo que demanda una frecuencia de intervención alta.

Si en los párrafos anteriores hice hincapié en tres variantes de irrespeto ante las formas de autoridad que impone el producto contemporáneo, a continuación me aproximaré a algunas formas de interacción en las que pudiera enunciarse el concepto de desobediencia tecnológica. Me refiero a prácticas como la reparación, refuncionalización y reinención. Todas ellas con un grado de subversión elevado. En primer lugar, por la reconsideración del objeto industrial desde un ángulo artesanal. En segundo lugar, por la forma en que niegan los ciclos de vida de los objetos occidentales, prolongando en el tiempo su utilidad, ya sea dentro de la función original o en nuevas funciones. En tercer lugar, porque al ir desplazando la acción consumo, devienen, dichas prácticas, formas productivas alternativas.

Veamos concretamente el caso de la **reparación**. Esta práctica es la más extendida, se expresa en la escala familiar y en la estatal. Se ha institucionalizado de tal manera que se proyecta como una estrategia gubernamental para dar atención a las necesidades de la población. Su gesto más desobediente es la capacidad de inmortalizar los objetos —viejos casi desde que nacen— conservándoles sus funciones originales. La reparación puede ser definida como el proceso mediante el cual devolvemos parcial o totalmente las características técnicas, estructurales, de uso, de funcionamiento o de apariencia de un objeto que las ha perdido completa o parcialmente. Cuando se repara se establece una relación más compleja con el objeto, es una gestión que supera el hecho de usar el producto. De cierta forma equilibra la dependencia que tenemos de los objetos, colocándolos en una posición de dependencia con relación a nosotros. Es decir, que el dominio que impone el objeto al usuario a través de sus limitaciones, queda balanceado con la dominación forzada de su tecnología por parte de éste. En otro sentido, cuando la reparación es capital o cuando su envergadura incluye la refuncionalización del objeto entonces genera un nuevo tipo de autoría. La del reparador, el cual termina por ser un depositario de los secretos técnicos del producto. Las reparaciones no siempre son definitivas, a veces se reconocen como paliativos, curas momentáneas o simplemente maquillajes que hacen parecer nuevo al producto que las recibe. Reparar es de alguna forma reconocer, restituir y en alguna medida legitimar las cualidades de los objetos, por eso es la más discreta de las formas de desobediencia tecnológica tratadas aquí. Su potencialidad está en la posible concepción abierta del producto contemporáneo, democratizando su tecnología, propiciando su longevidad y versatilidad.

La **refuncionalización** es el proceso mediante el cual nos aprovechamos de las cualidades (materia, forma, función) de un objeto desechado para hacerlo funcionar de nuevo en su contexto o en otro nuevo. En una nueva revisión de esta práctica, la definición pudiera incluir las partes del objeto y las funciones que

material goods and centres that generate them. The practices formulated in this project may seem retrograde or only appropriate for situations of poverty, but they're not trying to achieve a utopia of changing reality – they simply offer the chance to be conscious of it. They offer an escape from the dream world of idyllic consumerism, into reality. On the other hand, it's unlikely that these practices as such will have a place in the design concept of the future. Their value lies in the present, in the possibility of subverting the current order of things and proposing new ways of thinking about our relationships to objects, the market and industry. This is their modest way of influencing the future of design.

To finish up with technological disobedience, I'd like to clarify that it's not only about rejecting and transgressing the authority of industrial objects and the lifestyles that they contain and project. Above all, technological disobedience embodies a detour away from economic hardship in the Cuban context. So what I've called "technological" disobedience in the framework of this text, could also be called "social", "political" or "economic" disobedience, because it overlaps all of these. It is a way of breaking the eternal transition imposed by the West, and the transition, also eternal, imposed by those who run the Island.

1. Remember that Cuba has a centralised economy and the State owns and manages all imports and production.
2. These two areas are considered milestones in the demographic and construction history of Havana.



dichas partes cumplen en él. Esta consideración, a diferencia de mis ideas en el libro *Objetos Reinventados*, incluye la posibilidad de que en el objeto refuncionalizado sea alterada su totalidad o parte de ella. Es decir, que quedarían incluidas dentro de esta práctica operaciones como la metamorfosis, la recontextualización y la combinación de ellas. De los sistemas de objetos del hogar, son los ligados a la alimentación los que más gestos de refuncionalización reciben, específicamente en lo referente al envase y re-envase de alimentos. Cuando la refuncionalización pone a convivir objetos o partes de ellos en un nuevo producto o solución, entonces la operación puede ser considerada como una reinención.

La **reinención**, de las tres prácticas mencionadas, es la que contiene más actos de desacato ante los objetos y el contexto. Puede ser definida, en este marco conceptual, como el proceso mediante el cual creamos un objeto nuevo usando partes y sistemas de objetos desechados. Los objetos reinventados se parecen a los inventos originales por el desenfado con que son utilizadas y articuladas sus partes. El pragmatismo que llevó a los grandes inventores a fabricar sus prototipos es el mismo que impulsa a un cubano que necesita cocinar sus alimentos o lavar la ropa. Las reinenciones muestran no sólo un objeto sincero y correspondiente a la necesidad que les dio origen, sino que conservan el conjunto de gestos manuales, conceptuales y económicos que el operador-creador les añade.

La reparación, refuncionalización y reinención pueden considerarse “saltos imaginativos” en oposición a los conceptos de innovación favorecidos por la lógica industrial. Conceptos de innovación que no proponen verdaderas soluciones a los actuales problemas del individuo. Los “saltos imaginativos”, por el contrario, proponen una recuperación de las actitudes creativas de los usuarios y de los centros de generación de bienes materiales. Las prácticas que enuncio en este proyecto parecerían retrógradas o ajustadas a una realidad pobre, pero realmente no pretenden la utopía de cambiar la realidad sino la posibilidad de tener conciencia de ella. Es una evasión del mundo de sueños del consumismo idílico a la realidad. Por otro lado, es difícil pensar que estas prácticas en sí mismas tendrán un espacio dentro de la concepción del diseño del futuro. Su valor radica en el presente, en la posibilidad de subvertir los órdenes actuales y proponer nuevas miradas sobre las relaciones con los objetos, el mercado y la industria; esa es su modesta forma de incidir en el futuro de la disciplina.

Para concluir con la desobediencia tecnológica, debo aclarar que su existencia no sólo tiene que ver con el rechazo y trasgresión de la autoridad de los objetos industriales y los modos de vida que ellos contienen y proyectan. Ella encarna sobre todo un desvío ante las asperezas económicas del contexto cubano. Por tanto, la desobediencia que he nombrado tecnológica en el marco de este texto, tiene imbricaciones en lo social, lo político y económico, por lo que puede ser denominada también con esos apellidos. Es una interrupción al estado de tránsito perenne que impone occidente y al estado de tránsito, también interminable, que propone la oficialidad en la Isla.

1. Recuérdese que en Cuba la economía está centralizada y el Estado es dueño y gestor de todas las importaciones y producciones.
2. Los hechos referidos son considerados hitos en la historia demográfica y constructiva de la ciudad de La Habana.

PERDIDA / AUSENCIA / LO NUNCA VISTO / IDENTIDAD
LOSS / ABSENCE / THE UNSEEN / IDENTITY

PERDIDA / AUSENCIA / LO NUNCA VISTO / IDENTIDAD
LOSS / ABSENCE / THE UNSEEN / IDENTITY

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO &
DIEGO SANMARTÍN

Murakami tells us how “blue” was lost one December 31st, and how the Japanese Prime Minister answered the query of the only citizen who seemed to notice.

He did so in a diligent way. Although he sympathised, he had to remind him that history is unstoppable and does not listen to consensus (only sometimes to the majority). Imagine if the voice of every citizen had to be heard before taking any decision, history would remain still. He told him that there was no point in worrying, that what he needed to do was create something new in its place, because that is economics, my dear sir, ECONOMICS! He thought that the citizen's mother was right to think him weird, a loner and a loser, and this probably explained why his girlfriend left him. In any case, he wished him a “Happy New Year!”

Murakami's character wanders into the street, walking amongst the revellers who are celebrating the last night of the century... and he can't help thinking that blue was his favourite colour.⁽¹⁾

The only thing we can do against *the perfect crime* is to watch the replay over and over again even if we are sick of it. We cannot forget that, although it was undoubtedly a *perfect crime*, it was nevertheless a crime.

We can easily exchange one set of symbols and signs for another. We become so used to the new ones that we forget the ones we had before.

Sorry for spoiling your party, but yes, you have to keep a watchful eye. Things disappear. They will not ask you or alert you. You have to defend your favourite colours and eventually, even if you lose them, you have to remember them.

Have a nice day.

1. Haruki Murakami. *Losing Blue*

Jean Baudrillard. *The Perfect Crime*
School of Rock. Film directed by Richard Linklater and written by Mike White

=====

ROBERTO FEO, ROSARIO HURTADO Y
DIEGO SANMARTÍN

Cuenta Murakami cómo el “azul” desapareció del mundo un 31 de diciembre. Y cómo el primer ministro japonés contestó al único ciudadano que pareció darse cuenta y se tomó la molestia de pedir explicaciones a las autoridades.

Contestó diligentemente a su llamada, pero aunque se hizo cargo de su preocupación, no pudo dejar de señalarle que ante el avance de la historia no había el consenso, sino, si acaso, la opinión de la mayoría, y que si cada vez que había que hacer un cambio fuera necesario consultar a todos y cada uno de los ciudadanos, pues la humanidad no avanzaría, y además, que tampoco era para tanto, que lo que tenía que hacer era crear algo nuevo en su lugar, que eso es economía, ECONOMÍA, señor mío. Y que a ver si iba a tener razón su madre, que estaba harta de decirle que era un raro y un solitario y que por eso lo dejó su novia y que, en cualquier caso... ¡Feliz año nuevo!

El personaje de Murakami sale a la calle en el fragor de las celebraciones de la última noche del milenio, y mientras anda sin rumbo no puede evitar pensar que, seguramente, el azul era su color favorito.¹

Contra el *crimen perfecto*, hay que volver a ver la película, volver a verla una y otra vez. Aunque no sea nuestra película favorita. Para que no se olvide que, aunque perfecto, no dejó de ser un crimen.

Cambiamos unos símbolos por otros. Cambiamos unos signos por otros. Nos habituamos a ellos y nos olvidamos de los anteriores.

Siento ser un aguafiestas, pero hay que estar ojo avizor. Las cosas desaparecen y ni os lo anuncian ni os piden permiso. Tenéis que luchar por vuestros colores favoritos y, si finalmente perdéis, recordarlos.

Tenga usted un buen día.

1. Haruki Murakami. *Losing Blue*

Jean Baudrillard. *The Perfect Crime*
School of Rock. Película dirigida por Richard Linklater y escrita por Mike White

BERT SIMONS

=====

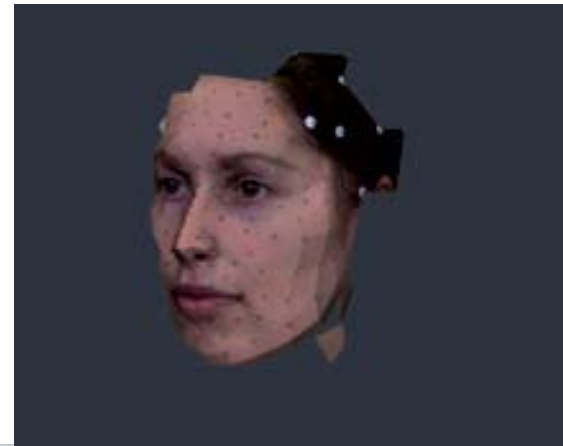
ROZEMARIJN, PAPER PORTRAIT OF MY GIRLFRIEND
(2008)

Réplica tridimensional en papel de Rozemarijn Lucassen. La maqueta tridimensional se diseña por ordenador a partir de imágenes de la persona retratada. La maqueta por ordenador se textura con las imágenes de la sesión de fotos y se traslada de nuevo al mundo táctil convirtiendo todos sus lados en trozos de papel impreso. Dichos trozos se reunifican usando la misma técnica que en el *papercraft* convencional, cortando y pegando hasta conseguir una maqueta de papel lo más realista posible.

=====

ROZEMARIJN, PAPER PORTRAIT OF MY GIRLFRIEND
(2008)

3D paper replica of Rozemarijn Lucassen. A 3D computer model is constructed from data derived from images of the portrayed. The computer model is textured with the images from the photo shoot and translated back again into the tactile world by converting all of its faces into printed paper parts. These parts are reassembled, using the same technique as in common paper craft, cutting and gluing, into a realistic paper model.





CORINNE QUIN

=====

TIMEKEEPERS (2008)

“To see the world in a grain of sand, and heaven in a wild flower, to hold infinity in the palm of your hand, and eternity in an hour” (William Blake)

What does time look like? What does time feel like?

Standard analogue and digital clocks exist in the here and now, only telling the precise moment of the present. *Timekeepers* clocks use thread and string to develop a new language of time. Time is a distance measured with a length of thread pulled through a standard clock mechanism. The thread winds into a container and creates its own particular shapes and forms. This gathering of thread is a physical manifestation of time, an accumulation of the real, tangible and visual that shows the past, present and the future.

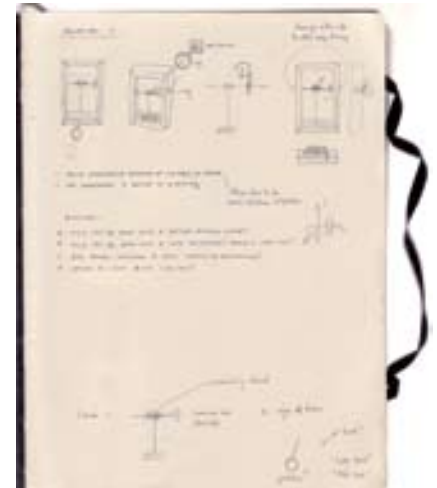
The *Timekeepers* can measure any moment of human experience decided by the user: from birth, death, marriage, absence, love and beyond. Over time, the growing object accumulates a personal narrative and emotional value specific and unique to its owner.

=====

TIMEKEEPERS (2008)

“Para ver el mundo en un grano de arena y el cielo en una flor silvestre; para que el infinito quepa en la palma de tu mano y la eternidad en una hora” (William Blake)

¿Qué aspecto tiene el tiempo? ¿Cómo se percibe? Los relojes analógicos y digitales ya existen, pero sólo marcan un momento preciso en el presente. Los relojes *Timekeepers* se sirven de hilos y cuerdas para desarrollar un nuevo lenguaje del tiempo. El tiempo es una distancia que se mide a través de la longitud de un hilo tirado por el mecanismo de un reloj convencional. El hilo serpentea al interior de un contenedor adoptando una forma peculiar. Esta acumulación de hilos es una manifestación física del tiempo, una acumulación real, tangible y visual que muestra el pasado, el presente y el futuro. Los relojes *Timekeepers* son capaces de medir cualquier momento de la vida que elija el usuario (el nacimiento, la muerte, el matrimonio, la ausencia, el amor). Con el paso del tiempo, el objeto va creciendo y acumulando toda la historia y las emociones del usuario hasta convertirlo en un objeto único.





=====

Fotos: Goldsmiths Design Department



DOMINIC WILCOX



=====

THE GLOVE (2002)

Un guante hecho a partir de un molde de la mano de Dominic Wilcox.

=====

THE GLOVE (2002)

A glove made using a cast of Dominic Wilcox's hand.





=====

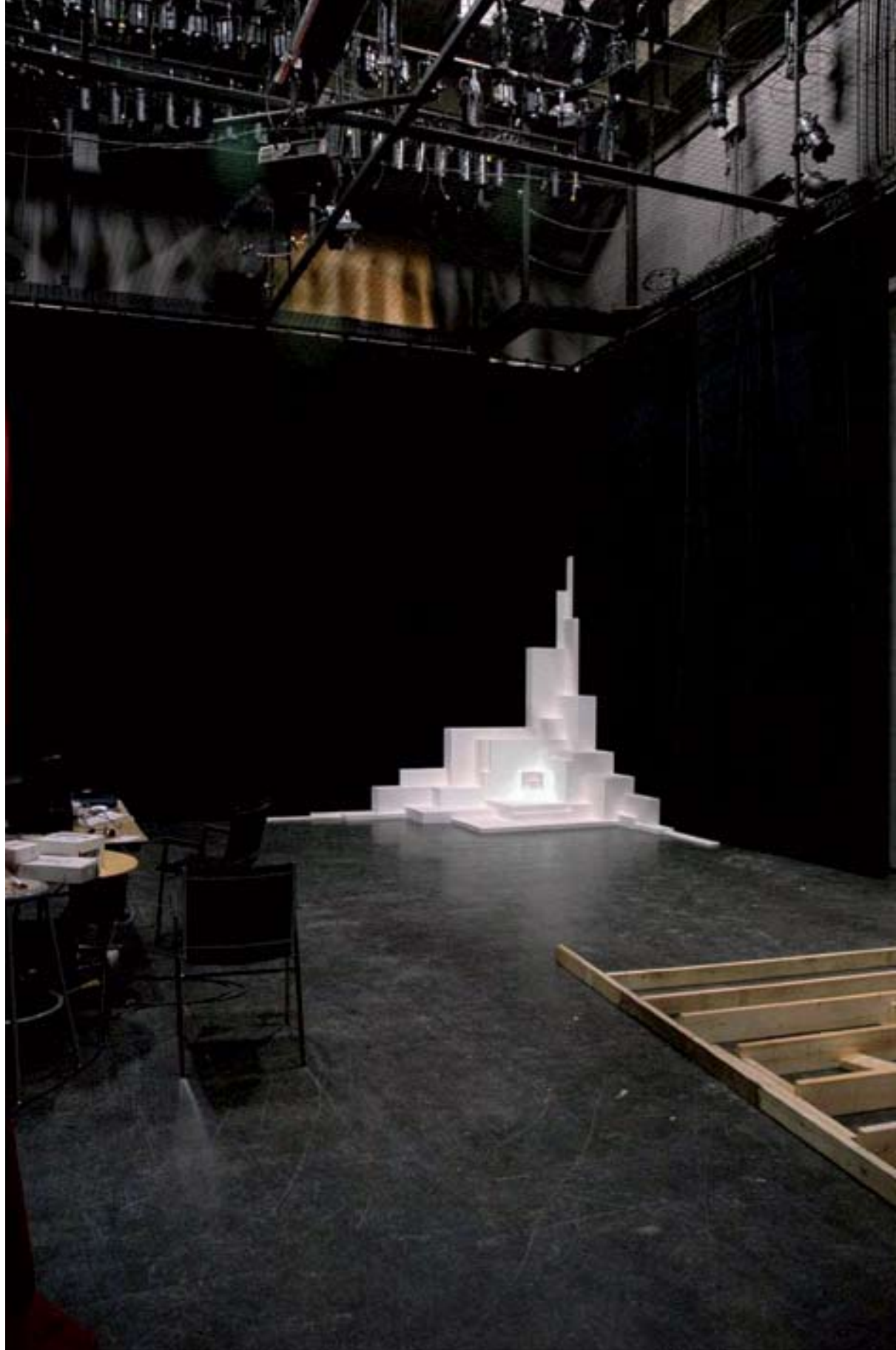
LONDON'S KERNING MAP (1996)

NB: Studio was approached by the International Society of Typographic Designers to create a piece of work to be exhibited as part of The London Design Festival 2006, for an exhibition entitled *My City, My London*. The exhibition celebrated the place of graphic design in contemporary visual culture and its intention was to explore typography in the visual world of the capital. Their response to the brief was based on the distinct layout and style of the *London A to Z* (designed and produced in 1936) and how the words and letters are squeezed and “kerned” into streets and roads. To show off this unique typography—and to show just how much the words and names represented the intricate nature of London’s streets—NB: Studio removed all non-typographical data. The result is a skeletal map of London’s kerning; a typographic reflection of how we fit into a city.

=====

LONDON'S KERNING MAP (1996)

La Sociedad Internacional de Diseñadores Tipográficos encargó a NB: Studio la realización de una pieza para la exposición titulada *My City, My London*. La muestra alababa el lugar que ocupa el diseño gráfico en la cultura visual contemporánea, y su intención era explorar la tipografía del mundo visual londinense. Para crear la pieza, NB: Studio se basó en la distribución y el estilo específico del callejero de Londres (diseñado y producido en 1936) y en cómo las palabras y las letras se encajan y ajustan al tamaño de las calles y carreteras. Para hacer resaltar esta tipografía única (y para mostrar hasta qué punto las palabras y los nombres representaban la complejidad del entramado de las calles de Londres), eliminaron toda la información no tipográfica. El resultado es un mapa esquelético de las calles de Londres, un reflejo tipográfico de cómo encajamos en una ciudad.



=====

AUGMENTED SCULPTURE SERIES (2008)

This project is focused on the temporary quality of space, investigating space-time not only as a 3D environment, but as space in transformation. For this purpose two layers are produced that explore different aspects of the space-time reality. On the one hand the physical layer, which controls the real space and shapes the volumetric base that serves as support for the next level. The second level is a virtual projected layer that allows controlling the transformation and sequentiality of space-time. The blending of both levels gives the impression of physical geometry suitable of being transformed. The overlapping produces a 3D space augmented by a transformable layer that can be controlled, resulting in the capacity through the installation of altering multiple dimensions of space-time. These ideas come to life in an abstract and geometric envelope, enhanced with synesthetic audio elements and establishing a dialogue with the observer.

=====

AUGMENTED SCULPTURE SERIES (2008)

Este proyecto se centra en la calidad temporal del espacio; investiga el espacio-tiempo no sólo como un entorno tridimensional sino como un espacio en transformación. Con este propósito se han creado dos estratos que exploran los diferentes aspectos de la realidad espacio-tiempo. Por un lado, el estrato físico, que controla el espacio real y da forma a la base volumétrica que sirve de soporte para el siguiente nivel. El segundo nivel es un estrato virtual proyectado que permite controlar la transformación y la secuencialidad del espacio-tiempo. La fusión de los dos niveles transmite la sensación de que la geometría física se puede transformar. El solapamiento da lugar a un espacio tridimensional aumentado por un estrato transformable y controlable, dando como resultado la capacidad de modificar múltiples dimensiones del espacio-tiempo en toda la instalación. Estas ideas cobran vida en un sobre abstracto y geométrico, complementado con elementos de audio sinestésico, consiguiendo así establecer un diálogo con el observador.





=====

CHILD FORCE (2007)

Exploring the interrelations between technology and ideology, Wollersberger's work looks at how emerging technologies serve a contemporary political agenda by enabling a state of surveillance. *Child Force* is a social fiction, looking at how childhood might change when genetic engineering converges with a state of surveillance. The setting for the narrative is an imaginary society based on aspects of current western politics, such as social selection and surveillance. In the UK, citizens from the age of three are monitored for conspicuous behaviour; DNA samples of 50.000 children are already registered. Simultaneously, scientists claim to have discovered the "criminal gene". If scientific findings could be used to decode DNA, will our children be the first to undergo genetic tests for socially undesirable traits? Would children with "clean" DNA gain superior status?

=====

CHILD FORCE (2007)

La obra de Marei Wollersberger explora las interrelaciones entre tecnología e ideología; examina cómo las nuevas tecnologías emergentes, por el hecho de permitir un estado de vigilancia, son serviles a la agenda política contemporánea. *Child Force* es una ficción social que plantea cómo podría llegar a cambiar la infancia cuando la ingeniería genética converja con un estado de vigilancia. El escenario elegido para enmarcar la obra es una sociedad imaginaria, basada en aspectos de la política occidental actual, como la selección social y la vigilancia, que proclama un estado seguro haciendo uso de la ingeniería genética en beneficio de todos los seres humanos. ¿Podría todo ello hacer realidad el sueño de una sociedad segura? En el Reino Unido, se controla a los niños de tres años cuyo comportamiento resulte llamativo y ya se han recogido y registrado muestras de ADN de 50.000 niños. Al mismo tiempo, los científicos afirman haber descubierto el "gen criminal". Si los hallazgos de los científicos se pudieran usar para descodificar el ADN, ¿serían nuestros hijos los primeros en pasar por exámenes genéticos en busca de rasgos de personalidad socialmente no deseables? ¿Los niños con un ADN "limpio" tendrían un estatus superior al resto?



HOW TO MISS THE POINT

=====
SEAN HALL

Look at the picture below



It is easy to imagine the following conversation:

Parent: What is the arrow pointing to?

Child: The ball.

For both the parent and child that is the right answer.

But how does the child know that the arrow is pointing to the ball? The answer seems obvious. The child knows that the arrow is pointing to the ball (i.e. to a whole object) because intuiting whole objects in this way seems to be natural. If asked, the child, along with the parent, might justify their response by saying that they simply see where the arrow is pointing and what it is pointing to. In saying this both child and parent show that they understand enough about the conventions of representation to know that the round shape with the blobs is meant to be a ball and that the arrow is being used as a referring device. (Pause here to consider that books intended for children assume—rightly—that those aged from six to 18 months can already grasp these highly complex forms of representation.)

The philosophy of the arrow

Now consider some philosophical responses to the same question. By “philosophical”, here, I mean responses that transcend the assumption that the arrow has the function that the child—and the parent—think that it has. If we ask a philosopher about the reference of the arrow we might be told that there are a number of possible interpretations. It could point to part of the object (e.g. the top part), a property of the object (e.g. its texture), or part of a property of the object (e.g. the yellow coloured section). It could even, so a philosopher might say, be drawing our attention to an abstract idea of the object (e.g. the “ballness” of the ball), one of its abstracted

CÓMO PASAR POR ALTO LO IMPORTANTE

=====

SEAN HALL

Mira el siguiente dibujo



Resulta fácil imaginar la siguiente conversación:

Padre: ¿Qué señala la flecha?

Niño: La pelota.

Tanto para el niño como para el padre ésa es la respuesta correcta.

¿Pero cómo sabe el niño que la flecha apunta a la pelota? La respuesta parece obvia. El niño sabe que la flecha apunta a la pelota (es decir, un objeto entero) porque intuir objetos enteros de esa forma parece natural. Si preguntamos, el niño, así como el progenitor, quizás justifiquen su respuesta diciendo que sólo ven dónde apunta la flecha y lo que está apuntando. Al decir esto tanto el niño como el padre muestran que comprenden suficiente sobre las convenciones de la representación para saber que se supone que la forma redonda con manchas es una pelota y que la flecha se usa como elemento para referir. (Aquí hacemos una pausa para considerar que los libros que se dirigen a niños asumen —de forma correcta— que los críos entre 6 y 18 meses ya pueden entender estas formas de representación muy complejas.)

La filosofía de la flecha

Ahora consideremos algunas respuestas filosóficas a la misma pregunta. Por “filosóficas”, aquí, me refiero a respuestas que trascienden la suposición de que la flecha tiene la función que el niño —y el padre— piensan que tiene. Si preguntamos a un filósofo a qué apunta la flecha quizás nos diga que hay varias interpretaciones posibles. Podría apuntar a una parte de la pelota (p. ej. la parte superior), una propiedad del objeto (p. ej. su textura), o una parte de una propiedad del objeto (p. ej. el área de color amarillo). Incluso, diría el filósofo, podría ser que llamase nuestra atención respecto a una idea abstracta relacionada con el objeto (p. ej. la idea

properties (e.g. the “yellowness” of yellow part or the “smoothness” of smooth part), or even this particular stage in the existence of the ball, its underlying structure or the material from which it has been made.¹

All of these philosophical answers clearly treat the arrow as a conventional symbol, and they all pre-suppose that the arrow is being used for pointing. But, at the same time, they make us realise that putting an arrow in a picture like this no more ensures that we communicate our meaning clearly or exactly than does someone who, when asked what he is referring to, simply says “this” and points. Meaning is more complex than that. Meaning demands an understanding of various contexts, whether stated or implied. There is no such thing as “now” or “here” of “this” without some specific context into which the concept fits. Otherwise we would not need to ask: Is it 12 o’clock on the 22nd April 2008 “now”? Is it “here” in this room or “here” in this building? Is it “this” colour or “this” texture that you are talking about?

Wittgenstein in the *Philosophical Investigations* makes the following remark:

“How does it come about that the arrow \rightarrow “points”? Doesn’t it seem to carry something in itself? – No, not the dead line on paper; only the physical thing, the meaning, can do that. – That is both true and false. The arrow points only in the application that a living being makes of it.” (Wittgenstein 1953: 132)

Even if the philosopher is right to insist that the meaning of the arrow is determined by the applications made of it, we may still want to know where the “natural” seeming idea that the arrow is pointing to the ball in our picture has actually come from? The best thing to say about this is, presumably, that the arrow in our picture ultimately derives its status as a representational device from the function of real arrows (e.g. arrows that are used for hunting or in battle). In other words, the graphic arrow is clearly linked to the arrow that is used for killing. And that is why it is not uncommon to find that representational versions of the arrow have arrow-head and flights, which, graphically speaking, are unnecessary. This relationship with real arrows, though, is part of what gives the graphical arrow such power as a visual weapon. It also draws our attention to its dangers as a visual weapon.



Paradoxes of the arrow

The power of the graphical arrow derives not only from its link with the real arrow of war and hunting, but from its flexibility as a visual device. This flexibility shows itself in cases where reference is made to the arrow with the help of text or where the arrow makes reference to itself. Fascinating in this regard are the instances where ambiguities, contradictions, paradoxes and problems are created. Here are some simple examples:

de *pelota* que implica el objeto), una propiedad abstracta (p. ej. la característica amarilla de la parte *amarilla* o la *suavidad* de la parte suave), o incluso en este estadio particular de la existencia de la pelota, su estructura subyacente o el material con el que se fabricó.¹

Todas estas respuestas filosóficas tratan la flecha como un símbolo convencional, y todas presuponen que la flecha se usa para apuntar algo. Pero, al mismo tiempo, nos hacen comprender que, al poner una flecha en un dibujo como éste no garantizamos una comunicación clara mejor que cuando se le pregunta a alguien a qué se refiere y éste dice “eso” y señala. El significado es más complejo que esto. El significado exige una comprensión de varios contextos, ya sea de forma explícita o implícita. No hay tal cosa como “ahora” o “aquí” o “esto” sin un contexto específico donde el concepto encaja. Si no, no necesitaríamos preguntar: ¿“Ahora” son las 12 del día 22 de abril del 2008? ¿Es “aquí” en esta habitación o “aquí” en el edificio?

Wittgenstein en las *Investigaciones filosóficas* constata lo siguiente:

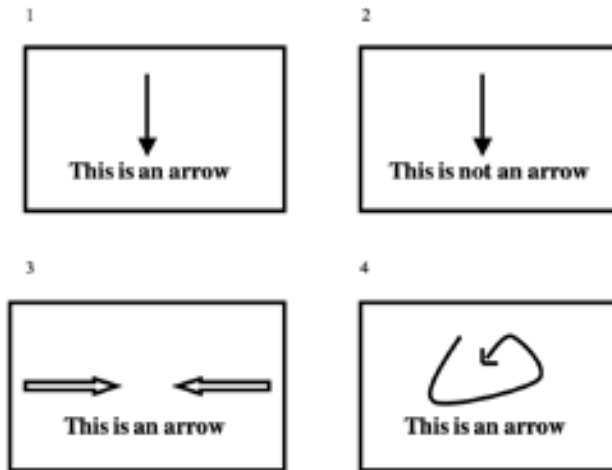
“¿Por qué la flecha → apunta? ¿Acaso no parece transportar algo por sí sola? – “No, no es la línea inanimada sobre el papel; sólo el aspecto físico, el significado, puede hacer algo así.” – Esto es cierto y falso a la vez. La flecha apunta sólo dentro del uso que un ser humano hace de la misma.” (Wittgenstein, 1953: 132)

Incluso si el filósofo tiene razón al insistir que el significado de la flecha depende del uso que hacemos de la misma, aún así quizás deseemos saber de dónde proviene la idea “natural” de que la flecha señala la pelota en nuestro dibujo. La mejor respuesta a esta pregunta es, presumiblemente, que la flecha del dibujo obtiene su estatus como mecanismo representativo de la función de las flechas reales (es decir, las flechas que se usan para cazar o en una batalla). En otras palabras, la flecha gráfica está claramente relacionada con la flecha que se usa para matar. Por este motivo a menudo encontramos representaciones de la flecha que llevan penacho, lo cual, gráficamente hablando, resulta innecesario. Esta relación con las flechas reales, sin embargo, es lo que proporciona tanto poder como arma visual a la flecha gráfica. También llama nuestra atención sobre sus peligros como arma visual.



Paradojas de la flecha

El poder de la flecha gráfica deriva no sólo de su relación con la flecha real para la guerra y la caza, sino de su flexibilidad como mecanismo visual. La flexibilidad se muestra por sí sola en casos donde se hace referencia a la flecha con la ayuda de un texto o donde la flecha hace referencia a sí misma. En este aspecto resultan fascinantes los ejemplos donde surgen ambigüedades, contradicciones, paradojas y problemas. Aquí se presentan algunos ejemplos simples:



When used in design, the arrow is often there to indicate direction, or to show how one idea, thought, or thing is the logical consequence of another. But in these examples the arrows are mostly turned inward rather than outward; here the arrows show how the idea, thought, or thing might be its own consequence. These arrows refer to themselves, creating strange and somewhat confusing results; or else, they create curious allusions through their interaction with the text.

In the first example, the textual description seems to apply to the visual arrow. This makes the claim true. But there is another interpretation. It may be that the arrow is saying that the textual description “this is an arrow” is an arrow. This makes the claim false.

In the second example, the textual description seems to apply to the visual arrow. This time the claim seems to be false because there is an arrow there. Yet if the arrow is there to refer to the text that says: “this is not an arrow”, then the claim is true. For a piece of text is clearly not an arrow.

In the third example, things are different. Here the textual description seems to be false because there are two arrows. At the same time, however, there is something true being said. This is because one of the arrows seems to be pointing at the other whilst the text seems to describe the situation that pertains. The question is which arrow is doing the pointing and which arrow is being pointed at.

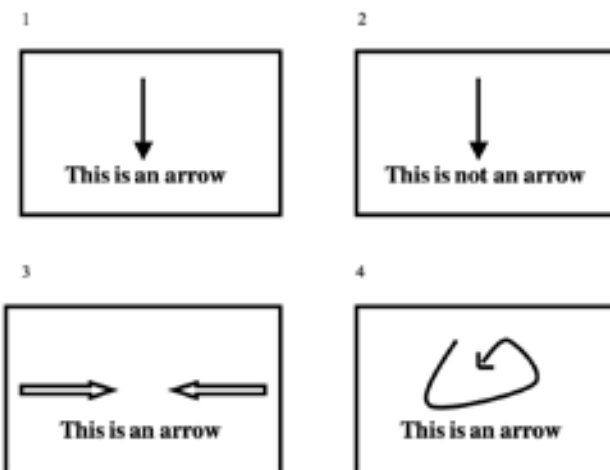
In the fourth example, the text, if it is referring to the arrow, says something true; but it is saying something false if referring to itself. The arrow, on the other hand, says something neither true nor false. It just refers to itself.

All of these examples serve to demonstrate how the use we make of the arrow can lead us to sense or to nonsense. And that how we choose to use the arrow can result in descriptive, paradoxical or poetic outcomes.

Notional arrows in design

The visual arrows that we find in design are often used in ways that are obvious and explicit. This is the case with most graphic design. In contrast, in the field of product design, the arrow is employed in a more subtle way. For instance, objects often use arrows that are built into the fabric of their design. The iron is an obvious example. The point of the iron acts as an arrow. It thereby makes a suggestion concerning how it is to be used. The front of the iron points to the action of ironing.





Cuando se usa en diseño, la flecha a menudo indica una dirección, o muestra cómo una idea, pensamiento o aspecto es una consecuencia lógica de otro. Pero en estos ejemplos las flechas apuntan hacia dentro más que hacia fuera; aquí las flechas señalan cómo la idea, pensamiento o aspecto puede ser su propia consecuencia. Estas flechas se refieren a sí mismas, creando unos resultados extraños y algo confusos; o sino, producen alusiones curiosas mediante su interacción con el texto.

En el primer ejemplo, la descripción textual parece corresponder a la flecha visual. Esto hace que la afirmación sea cierta. Pero hay otra interpretación. Puede ser que la flecha indique que la descripción textual “esto es una flecha” es una flecha. Esto hace que la afirmación sea falsa.

En el segundo ejemplo, la descripción textual parece referirse a la flecha visual. Esta vez la afirmación parece ser falsa porque la flecha está ahí. Sin embargo, si la flecha se refiere al texto que dice “esto no es una flecha”, entonces la afirmación resulta cierta, ya que obviamente un elemento de texto no es una flecha.

En el tercer ejemplo, resulta distinto. Aquí la descripción textual parece falsa porque hay dos flechas. Al mismo tiempo, no obstante, se dice algo que es verdad. Esto ocurre porque una de las flechas parece apuntar a la otra mientras que el texto describe la situación correspondiente. La pregunta es: ¿cuál es la flecha que apunta y cuál es la flecha a la que se apunta?

En el cuarto ejemplo, el texto, si se refiere a la flecha, dice algo cierto; pero afirma algo falso si se refiere a sí mismo. La flecha, por otro lado, no dice nada que resulte cierto o falso. Simplemente se refiere a sí misma.

Todos estos ejemplos sirven para demostrar cómo el uso que hacemos de la flecha puede producir sentido o sinsentidos. Y que según cómo decidamos emplear la flecha obtenemos resultados descriptivos, paradójicos o poéticos.

Flechas nocionales en diseño

Las flechas visuales que encontramos en diseño a menudo se usan de formas que resultan obvias y explícitas. Éste es el caso con la mayor parte del diseño gráfico. Por contraste, en el campo del diseño industrial la flecha se usa de forma más sutil. Por ejemplo, los objetos emplean a menudo flechas que forman parte de su diseño material. La plancha es un ejemplo obvio. La punta de la plancha hace de flecha. Por lo tanto hace una sugerencia sobre cómo se debe emplear. La parte delantera de la plancha señala la acción del planchado.



Something similar is true of the teapot. The spout acts as an arrow. It tells the user that this is the place from where the tea will flow.



These kinds of pointing may be described as affordances (e.g. the properties of a thing that indicate how it ought to be used), but they are affordances of a very special kind. This is because the visual cue given by pointing in these instances is implicit in the design itself. It is this sort of affordance that we also find in pens, scissors, and screws—all of which, in their different way, point to their forms of use.

These notional arrows provide a useful contrast to those found in graphics because they enable us to bypass the need for labels, instructions, and manuals. In fact, they make things so simple that even a child can see how the object is to be operated—except, of course, where the object itself is intended to be paradoxical:



Conclusion

The arrow can be used to show us where we are, what we are doing and where we are going. It can also give us an indication of what we “should” and “should not” be acting. It allows us to see the point, but also to miss it. In short, the arrow is a device that can liberate, confuse, and even entertain in equal measure.

1. Whilst the arrow in this picture is likely to be treated in a conventional manner (whether by children, parents and philosophers), it could still have an alternative, though implausible and perhaps comic, interpretation. For it could be seen as an arrow that has been fired from a bow. Were we to adopt that interpretation, the function of the arrow might be to imply (say) the presence of a figure that is out of the frame with a bow. The reason that we are not inclined to read the picture in that way is that the context in no way suggests that this reading would be right.

Foucault, M. 1983. *This is Not a Pipe*. Cambridge (Mass.): Quantum Books
Leborg, C. 2006. *Visual Grammar*. New York: Princeton Architectural Press
Norman, D. 1998. *The Design of Everyday Things*. Cambridge (Mass.): MIT Press
Wiggins, D. 2001. *Sameness and Substance Renewed*. Cambridge (Mass.): Cambridge University Press
Wittgenstein, L. 1953. *Philosophical Investigations*. Oxford: Blackwell

Con la tetera ocurre algo similar. El pico de la tetera funciona como una flecha. Le dice al usuario que éste es el lugar desde donde fluirá el té.



Estos tipos de indicación se pueden llamar “affordances” (es decir, propiedades de un objeto que nos explican cómo usarlo), pero son “affordances” de un tipo muy especial, porque en estos ejemplos la señal visual que señala está implícita en el mismo diseño. Se trata de un tipo de “affordance” que también hallamos en bolis, tijeras y tornillos. De distintas formas todos ellos señalan su forma de uso.

Estas flechas nocionales proveen un contraste útil con las flechas que se hallan en los gráficos porque nos permiten prescindir de etiquetas, instrucciones y manuales. De hecho, simplifican de tal modo las cosas que incluso un niño puede entender cómo se debe usar el objeto. Excepto, claro está, cuando se quiere otorgar al objeto de una cualidad paradójica:



Conclusión

La flecha puede emplearse para mostrarnos donde estamos, lo que estamos haciendo y adónde vamos. También nos puede indicar lo que *deberíamos* y lo que no *deberíamos* hacer. Nos permite entender qué es importante, pero también pasarlo por alto. En definitiva, la flecha es un elemento que puede liberar, confundir e incluso entretener en igual medida.

1. Mientras que resulta probable que tanto niños, padres y filósofos traten esta flecha de un modo convencional, podría tener una interpretación más, aunque improbable y algo cómica. Se podría entender que la flecha ha sido disparada por un arco. Si adoptásemos esta interpretación, la función de la flecha sería implicar (afirmar) la presencia de una figura fuera de la imagen que sostiene un arco. La razón por la que nos sentimos inclinados a leer la imagen de esta forma es que el contexto no sugiere en modo alguno que esta lectura sea la correcta.

Foucault, M., (1983) *This is Not a Pipe*, Quantum Books
 Leborg, C., (2006) *Visual Grammar*, Princeton Architectural Press
 Norman, D., (1998) *The Design of Everyday Things*, MIT Press
 Wiggins, D., (2001) *Sameness and Substance Renewed*, Cambridge University Press
 Wittgenstein, L., (1953) *Philosophical Investigations*, Blackwell: Oxford



=====

RAGGY HEROES (2006)

An item made to be sold in the context of a war museum shop. A damaged/incomplete puppet that needs to be repaired/assembled by the user. Oppositional to our usual consumerism, it emphasises improvisation, customisation and acceptance of flaws. By buying one of the characters a donation is made to support relieve organisations that are active in operational zones. In opposition to dull mass produced merchandising products such as pens or camouflage rubbers, these items try to include some of the content the visitor has experienced during his visit to the war museum.

=====

RAGGY HEROES (2006)

Objeto hecho para ser vendido en el contexto de la tienda de un museo de guerra. Consiste en un títere dañado/incompleto que necesita ser reparado/terminado por el usuario. Al contrario que el consumismo al que estamos acostumbrados, el muñeco incide en la improvisación, la personalización y la aceptación de los defectos. Cada vez que se vende uno de ellos, se hace una donación para ayudar a las organizaciones de financiación que actúan en las zonas en guerra. Al revés que los productos fabricados en serie que se comercializan normalmente, como bolígrafos o gomas de borrar de camuflaje, estos objetos pretenden recordar al comprador parte del contenido de su visita al museo.

=====

COMMEMORATION SEEDS (2006)

A product for the Imperial War Museum Shop in London. Usually the negative side that lies in the nature of war is hidden behind a heroic and nostalgic picture that celebrates technology and glory. To critique this way of perceiving war, *Commemoration Seeds* uses the tradition of the poppy as a sign for memorising the dead. Each jar of seeds gives figures about the amount of seeds contained and how these represent the quantity of people who lost their lives during a certain war. But more than just underlining the horror of war, the poppy seeds represent a positive attitude when seeded to grow new flowers from them.

=====

COMMEMORATION SEEDS (2006)

Producto diseñado para la tienda del Imperial War Museum de Londres. El lado negativo intrínseco a la naturaleza de una guerra por lo general se oculta tras una imagen heroica y nostálgica que exalta la tecnología y el esplendor. Como crítica a esta forma de percibir la guerra, *Commemoration Seeds* se sirve de la tradición de las amapolas como símbolo para recordar a los muertos. Cada frasco va acompañado de la cifra de semillas que contiene y habla de cómo esa cifra representa la cantidad de personas que perdieron la vida en un conflicto bélico determinado. Pero, además de poner de relieve el horror de la guerra, las semillas de amapola incitan a una actitud más positiva: la de sembrarlas y cultivarlas para que de ellas crezcan flores nuevas.





=====

NO ANGLE, NO POISE (2007)

No Angle, No Poise is an update to the classic spring-balanced tasklight from the 1930s. Tiago da Fonseca's offering to the magnificent icon is a well-deserved respite from its vigilant stance. Most *Anglepoise* lamps end up in the same position for months, we barely touch them, adopting awkward postures as soon as springs give in. Here is an opportunity to see the lamp during a rest from its stiff vigilance, captured in one of those moments of unattended beauty.

=====

NO ANGLE, NO POISE (2007)

No Angle, No Poise es una actualización de la clásica lámpara de escritorio *Anglepoise* de la década de los 30. La aportación de Tiago da Fonseca es darle a este magnífico icono un merecido descanso de su postura de alerta constante. La mayoría de las lámparas *Anglepoise* acaban en la misma posición durante meses. Apenas la tocamos, y tan pronto ceden los muelles, la lámpara adopta difíciles posturas. Esta pieza ofrece la posibilidad de observar la lámpara en reposo, sorprendida en uno de esos momentos de belleza espontánea.



=====

ENDOSKELETON (2008)

Our own bodies are supported by an internal skeleton and yet our notion of shelter and safety is often manifested in the word “shell”. Comfort and containment are linked in our minds. Our houses are shells and our daily life is arranged inside their rigid structure, flowing from one room to the other. When you move into a new house you put your things in their place and in doing so you draw the map by which you will live. Alon Meron has applied the structural principle of a skeleton to the domestic environment. The space is now drawn around the function rather than containing it. Different elements of the house can now be coupled; “I can have my library in the toilet and my lounge outside. The living house becomes an extension of my limbs rather than a series of containers for my life.”

=====

ENDOSKELETON (2008)

Nuestro cuerpo se sostiene gracias a un esqueleto interno. Sin embargo, nuestra noción de protección y de seguridad se manifiesta a menudo en la palabra “caparazón”. Las nociones de comodidad y resguardo están vinculadas en nuestro cerebro, algo que se pone de relieve en nuestras casas: son nuestros caparazones y pasamos buena parte de nuestra vida diaria en su interior, de una habitación a otra. Cuando te mudas a una casa nueva, empiezas a colocar los objetos en su lugar; al hacerlo estás dibujando el mapa de cómo vas a vivir en ella. Alon Meron ha aplicado el principio estructural de un esqueleto al ámbito doméstico. El espacio se dibuja según su función en lugar de contenerla. De este modo, muchos de los elementos de la casa se pueden emparejar: la biblioteca en el baño y el salón fuera. La casa se convierte en una extensión de nuestras extremidades; ha dejado de ser un conjunto de recipientes en los que guardar su vida.



GAETANO PESCE
¡VIVA LA FEALDAD!
LONG LIVE UGLINESS

=====

Hemos quedado en hablar por teléfono a las cuatro de la tarde. Cuando lo llamo, me dice que me devuelve la llamada en 20 minutos porque tiene un plato en el horno que tiene que vigilar. Así es **GAETANO PESCE**; cuando él dice que experimenta no significa que otros lo hacen por él, lo hace personalmente. Sus diseños, como su mente, son flexibles, pero sus convicciones son férreas y de larga duración. Lleva años pregonando la belleza imperfecta, la bondad del error que permite una producción industrial diferenciada, de objetos que se parecen a los humanos en el sentido de que son similares pero no idénticos. Su postura radical que hasta ahora se había visto como subversiva ha abierto caminos que hoy son explorados por muchos.

=====

We agreed on a phone call at four in the afternoon. When I get through, he says he will return the call in 20 minutes because he has something in the oven that he has to check. That is **GAETANO PESCE**. When he says he likes to experiment it does not mean that others do it for him, he does it personally. His designs, as his mind, are flexible, but his convictions are strong and long-term. For years he has been advocating the imperfect beauty, the goodness of errors that allows a differentiated industrial production of objects that resemble humans in that they are similar but not identical. His radical view has been seen as subversive but has opened up roads that are now explored by many.

=====

Entrevista de / Interview by ANA DOMÍNGUEZ

ANA DOMÍNGUEZ: The Pink Pavilion at the Bovisa Triennial is finally finished now. Could you tell me about this little face shaped pink building?

GAETANO PESCE: The building consists of a wooden box on top of which a new kind of foam has been sprayed. This foam (which is a new material developed by Bayer in Tarragona) is applied in layers of three millimetres which then expands very quickly into a 12 millimetre thick layer. Then you spray again several layers until you get the thickness you want: around 35 centimetres. It becomes a rigid structure so it's not really necessary to keep the wooden box afterwards since the foam by itself is strong enough. It is an experimental process which I thought would be good for the Pavilion because it will be something for the future. In fact, it is an experiment that is done in one day; it is a very fast process. I don't know what its long term development could be. Maybe there will be young people who study it and add new ideas, until you have something that is more interesting and much more beautiful. I believe it can be very useful to solve logistical and social problems related to eco-disasters. For example, if there was a problem somewhere because a river flood destroyed a village leaving scores of homeless people, you could blow some big balloons and spray this new foam on top; after a few hours you remove the balloons and you have a proper place for people to live in. We will have to see where this leads us. I remember the birth of concrete. The guy who invented it was using cement to make flowerpots and to avoid the problem of cracking he put a metal grid inside the cement so that the pot wouldn't crack: He discovered concrete. Since then, concrete has been used worldwide in very inventive ways that changed our lives. This is, hopefully, the story of the Pink Pavilion. It is important because architecture is something that nobody makes experiments with and this is the first architecture experimental design in Europe.

AD: And the fact that it is pink, is this a political statement for you?

GP: Yes, because as I always say, my opinion is that the future is pink, representing the feminine, since I believe that women have started to leave the sphere of the private to act in the public scene. This can represent a renewal for a lot of things, including architecture, which is currently boring because it suffers from a very dogmatic and fascistic approach, like the guy in England who made the suppository, what's his name?

AD: Norman Foster?

GP: Yes, Foster, and also Jean Nouvel. They are all expressing a very male, dogmatic and totalitarian point of view with this kind of architecture that does



=====
Gaetano Pesce

ANA DOMÍNGUEZ: Finalmente el Pabellón Rosa de la Trienal de Bovisa está terminado. ¿Me podrías explicar algo sobre este pequeño edificio rosa con forma de rostro?

GAETANO PESCE: El edificio consiste en una caja de madera sobre la cual se ha vaporizado un nuevo tipo de espuma. Esta espuma (que es un nuevo material que ha desarrollado Bayer en Tarragona) se aplica en capas de tres milímetros que luego se expanden muy rápido hasta formar una gruesa capa de 12 milímetros. Luego vaporizas de nuevo varias capas hasta que logras el grosor deseado: alrededor de 35 centímetros. Se convierte en una estructura, así que luego no es necesario conservar la caja de madera, ya que la espuma por sí sola resulta suficientemente resistente. Es un proceso experimental que considero positivo para el Pabellón porque será significativo en el futuro. De hecho se trata de un experimento que se realiza en un día, es un proceso muy rápido. No sé en qué se podría convertir con un desarrollo a largo plazo. Quizás habrá gente joven que lo estudie y añada nuevas ideas, hasta que obtengas algo que resulte mucho más interesante y bello. Creo que puede ser muy útil para resolver problemas sociales y logísticos relacionados con desastres ecológicos. Por ejemplo, si hubiese un problema en algún lugar porque un río ha destruido un pueblo y ha dejado montones de personas sin hogar, podrías hinchar algunos globos y vaporizar espuma por encima. Después de unas horas quitas los globos y dispones de un lugar adecuado para que viva la gente. Tendremos que ver donde nos lleva esto. Recuerdo el nacimiento del hormigón. El hombre que lo inventó estaba utilizando cemento para construir macetas y puso una rejilla de metal dentro del cemento para evitar que la maceta se agrietase. Descubrió el hormigón. Desde entonces el hormigón se ha empleado en todo el mundo de formas muy imaginativas que cambiaron nuestras vidas. Con algo de suerte pasará lo mismo con el Pabellón Rosa. Resulta importante porque nadie lleva a cabo experimentos con la arquitectura y éste es el primer diseño experimental en Europa.

AD: Y el hecho de que sea rosa, ¿es una declaración política por tu parte?

GP: Sí, porque como digo siempre, el futuro es rosa porque representa lo femenino, y creo que las mujeres han empezado a abandonar la esfera privada para actuar en el ámbito público. Esto puede representar una renovación en un montón de aspectos, incluyendo la arquitectura, que en la actualidad resulta aburrida porque padece una aproximación muy dogmática y fascista, como el tío de Inglaterra que hizo el supositorio, ¿cómo se llama?

AD: ¿Norman Foster?



not represent our elastic and pluralistic times. Zaha Hadid is also acting like a man in this regard. This way of making things solely based upon geometry, which nobody understands. Even the materials they are using are very traditional and very overbearing as well. If you transfer the order and repetition of this type of building's façade into an idea of society, what you get is a very repressive society in which there is no space for differences, where everything is "standard".

AD: Is this why you like architecture to be anthropomorphic?

GP: For a long time, architecture has been—and remains today—a kind of abstract art. It is formed by geometry, triangles, rectangles... Ideally, since today we are totally immersed in an age of "imagery", architecture should be an expression of that. I believe it is important that images intervene in the process of architecture in a way that people understand what they see; this is why I use images in my work. In fact,

=====

Gaetano Pesce. Pabellón Rosa para la Trienal de Bovisa

=====

Gaetano Pesce. Pink Pavilion at the Bovisa Triennial

GP: Sí, Foster, y también Jean Nouvel. Todos expresan un punto de vista muy totalitario, dogmático y masculino con un tipo de arquitectura que no representa nuestros tiempos elásticos y plurales. Zaha Hadid también se comporta como un hombre en este aspecto. Una forma de actuar que sólo se basa en la geometría, algo que nadie entiende. Incluso los materiales que emplean son muy tradicionales y prepotentes. Si transfieres el orden y la repetición de este tipo de fachada y lo traduces en un concepto de sociedad, lo que obtienes es una sociedad muy represiva, donde no hay espacio para las diferencias, donde todo resulta "estándar".

AD: ¿Por eso te gusta que la arquitectura sea antropomórfica?

GP: Durante mucho tiempo la arquitectura ha sido —y aún es— un tipo de arte abstracto. Consta de geometría, triángulos, rectángulos... De forma ideal, ya que hoy estamos totalmente inmersos en una era de "imágenes", la arquitectura debería expresarlo. Creo que es importante que las imágenes intervengan en el proceso de la arquitectura para que la gente entienda lo que ve; por eso empleo imágenes en mi trabajo. De hecho, a la gente le gusta mi trabajo, incluso a los niños, porque se relacionan con lo que tocan y con lo que ven y pueden confirmar que tiene sentido.

AD: Acabas de afirmar que el color rosa era, en este caso, una declaración sobre lo que será el futuro, ¿pero podrías explicar por qué para ti el color constituye una parte importante del proyecto?

GP: Recuerdo que cuando empezaba mi carrera todo era blanco o negro, incluso la ropa carecía de color. En mi opinión el color es sinónimo de energía y luz, y por lo general la ausencia de color no representa al hombre, por eso empleo mucho color. Hoy en día resulta algo diferente, parece que finalmente han entendido hasta qué punto es importante, porque puede transmitir sentimientos que están relacionados con la alegría y el placer, la felicidad y la energía, la sensualidad...

AD: En este sentido tu trabajo se parece un poco al de Ettore Sottsass, ¿verdad? Porque se interesaba mucho por el color, y lo empleaba para transmitir todo tipo de emociones...

GP: Sí, pero hay grandes diferencias. A Sottsass le interesaba la forma y trabajaba con mucha geometría abstracta, mientras que yo trabajo en dirección opuesta. Yo no trabajo con la forma, sino con el proceso, e intento resultar coherente y radical con esta aproximación, si puedo. Trabajo con el "contenido" y él trabajaba con la epidermis de las cosas, de una manera mucho más decorativa que a mí no me interesa.

AD: Volviendo a los materiales, siempre has dicho que

people enjoy my work, even children, because they relate to what they touch and what they see and they can tell that it makes sense.

AD: You just said how the colour pink was, in this case, a statement about what the future is going to be, but could you explain how colour is such a big part of the project for you?

GP: I remember when I was at the beginning of my career, in those times everything was white or black, also clothing was colourless. In my opinion colour is the synonymous of energy and light, and usually an absence of colour does not represent man, which is why I always use a lot of colour. Today it is a bit different, it looks like they finally understood how important it is, because it is able to transmit feelings that are related to joy and pleasure, happiness and energy, sensuality...

AD: In this sense your work is a bit similar to that of Ettore Sottsass, isn't it? Because he also had a lot of interest in colour, using it to transmit all kinds of emotions...

GP: Yes, but there are big differences. Sottsass was interested in form and was working a great amount with abstract geometry, whereas I am working in the opposite direction. I do not work with form, I work with process, and I try to be coherent and radical in this approach, if I can. I work with "content" and he worked on the epidermis of things, in a much more decorative approach which does not interest me.

AD: Going back to materials, you always said that you think resin is the material that can best express what is going on in our society these days. What are the characteristics of resin which make you think that?

GP: First of all there needs to be an historical position: you want to use the tool and the material that our time gives us. It is also a question of sincerity. You are sincere and so you want to express yourself in a way that your epoch allows you, but you are not sincere if in our era you use marble or you use wood or glass. These are banal materials related to other historical moments, so I have always thought that you need to invent or discover languages which are contemporary. But you also have to discover languages which are related to the technology or the technique. You have to represent your language with "current materials", otherwise you know that there is something that just doesn't work. Resins have the capacity to be rigid, soft, transparent, opaque... Rich and flexible. All this is what I identify with the feminine mentality and therefore relates to the future.

AD: What do you think about the craze that there is at the moment with traditional materials like marble? Have you noticed that there are a lot of avant-garde designers like Mark Newson or Amanda



=====

Gaetano Pesce. *Nobody's Perfect*, 1993

la resina es el material que mejor puede expresar lo que ocurre en la sociedad en nuestros días. ¿Cuáles son las características de la resina que te hacen pensar esto?

GP: Antes que nada debe haber un posicionamiento histórico: quieres emplear las herramientas y el material que nuestro tiempo proporciona. También se trata de una cuestión de sinceridad. Eres sincero y por eso quieres expresarte de una forma que tu época permite, pero no resultas sincero si en nuestros tiempos empleas mármol o bien madera o vidrio. Estos son materiales banales que están relacionados con otros momentos históricos, así que siempre he pensado que necesitas inventar o descubrir lenguajes que son contemporáneos. Pero también debes descubrir lenguajes que están relacionados con la tecnología o la técnica. Debes representar tu lenguaje con "materiales actuales", si no sabes que hay algo que no funciona. Las resinas tienen la posibilidad de volverse rígidas, blandas, transparentes, opacas... Prolíficas y flexibles. Yo identifico todo esto con la mentalidad femenina y por lo tanto está relacionado con el futuro.

AD: ¿Qué piensas de la tendencia en vigor de trabajar con materiales tradicionales como el mármol? ¿Te has dado cuenta de que hay un montón de diseñadores de vanguardia como Mark Newson o Amanda Levet de Future Systems que en la actualidad trabajan con estos materiales?

GP: No me interesa y no son gente seria. No tengo ningún problema en afirmarlo. Lo que hace Marc Newson se parece a lo que Mangiarotti, un arquitecto italiano (no sé si sigue vivo), hacía hace 30 años con mármol y formas circulares. Creo que una persona creativa sería se expresa con los materiales de su tiempo. No deberían emplear elementos que ya se han usado, eso no es innovar.

AD: ¿Qué te parece la tendencia que hoy en día se llama "diseño artístico"?

GP: No me parece que sea una tendencia en absoluto. Si vas a ver arte contemporáneo encuentras cosas que, para ser honestos, no entiendes del todo. Pero la gente no suele admitirlo. En vez de reconocer "No lo entiendo", dicen "Oh sí, muy interesante", pero nadie sabe por qué resulta interesante. Quizás ni siquiera el comisario del museo, y tal vez ni siquiera el artista. En el pasado el Arte... Por ejemplo Goya, era un hombre universal; pero lo que se presenta en los museos de arte contemporáneo ya no es universal porque estos trabajos se crean esencialmente para una élite muy reducida. Pero la gente "normal" debe sobrevivir, no tiene tiempo para ir a museos, la gente "real" debe trabajar. Se supone que el diseño habla con esta gente, en todas partes. De hecho, si eres capaz de diseñar una mesa fantástica y se la das a

Levete of Future Systems currently working with those materials?

GP: I am not interested in this and they are not serious people. I have no problem saying this. What Marc Newson is doing is similar to what Mangiarotti, an Italian architect (I don't know whether he is still alive), was doing 30 years ago with marble and round shapes. So I believe that a serious creative person expresses herself or himself with the materials of her/his time. They shouldn't use things which have already been used; that is not innovation.

AD: How do you feel about the trend that is called "Design-Art" these days?

GP: I believe that it is not a trend at all. If you look at contemporary art, you see things which, to be honest, you don't fully understand. But people usually don't admit this. Instead of saying "I don't understand", they say "Oh yeah, very interesting", but nobody knows why it is interesting. Maybe not even the curator of the museum, and maybe not even the artist understands it. In the Art of the past... Take Goya, he was a universal man; but what is presented in a contemporary art museum these days is not universal anymore, because those works are in essence created for a very small elite. But "normal" people have to survive, they don't have time to go to museums, "real" people have to work. Design is supposed to talk to these people, everywhere. In fact, if you are able to design a fantastic table and take it to the country people in China, they might not understand the meaning but they will understand the object is a table. This is the communication power of Design: it speaks to everybody. I must say there are designers who are adding something to the functional object, meanings that are more related to something that we don't see: expression. I believe Design will increasingly become "the Art" for more people because it has this capacity to represent all the characteristics of our historical moment. Everything is mass produced nowadays. The shoes that I'm wearing or the books I read come from production lines. You can't fly anywhere without taking an airplane that comes from a production line also. So, production is evidently very important. So let's talk about an Art which is related to our time, which is not romantic at all... Material, marketing, advertising, these are all things of our time and all these together are related to Design. This is my opinion anyway and I believe that to use the term "Design-Art" is redundant: Art is Art, Design is Art.

AD: What provokes new ideas in you?

GP: People, obviously!

AD: More than, for example, going to museums?

GP: I am bored of museums. Actually, I went the other day to the Museum of Modern Art for the first time



=====
Gaetano Pesce. *Up armchair*, 1993. Serie de butacas para C and B Italia, Novedrate/Como

=====
Gaetano Pesce. *Up armchair*, 1993. Series of armchairs for C and B Italia, Novedrate/Como

unos campesinos en China, quizás no entiendan el significado pero comprenderán que el objeto es una mesa. Éste es el poder comunicativo del diseño: habla con todos. Debo decir que hay diseñadores que añaden algo al objeto funcional, significados que están más relacionados con algo que no vemos: expresión. Creo que progresivamente el Diseño se convertirá en "el Arte" para más personas debido a su capacidad para representar todas las características de nuestro momento histórico. Hoy en día todo se produce en serie. Los zapatos que calzo o los libros que leo provienen de una cadena de producción. No puedes volar a ningún sitio sin tomar un avión que también proviene de una cadena de producción. Así que evidentemente la producción es muy importante. Hablemos pues de un Arte que está relacionado con nuestro tiempo, que no es romántico en absoluto... Material, marketing, publicidad, todas estas cosas son de nuestra época y todas ellas juntas están relacionadas con el Diseño. En cualquier caso, ésta es mi opinión y creo que usar el término "diseño artístico" resulta redundante: el Arte es Arte, el Diseño es Arte.

AD: ¿Qué suscita nuevas ideas en ti?

GP: ¡La gente por supuesto!

AD: ¿Más que, por ejemplo, visitar museos?

GP: Me aburren los museos. De hecho, fui el otro día al Museo de Arte Moderno por primera vez desde que terminaron la renovación...

AD: Cuando miras a gente por la calle, ¿qué buscas? ¿Te fijas en su forma de comportarse?

GP: Cómo se comportan, cómo visten, cómo hablan... Con esta manera de observar a la gente comprendes que el futuro lo crearán las minorías, y este proceso se realiza sin ninguna pretensión de "universalidad". Las minorías no intentan cambiar el mundo, simple-

since they have completed the renovation...

AD: When you watch people on the street, what do you look for? Do you look at the way they behave?

GP: The way they behave, how they dress, how they talk... In this way of observing people you understand that the future will be created by minorities, and this process is done without the pretension of the "universal". They (the minorities) don't intend to change the world, they are just carrying on with an expression that relates only to themselves, to their individual expression. From that I came to understand that "standard" is not what we are looking for anymore. What we are looking for nowadays is more "a production of things", things which differ one from another and I believe that we are finally entering that era. Also, when I observe "the street", I understand that individuality is very important, and even that ordinary people are beautiful because they are different. Another way for differentiating is democracy, the democratic system is the system of the protection of difference, so people can be different and be proud of it. This is not cruel, as in totalitarian societies where for example people are forced to dress the same way.

But let's go back to talking about architecture. Current architecture is an expression that is telling people: you are nothing and you are part of a society that is totalitarian. If you look at a skyscraper, or a tall building (the tower by Jean Nouvel, for example), each floor is the same, all of the windows are the same. If you transfer that into a model of society, it's a society that lacks the individuality of our times. What I try to express in my work is a political message saying: if you want, you can live with your values, they are very important because they are self realizing. I made the *Badly Made* objects, the collection *Nobody's Perfect*, which communicates the fact that each one of us is different and that we have to be happy. We are in a democracy. Someone that is pursuing an architecture that is beautiful in form is reactionary, because today we have to represent reality as it is, full of mistakes, in every way very human. I don't believe that any architect today has made a human architecture yet.

AD: And is the same applied to objects as well?

GP: Absolutely. Absolutely.

AD: In the production of the objects you design (e.g. the pieces for *Fish Design*), the workers at small factories are allowed certain freedom (to mix the colours, for example). I wonder how these workers deal with this?

GP: In the beginning they didn't like it. They said: "we are not artists". Then they started to enjoy this type of creative freedom and compete with one another. Personally I don't feel they are taking my role, because what I am interested in is discovering processes, and

mente producen una expresión que sólo está relacionada con ellas mismas, con su expresión individual. Ahí fue donde entendí que ya no buscamos el "estándar". Lo que buscamos hoy en día es más "una producción de cosas", elementos que difieren entre ellos, y creo que finalmente estamos entrando en esta era. Al mismo tiempo, cuando observo "la calle" comprendo que la individualidad es muy importante, e incluso las personas corrientes resultan bellas porque son diferentes. Otra forma de diferenciar es la democracia, el sistema democrático consiste en proteger la diferencia, de forma que la gente pueda ser distinta y estar orgullosa de ello. Esto no es cruel, al revés que las sociedades totalitarias donde se obliga a todo el mundo a vestir igual.

Pero volvamos a la arquitectura. La arquitectura actual es una expresión que dice a la gente: no eres nadie y formas parte de una sociedad totalitaria. Si miras un rascacielos, o un edificio alto (la torre de Jean Nouvel, por ejemplo), cada piso resulta idéntico, todas las ventanas son iguales, es una sociedad que carece de la individualidad de nuestros tiempos. En mi trabajo intento expresar un mensaje político que dice: si quieres, puedes vivir con tus valores, son muy importantes porque permiten que te realices. Elaboré los objetos *Mal hechos*, la colección *Nadie es perfecto*, que comunica el hecho de que cada uno de nosotros es diferente y debemos ser felices. Vivimos en democracia. Alguien que ejerce una arquitectura que es bella en la forma es reaccionario, porque hoy en día debemos representar la realidad tal y como es, llena de errores, todos ellos de un modo muy humano. No creo que ningún arquitecto de hoy en día haya llevado a cabo aún una arquitectura humana.

AD: ¿Y lo mismo es válido para los objetos?

GP: Por completo. Por completo.

=====

Gaetano Pesce.
Rag Chair, 2006



this process becomes in the end much more creative because they are adding other points of view, so my work becomes much richer. They invent a colour that maybe I was not able to invent and they decide to form something that I was not able to think of. That is very important because something else has changed in our time: the very idea of industrial production that was true at the beginning of the 20th century is not valid anymore. The person who works at the factory can be very creative, so in our work we must suggest an innovative way to perform in the factory. I remember the first time I did that was in 1975, in Cassina, where we made a chair design in which every unit produced was different and the form of the chair was decided by the people in the factory. That is another aspect of what we can do as designers; not working with the form but the concept, with the process and by asking people to work in a more creative way. That's important.

AD: You always say that the emotional side of the objects is one more function: fulfilling the psychological side of the consumer...

GP: Absolutely. In the 20th century there was a mantra created called "form follows function", which is a very important concept in the history of design. Today this is not enough, we want more, we want the function, we want a certain form. We which comes from want an object to be thankful. I am not related to the cold aspect of the industrial object, I want an object to tell me that the future is optimistic, not pessimistic. The object is something that gives me pleasure, it does not remind me of the problems I have everyday. We can help the market, or the people who use our objects, receive a message that is positive. We can enjoy this other side, that is, the function of the psychological aspect of the object. Not only that, but more frequently, we want to know that when we buy an object that object is manufactured in such a shape and colour only for us, because it is unique. The technology of tomorrow allows us to produce in a way that we are making originals and not copies. Let me remind you, for instance: Velázquez painted unique works for the King of Spain. Today we can do that for people, they can buy an object, pay a normal price and they can have something that is unique. When they own it, there is a special relationship with the object. As with a lover, you don't want your lover to go with a lot of other people, you want your lover to stay with you. And this is the same with the object.

AD: Your exhibition at the Pompidou centre was called *Time for Question*. Would you say this is the big question for you at the moment?

GP: I have been working in the same way for 40 years, since I started to convince certain companies



=====

Gaetano Pesce. *Fish Design*,
Milano 2004

AD: En la producción de los objetos que diseñas (por ejemplo las piezas para el *Fish Design*), se concede a los trabajadores de las pequeñas fábricas una cierta libertad (para mezclar los colores, por ejemplo). Me pregunto cómo reaccionan los obreros.

GP: Al principio no les gustaba. Decían "no somos artistas". Luego empezaron a disfrutar este tipo de libertad creativa y compitieron los unos con los otros. Personalmente no siento que estén robando mi papel, porque estoy interesado en descubrir procesos, y este proceso al final se convierte en algo mucho más creativo porque añaden otros puntos de vista, así que mi trabajo se enriquece. Inventan un color que quizás no fui capaz de inventar y deciden formar algo que yo no fui capaz de pensar. Esto es muy importante porque algo más ha cambiado en nuestra época: la idea misma de la producción industrial que era cierta al principio del siglo XX ya no es válida. La persona que trabaja en la fábrica puede ser muy creativa, así que en nuestro trabajo debemos sugerir una manera innovadora de trabajar en la fábrica. Recuerdo que la primera vez que hice eso fue en 1975, en Cassina, donde elaboramos el diseño de una silla donde cada unidad producida era diferente y la forma de la silla la decidía la gente de la fábrica. Ésta es otra cosa que podemos hacer como diseñadores, trabajar con el concepto en vez de con la forma, con el proceso, y pedirle a la gente que trabaje de forma más creativa. Esto es importante.

AD: Siempre dices que el aspecto emocional de los objetos es una función más: atender la faceta psicológica del consumidor...

GP: Sin duda. En el siglo XX hubo un mantra que repetía "la forma sigue la función", y constituye un concepto muy importante en la historia del diseño. Hoy en día no basta, queremos más, queremos la función. Quiero que el objeto sea agradecido. Yo no hago objetos industriales de aspecto gélido, quiero un objeto que me diga que el futuro es optimista, no pesimista. El objeto es algo que proporciona placer, no me recuerda los problemas que tengo cada día. Podemos ayudar a que el mercado, o las personas que emplean nuestros objetos, reciban un mensaje positivo. Podemos disfrutar este otro aspecto, es decir, la función de la faceta psicológica del objeto. No sólo eso sino que, mucho más a menudo, queremos saber que cuando compramos un objeto ese objeto ha sido fabricado con tal forma y tal otro color sólo para nosotros, porque es único. La tecnología del mañana nos permite producir originales y no copias. Déjame que te dé un ejemplo. Velázquez pintó obras únicas para el Rey de España. Hoy podemos hacer eso para la gente, pueden comprar un objeto, pagar un precio normal y tener algo que es único. Cuando lo poseen, se establece una relación es-

to produce and manufacture in a way in which each object was not exactly the same as another, but only similar. The first of these projects was the armchair for Cassina developed in 1975 (*Sit Down*). It is made using the same technique, but the chairs coming out of the production line were always different: one with a round back, another with a certain arm... That was the outcome and the characteristic of that way of producing. It is very ugly, but that very ugliness is very human, very related to the technology and the material. That really is another aspect of my work, the ugly side. Ugliness comes out because I don't usually ask workers to execute my work with perfection, because I don't care about it. They can express their incapacity to do certain things. Perfection is eventually for God, if she or he exists, but we are human, full of mistakes and these are positive because they make us different. Now they are organizing in Vienna a show which is called *Without Form*. This means that there are finally more and more people who do not give a lot of relevance to form and focus more on the concept.

AD: Would you say, then, that your style is an anti-style?

GP: I think style was characteristic of the past and today is rather the time of Lone Wolves or Free Birds, as they say. The kind of thinking prevailing these days is very individual. Style was related to movements in Art, Design or Fashion. These movements were inspired by people who were already similar to each other. Today this is not possible, it's not possible to have a movement of people with homogenous expressions. I think we are totally immersed in a moment which we can call "the incoherent time", this is something that I was talking about in the catalogue of the first exhibition I did when I was 22. It was about the right to be incoherent, without any consistent style, the right of an artist to constantly change according to his everyday life changes. The first thing we must attain is the freedom from ourselves, the right to change as we learn things, and to be very aware of the risk of discovering something and then staying stuck there, repeating yourself, for the rest of your life.

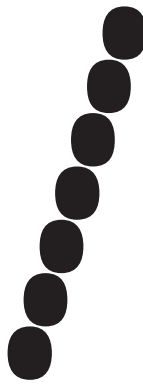
pecial con el objeto. Como con un amante, no quieres que un amante se vaya con el primero que pasa, quieres que ese o esa amante se quede contigo. Y ocurre lo mismo con el objeto.

AD: Tu exposición en el centro Pompidou se llamaba *El momento de cuestionar*. ¿Dirías que para ti ésa es la gran pregunta ahora mismo?

GP: He trabajado de la misma manera durante 40 años, desde que empecé a convencer a ciertas compañías para que produjesen y fabricasen de forma que cada objeto no fuese exactamente el mismo que otro, sino sólo parecido. El primero de estos proyectos fue un sillón para Cassina que se desarrolló en 1975 (*Sit Down*). Se fabricaba utilizando la misma técnica, pero las piezas que salían de la cadena de producción eran siempre diferentes: una con un respaldo redondeado, otra con un cierto brazo... Ése fue el resultado y la característica de este modo de producir. Es muy feo, pero esta fealdad es muy humana, está muy relacionada con la tecnología y el material. Realmente ése es otro aspecto de mi trabajo, el lado feo. La fealdad aparece porque no pido a los trabajadores que ejecuten mi trabajo a la perfección, porque no me importa. Pueden expresar su incapacidad para hacer ciertas cosas. La perfección quizás sea para Dios, si él o ella existe, pero nosotros somos humanos, estamos llenos de errores y éstos son positivos porque nos hacen diferentes. Ahora están organizando una exposición en Viena que se llama *Sin forma*. Esto significa que cada vez hay más gente que da menos importancia a la forma y se centra más en el concepto.

AD: ¿Dirías pues que tu estilo es un anti-estilo?

GP: Pienso que el estilo era una característica del pasado y hoy en día es más bien la época de la gente que va por libre y de los lobos solitarios, como se dice. El tipo de pensamiento que prevalece estos días es muy individual. El estilo estaba relacionado con corrientes en el Arte, el Diseño o la Moda. Estos movimientos se inspiraban en personas que ya eran similares las unas a las otras. Hoy esto no es posible, no es posible un movimiento de personas con expresiones homogéneas. Creo que nos hallamos totalmente inmersos en un momento que podemos denominar "la era incoherente", esto era algo de lo que hablaba en el catálogo de la primera exposición que hice cuando tenía 22 años. Reclamaba el derecho a ser incoherente, sin ningún estilo homogéneo, el derecho de un artista a cambiar constantemente según las transformaciones de su vida diaria. La primera cosa que debemos conquistar es la libertad para nosotros mismos, el derecho de cambiar a medida que aprendemos cosas, y ser muy conscientes del riesgo de descubrir algo y quedarse atascado ahí, repitiéndote una y otra vez, durante el resto de tu vida.





5:5 DESIGNERS

=====

5:5 designers es un estudio de diseño especializado en investigación y asesoría, fundado en 2003 por Vincent Baranger, Jean-Sébastien Blanc, Anthony Lebossé y Claire Renard. Lejos de limitarse a dar forma a objetos, este grupo de diseñadores se auto-impone un rigor conceptual y un cuestionamiento constante de su estatus como diseñadores. Es precisamente por este enfoque, salpicado de humor y simplicidad, que numerosas marcas y editores (Baccarat, La Cie, Chocolat Factory, Bernardaud, Oberflex, entre otros) les encargan la conceptualización de productos y decorados para sus espacios. Este tipo de diseño, responsable y optimista, ha llegado a un gran número de instituciones internacionales que o bien han expuesto sus creaciones o bien las han adquirido. El Ayuntamiento de París les otorgó el Grand Prix de la Création por su carrera creativa.

=====

5:5 designers is a design studio of research and consulting. It was created in 2003 by Vincent Baranger, Jean-Sébastien Blanc, Anthony Lebossé and Claire Renard. Far from focusing only on shaping objects, the 5:5 designers force themselves to a conceptual rigour and a permanent doubt on their designer status. Because of this approach, tinted with humour and simplicity, brands and editors (Baccarat, La Cie, Chocolat Factory, Bernardaud, Oberfle, among others) ask them to conceptualize products and sceneries for their spaces. This type of responsible and optimistic design has reached a large panel of national and international institutions who have either exhibited or acquired their creation. The city council of Paris awarded them with the Grand Prix de la Création for their work.



AA

=====

AA es un colectivo de músicos y artistas cuyas acciones se manifiestan en lugares diversos y bajo temporalidades discontinuas de acuerdo con las intensidades afectivas, creativas y sociales de cada unidad de sentido (cada artista). Para que todo colectivo funcione, ha de existir una ética de la necesidad. La función de AA es conceder a cada artista una operatividad de acuerdo con el modo en que éste activa posiciones culturales, con su necesidad de proliferación y de emisión. Hablamos de éxito, pero del éxito del significado, cuando el éxito se multiplica a través de oyentes o receptores, AA actúa como plataforma, coordina medios, vincula acciones, pero no las dota de mensaje alguno. Todo mensaje es activado en el intercambio de sentido: en los hallazgos que devienen de toda relación cultural, en los "placeres que aparecen por todas partes", sólo a partir de una conciencia de producción de sentido y de realidad cultural y social (activismo).

Por David Loss

=====

AA is a collective of musicians and artists whose actions show up in different locations and under discontinued temporalities depending on the emotional, creative and social intensities of each unit of sense (each artist). The good functioning of every collective relies on an ethics of need. The goal of AA is to provide each artist with an operability depending on how the artist activates cultural positions, on her/his need for proliferation, for emission. We are talking about success, but the success of meaning, when it is multiplied through its listeners or recipients. AA works as a platform, coordinating media, linking actions, but do not provide them with any message. Messages are activated when exchanging meaning: in the findings resulting from a cultural relationship, in the "pleasures shooting up anywhere", derived only from an awareness of the production of meaning and cultural and social reality (activism).

By David Loss.



AMIDOV

=====

Amidov fue fundado en 1996 con una perspectiva muy amplia y un convencimiento total de que la interdisciplinariedad da lugar a un diseño superior. Se trata de combinar el diseño industrial, el diseño de muebles y el diseño de interiores, intercambiando ideas, tecnología y estética. De su estudio al sur de Tel Aviv han salido escenografías, objetos únicos, exposiciones, equipamiento médico y en ocasiones colaboraciones, iniciativas, desarrollo de productos y servicios de diseño. Las investigaciones y los experimentos en el campo del diseño se adaptan sin ningún tipo de fisura a su formato de trabajo. Así pues, mantienen un constante debate sobre el diseño, tanto en el campo académico como en el profesional. Ami Drach dirige el Departamento de Diseño Industrial de la Academia de Arte y Diseño de Bezalel, en Jerusalén, desde 2004. Dov Ganchrow es profesor de la Academia de Arte y Diseño de Bezalel desde 2002.

=====

Amidov was formed in 1996 with a wide view of our discipline and the belief that acting in diverse fields generates superior design. Industrial design, furniture design and interior design: these diffuse into one another, transferring ideas, technologies and aesthetics. Born in their south Tel-Aviv studio are set designs, one-off objects, exhibitions and medical equipment, at times collaborations, initiatives, product development and design services. Investigations and experiments in design are incorporated seamlessly into the studio's working format. A design dialogue thereby is maintained in both academic and professional realms. Ami Drach is head of the Industrial Design Department at the Bezalel Academy of Art and Design, Jerusalem, since 2004. Dov Ganchrow is a lecturer at the Bezalel Academy of Art and Design, Jerusalem, since 2002.



RON ARAD

=====

Ron Arad nació en 1951 en Tel Aviv (Israel). Estudió en la Academia de Arte de Jerusalén y en la Architectural Association de Londres. En 1981 abrió su propio estudio de diseño, One Off Ltd., en Londres, con Caroline Thorman y comenzó con la producción artesanal de sus muebles poco convencionales, fabricados principalmente con chapa de acero soldada, que destacan por un carácter marcadamente escultórico. En 1989 fundó Ron Arad Associates Ltd. con Alison Brooks, una arquitecta canadiense. Desde finales de los años 80 diseña también muebles y objetos para la producción en serie. En 1994 abre el estudio ron arad studio en Como. Desde 1994 hasta 1997 dio clases de Diseño de Productos como profesor invitado en la Hochschule für Angewandte Kunst de Viena. Desde 1997 es profesor de Diseño Industrial y de mobiliario en la Royal Collage of Art de Londres.

=====

Ron Arad was born in 1951 in Tel-Aviv. He studied at the Art Academy in Jerusalem and at the Architectural Association in London. In 1981 Arad founded, together with Caroline Thorman, the company One Off Ltd in London, which produced non-conventional artisan furniture mainly from sheets of bent and welded steel with a distinctly sculptural look to them. In 1989 Arad founded Ron Arad Associates Ltd with Alison Brooks, a Canadian architect. At the end of the 1980s he also designed furniture and objects for production in series. In 1994 he opened the Ron Arad studio in Como. Between 1994 and 1997 he was an invited lecturer in Product Design at Hochschule für Angewandte Kunst in Vienna. Since 1997 Arad is also working as a Professor for Furniture and Product Design at the Royal College of Art in London.



ASSA ASHUACH

=====

Assa Ashuach nació en Israel. Estudió Diseño de Productos en la Academia Bezalel de Arte y Diseño de Jerusalén. En 2001 se trasladó a Londres, donde compaginó su trabajo con un master en el Royal College of Art. En la actualidad centra su trabajo en tres campos: el diseño de productos, las colaboraciones con arquitectos y la producción propia, utilizando siempre las técnicas de fabricación más avanzadas. En 2007 se le propuso dirigir el nuevo master de diseño en la Metropolitan University de Londres.

=====

Assa Ashuach was born in Israel. He studied Product Design at the Bezalel Academy of Art and Design in Jerusalem. He moved to London in 2001, where he continued his work while completing his MA in Design Products at the Royal College of Art. His studio focuses today on three main tracks: product design, collaboration with architects and self-production, using advanced manufacturing techniques. Assa Ashuach was invited to lead the new MA Design Suit at London Metropolitan University in 2007.



AUGER-LOIZEAU

=====

James Auger (1970) and Jimmy Loizeau (1968) llevan colaborando en proyectos desde que surgió el concepto del Audio Tooth Implant en 2001, mientras estudiaban en el Royal College of Art. Al finalizar sus estudios trabajaron como investigadores en el Media Lab Europe en Dublín. Actualmente están afincados en Londres e imparten clases en el Royal College of Art y en el Goldsmiths College. Entre sus investigaciones más recientes destacan su colaboración con la Universidad de Bath en el proyecto Material Beliefs, y un proyecto subvencionado por Philips Design destinado a investigar el sentido del olfato. Su obra ha sido publicada y expuesta internacionalmente. Su trabajo abarca disciplinas tan diversas como la ingeniería, las bellas artes y el diseño industrial para desarrollar productos y servicios que contradicen y cuestionan la ideología actual del diseño. James Auger es tutor e investigador en el Departamento de Diseño Interactivo del Royal College of Art. Jimmy Loizeau es tutor e investigador en el Goldsmiths College de Londres.

=====

James Auger (1970) and Jimmy Loizeau (1968) have been collaborating on projects since the *Audio Tooth Implant* concept was conceived while studying at the Royal College of Art in 2001. After completing their studies, they worked at Media Lab Europe in Dublin as research associates. They are currently based in London and lecture at the Royal College of Art and Goldsmiths College. Current research includes collaboration with Bath University on the Material Beliefs project, and a Philips Design funded project researching the sense of smell. Their work has been published and exhibited internationally. They combine a range of disciplines including engineering, fine art and industrial design to develop products and services that contradict and question current design ideology. James Auger is a Tutor and a Research Fellow in Design Interactions at the Royal College of Art. Jimmy Loizeau is a Tutor and a Research Fellow at Goldsmiths College, University of London.



BRUCE BELL

=====

Bruce Bell se licenció en Bellas Artes tras trabajar durante tres años en el estudio de Norman Foster. Abandonó la práctica para estudiar Diseño de Productos en el Royal College of Art, y finalmente formó equipo con el arquitecto Nick Willson para fundar el estudio Willson & Bell.

=====

Bruce Bell completed a degree in Fine Arts and spent three subsequent years working in the renowned architectural studio of Norman Foster, leaving the practice to study Design Products at the Royal College of Art. Bruce worked with artists before teaming up with architect Nick Willson to form the Willson & Bell studio.



MARTINO BERGHINZ

=====

Martino Berghinz nació en 1963 en Milán. En 1989 recibió una beca para estudiar en la Facultad de Arquitectura de Lisboa y más tarde, en 1992, se licenció en arquitectura por la Politécnica de Milán. Ha colaborado en los estudios de Manolo de Giorgi y Antonio Citterio. Entre 1997 y 2000 trabajó como Diseñador Jefe para Piero Lissoni Associati. Sus intereses se centran en el ámbito de la arquitectura, el diseño de interiores y el diseño de exposiciones. Entre sus trabajos más destacados se encuentra la fachada temporal del Institut Art et Ville en Givors (Lyon, Francia) y el pabellón francés para la Expo '96 de la Trienal de Milán. También ha colaborado con Antonangeli y Tronconi, diseñando varias piezas de iluminación. Desde 2001 se dedica a la arquitectura, instalaciones y creaciones de concepto como socio de Patricia Urquiola.

=====

Martino Berghinz was born in 1963 in Milan. In 1989 he won a scholarship to study at the Lisbon Faculty of Architecture and in 1992 he received his degree in architecture from the Milan Polytechnic. He worked in the studios of Manolo de Giorgi and Antonio Citterio. From 1997 to 2000 he was a Senior Designer with Piero Lissoni Associati. He is active in the fields of architecture, interior-design and exhibition-design. Amongst his works he counts the ephemeral façade of the Institut Art et Ville-headquarters in Givors (Lyon, France) and the French pavilion for the Expo '96 at the Milan Triennale. He designed lighting for both Antonangeli and Tronconi. From 2001 he is working on architecture, installations and concept creations as a partner with Patricia Urquiola.



BRYONY BIRKBECK

=====

Desde que se licenció en la Universidad de Brighton en 2006, Bryony Birkbeck ha trabajado en largometrajes, vídeos musicales y campañas publicitarias, con clientes como Nike y Orange. Birkbeck usa una gran variedad de medios para crear sus obras, reconocibles por su marcado carácter *kitsch*. Sus creaciones captan y combinan la imaginación propia de un niño y un extraordinario sentido del humor.

=====

Since graduating from Brighton University in 2006, Bryony Birkbeck has worked on several feature films, music videos and advertising campaigns, with clients including Nike and Orange. Birkbeck employs a vast collection of media to create her work which is unmistakably defined by her signature use of *kitsch*. Her creations capture a child-like imagination and an offbeat sense of humour.



GERMÁN R. BLANCO

=====

Germán R. Blanco nació en Asturias en 1977. Estudió Viticultura y Enología en Madrid, cursó un máster en Viticultura, Enología y Marketing del vino (UNESCO) y otro en Viticultura Enología y Legislación Vitivinícola (Escuela Superior de Ingenieros Agrónomos de Madrid). Ha trabajado en Laviña Madrid (la tienda de vinos más grande de Europa) como responsable de vinos italianos y franceses, así como en bodegas de elaboración de zonas tan dispares como La Mancha, la Ribera del Duero y Navarra mientras completaba su formación. En la actualidad es el propietario de La Tienda de Vino (empresa dedicada a la comercialización al por mayor y al detalle de vinos y productos gastronómicos especiales), La Maleta del Loco Gastrobar y del Estudio de Vinos Germán R. Blanco, una consultoría vitivinícola que en la actualidad dirige un proyecto en la Ribera del Duero y otro en el Bierzo.

=====

Germán R. Blanco was born in Asturias in 1977. He studied Viticulture and Enology in Madrid. He holds a Master in Viticulture, Enology and Marketing of Wine (UNESCO) and a second one in Viticulture, Enology and Wine Legislation (School of Agronomist Engineers of Madrid). He has worked in Lavinia Madrid (Europe's biggest wine shop) in charge of Italian and French wines, as well as in wine-making bodegas in La Mancha, Ribera del Duero and Navarra as part of his all-round education. At present he owns La Tienda de Vino (wholesale and retail business commercialising wines and special gastronomic products), La Maleta del Loco Gastrobar and the Germán R. Blanco Wine Studio, a wine consultancy currently directing a project in Ribera del Duero and another in El Bierzo.



TORD BOONTJE

=====

Tord Boontje nació en los Países Bajos en 1968. Estudió Diseño Industrial en la Academia de Diseño de Eindhoven y posteriormente un máster en el Royal College of Art de Londres. En 1996 fundó el Studio Tord Boontje en Londres, ciudad en la que residió hasta 1995. Desde entonces vive y trabaja en Bourg-Argental, en Francia, donde en 2006 fundó el actual Studio Tord Boontje.

=====

Tord Boontje was born in the Netherlands in 1968. He first studied Industrial Design at the Design Academy in Eindhoven and followed this with an MA from the Royal College of Art in London. Studio Tord Boontje was founded in 1996. Tord Boontje lived and worked in London until 1995, and has since lived and worked in Bourg-Argental, France. Here the current Studio Tord Boontje was founded in 2006.



MARTA BOTAS

=====

Marta Botas nació un martes en Asturias, el mismo año que se estrenó *Annie Hall* en los cines de medio mundo. Diplomada en Diseño Gráfico por el Instituto Europeo de Design en el 2000, funda y dirige con Elisa Beotas y Hélène Bergaz durante ocho años La (cle), gabinete de diseño y comunicación, a la vez que imparte diferentes cursos en el IED, donde es docente desde 2002. A partir de 2007 trabaja en solitario en proyectos de gráfica e ilustración. Paralelamente realiza con Irene Bas proyectos de interiorismo bajo el nombre de Bas con Botas. Ese mismo año "concibe" junto con Germán R. Blanco, Rara de Raro, una empresa que pretende impulsar pequeños proyectos relacionados con el mundo del vino y la gastronomía.

=====

Marta Botas was born one Tuesday in Asturias, the same year when *Annie Hall* was showing on the screens in half the world. She got a diploma in Graphic Design from IED (Istituto Europeo di Design) in 2000, and then founded and directed La (cle), a design and communication office, for eight years together with Elisa Beotas and Hélène Bergaz. At the same time she has been teaching courses at IED since 2002. In 2007 she started working on her own graphic and illustration projects while also working with Irene Bas on interior design projects under the joint name of Bas con Botas. That same year, together with Germán R. Blanco, she also "conceived" Rara de Raro, a company taking on small projects related with wine and gastronomy.



ANDY BOUCHER

=====

Andy Boucher es especialista en las aplicaciones de la tecnología digital dentro del ámbito doméstico, a través del uso de prototipos desde su concepción, uso y su consecuente análisis. Andy Boucher se formó como diseñador industrial y, desde hace más de ocho años, colabora como investigador en los departamentos de diseño de Goldsmiths College y el Royal College of Art.

=====

Andy Boucher's research interests lie in the role of digital technology for the domestic environment. His work includes the exploration of prototypes in the design process: from conception to deployment, reflection and analysis. Andy Boucher has a background in industrial design and has worked in design research at Goldsmiths College and the Royal College of Art for over eight years.



DAVID BOWEN

=====

David Bowen terminó su máster en Bellas Artes en la Universidad de Minnesota en 2004. Desde entonces ha recibido numerosos premios y expuesto internacionalmente.

=====

David Bowen received his MFA degree from the University of Minnesota in 2004. Since then he has received various awards and has exhibited his work internationally.



FERNANDO BRIZIO

=====

Fernando Brizio se licenció en Diseño de Equipamientos en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa, ciudad en la que actualmente vive y trabaja. Desde 1999 ha desarrollado varios proyectos de diseño de productos. Asimismo, ha diseñado y organizado exposiciones para Details, Protodesign, Droog Design, para el coreógrafo Rui Horta, Modalisboa, CCB, Intramuros, Fabrica, Lux/Atalaia, Experimenta Design, Cor Unum y Gallery Kreo, entre otros. Es profesor y jefe del Departamento de Diseño de ESAD.CR (Escuela de Arte y Diseño de Caldas da Rainha) y profesor invitado en ECAL (Lausanne). En 2005 fue el comisario del proyecto *S*Cool Ibérica*. Ha participado en numerosas conferencias y ha formado parte de numerosos jurados para concursos celebrados en Portugal y otros países. Su obra ha sido expuesta y publicada internacionalmente.

=====

Fernando Brizio obtained his college degree in Equipment Design at the Fine Arts Faculty of Lisbon, where he is currently based. Since 1999 he has been developing several product design projects, as well as setting design and exhibition works for Details, Protodesign, Droog Design, the choreographer Rui Horta, Modalisboa, CCB, Intramuros, Fabrica, Lux/Atalaia, Experimenta Design, Cor Unum and Gallery Kreo, among others. He is Professor and Head of Design at ESAD.CR (Caldas da Rainha, School of Art and Design) and visiting lecturer at ECAL (Lausanne). In 2005 he curated the *S*Cool Ibérica* project. He has participated in numerous conferences and juries in Portugal and other countries, and his work has been exhibited and published internationally.



ELIO CACCAVALE

=====

Elio Caccavale estudió Diseño de Productos en la Escuela de Arte de Glasgow y un máster en Diseño de Productos en el Royal College of Art de Londres. Su carrera ha sido muy variada, combinando la asesoría, la investigación, la docencia y la escritura. Su proyecto de diseño es fruto de colaboraciones con científicos sociales y bioéticos. A través de la combinación de estas disciplinas, Caccavale investiga los terrenos híbridos en los que estas áreas del conocimiento se tocan y se solapan. Su trabajo participa en el debate sobre el papel del diseño frente a las nuevas necesidades del mundo contemporáneo mediante la incorporación de innovaciones introducidas por expertos biotecnólogos. Elio Caccavale ha expuesto su obra e impartido conferencias internacionalmente. Actualmente es profesor de Diseño de Productos en el Central Saint Martin's College of Art and Design y es profesor visitante de Diseño Interactivo en el Royal College of Art.

=====

Elio Caccavale studied Product Design at Glasgow School of Art before going on to the Royal College of Art to complete an MA in Design Products. He has pursued an intensely varied career combining consultancy, research, teaching and writing. His design projects involve collaborations with scientists, social scientists and bioethicists. Straddling these different worlds, Caccavale considers separate disciplines to investigate the hybrid grounds where areas of expertise touch and overlap. His work participates in the discussion on the role of design in the face of the emerging needs of the contemporary world, involving, in particular, innovations introduced by advanced biotechnologies. Elio Caccavale has exhibited his work and lectured internationally. Presently, he teaches Product Design at Central Saint Martin's College of Art and Design and he is also visiting lecturer on the MA Design Interactions course at the Royal College of Art.



NACHO CARBONELL

=====

Nacho Carbonell nació en Valencia en 1980. Ha estudiado en la Universidad Cardenal Herrera CEU y en la Academia de Diseño de Eindhoven. Ha sido galardonado con varios premios y ha expuesto en toda Europa.

=====

Born in 1980 in Valencia, Nacho Carbonell studied at the Spanish University, Cardenal Herrera CEU, and the Design Academy Eindhoven. He has won numerous awards and exhibited throughout Europe.



DANIEL CHARNY

=====

Daniel Charny es comisario de exposiciones, educador y diseñador. Tras licenciarse en el Royal College of Art en 1997, fundó su propio estudio en Londres. Desde entonces se ha centrado en los servicios de diseño estratégico. Su trabajo combina el pensamiento estratégico con el diseño aplicado: imparte clases de diseño, es conservador de diseño contemporáneo, asesor estratégico y diseñador de productos y muebles. Desde 2008 trabaja como asesor de diseño y estrategia para el London Design Museum. Actualmente es Tutor Senior en el Royal College of Art, donde desde 1998 es uno de los principales miembros del departamento de Diseño de Productos.

=====

Daniel Charny is a curator, educator and designer. Following his MA studies at the Royal College of Art in 1997, he set up his London based studio which has since branched into critical and strategic design services. Combining strategic thinking with applied design, Charny's work includes teaching design, curating contemporary design, strategic consultancy and furniture and product design. Since 2008 Charny is acting as strategy and design consultant to the Design Museum London. Charny has collected 15 years of international experience in design education. He is currently Senior Tutor at the Royal College of Art where he has been a leading member of the Design Products Department since 1998.



LIN CHEUNG

=====

Lin Cheung es una diseñadora de joyas que trabaja y vive en Londres. Estudió en el Royal College of Art y en la Brighton University. Su trabajo ha sido ampliamente expuesto en Europa, Japón y EEUU. Lin Cheung ha recibido numerosos premios y su trabajo forma parte de diversas colecciones permanentes.

=====

Lin Cheung is a jeweller who lives and works in London. Educated at the Royal College of Art and Brighton University, her work has been widely exhibited in venues across Europe, as well as Japan and the USA. Lin Cheung has received a number of awards and her work is also held in public collections.



SANTIAGO CIRUGEDA

=====

Santiago Cirugeda es un arquitecto sevillano nacido en 1971 que ha desarrollado proyectos arquitectónicos, escrito artículos y participado en diferentes debates, mesas redondas, congresos y bienales de arquitectura. En el ámbito de la realidad urbana aborda temas como la arquitectura efímera, el reciclaje, las estrategias de ocupación e intervención urbana, la incorporación de prótesis a edificios construidos o la participación ciudadana en los procesos de toma de decisión sobre asuntos urbanísticos. Se define como “alegal”; esto es, intenta aprovechar los vacíos legales para beneficio de la comunidad. Su principal objetivo no es el propio lucro.

=====

Santiago Cirugeda is an architect born in Seville in 1971 who designs architectural projects, writes articles and takes part in debates, roundtables, congresses and architecture biennials. He addresses issues in our existing urban reality like ephemeral architecture, recycling, strategies of occupation and urban intervention, the addition of prosthesis to existing buildings or citizen participation in the decision-taking processes on city planning issues. He defines himself as “alegal”, or in other words he tries to make the most of the legal grey spots to the greater benefit of the community. His main goal is never personal profit.



CARL CLERKIN

=====

Carl Clerkin es diseñador de muebles y de productos. Su trabajo va más allá de la pura funcionalidad: refleja una clara intención de transmitir los valores y asociaciones emocionales inherentes a los objetos a través de los propios objetos. Este enfoque ha dado lugar a un amplio espectro de obras que son a su vez aparentemente sencillas en términos de familiaridad y extraordinarias en términos de contenido intelectual. Su obra pretende reforzar el vínculo entre las personas, los lugares y los objetos a través de múltiples referencias e ideas que desafían los métodos. Aunque originariamente se formó como diseñador de productos y de muebles, su trabajo a menudo cruza y cuestiona los límites de varias disciplinas. Entre sus clientes destacan el Design Council, el Ministerio de Educación del Reino Unido, el Derby Museum and Art Gallery, la West London Academy, Habitat y Peugeot.

=====

Carl Clerkin is a furniture and product designer. His work goes beyond pure functionality and reflects a concern with communicating the inherent emotional values and associations within objects through objects. This approach has resulted in a broad spectrum of work that is both seemingly understated, in terms of its familiarity, and yet out of the ordinary in terms of its intellectual content. His work is geared towards strengthening the attachment between people, places and objects using a variety of references and thought provoking methods. Whilst he originally trained as furniture and product designer, his work often crosses and questions the boundaries of a number of disciplines. His clients include: Design Council, The Department for Education, Derby Museum and Art Gallery, West London Academy, Habitat and Peugeot.



PAUL COCKSEGE

=====

Paul Cocksedge nació en Londres en 1978. Estudió Diseño Industrial en la Sheffield Hallam University y Diseño de Productos en el Royal College of Art de Londres, donde asistió a las clases de Ron Arad. Allí, también, conoció a su actual socia, Joana Pinho. Por otro lado, Ron Arad le puso en contacto con el diseñador de moda japonés Issey Miyake y el diseñador de lámparas alemán Ingo Maurer; ambos han diseñado exposiciones suyas. Desde que finalizó sus estudios, Cocksedge se ha convertido en uno de los diseñadores más prolíficos del Reino Unido. Ha expuesto en el London Design Museum y el Powerhouse Museum. Sus obras forman parte de las colecciones permanentes del Victoria & Albert Museum y de la Pinakothek der Moderne (Die Neue Sammlung, Múnich). Ha impartido conferencias y ha expuesto en las principales ciudades del mundo.

=====

Born in London in 1978, Paul Cocksedge studied Industrial Design at Sheffield Hallam University and Product Design under Ron Arad at the Royal College of Art in London. While studying there he met his business partner Joana Pinho and was introduced by Arad to the Japanese fashion designer Issey Miyake and German lighting designer Ingo Maurer, both of whom have staged exhibitions of his work. Since graduating from the RCA in 2002, Cocksedge has emerged as one of the UK's most prolific designers. He has exhibited at the Design Museum and Powerhouse Museum, and his work is part of the Victoria & Albert Museum and Pinakothek der Moderne (Die Neue Sammlung, Munich) permanent collections. He has lectured and exhibited in major international cities.



DAINIPPON TYPE ORGANIZATION

=====

Dainippon Type Organization fue fundada en 1993 por Hidechika y Tetsuya Tsukada. Dainippon Type Organization experimenta con la tipografía a través de la desarticulación y combinación de caracteres y alfabetos japoneses para crear tipografías nuevas y únicas.

=====

Formed by Hidechika and Tetsuya Tsukada in 1993, Dainippon Type Organization are experimental typography performers who disarticulate or combine Japanese characters and alphabets into unique new typography.



OLIVIA-FLORE DECARIS

=====

Olivia Decaris nació en Francia en 1984. Estudió Bellas Artes en el Ateliers de Sevres y Diseño de Productos en la Escuela de Diseño de Reims. Trabajó para RADI, Bleu Lumière y Agent M en París, hasta trasladarse a Londres, donde actualmente vive y trabaja, con el fin de estudiar en el Royal College of Art.

=====

Olivia Decaris was born in France in 1984. She studied Fine Arts at Ateliers de Sevres and then Product Design at Reims Design School. She worked for RADI, Bleu Lumière and Agent M in Paris, before going to London to study at the Royal College of Art, where she now lives and works.



ÓSCAR DÍAZ

=====

Óscar Díaz estudió Diseño Industrial en Francia. En 2006 terminó su máster en el Departamento de Diseño de Producto del Royal College of Art. Tras licenciarse, abrió su propio estudio en Londres, donde trabaja con ideas aplicadas a espacios, muebles y objetos. Su trabajo, a menudo inspirado en una mezcla de artesanía y tecnología, trata de dar una vuelta de tuerca a los objetos y/o situaciones cotidianos. A la vez que se mantiene fiel a las necesidades y al contexto de cada proyecto, su enfoque es polifacético, inquisitivo y divertido; transforma lo cotidiano poniendo en duda las convenciones. Entre sus proyectos más recientes destacan encargos del Institute of Contemporary Arts de Londres y Domestic.

=====

Óscar Díaz studied Industrial Design in France before graduating with an MA in Design Products from the Royal College of Art in 2006. After graduation, he set up his own practice in London, where he works with ideas applied to spaces, furniture and objects. His work, often inspired by a mix of craft and technology, is concerned with tweaking everyday objects and/or situations. While staying sensitive to the requirements and context of each project, his approach is multifaceted, investigative and playful, transforming the ordinary by challenging conventions. Recent projects include commissions by the Institute of Contemporary Arts in London and Domestic.



ANA DOMÍNGUEZ

=====

Ana Domínguez estudió Historia del Arte en la Universidad Complutense de Madrid y trabajó para diferentes galerías de arte contemporáneo durante varias ediciones de ARCO. Realizó el curso de especialización de Sotheby's titulado Las Artes Decorativas en los siglos XIX y XX, en Londres. Desde 1989 trabaja como escritora y periodista especializada en diseño, pero también cubriendo los mundos de la arquitectura, interiorismo, antigüedades, la moda y el arte, para periódicos y revistas como *ABC*, *La Vanguardia*, *El Mundo*, *Vogue*, *AD*, *Diseño Interior*, *El País Semanal*, *Nuevo Estilo*, entre otros. Ha formado parte de jurados de prestigiosos premios de diseño. Desde 2001 dirige su propia oficina de comunicación y colabora con eventos e instituciones ligados al mundo del arte y el diseño tales como Art Basel, Art Basel Miami Beach, Fundación Ellipse (Portugal), Art Dubai, Sharjah Biennial (Emiratos Árabes) y la Fundación Federico García Lorca.

=====

Ana Domínguez studied History of Art at Madrid's Universidad Complutense. She worked for contemporary art galleries at several editions of ARCO. She undertook the course on Decorative Arts of the 19th and 20th Centuries at Sotheby's, in London. Since 1989 she has worked as a freelance journalist and writer specializing in Design but also Architecture, Interiors, Fashion, Art and Antiques. She writes for prestigious newspapers and magazines such as *ABC*, *La Vanguardia*, *El Mundo*, *Vogue*, *AD*, *Diseño Interior*, *El País Semanal*, *Nuevo Estilo*, among others. She has juried in renowned Design Awards. Since 2001 she runs her own Communications office for international art and design related projects like Art Basel, Art Basel Miami Beach, Ellipse Foundation (Portugal), Art Dubai, Sharjah Biennial (United Arab Emirates) and the Federico García Lorca Foundation (Spain).



DUNNE & RABY

=====

Dunne & Raby se fundó en 1994. Utilizan el diseño como medio para estimular el debate sobre las implicaciones sociales, culturales y éticas de las tecnologías ya existentes y de las emergentes. Entre sus proyectos destacan: *Consuming Monsters: Big, Perfect and Infectious, leading on to BioLand* (un enfoque muy crítico del diseño aplicado al campo de la biotecnología), *Prescription Products* (un proyecto paralelo), *Designs for Fragile Personalities in Anxious Times* (un proyecto que muestra su constante obsesión por el impacto psicológico de una sociedad atomizada). Su trabajo forma parte de las colecciones permanentes del MoMA de Nueva York, del FRAC de París y del Victoria & Albert Museum de Londres. También han trabajado con Sony UK, National Panasonic y France Telecom. Han publicado dos libros: *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects* (Princeton Architectural Press) y *Hertzian Tales* (MIT Press). Anthony Dunne es profesor del departamento de Diseño Interactivo del Royal College of Art de Londres.

=====

Established in 1994, Dunne & Raby use design as a medium to stimulate discussion and debate amongst designers, industry and the public about the social, cultural and ethical implications of existing and emerging technologies. Projects include: *Consuming Monsters Big, Perfect and Infectious, leading on to BioLand* (a critical design approach applied to the field of biotechnology). *Prescription Products* (a parallel project), *Designs for Fragile Personalities in Anxious Times* (continues their obsession with the psychological impact of an atomised society). Their projects are in permanent collections at MoMA (New York), FRAC (Paris) and the Victoria & Albert Museum (London). They have also worked with Sony UK, National Panasonic, France Telecom. They have published two books: *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects* (Princeton Architectural Press) and *Hertzian Tales* (The MIT Press). Anthony Dunne is Professor of the Design Interactions Department at The Royal College of Art in London.



DANIEL EATOCK

=====

Daniel Eatock es un diseñador intruso, casi artista, fabricante conceptual de objetos materiales. Nacido en 1975, vive y trabaja en Londres. Se interesa por las conexiones entre la imagen y el lenguaje, los tratamientos, el final de los chistes, los fallos en la comunicación, las subversiones, los sistemas abiertos, las contribuciones de los demás, las colecciones, los descubrimientos y los inventos. Utiliza la lógica reduccionista y se esfuerza por encontrar soluciones objetivas y racionales para dar forma a productos acabados. Está especialmente interesado por la conexión entre el punto inicial y final de los círculos trazados a mano.

=====

Outsider designer, quasi artist, conceptual maker of material things. Born in 1975 in the UK, Daniel Eatock lives and works in London. He is interested in connections between image and language, titles, punch lines, miscommunication, subversions, open systems, contributions from others, collections, discovery and inventing. He employs reductive logic and strives for objective and rational solutions to form concluded works. He is especially interested in the connection of the start and end points of a hand drawn circle.



TIAGO DA FONSECA

=====

Tiago da Fonseca estudió Diseño de Productos en la Universidad de Lisboa y en 2008 se graduó en el Royal College of Art de Londres. Ha trabajado con el diseñador Maarten Bass y es co-fundador del Design Studio Dasein de Lisboa. Ha expuesto sus obras internacionalmente.

=====

Tiago da Fonseca studied Product Design at the University of Lisbon and graduated from the Royal College of Art, London, in 2008. He has worked with designer Maarten Bass and co-founded the Design Studio Dasein in Lisbon. He has exhibited worldwide.



FULGURO + THOMAS JOMINI ARCHITECTURE WORKSHOP

=====

Cédric Decroux (1976), Axel Jaccard (1977) e Yves Fidalgo (1976) estudiaron Diseño Industrial en l'École Cantonale d'Art de Lausana (ECAL). Compartían un fuerte interés por el diseño gráfico, por lo que decidieron unirse para formar el Design Studio Fulguro en Lausana. Desde 2001 trabajan en multitud de disciplinas, como el diseño de muebles, el diseño de productos y el diseño gráfico. En 2005, Axel Jaccard abandonó el grupo. Fulguro sigue con sus investigaciones, explorando los límites confusos que separan el diseño de productos, el diseño de muebles y el diseño gráfico.

=====

Cédric Decroux (1976), Axel Jaccard (1977) and Yves Fidalgo (1976) followed the Industrial Design course at the École Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) where they shared a strong interest in graphic design. They decided to join forces and created Design Studio Fulguro. Based in Lausanne, Switzerland, they have worked across a range of disciplines including furniture, product and graphic design since 2001. Axel Jaccard left the group in 2005. Fulguro goes on developing their personal research, exploring the blurred boundaries that separate furniture, product design and graphic design.



MARTINO GAMPER

=====

Martino Gamper nació y pasó su infancia en Merano, Italia. Después de trabajar como aprendiz de fabricante de armarios, estudió Escultura y Diseño de Productos en la Universidad de Artes Aplicadas y en la Academia de Bellas Artes de Viena. En 1996 se trasladó a Milán, donde trabajó como *freelance* para estudios de diseño de reputación internacional. En 1998 se mudó a Londres para cursar un máster en el Royal College of Art. Se graduó en el año 2000 y abrió su propio negocio donde trabaja en el desarrollo y evolución de una gran variedad de objetos, desde ediciones limitadas hasta productos semi-industriales e instalaciones a medida. Detrás de cada pieza de Gamper se esconde siempre una historia que involucra materiales, técnicas, personas y lugares. El producto acabado es una pequeña muestra de todo ello. Es lo maravilloso que reside en el breve intervalo entre la fabricación y el uso.

=====

Martino Gamper was born and spent his childhood in Merano (Italy). After an apprenticeship in cabinet making he studied sculpture and product design at the University of Applied Art and the Academy of Fine Art in Vienna, in 1996 he moved to Milan working as a freelancer for international renown design studios. In 1998 he moved to London to start an MA at the Royal College of Art, graduating in 2000. He consequently started his own practice, where he develops and produces a wide range of objects from limited editions to semi-industrial products and site-specific installations. Behind each of Gamper's pieces, there is a story, one that involves materials, techniques, people and places. The finished product is a token of all that. It is the lovely looking thing that sits in the brief interlude between making and using.



MARTÍ GUIXÉ

=====

Martí Guixé estudió Diseño Industrial y Diseño de Interiores en Barcelona y Milán. En 1994, época en la que residía en Berlín, planteó una nueva forma de entender la cultura de los productos. Su obra se caracteriza por la búsqueda de nuevos sistemas de productos, por la introducción del diseño en el ámbito de la gastronomía y por la presentación a través del espectáculo. Su enfoque poco convencional transmite ideas sencillas, brillantes y con una seriedad poco común. Actualmente vive entre Barcelona y Berlín y trabaja como diseñador para compañías multinacionales. Publicaciones recientes: *Martí Guixé 1:1* (O10 Publishers), *Martí Guixé Cook Book* (Imschoot Publishers), *Don't buy it if you don't need it*; *All Martí Guixé's Camper Commodity scapes*. Entre los museos en los que ha expuesto destacan: MoMA (Nueva York), MuDAC (Lausanne), MACBA (Barcelona) y Centro Pompidou (Paris). Recibió el Premio Ciutat de Barcelona en 1999 y el Premio Nacional de Diseño de la Generalitat de Catalunya en 2007.

=====

Martí Guixé was trained in Barcelona and Milan as an interior and industrial designer. In 1994, living in Berlin, he formulated a new way of understanding the culture of products. Guixé started to exhibit his work in 1997, work that characterizes on the search for new product systems, the introduction of design in food ambits and presentation through performance. His non-conventional gaze provides brilliant and simple ideas of a curious seriousness. He is based in Barcelona and Berlin and works for world wide companies. Recent publications: *Martí Guixé 1:1* (O10 publishers), *Martí Guixé Cook Book* (Imschoot Publishers), *Don't buy it if you don't need it*. *All Martí Guixé's Camper Commodityscapes*. He has exhibited at MoMA (New York), MuDAC (Lausanne), MACBA (Barcelona) and Centre Pompidou (Paris). He was awarded the Ciutat de Barcelona Prize in 1999 and the National Design Prize of the Generalitat de Catalunya in 2007.



FERNANDO GUTIÉRREZ

=====

Fernando Gutiérrez nació en Londres de padres españoles. Estudió Diseño Gráfico en el London College of Printing, y en 1993 se trasladó a Barcelona y fundó, junto a Pablo Martín, el estudio de diseño Gráfica. Ha colaborado como diseñador y director de arte de publicaciones como *Colors* (revista Benetton), *EPS* (suplemento dominical de *El País*), *Tentaciones* (guía de entretenimiento semanal de *El País*) y *Matador* (revista internacional de arte de tirada anual cofundada con Tito Ferreira y Alberto Anaut), entre otras. En 2000 se convirtió en socio de la oficina de Londres de Pentagram Design. Seis años más tarde inició una nueva fase como director de su propio estudio en Londres, The Studio of Fernando Gutierrez. Entre las últimas incorporaciones a su cartera de clientes destacan la del Museo del Prado, Tate Gallery, El Bullí, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, The Melnikov Garage y el bodeguero español Telmo Rodríguez.

=====

Fernando Gutiérrez was born in London to Spanish parents. He studied Graphic Design at the London College of Printing. In 1993 he moved to Spain and co-founded the design studio Grafica in Barcelona with Pablo Martín. He art directed and designed publications such as *Colors* (the Benetton magazine), *EPS* (El Pais sunday supplement), *Tentaciones* (*El País* weekly entertainment guide), and *Matador* (an international annual arts magazine co-founded with Tito Ferreira and Alberto Anaut). In 2000 he became a partner of the London office of Pentagram Design. In 2006 he started a new phase as head of his own studio in London, The studio of Fernando Gutierrez. His current clients include the Prado Museum, Tate gallery, el Bulli, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, The Melnikov Garage and the Spanish winemaker Telmo Rodríguez.



MATHIAS HAHN

=====

Mathias Hahn nació en Alemania, en 1977 y se graduó en Diseño Industrial en la Universidad de Essen en 2004. Durante sus estudios trabajó como diseñador en varios proyectos industriales y en el Departamento de Diseño de Productos de Volkswagen en Wolfsburg. En 2006 completó su máster en Diseño de Productos en el Royal College of Art. El mismo año fundó, junto con otros diseñadores, el colectivo Okay Studio, con sede en Londres. Además, desde 2006 trabaja como diseñador permanente para el fabricante de baños Kohler.

=====

Mathias Hahn was born in Germany in 1977. He graduated from Essen University as Diplom Designer for Industrial Design in 2004. During his studies he worked as a freelance designer on several projects with industry and also spent time in the Product Design Department of Volkswagen in Wolfsburg. He graduated from the MA Design Products course at the Royal College of Art in summer 2006. The same year he was one of the founding members of the design collective Okay Studio which is an ongoing initiative operating out of London. Also since 2006 he is working as a permanent designer for major bathroom manufacturer Kohler.



SEAN HALL

=====

Sean Hall es profesor de teoría en el Departamento de Diseño de Goldsmiths College, University of London. Es el autor de *This Means This, This Means That* (Laurence King: 2007). Como teórico, ha impartido conferencias en importantes instituciones, entre ellas Mind Association, Aristotelian Society y The British Psychological Society.

=====

Sean Hall is Leader in Contextual Studies in the Department of Design at Goldsmiths College, University of London. He is the author of *This Means This, This Means That* (Laurence King: 2007). As a theorist, he has given papers to key national and international conferences such as those held by the Mind Association, the Aristotelian Society and The British Psychological Society.



INTERACTION RESEARCH STUDIO

=====

El Interaction Research Studio explora el mundo del diseño de sistemas computacionales para la vida diaria. Su investigación, eminentemente práctica, integra métodos basados en el diseño y el trabajo con tecnologías asentadas y ubicuas para crear prototipos que incorporen nuevos conceptos para una mayor interactividad. Su trabajo pretende encontrar alternativas al instrumentalismo y al didacticismo de la tecnología actual aplicando una trayectoria de diseño que abarca la investigación inicial, la creación, el desarrollo de prototipos tecnológicamente bien acabados y numerosas pruebas técnicas. Se trata de un grupo interdisciplinar formado por diseñadores de productos y de interacción, sociólogos, psicólogos, artistas y escritores que trabajan conjuntamente en el marco del diseño.

=====

The Interaction Research Studio explores the design of computational systems for everyday life. Their practice-based research integrates design-led methods with work on embedded and ubiquitous technologies to create prototype products embodying new concepts for interaction. Their work explores alternatives to the instrumentalism and didacticism of current technology using a design trajectory that spans initial research, ideation, development of highly-finished technical prototypes and extensive field trials. They are an interdisciplinary group including interaction and product designers, sociologists, psychologists, artists and writers all working purposely in a design context.



KEITH JONES

=====

Keith Jones es escritor y crítico. Vive entre Durham (Carolina del Norte) y Boston (Massachusetts). Escribe sobre cosas (y temas) que le interesan.

=====

Keith Jones is a writer and critic who splits his time between Durham (North Carolina) and Boston (Massachusetts). He writes on things (themes) that interest him.



TOBIE KERRIDGE

=====

Como investigador del Goldsmiths College, Tobie Kerridge trabaja en proyectos de colaboración respaldados por Intel, France Telecom y el Engineering and Physical Sciences Research Council. Su trabajo plantea cómo ampliar los métodos de diseño para conseguir que los individuos sean creativos en el ámbito de la tecnología. Es profesor visitante en Goldsmiths College, Royal College of Art, Technische Universiteit Eindhoven, Central Saint Martin's School of Art and Design y Camberwell College of Art. Kerridge trabajó durante dos años como investigador en Philips Design, en el Helen Hamlyn Research Centre y en el sector artístico-educativo en un proyecto financiado por NESTA.

=====

As a research fellow at Goldsmiths College, Tobie Kerridge is currently working on collaborative projects supported by Intel, France Telecom and the Engineering and Physical Sciences Research Council. His work explores how design methods can be extended to provide individuals with creative ownership of technology. He is a visiting lecturer at Goldsmiths College, The Royal College of Art, Technische Universiteit Eindhoven, Central Saint Martin's School of Art and Design and Camberwell College of Art. Kerridge worked for two years as a researcher for Philips Design with the Helen Hamlyn Research Centre, and in the arts education sector on a NESTA funded project.



GABRIEL KLASMER

=====

Dr. Gabriel Klasmer nació en Jerusalén en 1950. En la actualidad vive y trabaja en Londres. Ha expuesto en numerosos centros y museos dentro y fuera de Israel. Ha sido galardonado con varios premios de arte, como por ejemplo el prestigioso Sandberg Prize (1990) del Museo Israelí. Su obra forma parte de las colecciones de los principales museos de Israel, del Museo de Arte Moderno de Nueva York y de multitud de colecciones privadas. En 1996 Klasmer representó a Israel en la Bienal de São Paulo. Se doctoró en el Royal College of Art con una investigación sobre la historia y el estatus de la pintura en blanco y negro. Actualmente está centrado en la creación de una serie de aparatos mecánicos que sustituyen la mano humana como medio de trabajo. Klasmer trabaja también como Tutor Senior en el Royal College of Art de Londres, donde desde 1998 trabaja en el departamento Design Products.

=====

Dr. Gabriel Klasmer was born in 1950 in Jerusalem and currently lives and works in London. Klasmer exhibited in numerous galleries and museums in Israel and abroad. He has been awarded several art prizes among them the prestigious Israeli Museum's Sandberg Prize (1990). He is in major collections of the museums in Israel, in the MoMA (New York) and in many private collections. In 1996 he represented Israel in the 23rd International Biennial of São Paulo. Klasmer completed a PhD research degree at The Royal College of Art in London, focusing on the examination of the history and status of the monochrome painting, and his ongoing creation of a series of mechanical apparatuses that replace the human hand as a means of making work. Klasmer is also a Senior Tutor at the Royal College of Art, London, working with the Design Products Department since 1998.



ONKAR KULAR

=====

Onkar Kular nació en Inglaterra en 1974. Estudió Diseño de Muebles y Productos en la Universidad de Kingston y en 2002 cursó un máster en Diseño de Productos en el Royal College of Art. Kular se sirve del diseño como medio para tratar una gran variedad de cuestiones culturales y sociales, desde la búsqueda de la perfección doméstica a la obsesión por la celebridad, desde simulaciones de fútbol realistas a la cocción de pan funcional. Su obra ha sido expuesta en Londres, Tokio, Jerusalén, Rotterdam y Barnsley. Droog Design (Holanda) y Trico (Japón) se encargan de la distribución y la venta de sus productos. Actualmente es tutor de Diseño de Productos en el Royal College of Art.

=====

Onkar Kular was born in 1974 in the UK. He studied Product and Furniture Design at Kingston University before completing his MA in Design Products at the Royal College of Art in 2002. Kular uses design as a medium to engage with a broad range of social and cultural issues, from the quest for domestic perfection to celebrity obsession, from reality football simulations to baking super functional bread. His work has been exhibited internationally in London, Tokyo, Jerusalem, Rotterdam and Barnsley and is sold and distributed by Droog Design (Holland) and Trico (Japan). He is currently a Tutor in Design Products at the Royal College of Art.



TITHI KUTCHAMUCH

=====

Tithi Kutchamuch reflexiona sobre el mundo que le rodea a través de los objetos. Le interesan aquellos objetos que no sólo se pueden ver, sino que también se pueden oír. Un objeto que pueda hablar por sí mismo o del que pueda hablar. Actualmente reside en Londres y trabaja principalmente con su lado emocional, objetos/productos y proyectos relacionados con la comida, aunque también con los sonidos. "No podemos solucionar problemas aplicando la misma forma de pensar que usamos al crearlos", Albert Einstein. Tithi Kutchamuch estudió Diseño Industrial y Arquitectura en el Instituto de Tecnología King Mongkut de Bangkok. En 2005 se trasladó a Londres para estudiar en el departamento de Diseño de Productos del Royal College of Art.

=====

Tithi Kutchamuch reflects on the world around her through objects. She is interested in objects that not only can be seen but heard, an object that can talk for itself or she can talk about. She is currently based in London, mainly working on her emotional side, numbers of objects/products and food related projects, while still practicing whistle. "We can't solve problems by using the same kind of thinking we used when we created them," Albert Einstein. Tithi Kutchamuch studied Industrial Design and Architecture at King Mongkut's Institute of Technology in Bangkok. In 2005 she moved to London to study at the Design Products Department at the Royal College of Art.



DASH MACDONALD

=====

Dash MacDonald nació en Inglaterra. Estudió Diseño de Productos en el Falmouth University College, antes de graduarse en el Royal College of Art. Su trabajo abarca multitud de disciplinas y medios, desde el espectáculo y las intervenciones sociales hasta el diseño de instalaciones y productos conceptuales. Sus investigaciones actuales se centran en exponer públicamente la realidad de la vulnerabilidad humana a estímulos situacionales, y la capacidad de los sistemas sociales existentes para controlar y moldear nuestro comportamiento. Todo ello a través de experimentos sociales en los que los objetos hacen la función de catalizadores. Su trabajo ha sido expuesto, entre otros, en Austria, Tokio, Londres y Suiza. Actualmente trabaja en colaboración con su colega Demitrios Kargotis, también graduado en el Royal College of Arts.

=====

Dash MacDonald was born in England. He studied Product Design at Falmouth University College before receiving an MA at the Royal College of Art in London. His work spans multiple disciplines and mediums, from performance and social interventions to installations and conceptual product design. Research based, MacDonald's current work aims to de-condition by publicly exposing the reality of human vulnerability to situation inducements and the potency of existing social systems to control and shape our behaviour, creating social experiments in which objects serve as the catalyst. He exhibits internationally, most recently in Austria, Tokyo, London and Switzerland, and is currently working in collaboration with fellow RCA graduate Demitrios Kargotis.



JAVIER MARISCAL

=====

Javier Mariscal nació en Valencia en 1950. Desde que en los años 70 empuñó el lápiz para ganarse la vida, la trayectoria de Javier Mariscal se ha caracterizado por su incontinencia creativa, por su necesidad de expresarse a través de múltiples disciplinas, artísticas o no. El diseño de mobiliario, la pintura, la escultura, la ilustración, el interiorismo, el diseño gráfico, el paisajismo, la jardinería, la horticultura... son objeto de su actividad profesional y vital. Mariscal se expresa a través de un lenguaje personal, complejo en su intención y sencillo en su manifestación, inocente y provocador a la vez, que le sirve para innovar, arriesgarse y comunicar; para seguir haciendo cosquillas a los ojos que miran su obra y crear complicidad con el otro.

=====

Javier Mariscal was born in Valencia in 1950. Since he took up a pencil in the 1970s to earn his living, the life and the career of Javier Mariscal have been characterised by his creative incontinence, by his need to express himself through multiple disciplines, whether artistic ones or not. Furniture design, painting, sculpture, illustration, interior design, graphic design, landscape painting, gardening, horticulture and so on have been the object of his professional, vital activity. Mariscal expresses himself by means of a personal language that is complex in its intention and simple in its declaration, innocent and provocative at the same time, enabling him to innovate, to take risks and communicate, to carry on tickling the eyes of those who gaze upon his work and to create complicity with others.



ALEJANDRO MAZUELAS

=====

Alejandro Mazuelas nació en 1977. Estudió Diseño de Productos en la ESAPA de Avilés, donde vive y trabaja.

=====

Alejandro Mazuelas was born in 1977 in Asturias. He studied Product Design at the ESAPA in Avilés, where he lives and works.



CATHERINE MCDERMOTT

=====

Catherine McDermott es Profesora Adjunta y Catedrática en Kingston University. Es también Directora del Master de Comisariado de Diseño Contemporáneo, considerado como uno de los programas formativos de más éxito del Reino Unido. Es autora de un gran número de libros sobre diseño contemporáneo, entre los que destaca *Street Style, British Design in the 80s*, de una serie de monografías sobre diseñadores contemporáneos como *Ben Kelly, Terry Jones, English Eccentrics* y de *Design Museum Book of 20th Century Design*. Ha comisariado, dentro y fuera de su país, numerosas exposiciones relacionadas con el diseño contemporáneo. En 1998, Lord Spencer le encomendó la realización de una exposición conmemorativa de la vida de su hermana Diana, Princesa de Gales; la muestra recibió varios premios. Es autora del primer libro y creadora de la primera exposición sobre Vivienne Westwood para el Design Museum de Londres. Catherine McDermott ha sido consejera de conservación del Design Museum de Londres, D&AD y del Design Council. En 2007, fue consultora del pabellón del Shanghai Museum para la Expo 2010 en esa ciudad.

=====

Catherine McDermott is a Reader and Professor at Kingston University and Course Director of the MA Curating Contemporary Design, widely regarded as one of the most successful training programmes in the UK. She has published widely in the field of contemporary design, including *Street Style, British Design in the 80s*, a series of monographs on British designers including Ben Kelly, Terry Jones, *English Eccentrics* and the *Design Museum Book of 20th Century Design*. In addition she has curated a series of exhibitions relating to contemporary design both at home and abroad. In 1998 she was commissioned by Lord Spencer to work on an exhibition celebrating the life of his sister, Diana, Princess of Wales, which has won several awards. She has published the first book and exhibition on Vivienne Westwood for the Museum of London. Catherine McDermott has acted as a consultant curator for the Design Museum in London, D&AD and the Design Council. In 2007 she acted as a consultant to the Shanghai Museum's pavilion for their Expo 2010.



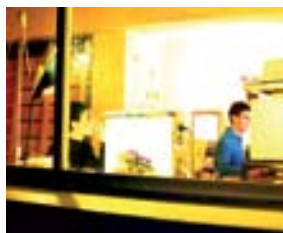
ALON MERON

=====

Alon Meron nació en Israel en 1975. Estudió Diseño Industrial en la Academia Bezalel de Arte y Diseño de Jerusalén. En 2008 se graduó en el Royal College of Art de Londres. Su obra ha sido expuesta en varios museos, como el Gardiner Museum de Toronto, el Museo de Israel de Jerusalén, el Victoria & Albert Museum de Londres, el Copper Hewitt Museum de Nueva York y en la Trienal de Milán.

=====

Alon Meron was born in Israel in 1975. He trained as an Industrial Designer at the Bezalel Art and Design Academy of Jerusalem. In 2008 he graduated from the Royal College of Art in London. He has exhibited his work at several museums worldwide, including Gardiner Museum (Toronto), The Israel Museum (Jerusalem), Victoria & Albert Museum (London), Copper Hewitt Museum (New York) and the Milan Triennale.



MMMM...

=====

mmm... está integrado por Alberto Alarcón, Emilio Alarcón, Ciro Márquez, Eva Salmerón y un gran número de colaboradores. En 2001 compartían casa y un pequeño estudio de publicidad. Hartos de salir a comer fuera -porque comer en restaurantes sale caro y cansa- se les ocurrió proponer a una de sus madres naturales, Nati (la madre de Emilio y Alberto), que les enviara por taxi comida cocinada un par de veces a la semana a cambio de un sueldo mensual. El primer envío fue en septiembre del 2001. Poco a poco la idea empezó a hacerse muy popular entre su círculo de amigos y decidieron crear una página web, <http://www.telemadre.com/>, para difundir el modelo de forma masiva y que otros pudieran seguirlo. La página web se colgó en Internet en febrero del 2002.

=====

mmm... is made up by Alberto Alarcón, Emilio Alarcón, Ciro Márquez, Eva Salmerón and a wide number of collaborators. In 2001 they all shared a flat and a small advertising studio. Fed up with eating out because, apart from expensive, eating out in restaurants is tiring, they came up with an idea. They asked Nati, Emilio and Alberto's mother, to cook for them a number of times a week and send them the food via taxi in exchange for a monthly wage. The first delivery took place in September 2001. Little by little the idea caught on in their circle of friends and they decided to create a webpage (www.telemadre.com) to popularise the idea so that others could follow their example. As a result, the web page was posted on the Internet in February 2002.



EELKO MOORER

=====

Eelko Moorer nació en Holanda en 1975. Estudió Diseño 3D y Diseño de Calzado antes de fundar su propio estudio de diseño en Londres. En 2003, año en que fue nominado para el prestigioso Premio de Diseño Róterdam, Moorer se matriculó en el Royal College of Art, donde cursó un máster en Diseño de Productos. Su trabajo es multidisciplinar y se ha especializado en arquitectura de interiores y en diseño de productos. Trabaja en el diseño de espacios, muebles, calzado, accesorios de moda e ilustraciones conceptuales. Ha recibido encargos de empresas, museos y particulares de todo el mundo. Su trabajo se ha expuesto internacionalmente en lugares como el Museum Boijmans van Beuningen, el Fashion Institute of Technology de Nueva York o el British Council.

=====

Born in the Netherlands in 1975, Eelko Moorer studied 3D design and shoemaking before setting up his own design studio in London. In 2003, the year he was nominated for the prestigious Rotterdam Design Prize, Moorer enrolled in the Royal College of Art, from which he received an MA in Design Products in 2005. Moorer runs a multidisciplinary design practise specializing in interior architecture and product design. Creating spatial environments, furniture, footwear, fashion accessories and conceptual installations, his work has been commissioned by companies, galleries and individuals worldwide. His work has been widely exhibited internationally in places such as The Museum Boijmans van Beuningen, The Fashion Institute of Technology New York and the British Council.



OSCAR NARUD

=====

Oscar Narud nació en Noruega en 1978. En 2003 se licenció en Diseño de Productos en el Central Saint Martin's School of Art and Design. Tras un año en Múnich, trabajando para el diseñador Klaus Hackl, regresó a Londres y cursó un máster en Diseño de Productos en el Royal College of Art. En 2006 fue uno de los miembros fundadores del colectivo de diseño Okay Studio, una iniciativa que sigue activa desde Stoke Newington, Londres.

=====

Oscar Narud was born in Norway in 1978. He graduated from Central Saint Martin's School of Art and Design in 2003. Following this he spent a year in Germany working for Munich based designer Klaus Hackl, before starting at the Royal College of Art, from where he graduated in 2006 with an MA in Design Products. In 2006 he was one of the founding members of the design collective Okay Studio which is an ongoing initiative operating out of Stoke Newington, London.



NB:STUDIO

=====

NB: Studio es una asesoría de diseño y *branding* con sede en Londres. La empresa, fundada en 1997 por Nick Finney, Ben Stott y Alan Dye, ha sido galardonada con varios premios de diseño y es conocida por su enfoque innovador y artesanal del diseño. Resuelven problemas de comunicación a través del *branding*, la tipografía, el *packaging*, la rotulación y las soluciones en línea. Su comprensión del diseño se inspira en los nuevos retos y les ha permitido entablar estrechas relaciones con una gran diversidad de clientes, como Land Securities, Mothercare, INSEAD, Knoll y la Tate Gallery, entre otros.

=====

NB: Studio is an award-winning design and branding consultancy based in London. Established in 1997 by Nick Finney, Ben Stott and Alan Dye, they have a reputation for innovative, crafted design. They solve communications problems through branding, print, packaging, signage and online solutions. Inspired by new challenges, their approach to design has enabled them to build strong relationships with a diverse range of clients including, among others, Land Securities, Mothercare, INSEAD, Knoll and Tate Gallery.



ERNESTO OROZA

=====

Ernesto Oroza nació en La Habana en 1968. Se graduó en el Instituto Superior de Diseño de La Habana en 1993. Es autor del libro *Objets Réinventés. La création populaire à Cuba* (Paris, 2002). En 1998 empezó a impartir clases como profesor invitado en Les Ateliers, École Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI) de París. Fue profesor del Instituto Politécnico de Diseño de La Habana de 1995 al 2000. Como artista y diseñador interdisciplinar, se ha dedicado principalmente a trabajar en el diseño y la arquitectura conceptuales y, de un modo especial, en las producciones desarrolladas en períodos de crisis social y económica. Sus investigaciones se expresan a través de medios muy diversos, como por ejemplo instalaciones, objetos, maquetas a escala, vídeos, documentos y textos. Oroza fue artista en residencia en la Christoph Merian Foundation de Basilea en 2006. En 2007 fue seleccionado como becario Guggenheim y en 2008 ganó la beca de la Cintas Foundation. Ernesto Oroza vive y trabaja en Aventura, EEUU.

=====

Ernesto Oroza was born in Havana in 1968. He earned a degree at the Havana Superior Institute of Design in 1993. Oroza is author of the book *Objets Réinventés. La création populaire à Cuba* (Paris, 2002). In 1998 he was visiting professor in Les Ateliers, Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI) in Paris, and professor of the Polytechnic Institute of Design of Havana from 1995 to 2000. As an interdisciplinary artist and designer, he has been working primarily on conceptual design and architecture, specifically on the human productions developed in periods of social and economic crisis. His investigations are expressed through dissimilar media like installation, objects, scale models, videos, documentations and texts. Oroza was Artist in Residence for Christoph Merian Foundation in Basel, in 2006. In 2007 he was selected as a Guggenheim fellow and won the Cintas Foundation Fellowship for 2008. Ernesto Oroza lives and works in Aventura, USA.



MARC OWENS

=====

Marc Owens nació en 1982 en Londres. Estudió Diseño3D en la Universidad de Brighton. Tras licenciarse en 2004 trabajó durante dos años en la industria de la producción publicitaria como creativo de diseño. Actualmente estudia Diseño de Productos en el Royal College of Art y es miembro de Platform 11, dirigida por Noam Toran y Carey Young. Owens desarrolla importantes proyectos en el campo del diseño sobre cuestiones de identidad y ética. Su trabajo es eminentemente de investigación y abarca temáticas tan diversas como la convergencia entre espacios reales y virtuales, el desarrollo de experiencias fantásticas y la manipulación de las emociones a través de la interacción con objetos.

=====

Marc Owens was born in 1982 in London. He studied 3D Design at the University of Brighton. After graduating in 2004 he spent two years working in the advertising production industry as a design creative. He is currently undertaking the Design Products course at the Royal College of Art as a member of Platform 11, directed by Noam Toran and Carey Young. Owens develops critical projects within the design discipline which address issues of identity and ethics. His work is research based and spans subject matter as diverse as the convergence of real and virtual spaces, the development of fantasy experiences, and the manipulation of emotion through interaction with objects.



PEDRITA

=====

Pedrita es un estudio de diseño con sede en Lisboa que lleva colaborando desde 2005 con creativos, organizaciones y clientes internacionales. El estudio está compuesto por Rita João y Pedro Ferreira Ambos estudiaron Diseño en la Facultad de Arquitectura de la Universidade Técnica de Lisboa. Rita también estudió en el TU Delft, y Pedro en el Politécnico de Milán. En 2002 empezaron a trabajar en FABRICA y en 2004, tras colaborar codo con codo con Jaime Hayon, coordinaron el Departamento de Diseño 3D. Desde 2006, junto con otros grupos creativos, dirigen y promueven Freespeech y Pecha Kucha Night Lisbon, dos plataformas para la promoción del trabajo y el pensamiento creativos.

=====

Pedrita is a Lisbon-based design studio which, since 2005, has collaborated with other creative structures, individuals and clients from different parts of the world. Pedrita is Rita João and Pedro Ferreira. Both studied Design at the Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa. Rita studied also at TU Delft and Pedro at Politecnico di Milano. They joined FABRICA in 2002 and in 2004, after working close to Jaime Hayon, they coordinated the 3D Design Department. Since 2006, together with other creative teams, they've also been organizing and promoting Freespeech and Pecha Kucha Night Lisbon, two platforms to promote creative work and thinking.



GAETANO PESCE

=====

Gaetano Pesce nació en 1939 en La Spezia, Italia. Entre 1958 y 1963 estudió en la Escuela de Arquitectura de Venecia. Ha vivido en Este, Padua, Venecia, Londres, Helsinki, París y, desde, 1980, en Nueva York. En 1964, Pesce lanzó un "manifiesto" en defensa de una "arquitectura elástica". En 1970 creó junto a Cesare Cassina y Francesco Binfare la empresa Braccio di Ferro. La obra de Pesce, de marcado carácter multidisciplinar, está presente en colecciones permanentes de museos en Francia, Finlandia, EEUU, Gran Bretaña, Portugal, Italia, Alemania y Japón. Como rasgos distintivos de su obra destacamos la "serie diversificada", la doble funcionalidad de objetos y arquitectura, el uso creativo del color, la dimensión política de sus proyectos, la teoría y práctica de la "manufactura pobre", la provocación, el uso y mejora de materiales sintéticos, la teoría de la "feminidad" en el proyecto arquitectónico y la cultura del objeto.

=====

Gaetano Pesce was born in 1939 in La Spezia, Italy. He attended the School of Architecture of Venice from 1958 to 1963. He has lived in Este, Padova, Venice, London, Helsinki, Paris and, since 1980, New York. In 1964 Pesce created a "manifesto" for an "elastic architecture". In 1970 he created the company Braccio di Ferro with Cesare Cassina and Francesco Binfare. Pesce's work is multidisciplinary and is represented in the permanent collections of museums in France, Finland, USA, UK, Portugal, Italy, Germany and Japan. His work is characterised by the "diversified series", the double functionality of objects and architecture, the creative use of colours, the political dimension of his projects, the theory and practice of the "poorly made", the provocation, the use and improvement of synthetic materials, the theory of "femininity" in the architectural project and the culture of objects.



LAURA POTTER

=====

Laura Potter es una joyera afincada en Londres. Imparte clases en el Goldsmiths College y en el Royal College of Art. Su obra versa sobre las relaciones personales (privadas) entre las personas y sus pertenencias. Sus primeras piezas reflexionaban sobre la salud y el bienestar, dos conceptos que han evolucionado hacia la exploración del apoyo emocional y psicológico que proporcionan las joyas, especialmente en contextos de pérdida o recuerdo. Potter utiliza tanto materiales preciosos como no preciosos; de hecho, a menudo incorpora objetos encontrados o usados, algo que hace que cada una de sus piezas parezca tener su propia biografía. En 2007 fue seleccionada para participar en *Alchemy - Contemporary Jewellery from Britain*, la primera exposición del British Council en recorrer Oriente Medio. Entre sus encargos más recientes destaca una serie para la Escuela de Enfermeras Florence Nightingale (2007).

=====

Laura Potter is a London-based jeweller, who lectures at Goldsmiths College and the Royal College of Art. Her work is concerned with the personal (private) relationships between people and possessions. Early pieces incorporated ideas of health and wellbeing and these have developed into an exploration of the emotional and psychological support provided by jewellery, particularly regarding loss and remembrance. Potter employs precious and non-precious materials; often incorporating found or used objects that add to the sense that each piece has its own biography. In 2007 she was selected for *Alchemy-Contemporary Jewellery from Britain*, the first British Council exhibition to tour the Middle East. Recent commissions include a series for the Florence Nightingale School of Nursing and Midwifery (2007).



CORINNE QUIN

=====

Tras graduarse en el Goldsmiths College de Londres, Corinne Quin ha trabajado para varios diseñadores, como Tord Boontje, Thorsten van Elten y Martino Gamper. Quin está especialmente interesada en encontrar nuevas maneras de cuantificar las experiencias humanas y en dar forma a nuevas perspectivas del día a día. Su obra busca la exaltación de lo invisible que hay a nuestro alrededor. Actualmente es profesora visitante en el Goldsmiths College de Londres.

=====

Since graduating from Goldsmiths College, London, Corinne Quin has worked for a variety of design practices including Tord Boontje, Thorsten van Elten and Martino Gamper. Corinne is interested in new ways of quantifying human experience and shaping alternate perspectives to the everyday. Her work seeks to celebrate the unseen things around us. She is a visiting lecturer at the Design Department in Goldsmiths College.



RANDOM INTERNATIONAL

=====

El colectivo Random International, con sede en Londres, fue fundado en 2002 por Stuart Wood, Flo Ortkrass y Hannes Koch, con el objetivo de llevar a cabo proyectos de diseño únicos y experimentales. Una de las temáticas más recurrentes de Random ha sido la fricción entre los dominios digital y analógico. Explorando y trabajando desde el marco de la innovación científica, el arte y el diseño, han desarrollado una serie de instalaciones y tecnologías que reinterpretan la naturaleza “fría” de lo digital y ensalzan lo analógico, a menudo con la experiencia práctica del espectador. En la mayoría de sus creaciones hay un elemento interactivo y experimental que resulta clave. Su representante en Londres es la Carpenter's Workshop Gallery. Su obra forma parte de la colección permanente del MoMA de Nueva York.

=====

The London-based collective Random International was set up in 2002 by Stuart Wood, Flo Ortkrass and Hannes Koch in order to create unique and experiential design projects. One of Random's core themes in the past has been the friction between the digital and analogue domain. Searching at and working from the fringes of innovation in science, art and design, they have developed a series of installations and technologies that re-interpret the “cold” nature of the digital and emphasise the analogue, often hands-on experience of the viewer. In most of their work an interactive, experiential element is key to the individual projects. Random International are represented by Carpenters Workshop Gallery in London and their work is part of the permanent collection of the MoMA in New York.



RAW EDGES DESIGN STUDIO

=====

Esta colaboración oficial entre Yael Mer y Shay Alkalay comenzó tras muchos años compartiendo sus vidas, sus pensamientos y sus ideas. El principal interés de Mer se concentra en convertir materiales bidimensionales en objetos curvilíneos funcionales. Alkalay, por su parte, siente fascinación por cómo se mueven, funcionan y reaccionan las cosas. Trabajan juntos bajo el nombre de Raw Edges y comparten el objetivo de buscar objetos que no se hayan visto nunca. Yael Mer estudió en la Künste Akademie de Stuttgart, y más tarde en la Academia de Arte y Diseño de Bezalel, en Israel. Después se trasladó a Londres para estudiar en el Royal College of Art. Shay Alkalay estudió diseño en el Politécnico di Milano y más tarde en la Academia de Arte y Diseño de Bezalel. Después se trasladó a Londres para estudiar en el Royal College of Art. Arco, Established & Sons, Bauhaus Ceramic, Kobol International, el London Design Museum y la Galería Johnson Trading son algunos de sus clientes.

=====

This official collaboration between Yael Mer and Shay Alkalay started after many years of sharing together life, thoughts, ideas and actually everything in-between. Mer's main interest focuses on turning two dimensional sheet materials into curvaceous functional forms, whereas Alkalay is fascinated by how things move, function and react. Together, they work as Raw Edges and share a common goal to search for objects that have never been seen before! Yael Mer studied Design at Kunste Academy Stuttgart and then at Bezalel Art and Design Academy in Israel, before moving to London to study at the Royal College of Art, graduating in 2007. Shay Alkalay studied Design at the Politecnico di Milano and then at Bezalel Art and Design Academy before moving to London to study at the Royal College of Art where he graduated in 2007. Their clients include Arco, Established & Sons, Bauhaus Ceramic, Kobol International, London Design Museum and Johnson Trading Gallery.



TERRY ROSENBERG

=====

Terry Rosenberg dirige el Departamento de Diseño en Goldsmiths College, University of London. Artista, diseñador y teórico del diseño, ha expuesto su obra en el Reino Unido, Europa y EEUU. Como teórico, centra su interés en cómo modelamos el pensamiento y en cómo pensamos en modelos representacionales. Ha publicado (en colaboración con otros autores) libros sobre dibujo. Entre sus trabajos destaca un proyecto de investigación para Knowledge Lab (NCR). En estos momentos trabaja con Mike Waller en un gran proyecto de investigación denominado "denser now", que implica el diseño de tecnologías del objeto para experiencias re-mediadas en Londres.

=====

Terry Rosenberg is Head of Design at Goldsmiths College, University of London. He is a practising artist, designer and design theorist, and his work has been exhibited in the UK, Europe and the USA. His theoretical interest is in how we model thought and how we think in representational models. He has published a number of (co-authored) books on drawing. His work as a practitioner has included a research project for the Knowledge Lab (NCR). Together with Mike Waller, he is currently involved in a major research project, the "denser now", which involves designing object-technologies to re-mediated experiences of London.



NIC RYSENBRY

=====

Nic Rysenbry es un diseñador nacido en Nueva Zelanda y afincado en Londres cuya obra se centra en la imitación de las inspiradoras funciones que observa en el entorno natural. Cada uno de los usuarios de sus proyectos se convierte en un experimento en sí mismo. Rysenbry registra sus puntos de vista y después los implementa en su próximo proyecto para comprender mejor la interacción humana.

=====

Nic Rysenbry is a New Zealand bred, London based designer who focuses his works on mimicking inspiring functions that he sees within the natural environment. Each user of his projects is an experiment within itself, and Rysenbry records her/his viewpoints, and then uses them within his next project to further comprehend his understanding of human interaction.



DIEGO SANMARTÍN

=====

Diego Sanmartín se licenció en Geografía e Historia y se especializó en Arte Contemporáneo. Ha sobrevivido hasta hace poco con trabajos infames como cocinero de comida rápida o guía turístico internacional para españoles. En el primero, aprendió mucho sobre eficiencia, eficacia, rapidez, buen diseño del puesto de trabajo, ingredientes-basura y jefes ponzoñosos. En el segundo, descubrió aspectos de la condición humana que preferiría ignorar, además de confirmar el hecho obvio de que el turismo es terrorismo. Actualmente conduce y gestiona un bibliobús por la Comunidad Autónoma de Murcia. Entre tanto, ha tenido oportunidad de meter la mano en tareas tan útiles para la vida real como son la fontanería, la pintura, la albañilería o la carpintería. Es autor de tres novelas y varios volúmenes de relatos, todos inéditos por razones puramente ecológicas. Lleva decenios bregando con una guitarra y con un violín. Disfruta sobre todo con el sexo, la música, la comida, la conversación, el jardín y el bricolaje. Mejor si va todo revuelto.

=====

Graduated in Art History, Diego Sanmartín he survived until recently with miserable jobs such as fast food cook or, even worse, international tour leader for Spanish groups. With the former he learnt a lot about efficiency, efficacy, speed, badly designed work spaces, junk ingredients and poisonous managers. With the latter, he discovered certain aspects of the human condition he would prefer to ignore, plus the obvious fact that tourism is terrorism. Nowadays he drives and manages as librarian a public bookmobile in Murcia, Spain. Meanwhile, he's got the privilege of flirting with good-for-the-real-life tasks such as carpentry, plumbing, bricklaying, or wall painting. He's written three novels and several short story books, all of them unpublished on paper for purely ecological reasons. He has been fighting for decades against the strings of a guitar and a violin. The battle is not over yet. Above all, he enjoys sex, music, food, conversation, gardening and bricolage. All together, if possible.



ILKA SCHAUMBERG

=====

Ilka Schaumberg estudió Diseño Industrial en el Royal College of Art, en donde se graduó en 1997. Desde 1998 trabaja como diseñadora de exposiciones *freelance*, actividad en la que colabora con estudios como Casson Mann Designers, Ralph Appelbaum Associates o Polyform en proyectos para importantes museos, pero también, como profesional independiente para instituciones como el Crafts Council of Britain. En 2003 se trasladó a Berlín, en donde en la actualidad vive y trabaja. En 2008 fue nombrada conservadora de Design Transfer Gallery, The College of Architecture, Media and Design.

=====

Ilka Schaumberg studied Industrial Design at the Royal College of Art, graduating in 1997. Since 1998 she works freelance as an exhibition designer collaborating with studios such as Casson Mann Designers, Ralph Appelbaum Associates or Polyform, in projects for major museums, but also working independently for institutions like the Crafts Council of Britain. In 2003 she moved to Berlin where she lives and works. In 2008 she was appointed curator for Design Transfer Gallery at The College of Architecture, Media and Design.



JERSZY SEYMOUR

=====

Jerszy Seymour nació en Berlín en 1968 y se crió en la multiculturalidad de Londres. Formó parte del movimiento callejero de la década de 1980, diseñando *flyers* para discotecas y trabajando como DJ. Tras graduarse en el Royal College of Art en 1991, viajó por todo el mundo y colaboró con otros artistas. Durante este período fermentó muchas de las ideas que más tarde caracterizarían su enfoque creativo idiosincrásico, patente en proyectos como *House in a Box* (2002), *Scum* (2003) o *Tape* (2003). Su obra ha sido expuesta en el London Design Museum, los museos Vitra de Basilea y Berlín, el Centro Pompidou, el Palais de Tokyo y la Galería Kreo de París. Su obra forma parte de la colección permanente de la Fondation National d'Art Contemporain de Francia. Ha diseñado para compañías como Magis, IDEE, Sputnik, Covo, Swatch, Perrier, L'Oréal y Smeg. Actualmente Seymour vive y trabaja entre Berlín y Milán.

=====

Jerszy Seymour was born in Berlin in 1968 and grew up in the multicultural concrete landscape of London as an integral part of the 1980s street scene, creating club flyers and as a DJ. After graduating from the Royal College of Art in 1991, Jerszy Seymour travelled and lived around the world, skating, snowboarding and collaborating with other artists. During this time, he fermented and formulated the

ideas that would characterize his idiosyncratic creative approach, evident in projects such as *House in a Box* (2002), *Scum* (2003) or *Tape* (2003). His work has been exhibited in the London Design Museum, the Vitra Museums in Basel and Berlin, the Pompidou Center, the Palais de Tokyo and Gallery Kreo in Paris. He has designed for companies such as Magis, IDEE, Sputnik, Covo, Swatch, Perrier, L'Oreal and Smeg. Seymour currently works and lives between Berlin and Milan.



BERT SIMONS

=====

Bert Simons estudió Diseño Industrial en la Academia de Diseño de Eindhoven. Desde entonces trabaja como diseñador y artista, además de fabricar maquetas.

=====

Bert Simons studied Industrial Design at the Design Academy of Eindhoven and has since been working as a designer, artist and model maker.



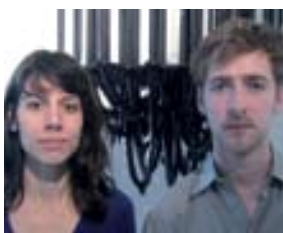
SUSANA SOARES

=====

Susana Soares se licenció en Diseño Industrial en ESAD, Caldas de Rainha (Portugal), en 2001. Participó en diversos proyectos internacionales de diseño y en los años posteriores trabajó como diseñadora en estudios, instituciones, industrias y en contextos corporativos. En 2007 finalizó sus estudios de Diseño Interactivo en el Royal College of Art de Londres. Dentro de este ámbito, Soares ha trabajado en el proyecto *Material Beliefs* del Goldsmiths College con el objetivo de desarrollar relaciones de colaboración entre la investigación científica y tecnológica, trasladando los resultados a sistemas y objetos que la gente pueda entender y utilizar. Su obra ha sido expuesta en multitud de exposiciones en Europa, EEUU y Japón.

=====

Susana Soares graduated in Industrial Design from ESAD, Caldas da Rainha (Portugal) in 2001. She was involved in several international design projects, working as a designer within studios, institutions, industries and corporate contexts in subsequent years. In 2007 Susana Soares finished her MA in Design Interactions at the Royal College of Art in London. Within the scope of Design Interactions, Susana Soares has been working on the *Material Beliefs* project at Goldsmiths College, aiming to develop collaborative relations between scientific and technological research, translating the outcome into systems and objects that people can understand and use. Her work has been shown in many exhibitions across Europe, USA and Japan.



STUDIO GLITHERO

=====

Studio Glithero es una sociedad británico-holandesa fundada por los diseñadores Tim Simpson y Sarah van Gameren, quienes se conocieron en 2006 en el Royal College of Art. Al finalizar sus estudios, ambos expusieron sus obras en el London Design Museum. En 2007 escribieron el libro y manifiesto *Miracle Machines and the Lost Industries*, donde describen su interés por el proceso de fabricación de las cosas. En 2008 fundaron Studio Glithero en Camden, al norte de Londres, con el objetivo principal de presentar productos acabados junto a instalaciones que muestren el proceso de fabricación. El resultado son instalaciones mecánicas increíblemente simples que consiguen que el público se convierta en testigo directo del momento de la concepción. Studio Glithero ha expuesto en Tokio, Londres y Milán.

=====

Studio Glithero is an Anglo-Dutch partnership between designers Tim Simpson and Sarah van Gameren who met in 2006 at the Royal College of Art. After college, both designers were invited to present their work at the London Design Museum and in 2007 they wrote the book *Miracle Machines and the Lost Industries*. The book served as a manifesto for their working practice, describing their common interest in the process of how things are made. In 2008 they formed Studio Glithero in Camden, north London. As a studio they aim to present a final product as well as installations showing the process of the making. This results in miraculously simple mechanical installations, making the public a witness of the moment of conception. Studio Glithero have exhibited in Tokyo, London, and Milan.



YURI SUZUKI

=====

Yuri Suzuki nació en Tokio en 1980. Estudió Diseño Industrial en la Universidad Nihon de Tokio. Trabajó para MAYWADENKI de 1999 a 2005, donde desarrolló un gran interés por la música y la tecnología. En 2005 se trasladó a Londres para estudiar en el Royal College of Art. Allí trabajó para Moritz Waldemeyer, y tras licenciarse en 2008 abrió su propio estudio.

=====

Yuri Suzuki was born in Tokyo in 1980. He studied Industrial Design in Nihon University in Tokyo. He worked for MAYWADENKI from 1999 to 2005, where he developed a strong interest in music and technology. In 2005 he moved to London to study at the Royal College of Art. During this time he worked for Moritz Waldemeyer, and after his graduation in 2008 he opened his own studio.



GREGOR TIMLIN

=====

Gregor Timlin nació en Irlanda, en 1981. Estudió Diseño de Muebles en el Instituto de Tecnología de Dublín antes de incorporarse al Departamento de Diseño de Productos del Royal College of Art, dirigido por Ron Arad. En la actualidad Timlin trabaja en Londres como diseñador autónomo y forma parte de Propwork, un colectivo de diseñadores del que también son miembros Marc Owens, Freddie Yauner y Tony Mullin.

=====

Gregor Timlin was born in 1981 in Ireland. He studied Furniture Design at the Dublin Institute of Technology before joining the Design Products Department (MA), directed by Ron Arad, at the Royal College of Art in London. Timlin is currently working as a freelance designer in London and is part of Propwork a collective of designers which includes Marc Owens, Freddie Yauner and Tony Mullin.



NOAM TORAN

=====

Noam Toran nació en Nuevo México. Su trabajo abarca diversas disciplinas y medios, desde películas a instalaciones, diseño de productos conceptuales y fotografía. Investiga las implicaciones sociales, psicológicas y éticas de la cultura de masas, el celuloide y las nuevas tecnologías. A través de sus creaciones, pretende definir y cuestionar la intersección entre ciencia y sociedad, entre modernidad y cultura. Toran no sólo crea objetos, sino que los dota de su propia historia y su propio contexto: imagina que son los verdaderos protagonistas de la vida cotidiana moderna. Los concibe como vehículos para la elaboración de los deseos, las fantasías y las patologías propias de cada ser humano moderno. Sus obras se exponen, proyectan y publican internacionalmente y forman parte de las colecciones del MoMA de Nueva York y del FRAC de París. Actualmente imparte clases en el Royal College of Art de Londres.

=====

Noam Toran was born in New Mexico. His work spans multiple disciplines and mediums, from film to installations, conceptual product design to photography. Research based, Toran's work focuses on the social, psychological and ethical implications of mass culture, celluloid media and emerging technologies, and attempts to both define and criticize the intersection between science and society, between modernity and culture. Toran not only creates objects but their narratives and contexts as well, imagining them to be the real protagonists of modern everyday life. Often foregrounding them in short films, these objects are imagined as constructions for particular individuals and psyches, vehicles for an elaboration of the desires, fantasies and pathologies unique to specific modern subjects. Toran's work is exhibited, screened and published internationally, and is part of the MoMA and Paris FRAC collections. He currently teaches at the Royal College of Art and lectures worldwide.



MANEL TORRES/ FABRICAN LTD

=====

El Dr. Manel Torres es diseñador de moda e investigador. Trabaja en la creación de nuevos materiales y su aplicación en el mundo de la moda, en la innovación de productos y en las interfaces persona/tecnología. En 1995, mientras estudiaba Diseño de Moda Femenina en el Royal College of Art de Londres, surgió la idea de crear el *Spray-On Fabric*, proyecto con el cual se doctoró en el Royal College of Art. En 2003 fundó Fabrican Ltd. En la actualidad imparte clases en el Istituto Marangoni, es miembro del claustro del Central Saint Martin's College of Art and Design y es profesor invitado en el Departamento de Ingeniería Química del Imperial College de Londres.

=====

Manel Torres is fashion designer and researcher, creating new materials and their applications to fashion, product innovation and human/technology interfaces. In 1995 he conceived the idea for *Spray-On Fabric* whilst studying MA in Fashion Women's Wear at the Royal College of Art in London. He obtained his PhD for *Spray-On Fabric* at the Royal College of Art. In 2003 Manel Torres founded Fabrican Ltd. He presently lectures at the Istituto Marangoni. He is a Research Fellow at Central Saint Martin's College of Art and Design, and an Academic Visitor at the Department of Chemical Engineering, Imperial College London.



MAUD TRAON

=====

Si tuviera que definir su formación, Maud Traon diría que está a caballo entre la literatura y la historia del arte, y verdaderamente salpicada de noches enteras de bricolaje. Tras estudiar diversas disciplinas en diversos países, decidió tomarse en serio su verdadera pasión. Así fue como conoció la escuela parisina L'AFEDAP, donde redescubrió el mundo de la joyería, que necesitaba la misma dosis de práctica que de reflexión. Se licenció en 2005. El máster se presentó como una posibilidad para seguir desarrollando lo que acababa de comenzar. Desde entonces trabaja en un estudio en Londres que comparte con algunos compañeros más.

=====

Maud Traon defines her background as a crossover between literature and history of art, seriously punctuated with nights of do-it-yourself. After some studies in different fields and countries, she decided to take her passion a bit more seriously. This is how she got to know L'AFEDAP, a French two-year school in Paris. There, she rediscovered the world of the jewel, which was as related to practice as to reflection. She graduated in 2005, and saw the MA as the possibility to keep on developing what she had just started before. Since then she keeps on working in a studio space in London that she shares with some other people.



TROIKA

=====

Troika es un estudio multidisciplinar de arte y diseño fundado en 2003 por Conny Freyer, Eva Rucki y Sebastien Noel, quienes se conocieron durante sus estudios en el Royal College of Art. Partiendo de una base en diseño gráfico y comunicación, arte, diseño de productos e ingeniería, desarrollan toda una serie de proyectos, tanto propios como por encargo, que implican al usuario y requieren su atención: desde material impreso a diseño de productos e instalaciones de arte personalizadas. Su enfoque se centra en la contaminación entre las disciplinas del arte y el diseño y surge a causa del gusto mutuo por la simplicidad, el divertimento y el deseo de provocación. Su trabajo se ha publicado y expuesto internacionalmente, tanto en instituciones públicas como privadas.

=====

Troika is a multi-disciplinary art and design practice founded in 2003 by Conny Freyer, Eva Rucki and Sebastien Noel, who met while studying at the Royal College of Art in London. With backgrounds in graphic and communication, art, product design and engineering, they develop a variety of self-initiated and commissioned projects that are both engaging and demanding to the user, from printed matter to product design and custom art installations. Their approach focuses on the contamination between the arts and design disciplines and is born out of the same love for simplicity, playfulness, and an essential desire for provocation. Their work is widely published and exhibited internationally in both private and public galleries.



EL ÚLTIMO GRITO

=====

El Último Grito es un grupo creativo compuesto por Roberto Feo y Rosario Hurtado, fundado en 1997 y con base en Londres y Berlín. El trabajo de El Último Grito investiga nuestras relaciones con los objetos y la cultura, explorándolos de manera interdisciplinar a través de una amplia variedad de proyectos que van desde interiores a grafismo para clientes como Magis, UNO Design, Nola, Marks & Spencer, Mathmos, MNCARS y British Airways. Su trabajo ha sido ampliamente publicado, premiado y expuesto, y forma parte de las colecciones permanentes del MoMA, Stedelijk Museum, Victoria & Albert Museum, Manchester Art Galleries, Röhsska Museet y el Kulturhuset. Roberto Feo (1964) estudió Diseño Industrial en el Royal College of Art (Londres), donde es ahora profesor en el Departamento de Diseño de Productos. Rosario Hurtado (1966) estudió Diseño Industrial en Kingston University, y en la actualidad es profesora en el Departamento de Diseño en el Goldsmiths College (Londres). Son Design Fellows de la Stanley Picker Gallery y forman parte del equipo de Investigación de la Kingston University London.

=====

El Último Grito is the creative partnership of Roberto Feo and Rosario Hurtado, founded in 1997 and based in London and Berlin. El Último Grito's work continuously researches our relationships with objects and culture, exploring them across disciplines in a wide variety of projects, which range from interiors to graphics for clients such as Magis, UNO Design, Nola, Marks & Spencer, Mathmos, Trico, Science Museum of London and MNCARS. Their work has been widely published, awarded and exhibited, and it is part of the permanent collections of the MoMA, Stedelijk Museum, Victoria & Albert Museum, Manchester Art Galleries, Röhsska Museet and the Kulturhuset. Roberto Feo (1964) studied Industrial Design at the Royal College of Art, where he is currently a lecturer at the Design Products Department. Rosario Hurtado (1966) studied Industrial Design at Kingston University and is currently a lecturer at the Design Department, Goldsmiths College.



PATRICIA URQUIOLA

=====

Patricia Urquiola nació en Oviedo en 1961. En la actualidad reside y trabaja en Milán. Estudió en la Facultad de Arquitectura del Politécnico de Madrid y en la Politécnica de Milán donde se graduó en 1989 tras completar sus estudios doctorales con una tesis dirigida por Achille Castiglioni. De 1990 a 1996 trabajó en la oficina de desarrollo de nuevos productos de De Padova firmando, junto con Magistretti, diversos productos como *Flower*, *Loom Sofa* y *Chaise Longue*. Trabajó como asociada en el estudio de los arquitectos Renzio y Ramerino entre 1993 y 1996, participando en el diseño arquitectónico de showrooms, restaurantes y franquicias. En 1996 se convirtió en directora del grupo de diseño de Lissoni Associati. En 2001 abrió su propio estudio dedicado al diseño de producto, proyectos de arquitectura, instalaciones y creación de concepto. Ha colaborado como diseñadora para Agape, Alessi, Artelano, Axor, B&B Italia, Bart Design, Bisazza, Bosa, De Padova, De Vecchi, Driade, Fasem, Flos, Foscarini, Gandia Blasco, Gallotti & Radice, Kartell, Kettal, Liv'it, MDF Italia, Molteni, Moroso, Paola Lenti, Rosenthal, San Lorenzo, Swarovski, Tronconi, Viccarbe.

=====

Patricia Urquiola was born in Oviedo, Spain, in 1961 and now lives and works in Milan. She attended the faculty of architecture of the Madrid Polytechnic and the Milan Polytechnic where she graduated in 1989, having completed her thesis with Achille Castiglioni. Between 1990 and 1996 she was responsible for the new product development office of DePadova and signed, with Vico Magistretti, the products: *Flower*, *Loom Sofa*, and *Chaise Longue*. From 1993 to 1996 she had an associate practice with architects de Renzio and Ramerino, and was engaged in architectural design of showrooms, restaurants and franchising. In 1996 she became head of the Lissoni Associati. In 2001 she opened her own studio working on product design, architecture, installations and concept creation. She designs for Agape, Alessi, Artelano, Axor, B&B Italia, Bart Design, Bisazza, Bosa, De Padova, De Vecchi, Driade, Fasem, Flos, Foscarini, Gandia Blasco, Gallotti & Radice, Kartell, Kettal, Liv'it, MDF Italia, Molteni, Moroso, Paola Lenti, Rosenthal, San Lorenzo, Swarovski, Tronconi, Viccarbe.



PABLO VALBUENA

=====

Pablo Valbuena nació en 1978. Estudió arquitectura en la Universidad Politécnica de Madrid. Ha trabajado para varias compañías internacionales del mundo del cine y los videojuegos, en la investigación de los conceptos espaciales aplicados a entornos virtuales y arquitectura digital. Actualmente su trabajo se centra en el desarrollo de proyectos personales y en la investigación artística del espacio, el tiempo y la percepción. Recientemente ha presentado sus trabajos y sus proyectos públicos en Ars Electronica (Austria), Singapur, Canadá, Francia, Corea, los Países Bajos y España.

=====

Pablo Valbuena was born in 1978. He studied Architecture at the Polytechnic University in Madrid. In the past he has worked for several international videogame and film studios investigating spatial concepts applied to virtual environments and digital architecture as a concept designer. He is currently focused on developing personal projects and artistic research about space, time and perception. He has recently presented his work and public projects in Ars Electronica (Austria), Singapore, Canada, France, Korea, The Netherlands and Spain.



GREETJE VAN HELMOND

=====

Greetje van Helmond estudió Diseño en la Academia de Diseño de Eindhoven. Tras licenciarse en 2004, trabajó como diseñadora *freelance* colaborando con varios estudios. En 2005 comenzó sus estudios en el Royal College of Art. Se graduó en 2007 y fundó su propio estudio en Londres.

=====

Greetje van Helmond studied Design at the Design Academy Eindhoven. After graduating in 2004, she worked as a freelance designer collaborating with different studios and in 2005 moved to London to study at the Royal College of Art. She graduated in 2007 and set up her own studio in London.



MATT WARD

=====

Matt Ward es profesor de diseño en Goldsmiths Collage. Su trabajo se centra en dos temas de investigación; por un lado, las intersecciones generadas entre las nuevas tecnologías y nuestras experiencias cotidianas a nivel socio-cultural. Por el otro, el uso del dibujo como instrumento fundamental en la generación de ideas en la práctica del diseño. Matt Ward tiene dos patentes internacionales y otras cinco en proceso de acreditación. Ha formado parte de los equipos de investigación del MIT Media Lab, The Auto-ID Centre and Interaction Design en el Royal College of Art. Ha sido consultor en empresas como NCR, Nokia, Sony, Diageo y el Design Council.

=====

Matt Ward is a lecturer in Design at Goldsmiths College, where he directs undergraduate study. His research has two key focuses; the first is located at the intersections between potential and emerging technologies and our social and cultural experiences of everyday life in urban contexts. Secondly, is the investigation of drawing as an ideational process within design practice. He holds two international patents and has a further five pending on his work. Matt Ward has been a research affiliate to MIT Media Lab, The Auto-ID Centre and Interaction Design at the Royal College of Art. He has acted as a consultant for NCR, Nokia, Sony, Diageo and the Design Council.



DANIEL WEIL

=====

Daniel Weil estudió arquitectura en la Universidad de Buenos Aires. Se licenció en 1977 y se trasladó después a Londres en cuyo Royal College of Art se graduó, en 1981, en Diseño Industrial. Con posterioridad, comenzó a fabricar sus propios productos, incluyendo una colección para Memphis (1982) y el Bag Radio. En asociación con Gerrard Taylor, trabajó para Alessi, Esprit, French Connection, Channel Four y Knoll. En 1992 se convirtió en socio de Pentagram. En Pentagram, Weil ha colaborado en un amplio abanico de proyectos que combinan el diseño de producto, el packaging, el interiorismo y la dirección de arte. Entre sus clientes destacan Autogrill, Boots, Bulgari Hotels, EMI, King's College London, Krug, Lego, Mont Blanc, One & Only Resorts, Pantone, Quam Swatch, Superga, The Dorchester Collection, Tretorn, United Airlines y TSE. La obra de Daniel Weil está presente en colecciones permanentes de algunos de los museos más importantes del mundo, como el MoMA de Nueva York o

el Victoria & Albert Museum y el Design Museum londinenses. Entre 1983 y 1986 fue Unit Master de la Architectural Association y, de 1991 a 1995, catedrático de Diseño Industrial en el Royal College of Art, de cuyo cuerpo docente es miembro de número.

=====

Daniel Weil qualified as an architect at the University of Buenos Aires. He relocated to London to study Industrial Design at the Royal College of Art, where he received his MA in 1981. Afterwards, Weil manufactured his own products, including a collection for Memphis (1982) and the *Bag Radio*. In partnership with Gerrard Taylor he worked for Alessi, Esprit, French Connection, Channel Four and Knoll. He joined Pentagram as a partner in 1992. At Pentagram, Weil has collaborated on a wide variety of projects combining product design, packaging, interiors and art direction. His clients include Autogrill, Boots, Bulgari Hotels, EMI, King's College London, Krug, Lego, Mont Blanc, One & Only Resorts, Pantone, Quam Swatch, Superga, The Dorchester Collection, Tretorn, United Airlines and TSE. His work is included in the permanent collections of many prominent museums. Between 1983 and 1986 he was Unit Master of the Architectural Association and from 1991 to 1995 he was Professor of Industrial Design at the Royal College of Art, where he is now a Senior Fellow.



DOMINIC WILCOX

=====

Dominic Wilcox nació en el Reino Unido. Mientras estudiaba en el Edinburgh College of Art, creó una colección compuesta por objetos cotidianos como una cama, un columpio o una jaula. Al finalizar sus estudios pasó un año en Japón antes de regresar al Reino Unido para cursar un máster en el Royal College of Art. Durante estos dos años de intenso debate crítico y experimentación creativa, desarrolló una serie de objetos como el *War Bowl*, las *Honesty Stamps* o *The Glove*. Finalizado el master, se asoció con su colega de estudios, Steve Mosley, para formar el grupo Mosley Meets Wilcox (MMW). Uno de los principales proyectos de MMW fue una colaboración con el fotógrafo Mick Rock, que dio paso a una colección de objetos expuestos en septiembre de 2004. Más adelante comercializaron una edición limitada que se vendió en exclusiva en las tiendas Paul Smith de todo el mundo. En 2006 Wilcox emprendió su carrera en solitario y actualmente trabaja en el desarrollo de nuevas obras, experimentos e ideas.

=====

Dominic Wilcox was born in the UK. While studying at the Edinburgh College of Art in 1998, he created a collection of objects based on everyday items such as a bed, swing and bird cage. After graduating, he moved to Japan for a year before returning to the UK to study an MA at the Royal College of Art. During this two year period of intensive critical debate and creative experimentation he developed a series of objects including *War Bowl*, *Honesty Stamps* and *Glove*. In 2002 he started a collaboration with fellow RCA graduate Steve Mosley called Mosley meets Wilcox. One major MMW project was a collaboration with Rock photographer Mick Rock, which ended in a collection of objects exhibited in 2004. Later, a Limited Edition collection was sold exclusively in Paul Smith shops worldwide. In 2006 Wilcox went solo, and is currently developing new work, experiments and ideas.



NICK WILLIAMSON

=====

Nick Williamson es licenciado en Diseño y en Ingeniería. Su trabajo se centra en la intersección entre diseño industrial, tecnología y mecánica. Williamson también colabora con otros diseñadores, artistas y arquitectos, incorporando sus ideas en importantes exposiciones, más recientemente en el MoMA de Nueva York, el MUDAM de Luxemburgo y la Feria de Arte de Basilea.

=====

Nick Williamson is a designer and engineer with degrees in both disciplines. His work focuses on the conjunction of industrial design, technology and the mechanical. Williamson also collaborates with and implements the ideas of designers, artists and architects for major exhibitions, most recently at the MoMA (New York), the Luxembourg MUDAM and the Basel Art Fair.



MAREI WOLLERSBERGER

=====

Marei Wollersberger es diseñadora, investigadora y estratega. Después de trabajar en varios estudios tanto en Londres como en París y Nueva York, en 2007 se graduó en el Royal College of Art de Londres y cursó un máster en Diseño Interactivo. Sus obras recientes tratan sobre las interrelaciones entre el diseño, la tecnología y la cultura, implementando metodologías del diseño para evaluar el potencial de la intervención estratégica en cuestiones relacionadas con la tecnología.

=====

Marei Wollersberger is a designer, researcher and strategist. After working for offices in London, Paris and New York, she graduated from the Royal College of Art, London, in 2007, receiving an MA in Design Interactions. Her recent work considers the interrelations amongst design, technology and culture, implementing design methodologies to uncover potential for strategic intervention within technology-related issues.



ZAUNKA

=====

Zaunka está integrado por Dani Castillo y Quique Corrales. Consideran que las reflexiones artísticas deben servir como lugar desde donde proponer nuevos modos de acercamiento a la realidad. En una época de saturación estética, se produce inevitablemente un desplazamiento hacia el realismo documental y, en este entorno, donde podríamos inscribir las principales líneas de trabajo de Zaunka. Su trabajo ha recibido varios galardones. Han sido seleccionados en certámenes internacionales de videocreación como Les Rencontres Internationales Paris/Berlin/Madrid 08, y en festivales de cine y documental como Documenta Madrid 08, Docusur (Tenerife), Portobello Film Festival (Londres), Festival de Cine Pobre de Gibara (Cuba) o el Digital Barcelona Film Festival de 2006.

=====

Zaunka is Daniel Castillo and Quique Corrales. Artistic reflections ought to serve as an excuse to put forward new ways of addressing reality. At a time of aesthetic saturation there is an inevitable displacement towards documentary realism and it is against this backdrop where we can find Zaunka's main concerns. Zaunka's work has been recognised with many prizes and they have been selected for several international video creation events such as Les rencontres internationales Paris/Berlin/Madrid 08, and film and documentary festivals like Documenta Madrid 08, Docusur (Tenerife), Portobello Film Festival (London), Festival de cine Pobre de Gibara (Cuba) and the Digital Barcelona Film Festival in 2006.



ALEKSANDAR (ALEX) ZIVANOVIC

=====

Aleksandar Zivanovic se formó como ingeniero y se especializó en robótica y mecatrónica. Tras más de diez años investigando la mecatrónica en el ámbito de la medicina (robótica médica y sistemas hápticos de realidad virtual), Zivanovic cuenta con sólidos conocimientos de informática, electrónica e ingeniería mecánica. Es profesor visitante en el Lansdown Centre for Electronic Art de la Middlesex University y tutor visitante del curso de Diseño de Productos del Royal College of Art, donde enseña a los alumnos a desarrollar soluciones técnicas, en especial las que requieren algún tipo de interacción. Dirige varios talleres para Tinker.it, en los que muestra a los artistas y diseñadores cómo usar Arduino, un sistema microcontrolador de código abierto.

=====

Aleksander Zivanovic's background is in engineering, particularly robotics and mechatronics. After over ten years researching mechatronics in medicine (medical robotics and haptic virtual reality systems), he has a thorough grounding in computing, electronics and mechanical engineering. He is a visiting scholar at the Lansdown Centre for Electronic Art at Middlesex University, and a visiting tutor at the Royal College of Art on the Design Products course, where he helps students develop technical solutions for their products, in particular, those requiring some form of interaction. He runs numerous workshops for Tinker.it, teaching artists and designers how to use the Arduino, an open-source microcontroller system.

CREDITS

=====

PRINCIPALITY OF ASTURIAS

Vicente Álvarez Areces: PRESIDENT OF THE PRINCIPALITY OF ASTURIAS

Encarnación Rodríguez Cañas: COUNCILLOR FOR CULTURE AND TOURISM

Jorge Fernández León: VICE-COUNCILLOR FOR CULTURE AND TOURISM

BOARD OF TRUSTEES OF FUNDACIÓN LA LABORAL. CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

PRESIDENT: Jesús Manuel Hevia-Aza Fernández, representing Sedes

1ST VICE-PRESIDENT: Jorge Fernández León, representing the Principality of Asturias

2ND VICE-PRESIDENCY: Nicanor Fernández Álvarez, representing HC Energía

BOARD MEMBERS

Encarnación Rodríguez Cañas, Juan Cueto Alas, Agustín Tomé Fernández,
representing the Principality of Asturias

Ministry of Culture

Ayuntamiento de Gijón

Autoridad Portuaria de Gijón

Caja de Ahorros de Asturias

Telefónica

STRATEGIC CORPORATE MEMBER

Alcoa

ASSOCIATED CORPORATE MEMBERS

Constructora San José

Dragados

FCC

Duro Felguera

SECRETARY

José Pedreira Menéndez

=====

PRINCIPADO DE ASTURIAS

Vicente Álvarez Areces: PRESIDENTE DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

Encarnación Rodríguez Cañas: CONSEJERA DE CULTURA Y TURISMO

Jorge Fernández León: VICECONSEJERO DE CULTURA Y TURISMO

PATRONATO DE LA FUNDACIÓN LA LABORAL. CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

PRESIDENTE: Jesús Manuel Hevia-Aza Fernández, en representación de Sedes

VICEPRESIDENTE PRIMERO: Jorge Fernández León, en representación del Principado de Asturias

VICEPRESIDENCIA SEGUNDA: Nicanor Fernández Álvarez, en representación de HC Energía

VOCALES PATRONOS

Encarnación Rodríguez Cañas, Juan Cueto Alas, Agustín Tomé Fernández,
en representación del Principado de Asturias

Ministerio de Cultura
Ayuntamiento de Gijón
Autoridad Portuaria de Gijón
Caja de Ahorros de Asturias
Telefónica

MIEMBRO CORPORATIVO ESTRATÉGICO

Alcoa

MIEMBROS CORPORATIVOS ASOCIADOS

Constructora San José
Dragados
FCC
Duro Felguera

SECRETARIO

José Pedreira Menéndez

=====

LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

DIRECTOR: Rosina Gómez-Baeza Tinturé

CHIEF CURATOR: Erich Berger

GENERAL COORDINATOR: Lucía García Rodríguez

ASSISTANT CURATOR: Ana Botella Díez del Corral

RESPONSIBLE FOR GENERAL SERVICES: Ana I. Menéndez

TECHNICAL MANAGER: Gustavo Valera

RESPONSIBLE FOR EDUCATION DEPARTMENT: Mónica Bello

PRESS OFFICE: Pepa Telenti Alvargonzález

ASSISTANCE TO EXHIBITIONS DEPARTMENT: Patricia Villanueva

ASSISTANCE TO GENERAL SERVICES: Lucía Arias

EXHIBITION

CURATORS: Roberto Feo y Rosario Hurtado (El Último Grito)

CONSULTING CURATORS: Daniel Charny, Catherine McDermott, Ilka Schaumberg

ASSISTANT CURATOR: Joseph Harrington

SPECIAL THANKS TO: Ron Arad, Javier Mariscal, Gaetano Pesce, Daniel Weil

ACKNOWLEDGEMENTS: Elba Benítez, Ana Domínguez, Trico, Alex Cotton, Gala Fernández, Vitra, Artecnic, Danese, Laura Potter, Aitor de Kintana, Ramón Estrada, Asia Kornacki, Elba Feo

DESIGN: Patricia Urquiola & Martino Berghinz

GRAPHIC DESIGN: The Studio of Fernando Gutiérrez

INSTALLATION AND DISMANTLING: Proasur

TRANSPORT: Transferex

INSURANCE: Axa Art

CATALOGUE

EDITORS: Roberto Feo y Rosario Hurtado (El Último Grito)

COORDINATION: Ana Botella Díez del Corral

ASSISTANCE TO COORDINATION: María Romalde

DESIGN: The Studio of Fernando Gutiérrez

DESIGN DEVELOPMENT: Estudio de Paco Currás

TRANSLATIONS: Joaquim Puyol, Nuria Rodríguez Riestra, Lambe y Nieto, la correccional

TYPESETTING, PRINTING & BINDING: Eujoa

DISTRIBUTION: Actar Distribución

© of edition: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

© of texts: the authors

© of photographs: the authors

© of translations: the authors

Image on first page: Pedrita. *Grão*, 2008

ISBN: 978-84-612-6674-6

Legal Deposit: AS-5.500/08

This catalogue was published for the exhibition *Nowhere/Now/Here*, held at LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, from 9 October 2008 through 20 April 2009.

=====

LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

DIRECTORA: Rosina Gómez-Baeza Tinturé

COMISARIO JEFE: Erich Berger

COORDINADORA GENERAL: Lucía García Rodríguez

COMISARIA ASISTENTE: Ana Botella Díez del Corral

RESPONSABLE DE SERVICIOS GENERALES: Ana I. Menéndez

RESPONSABLE TÉCNICO: Gustavo Valera

RESPONSABLE DE PROGRAMAS EDUCATIVOS: Mónica Bello

GABINETE DE PRENSA: Pepa Telenti Alvargonzález

ASISTENTE ÁREA DE EXPOSICIONES: Patricia Villanueva

ASISTENTE ÁREA DE SERVICIOS GENERALES: Lucía Arias

EXPOSICIÓN

COMISARIOS: Roberto Feo y Rosario Hurtado (El Último Grito)

COMISARIOS ASESORES: Daniel Charny, Catherine McDermott, Ilka Schaumberg

COMISARIO ASISTENTE: Joseph Harrington

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES: Ron Arad, Javier Mariscal, Gaetano Pesce, Daniel Weil

AGRADECIMIENTOS: Elba Benítez, Ana Domínguez, Trico, Alex Cotton, Gala Fernández, Vitra, Artecnic, Danese, Laura Potter, Aitor de Kintana, Ramón Estrada, Asia Kornacki, Elba Feo

DISEÑO: Patricia Urquiola & Martino Berghinz

DISEÑO GRÁFICO: The Studio of Fernando Gutiérrez

MONTAJE: Proasur

TRANSPORTE: Transferex

SEGUROS: Axa Art

CATÁLOGO

EDITORES: Roberto Feo y Rosario Hurtado (El Último Grito)

COORDINACIÓN: Ana Botella Díez del Corral

APOYO A COORDINACIÓN: María Romalde

DISEÑO: The Studio of Fernando Gutiérrez

DESARROLLO DE DISEÑO: Estudio de Paco Currás

TRADUCCIONES: Joaquim Puyol, Nuria Rodríguez Riestra, Lambe y Nieto, la correccional

FOTOMECÁNICA, IMPRESIÓN Y ENCUADERNACIÓN: Eujoa

DISTRIBUCIÓN: Actar Distribución

© de la edición: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

© de los textos: los autores

© de las fotografías: los autores

© de las traducciones: los autores

Imagen primera página: Pedrita. *Grão*, 2008

ISBN: 978-84-612-6674-6

Depósito Legal: AS-5.500/08

Este catálogo se publica con motivo de la celebración de la exposición *Nowhere/Now/Here*, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, del 9 de octubre de 2008 al 20 de abril de 2009.

