



**02 Nastia Casteiro**  
Conversaciones con flores.  
Las flores dentro de la práctica  
artística y emocional



**04 Olga de la Iglesia**  
Projectes

**08 Maria Mestre**  
TerraBee

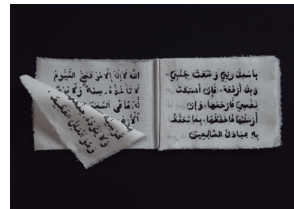
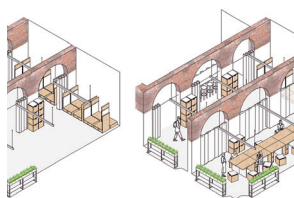
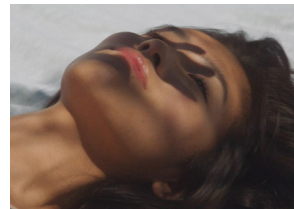
**09 Clara Pujol**  
CoHabitat l'Autonomia



**10 Cinta Fosch**  
Júpiter i l'ovella; Educació literària;  
Weimar: la fi de les certeses filosò-  
fiques; L'illa del tresor (dominical)

**12 Marcel Juan**  
Projectes

**16 Clara Faner**  
La Badalona, històries en femení



**18 Andrea Navarro**  
EL COL·LECTIU. Proposició  
d'un nou espai a Barra de Ferro

**19 Mariam Koraihi**  
Al-Adkar

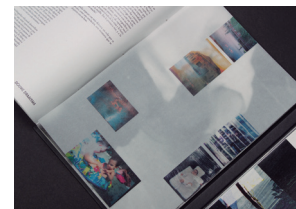
**20 Nele Kempenaers**  
The Circle of Graphic Design



**21 Carla Giné**  
El cos reflectit; com el vestir  
condiciona la imatge del  
propi cos

**22 Guillem Turro**  
Entrevista

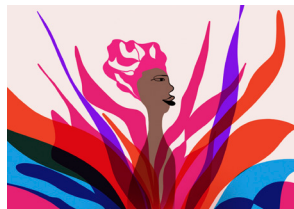
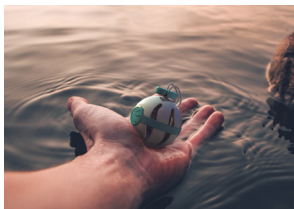
**26 Marisol del Burgo**  
TÒPOS



**30 Marta Pardina**  
X-Peranto: empatia en la  
comunicació ambigua i digital

**32 Gárate Hausmann**  
Projectes

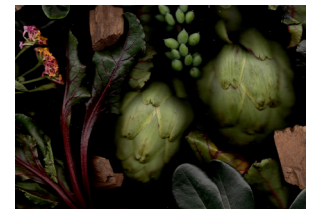
**36 Paula Soler**  
The safest memories



**38 Jordi Farriol**  
Fishdrums: Aquatic Earplugs

**40 Camila Berazain**  
Diversos

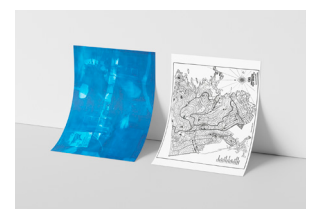
**41 Aleix D. Soler**  
Still Life?



**44 Estefanía Aragüés**  
Entrevista

**48 Marta Hernández**  
Periferias

**50 Joan Deulofeu**  
Cala Nostra o els metges  
Italianos. De com la imatge  
i el lloc es fan l'un a l'altre





La primera vegada que vaig triar una flor va ser per al funeral de la meua mare. Va ser el detonant d'una barreja d'emocions que ara mateix sabria descriure de manera més concreta; un detonant que va fer que des de la tristesa i el dolor convertís aquell últim regal en el meu refugi. Eren *Physalis* de color carbassa.

L'objectiu principal d'aquesta recerca, i no pas l'únic, parteix de la necessitat de reflexionar al voltant de la relació tan forta que estableixo amb les flors avui dia. Si mireu de llegir la recerca, us adonareu que reproduïxo, i de forma diferent, algunes de les frases per poder introduir de manera una mica més escarida aquest treball. Fer aquest exercici –el de reproduir les frases de manera diferent– forma part de la proposta artística que desenvolupo una mica més endavant.

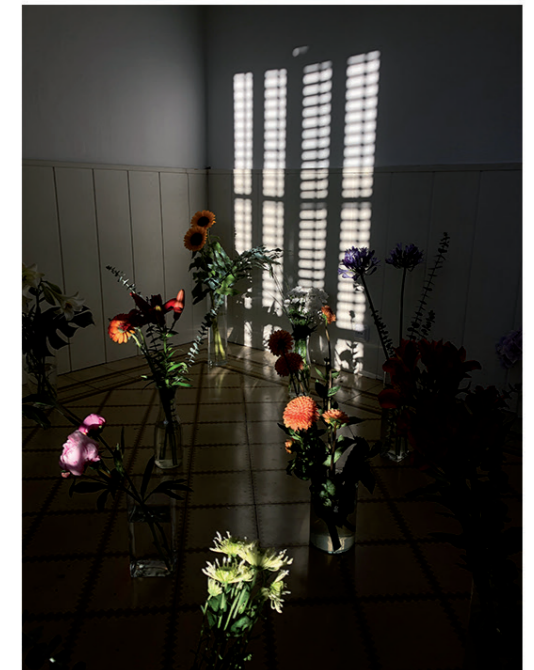
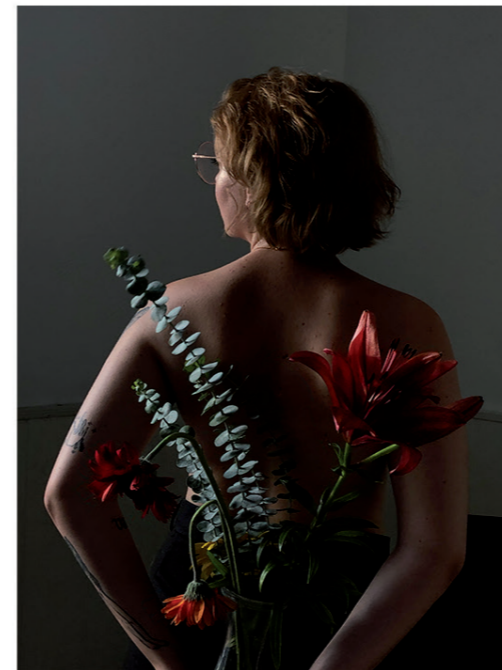
Feta aquí una petita introducció posant en context el tema de la feina –per si encara hi ha algú que no ho sap, va de flors–, intentaré explicar quins mètodes vaig utilitzar per fer-lo.

Vaig mirar de fer –bé, ho vaig fer– una recerca bibliogràfica per generar un marc teòric, començant per llegir una novel·la fantàstica de H. Ringland. Veient-ho amb una mica de perspectiva, podia haver estat més extens, si més no el camp teòric, encara que, francament, ara mateix no sabria cap a

on ho enfocaria. Així mateix, vaig dur a terme el que anomeno una enquesta qualitativa. Feia preguntes més o menys normals i els resultats –mooolt densos– eren força escaients. Finalment, la part més estranya i atractiva consistia en una pràctica artística basada en el *working progress* amb tres fases, eina molt útil perquè vaig fer una mica el que em va donar la gana.

Per això, vaig buidar la meua habitació del tot. No hi havia mobiliari, només gerros amb flors. Era una idea una mica arriscada, però vaig pensar que estava treballant la idea de refugi –i la meua habitació ho continua sent–, una idea no material, amb la qual vaig demostrar, a tall d'experiment, que, encara que l'alterés, no perdia la seva essència. D'aquesta manera, vaig conservar un espai de característiques neutres que es va transformar des de la seva mateixa condició, posant en marxa un dispositiu en el temps condicionat per la llum i la temperatura; l'observació de la mort conscient de les flors.

Dur a terme la pràctica artística va donar lloc a diverses sessions fotogràfiques, un desplegament de càmeres per retransmetre en directe la degradació de les flors mitjançant plataformes *streaming*, dibuixos *in situ*, col·laboracions amb altres artistes, futurs projectes per crear i sobretot molta satisfacció personal.



Olga de la Iglesia és una artista el treball de la qual explora la moda a través dels colors, fusionant el llenguatge de la moda amb un enfocament documental i perspectiva surrealista. El seu treball pretén desdibuixar els límits entre el plató i la vida real, i acostuma a aprofundir en la relació entre els colors i l'emoció. Els seus projectes també es caracteritzen per retratar tota mena de comunitats, ha fotografiat gent de tot el món, elements quotidians de cultures llunyanes i especialment els seus colors. Entre els seus clients destaquen Camper, Airbnb Experiences, Zara, LVMH, Ruinart, Mango, Octaevo, Paloma Wool, Monocle i Air France. A més, el seu treball ha estat publicat a *Vogue Spain*, *M le Monde Magazine*, *Vogue Italy*, *Air France Magazine*, *No Man's Land*, *The September Issues*, *City Magazine International* i *Office Magazine*, entre d'altres.



Olga de la Iglesia

**D'esquerra a dreta**

Wonders Set

Life Set

**Pàgina anterior**"Love", Extreme  
Emotions editorial  
for *SLEEK Magazine*

D'esquerra a dreta  
Oaxaca

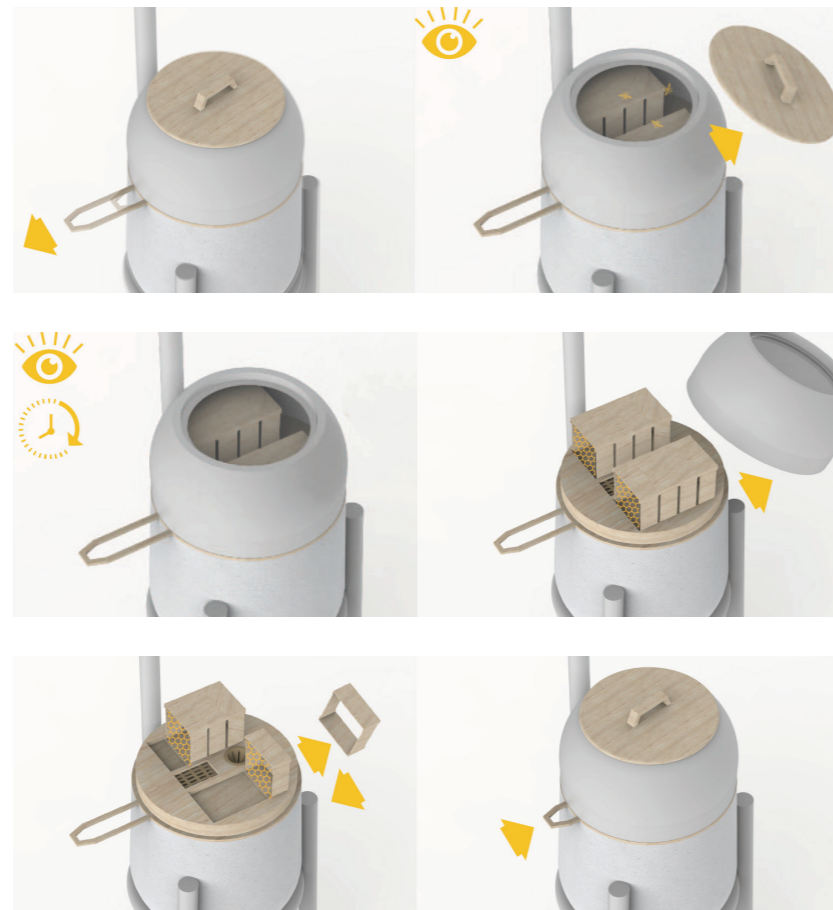
India, for  
*CITY Magazine*

Datura

Pàgina següent

"Anger", Extreme  
Emotions editorial  
for *SLEEK Magazine*



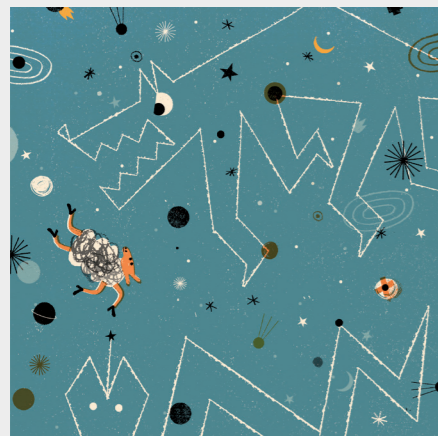


*TerraBee* és un rusc urbà per a ús domèstic basat en l'apicultura ecològica. Té com a objectiu principal adaptar l'apicultura a les zones urbanes per ajudar al repoblament d'abelles, per a la qual cosa proporciona un hàbitat alternatiu que els és favorable. *TerraBee* ha estat dissenyat seguint les basses del disseny per a multiespècies, tenint en compte les necessitats tant de les persones com de les abelles en cada pas del procés. El projecte es basa en la ideació i el desenvolupament d'un sistema que permet brescar amb seguretat. Un cop s'activa el sistema, una zona del rusc es buida d'abelles, i l'usuari pot accedir-hi de manera segura. Gràcies a aquest sistema, *TerraBee* s'utilitza sense vestimenta protectora específica i evita el contacte no desitjat entre espècies de manera segura.



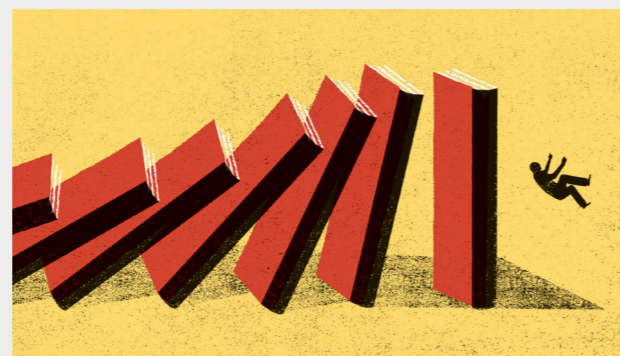
El projecte situa en el punt de mira el col·lectiu jove en etapa de transició, des del moment de l'emancipació domiciliària fins a una definitiva inserció adulta. Partint de la problemàtica d'aquest col·lectiu en l'accés a l'habitatge, l'objectiu és oferir una opció d'habitatge viable, per tal que puguin desenvolupar el seu propi projecte de vida i responsabilitzar-se de la seva autonomia.

La proposta de disseny planteja una experiència que crea llocs de vida comunitària, un model alternatiu de convivència: el cohabitatge. El projecte parteix de la remodelació d'una nau industrial del barri del Poblenou, on els conceptes de privacitat i col·lectivitat són els protagonistes per aconseguir un disseny òptim per a un usuari i una temporalitat específics.



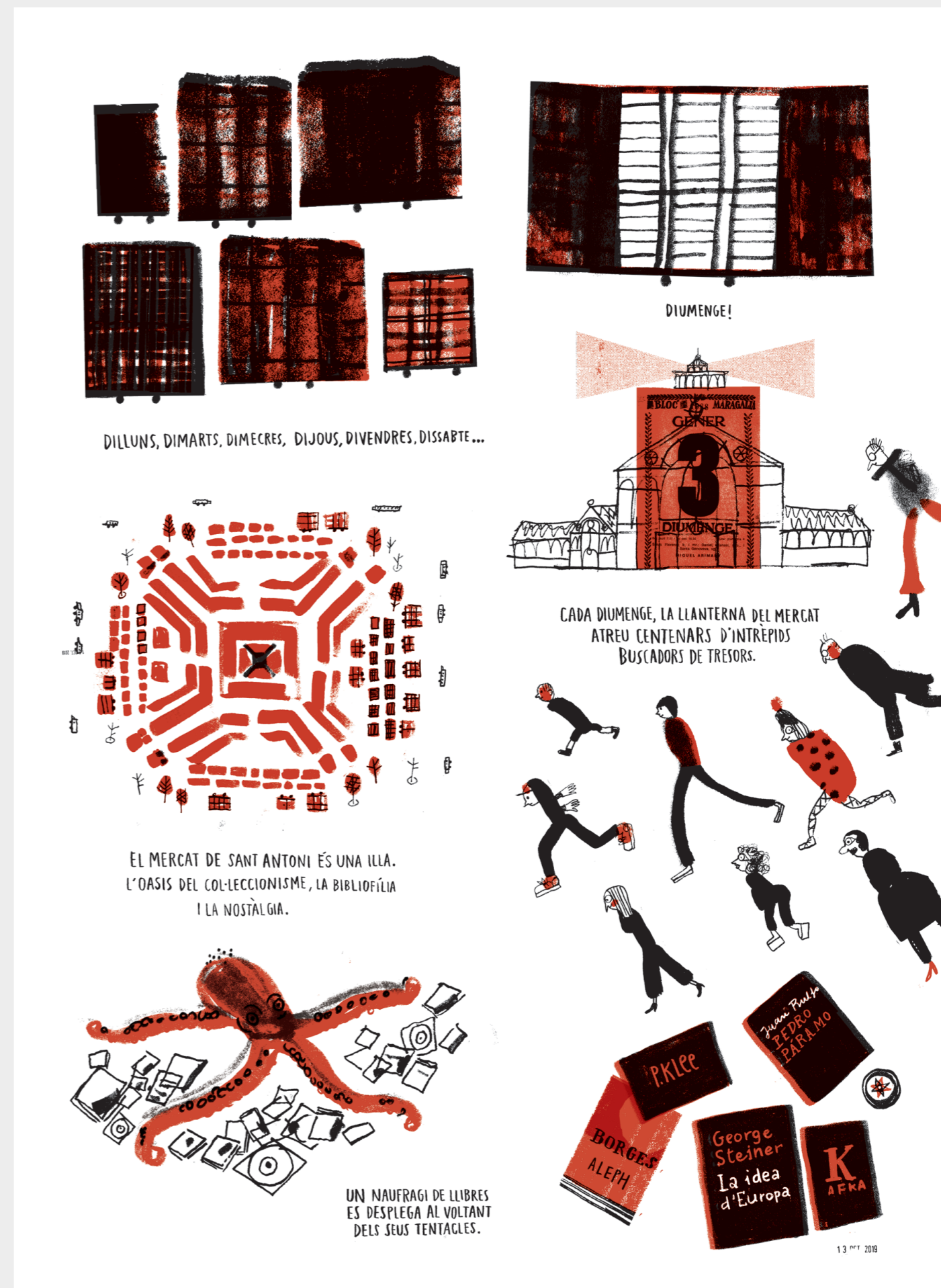
L'univers i les constel·lacions han convidat a la humanitat, des d'èpoques pretèrites, a preguntar-se sobre el seu destí, anhels i preocupacions. A *Júpiter i l'ovella*, una il·lustració que forma part d'un projecte d'àlbum il·lustrat, el protagonista orbita entre algunes de les seves pors.

La literatura pot esdevenir un laberint de referències i autors. A *Educació literària* la il·lustració busca reflectir la desorientació que pot experimentar el lector infantil sense el pertinent guiatge. Aquesta imatge acompanya la revista de llengua i literatura *Bellaterra Journal* en el seu número sobre aquest tema.



*Weimar: la fi de les certeses filosòfiques* planteja la situació de crisi social i cultural de l'Alemanya d'entreguerres. Davant la pèrdua de sentit i de referents l'única sortida és, segons Heidegger, la ruptura: el salt al buit.

*L'illa del tresor (dominical)* és un reportatge il·lustrat que convida a passejar-se pel mercat de llibre vell i de col·leccionisme de Sant Antoni (Barcelona) tot buscant els ingredients, personatges i singularitats que expliquin l'atracció que aquest espai genera, diumenge rere diumenge, sobre centenars d'intrèpids buscadors de tresors.

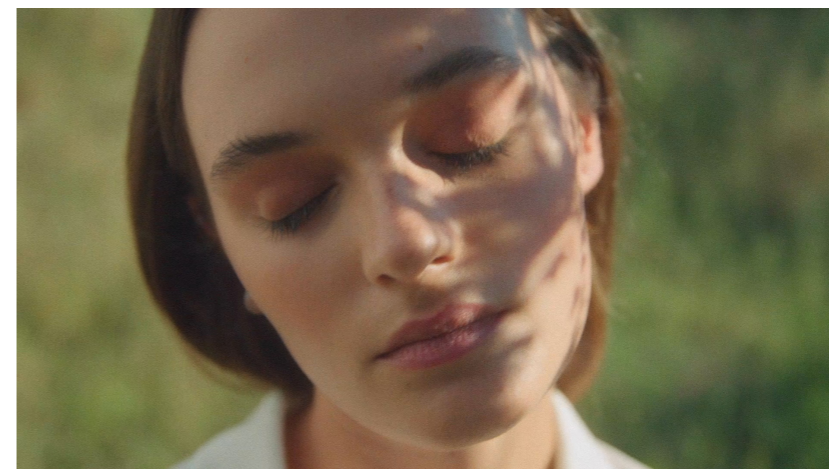
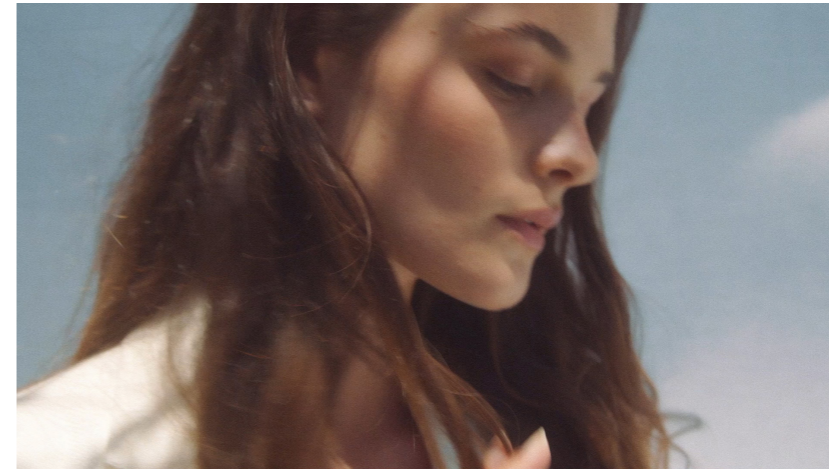


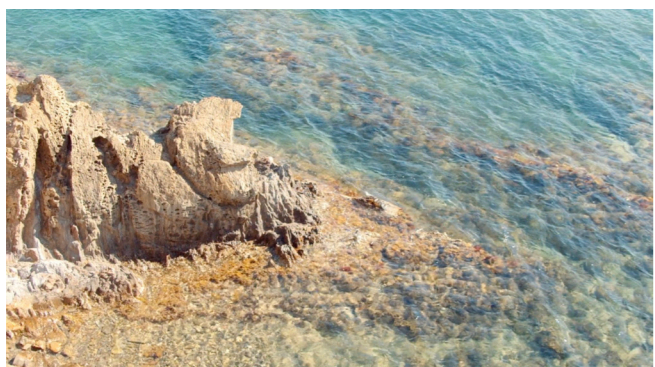
Marcel Juan (Barcelona) és director i fotògraf. Va estudiar Disseny a EINA del 1998 al 2001 i també ha estat professor de l'escola. Abans de muntar Porcuatro, el seu estudi, va treballar deu anys a l'estudi d'Enric Aguilera. Ha dirigit espots publicitaris, videoclips, *fashion films*, minisèries per a televisió, cortinetes per a diversos canals i curtmetratges. Els seus audiovisuals i imatges deuen molt a les influències gràfiques dels primers anys de la seva carrera i estan marcades per un particular sentit del *tempo*, l'enquadrament, l'estètica i la llum. En la seva obra destaca el gust pel que és poètic, humà, i a vegades unes certes notes d'humor i surrealisme.

Marcel Juan

De dalt a baix  
Tara Formula

Pàgina anterior  
La Cadira, Pilma





De dalt a baix  
Bielo SS20

D'esquerra a dreta  
Bielo x La Garçonne SS19  
*Melancolía Magazine*







*La Badalona, històries en femení* és el resultat d'un procés de col·laboració amb un grup de 15 dones migrades de diferents països i que ara comparteixen un mateix context: els barris de la Salut i voltants de Badalona. Un projecte pràctic en el qual el disseny es presenta com a eina medidora a la recerca de canvis i reaccions.

El projecte s'ha articulat al voltant d'aquest grup de 15 dones, membres de la Fundació Salut Alta de Badalona, on reben formació de llengua i alhora acompanyament i suport. En aquest marc, s'ha dut a terme un procés conjunt de recerca i dinàmiques per detectar unes necessitats reals i sinceres que puguin ser resoltes mitjançant les competències que ens aporta l'eina del disseny.

Al llarg del procés s'han anat tractant competències com la identitat, la presa de decisions, la mirada crítica, etc., sempre en relació amb l'entorn i defensant el dret de pertinença i de sentir-se com a casa.

Tot aquest procés s'ha acabat transformant, finalment, en una oportunitat de disseny que ha pres forma de campanya a nivell de carrer. Un gest activista des de les dones cap al seu barri amb la intenció de visibilitzar i empoderar aquest col·lectiu, alhora que humanitzar el barri i buscar una mirada més positiva o, si més no, diferent, vers aquest.



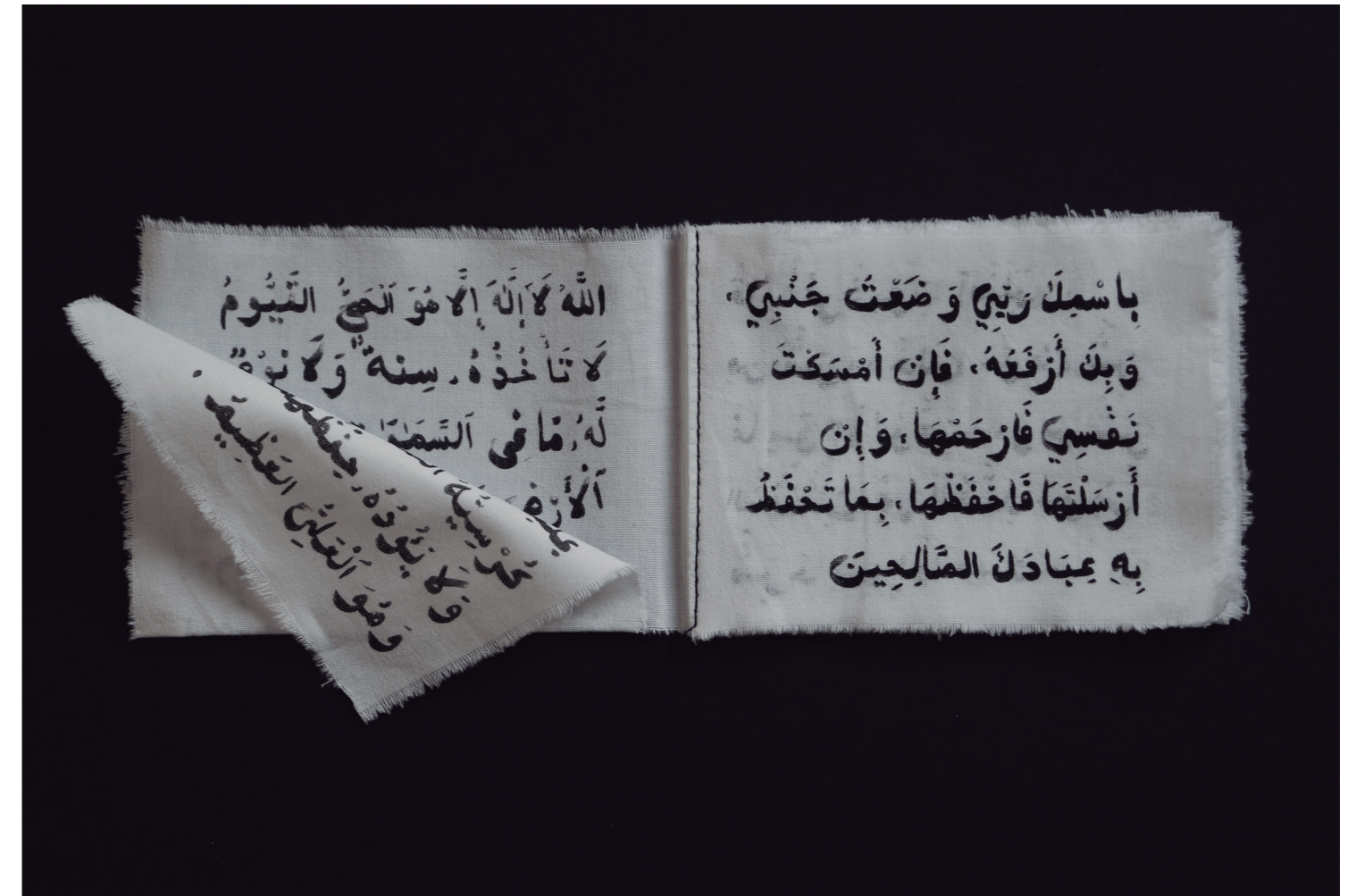


El *Col·lectiu* sorgeix amb la voluntat de fomentar la interacció entre els estudiants del grau universitari d'EINA, i les relacions d'aquests mateixos amb altres membres de la comunitat local creativa.

El treball busca posar en valor la interacció dels diferents agents com a generadora de noves relacions a través de les quals els individus actuen, s'identifiquen, es comuniquen i reaccionen en relació els uns amb els altres. La proposta es resumeix a la creació d'un espai destinat a donar suport a, per una banda, les pràctiques relacionades amb l'activitat universitària i, d'altra banda, l'intercanvi d'experiències amb altres membres de la comunitat creativa local.

Ambdues sales s'han equipat amb mobiliari multifuncional per tal de donar resposta a diferents activitats i funcions. Aquest mobiliari es pot distribuir lliurement en l'espai per tal que els usuaris el configuren segons les seves necessitats.

El lloc escollit pel desenvolupament de la proposta ha estat l'actual Espai EINA Barra de Ferro donat que es troba en una localització idònia en el centre de la ciutat i actualment s'estan plantejant noves possibilitats d'ús en aquest espai.



Els *dua'a* son aquelles súplices o peticions que els musulmans invoquen en moments determinats, a la recerca de protecció o penediment. Els musulmans consideren els *dua'a* un profund acte d'adoració a Al·là (SWT). Muhammad (SWS) deia: «El *dua'a* és l'essència mateixa de l'adoració».

La humanitat té un estil de vida que va molt ràpid i una vida plena de *fitnah*, i ens costa recordar les nostres obligacions religioses; una d'elles és recordar el poder i la misericòrdia de Déu. Aquí és on arriba *Al-Adkar*, un projecte que suggereix una manera de simplificar aquest acte i posar els *dua'a* a la nostra disposició. En aquest projecte s'ha volgut donar un contenidor a cada *dua'a*, segons l'ocasió i el lloc on s'han d'invocar. *Al-Adkar* estableix una clara relació entre disseny i religió.



Com pot ser sostenible el disseny gràfic? *The Circle of Graphic Design* és una plataforma en línia per a

tots els qui participen en el sector del disseny gràfic per facilitar-los la presa de decisions sostenibles. Té com a objectiu trencar l'estigma actual del disseny gràfic sostenible (les típiques «fulles verdes i paper kraft») mostrant projectes que reflecteixen l'abast il·limitat de possibilitats creatives. La plataforma connecta dissenyadors gràfics locals, proveïdors i clients, i els informa sobre les pràctiques que poden aplicar per fer un canvi positiu. S'ha dissenyat com una plantilla de codi obert que també es pot adaptar a altres sectors.

Cal reconèixer que aplicar la sostenibilitat al disseny gràfic és una qüestió complexa. No es pot definir com a inevitablement més barat ni més car que qualsevol altre disseny gràfic i els seus resultats no són inevitablement de més o menys qualitat. El que realment només implica el disseny gràfic sostenible és que contribueix positivament als tres components principals següents: el medi ambient, l'economia i les persones.

Sovint es passa per alt l'impacte ecològic dels llocs web, suposant que ha de ser menor que l'impacte de les aplicacions impreses. Tot i això, és important tenir en compte que totes les dades en línia s'emmagatzemen en centres de dades físics que requereixen una gran quantitat d'energia. Per tant, cada cerca, clic, desplaçament, càrrega i descàrrega poden produir una certa quantitat d'emissions de CO2.

Com a usuari de llocs web, és probable que us sentiu aclaparat per aquesta informació i us sentiu completament impotent. No us en podeu culpar. No obstant això, com a dissenyadors, tenim el poder de contribuir a un canvi positiu, triant, per exemple, centres de dades que funcionin amb energies renovables. Actualment, només el 3-15% de tots els llocs web funcionen amb energies renovables. Tot i això, les emissions d'Internet són superiors a les de



tota la indústria aeronàutica, sense oblidar l'impacte ecològic del hardware que requereix. Això no només inclou els nostres escriptoris, telèfons i tauletes, sinó també el software dels servidors de dades i de les xarxes de transició.

És evident que la necessitat d'una transició sostenible és elevada. Com a dissenyadors, també podem intentar reduir

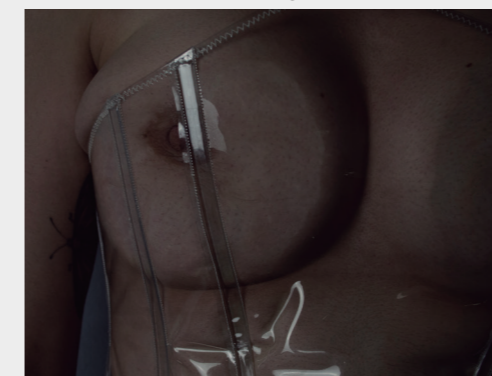
la quantitat de dades que desem en els centres de dades, tot optimitzant l'experiència de l'usuari. Com més fàcil sigui per a l'usuari trobar el seu camí en un lloc web, menys clics necessitarà per assolir els seus objectius i, per tant, menys emissions.

*The Circle of Graphic Design* compleix la necessitat de connexió i una transició sostenible en el sector del disseny gràfic. Promet millorar la vida professional dels seus usuaris inspirant-los en projectes sostenibles d'èxit. La plataforma té el potencial d'evolucionar i créixer amb el pas del temps amb l'ajut de la participació de l'usuari.



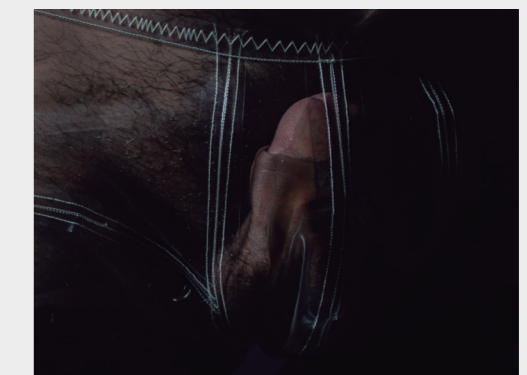
*El cos reflectit* és un projecte que convida a fer una interpretació personal sobre la imatge del propi cos i com aquest cos es veu condicionat pel fet de vestir.

Analitzant com el vestir actua de manera similar a un motlle sobre la pell i indagant amb aquest condicionament que porta el cos a l'adaptació a través de l'experimentació, en aquesta recerca es desenvolupen diferents pràctiques que inclouen la fotografia, el disseny i la generació de textos reflexius.



La pràctica fotogràfica esdevé l'artefacte clau que permet mostrar aquest condicionament i converteix la imatge en un símil de mirall.

Aquestes pràctiques es presenten com a artefactes, que es fan accessibles a través de la plataforma del Research Catalogue, en el context d'una recerca a través de l'art i el disseny. Es genera, així, una investigació que aposta per l'experiència estètica i no per una explicació discursiva, posant al servei del subjecte observador una aproximació al cos vestit des del reconeixement.



Guillem Turro Casanovas, exestudiant d'EINA, va iniciar-se en el disseny gràfic, però després de passar per la London College of Fashion, des de fa uns anys es dedica a l'àmbit de la moda, en concret dissenyant calçat. Ha treballat per a marques com Carolina Herrera, Purificación García o Tommy Hilfiger, entre d'altres.

**La teva trajectòria després d'estudiar Disseny Gràfic a EINA t'ha portat al món de la moda. Com va ser aquesta transició?**

Des que vaig acabar el batxillerat, la moda era una idea que em rondava pel cap, però sempre més la part dels complements i no pas les peces. Quan

vaig temptejar l'oferta educativa d'aquest camp a Barcelona, vaig veure que era molt orientada a costura i teixits, cosa que em va fer enrere. A EINA hi havia estudiat la meva germana Marina i sabia que el disseny gràfic, tot el que era crear imatges, m'interessava moltíssim, així que vaig considerar que era la millor opció per començar la meua formació.

Durant els quatre anys a EINA vaig investigar què podria fer quan acabés per continuar formant-me i vaig descobrir el grau en Disseny de Calçat de la London College of Fashion (Cordwainers). Em va fascinar i no vaig dubtar a enviar la sol·licitud (mentre feia quart i preparava el projecte final). Vaig acabar Disseny Gràfic a EINA el juliol de 2011 i aquell mateix setembre vaig començar a Londres.

És un gran exercici d'aprenentatge continu treballar sota una identitat

reconeguda internacionalment com dius. Tot i que la moda òbviament té tendències que van i venen, quan una marca com Tommy Hilfiger o Carolina Herrera fa un producte, ha de ser clar per al consumidor, que té els seus codis estètics. Per això com a dissenyador has de jugar entre, d'una banda, el que tu tens al cap que "està de moda" o t'agradaria fer i, de l'altra, el que encaixa dins aquella marca i serà viable comercialment.

No s'hi val anar per lliure i després clavar al damunt una bandereta o una sivella amb el logotip... A més, evidentment, es treballa en equips grans amb molta gent que opina, cosa que de vegades ajuda molt quan s'ajunten esforços per trobar la millor versió possible d'aquella sabata, i de vegades es converteix en un continu malentès que acaba en la cancel·lació d'un model en què tu confiaves plenament.

**Com has viscut treballar amb marques de tant prestigi internacional?**



De dalt a baix  
Bakalao  
Tourists



Tinc molts bons records tant acadèmics com personals i mai deixo de pensar en com m'ha ajudat haver començat per aquí. Les bases teòriques d'història de l'art i del disseny que em van ensenyar m'han proporcionat una infinitat de records i referències que segueixo utilitzant constantment com a font d'inspiració. Si no fos pel meu pas per EINA, no hauria après el que sé de William Morris, Herb Lubalin, Memphis Milano, Nan Goldin... tot un univers visual que em fascina i motiva cada dia.

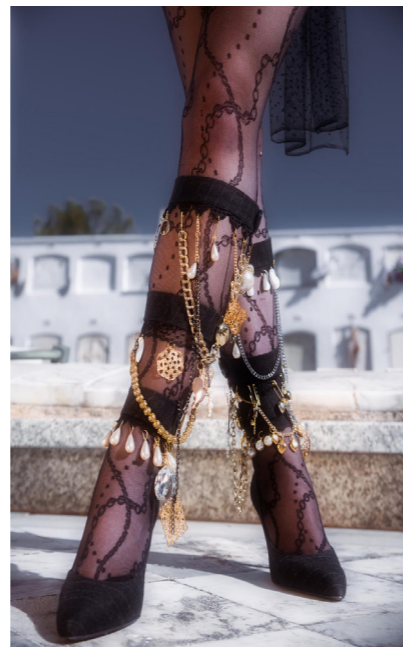
A més a més, en l'àmbit pràctic, el domini del software de disseny Adobe (que també s'utilitza en moda), encara que en aquell moment fos un aprenentatge avorrit, ara m'ajuda immensament. Per cert, era motiu d'enveja de molts dels meus companys de carrera a Londres.

**Què més recordes del teu pas per EINA? Quines coses són les que t'han ajudat més en l'àmbit professional i/o en el personal?**

**En què estàs treballant ara?**

Després de més de 4 anys en entorns tan corporatius, vaig decidir fer el pas de posar-me per lliure i provar què és treballar en el disseny de calçat com a freelance. Això m'ha donat l'oportunitat de treballar en projectes que fins ara mai m'havien arribat: aventures més petites amb joves dissenyadors emprenedors i fins i tot parells especials i únics per a produccions audiovisuals.

Participar en un videoclip per a un artista queer i un altre per a una drag queen (del concurs RuPaul's Drag Race) han sigut dos projectes divertidíssims en els quals he pogut alliberar tota la creativitat amb l'estil que jo volgués, cosa que mai hauria pogut fer per a marques comercials.



**Quins són els teus plans de futur?**

Evidentment, aquest plantejament com a autònom que tinc ara, tot i ser més lliure, presenta moments dificultosos i èpoques de sequera, com en tots els àmbits del disseny. Els canvis que portarà l'actual crisi de la Covid-19 a la indústria de la moda no els tenim clars, però segur que n'hi haurà, i molts.

Quan jo faig projectes propis intento, en la mesura que puc, fer un producte més o menys ètic, reutilitzant tants materials com puc, cosa que crec que també aporta certa ànima a la sabata (utilitzar elements del passat). M'encantaria poder seguir-ho fent o trobar una posició fixa com a membre d'un equip a una empresa on es comparteixin aquests valors de fer moda de noves maneres.



Guillem Turro

De dalt a baix  
Ariel's Cave  
Hairy Naughties

Pàgina anterior  
Epilogue



**Siento venir la niebla...  
la niebla de la que broté y a la que revierto.**

Del grec ΤÓΠΟΣ (=lloc), ΤÒΠΟΣ proposa un recorregut geograficoexistencial. Un llebrer ens parla, en el seu passeig, de la desorientació en què estem immersos.

M'he servit de la imatge d'un llebrer per explorar i reflexionar sobre el dilema existencial i espiritual de l'ésser humà com a mer passejant de la vida. També per indagar en la relació amb el territori de què formem part.

Va ser Argos, el gos d'Ulisses, qui segurament va inaugurar l'entrada dels gossos en la literatura occidental. No obstant això, entre tots el que han poblat el nostre univers de ficció, n'hi ha un que sempre recordo, Orfeo, l'amo del qual va ser Augusto Pérez, i amb una ficció que resulta ser més real que la realitat mateixa. Tornar a llegir *Niebla* va ser determinant per connectar amb l'esperit i sentit d'aquest projecte.



**¿Me entenderás?, me decía. Y sí, yo le entendía,  
le entendía mientras él me hablaba hablándose,  
y hablaba, hablaba, hablaba...  
Él, al hablarme así hablándose, hablaba al perro  
que había en él.**

Feia més de deu anys que fotografiava el mateix lloc, de manera intermitent. Recollir i mirar *a posteriori*, en conjunt, totes les fotografies que havia fet em va

fer anar descobrint allò que les unia, rescatar-ne el que era transcendent i intentar transformar-ho en relat. Volia que les imatges en fossin les protagonistes, que en la seva contemplació es pogués concretar aquest viatge íntim i personal que es desperta en cadascun dels qui mirem.



Explorar el territori, caminar-hi a poc a poc, aturar-se, deixar-se portar i reflexionar per furgar en les esquerdes.

Per a la formalització del llibre com a objecte físic vaig treballar un format petit de 14 x 20 cm amb una coberta de cartonnet gruixut contracolat a tall d'armadura. Buscava que el llibre, a les mans, se sentís com un bloc a la intimitat del qual només és possible accedir mitjançant un gest extern intencionat. L'enquadernació és rústica, amb un cosit vist de color vermell que en mostra les tripes a través del llom.

La coberta, al seu torn, està protegida per una camisa o sobrecoberta que es desplega com si fos un mapa. Una vista aèria ens mostra el lloc per primera vegada. Aquesta imatge és en realitat una fotografia de Google Maps feta per satèl·lit, l'única imatge que no forma part del relat en si. Una mirada aliena, omniscient, que serveix de marc i permet que ens acostem al lloc on habita el nostre protagonista (una existència continguda en un plec de paper). Les cinc lletres que formen el títol assenyalen, de manera desordenada, alguns punts al mapa. També marquen l'inici de cada capítol, cinc en total, amb una introducció i un epíleg *que es mosseguen la cua*.

**Camina, repetida e insistentemente,  
inmerso en una especie de eterno retorno,  
sin salida.**

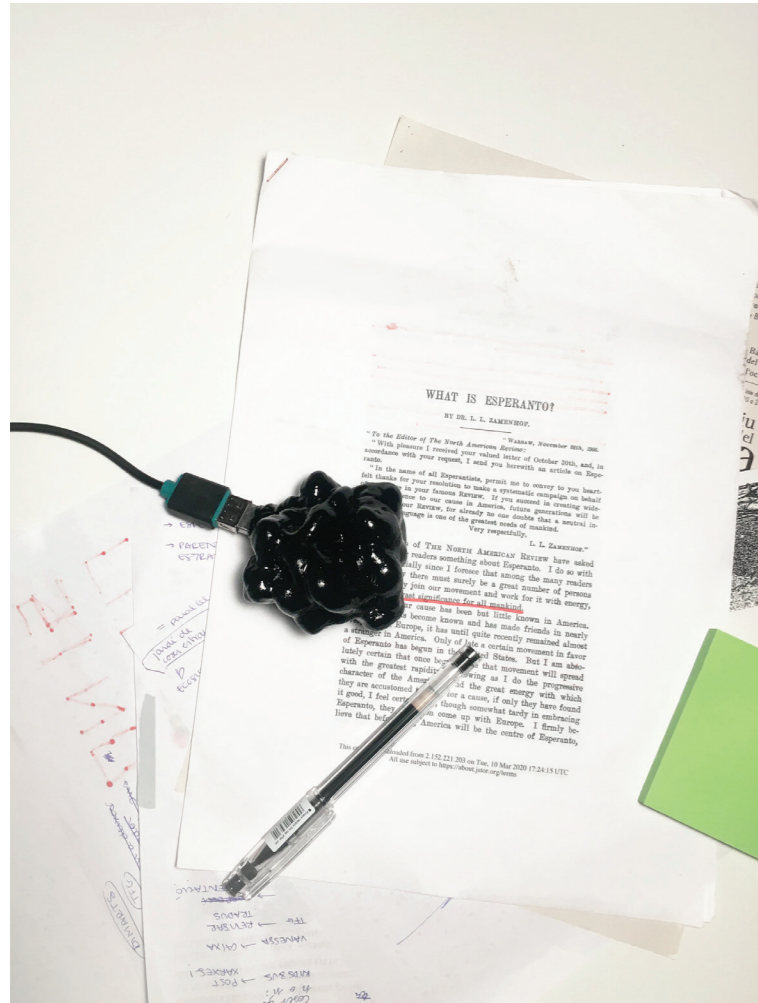
TÒPOS és una història personal que ara passa a ser una història compartida.

Totes les fotografies han estat fetes a Nieva, un poblet de Segòvia, entre el 2007 i el 2020. Garabato n'és el llebrer protagonista. Allà continua, *ben viu*.

Els textos en negreta pertanyen a TÒPOS.  
La majoria han estat extrets de la novel·la  
*Niebla*, de Miguel de Unamuno.





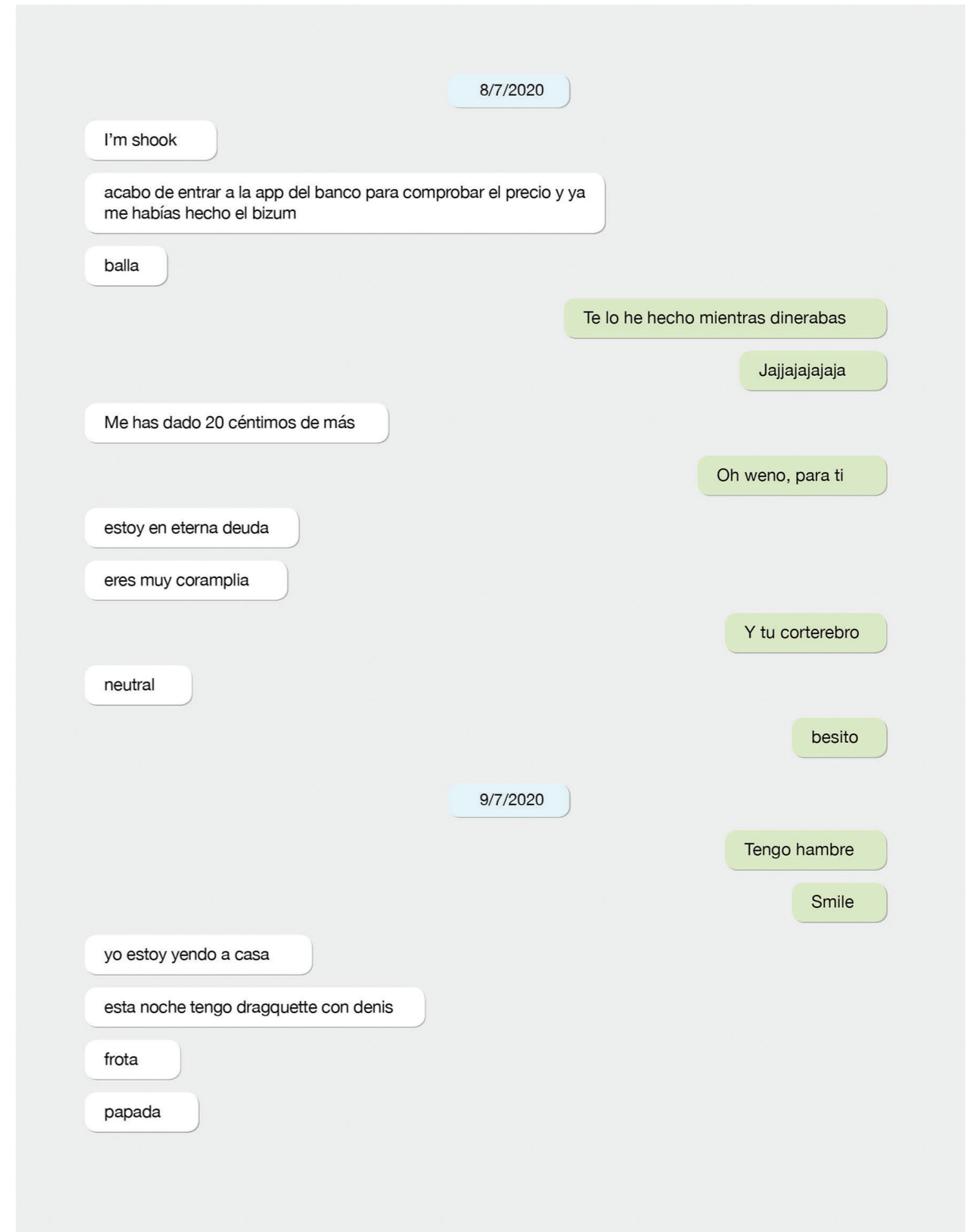


En un context d'imperatiu de transparència i acceleració, d'exposició obligada i consum frenètic, l'espai i el temps per a les zones fosques, la complexitat i l'entesa sensible estan desapareixent. Vivim en una societat que no es responsabilitza de la seva relació amb l'entorn, del seu ritme. Una societat en què la comunicació ha de ser ràpida, connectiva i eficaç, en què la lògica està per sobre de l'afectivitat, la creativitat i l'empatia.

Per mitjà de la creació d'un llenguatge ambigu i digital, l'*X-Peranto*, aquest projecte explora l'ambigüitat en el llenguatge com a recurs per generar empatia. Caminant, a poc a poc, cap a unes relacions més diverses, estranyes i simbiòtiques, on sigui possible *entendre sense entendre*.

L'*X-Peranto* no és una recepta de l'ambigüitat, és un recull d'ingredients. És un llenguatge i alhora una bossa, una caixa o una xarxa; la suma de tots els recursos d'entesa a mitges possibles. Es contempla, per definició, com a incomplet, com a caixa on sempre hi cabrien més coses. L'*X-Peranto* ha d'estar viu i sempre canviant.

La fotografia de l'*X-Peranto* a data d'entrega del projecte pren forma de tres traduccions de tres contes infantils. S'hi apliquen i hi conviuen totes les formes d'ambigüitat en una tensió entre foscor i transparència, que persegueix amb persistència un punt mitjà: la translucidesa.





El Pablo i la Carla es van conèixer com a estudiants a EINA el 2010 i van realitzar les seves pràctiques a l'estudi del dissenyador Fernando Salas. Més endavant van tornar a coincidir a Milà. El 2016 van fundar Gárate Hausmann Design i des de llavors han crescut juntament amb els espais i els reptes creatius que els han arribat. Tenen com a objectiu emocionar l'usuari en cadascun dels seus projectes i busquen l'equilibri perfecte entre concepte, espai, disseny i experiència.



Gárate Hausmann

De dalt a baix  
Frizzant

Pàgina anterior

Design Meets Fashion,  
en col·laboració amb  
La Dichosa



**De dalt a baix**

Alive Lights,  
en col·laboració amb  
La Dichosa

**Pàgina següent**

Design Meets Fashion,  
en col·laboració amb  
La Dichosa





«Most people think about memory kind of like a file cabinet in their brain. Something happens in your life, you file it away. Then later, when you want to remember

something, you flip back through the file, pick it up, and there it is: that's the memory. Sure sometimes you forget where you filed it, but it's there, somewhere. However, if you'd ask scientists about this analogy they would all say the filing cabinet analogy is just completely wrong. Memory is not as mundane as this metaphor suggests; memory is more creative than that. On a literal level, it's an act of creation». Text extret del podcast *Memory and Forgetting* de Radiolab.

*The safest memories* és un projecte editorial centrat en la memòria autobiogràfica; un joc formal i conceptual, una exploració pels recòndits de la memòria i un homenatge als processos artesanals.

El projecte sorgeix arran de la lectura del llibre de Douwe Draaisma *Por qué el tiempo vuela cuando nos hacemos mayores*. És un llibre de psicologia que no pretén donar respostes, sinó continuar-se fent les preguntes a les quals molts psicòlegs i psicòlogues han girat l'esquena per la impossibilitat d'extreure'n



dades concloents i demostrables. El llibre de Draaisma fa referència a recerques psicològiques i casos clínics, però també a autobiografies i ficcions, novel·les que tracten el tema de la memòria partint de la desconeixença científica. El fet de parlar d'una mateixa qüestió des de diversos àmbits li permet crear un relat més ric, generant diàlegs entre autors a partir d'una inquietud comuna.

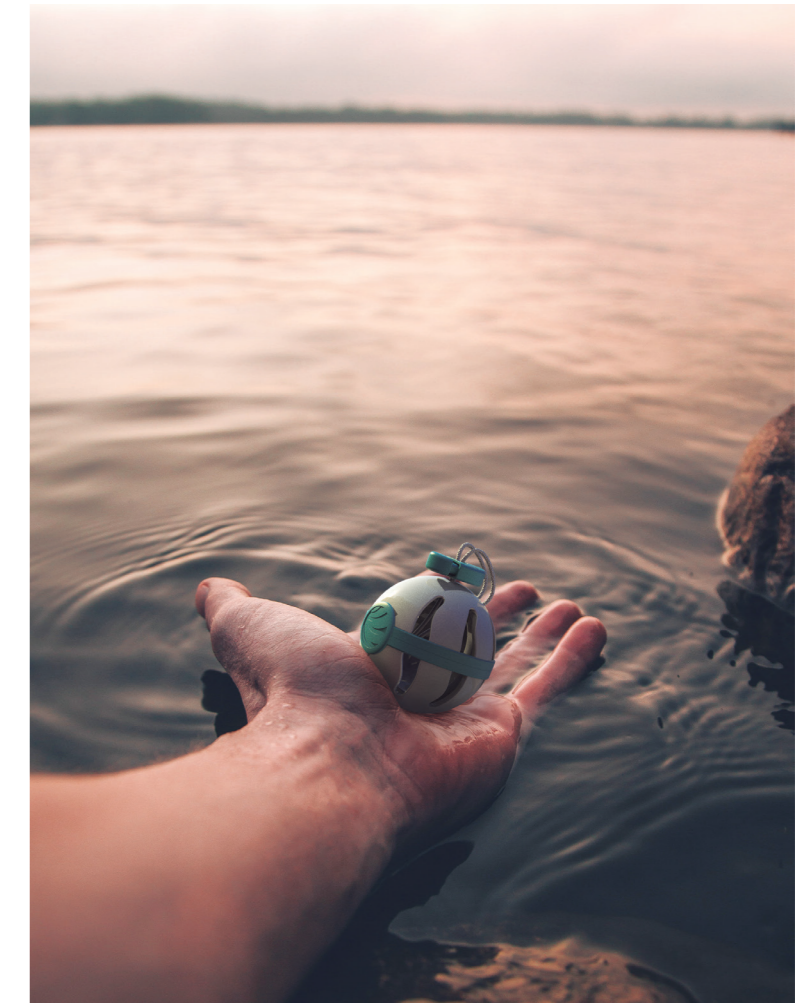
A partir d'aquí plantejo un redisseny del llibre que, utilitzant la fotografia i el disseny, aporti altres capes de significat a un relat que pretén, precisament, tractar el tema des de tots els àmbits en què sigui possible. La intenció és aconseguir una narració més completa que comunicui com funciona la nostra memòria no només d'una manera descriptiva, sinó també a través del llenguatge visual, submergint el lector en un recorregut laberíntic que ajudi a comprendre com recordem i per què oblidem.

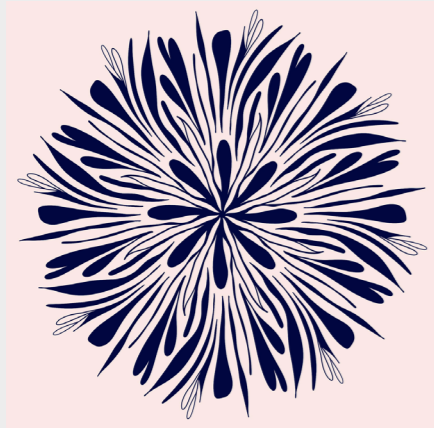
*The safest memories* pretén mostrar les capacitats del disseny per expressar idees abstractes que no es poden transmetre fent ús únicament de la paraula. L'objectiu principal n'és trencar les barreres entre ciència, literatura i art per construir una narració el més completa possible sobre la memòria, creant una peça emotiva, íntima i poètica partint d'un text de caire científic.





Els *Fishdrums* són uns taps aquàtics equipats amb una membrana plàstica que permeten que l'usuari o usuària protegeixi el canal auditiu de l'aigua sense renunciar al sentit de l'oïda, a diferència dels taps convencionals. Funcionen passivament, sense la necessitat d'una font d'energia, i es diferencien de la resta dels taps del mateix gènere en el mercat perquè no fan servir cap material tècnic per dur a terme aquesta funció, simplement la vibració d'una làmina de plàstic reutilitzada. A més, disposen d'una funda d'obertura intuïtiva que permet que es rentin i s'eixuguin els *Fishdrums* entre usos per garantir l'estat òptim dels materials.





M'especialitzo en el món de la il·lustració, el disseny i l'educació.

Crec en la simplicitat, en l'harmonia i en el poder del color per trobar l'essència de cada concepte o les sensacions a reflectir, i de vegades experimento de manera intuïtiva i en unitat amb la natura.



Camila Berazain

Diversos



*Still Life?* presenta un exercici de reinterpretació i recuperació dels bodegons pictòrics clàssics mitjançant l'escanografia, una tècnica poc utilitzada en l'àmbit artístic que consisteix a obtenir imatges fent servir la pantalla d'un escàner.

Tot i que el bodegó (o natura morta) va gaudir d'una certa popularitat després de consolidar-se com a gènere independent al segle XVI, ha romàs històricament com un dels menys respectats. Destacats acadèmics el van situar en els rangs més inferiors del reconeixement artístic i nombrosos crítics el van desprestigiar catalogant-ne les obres com a simples exercicis acadèmics de composició, color i textura. En el seu recorregut posterior per la Història de l'Art, el bodegó ha evolucionat adaptant-se als nous mitjans i interessos de la societat, però el terme «bodegó» segueix evocant-nos instintivament les obres pictòriques clàssiques, i ens costa associar-lo i reconèixer-lo en les seves representacions més actuals.

*Still Life?* aporta una visió contemporània del bodegó fortament basada en els seus orígens amb

l'objectiu de revalorar-lo com a gènere i com a mitjà d'experimentació tècnica i artística. A les fotografies es recuperen els objectes d'estudi més característics de les primeres representacions (fruites, verdures, animals de consum, objectes quotidians...) i a nivell tècnic se'n rescaten alguns dels trets més característics com els fons neutres i foscos o els títols descriptius.

L'escanografia com a tècnica permet obtenir fotografies de molt alta resolució i reproduir textures i detalls amb una gran precisió. A més, el procés de captura de les imatges proporciona unes propietats úniques (pràcticament impossibles d'aconseguir

amb una càmera fotogràfica) que atorguen singularitat al projecte i ajuden a identificar visualment totes les imatges dins de la col·lecció.



Aleix D. Soler

Still Life?



**Estefanía Aragüés, exestudiant d'EINA, és dissenyadora gràfica i sòcia de Run, estudi de disseny gràfic establert a Barcelona. S'especialitzen en identitat corporativa, gràfica aplicada a l'espai, disseny editorial, disseny web i *packaging*. El seu treball ha estat reconegut amb diversos premis Laus, Red Dot i Art Director's Club of Europe.**

**Vas començar a l'estudi Run el 2007 com a dissenyadora gràfica i actualment n'ets sòcia. Com ha estat aquesta evolució i com ha influït en el teu treball?**

Sembla tòpic, però és veritat que Run és una empresa molt familiar; quan et sents bé en un lloc i hi estàs còmoda, tota la resta flueix. I així ha estat fins ara. Com que és un estudi petit, també ajuda

a estar present en totes les fases del projecte des del primer dia sense grans jerarquies que t'impedeixin avançar.

Ha influït en tot el meu treball, he crescut com a dissenyadora al costat de Run i continuo aprenent d'aquesta manera de fer disseny.



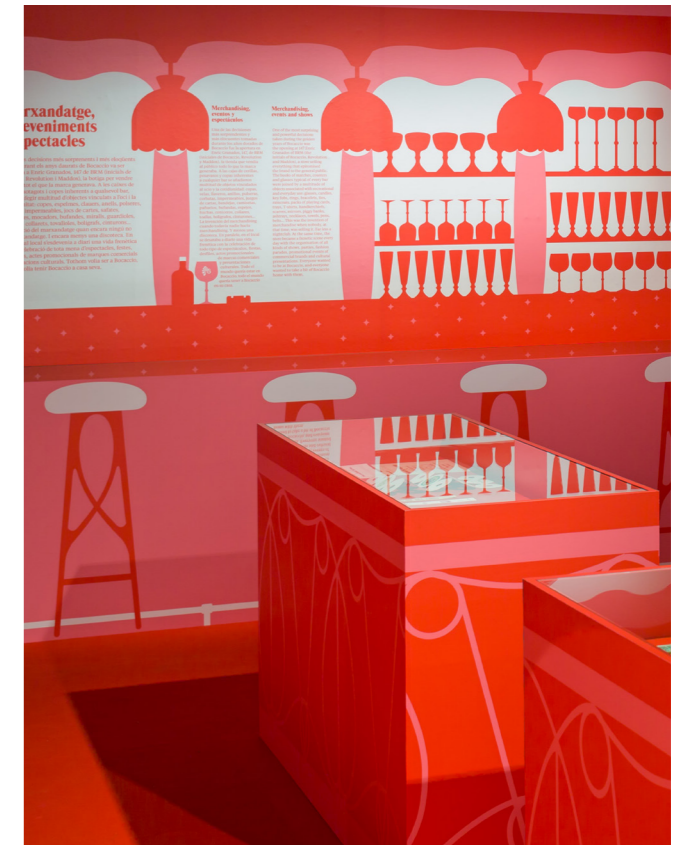
Crec que no ha estat un procés pensat, sinó que s'ha construït amb cada projecte i nosaltres mateixos ens hem anat adonant a poc a poc de la seva importància, fins al punt que no entenem un projecte sense plantejar-nos quins materials el defineixen; per a nosaltres és una part més de la comunicació, igual que l'elecció tipogràfica, el color o qualsevol altre àmbit del disseny.

No estic segura que els clients vinguin buscant aquesta característica en concret, almenys no de manera conscient, però és veritat que et trien perquè han vist part del teu treball i en aquest treball hi ha present la materialitat. Així que la resposta seria un sí i un no. ;-)

**En molts dels teus projectes desenvolupats a Run la part visual queda impregnada per un aspecte tàctil. Ens podries explicar com és el procés? Els clients venen esperant aquest acabat més tangible o és una cosa que sorgeix de manera espontània a partir de les necessitats del client?**

De dalt a baix

Exposició "Bocaccio. El temple de la Gauche Divine", Palau Robert, 2020



**Com conviu aquesta característica quan una part de l'encàrrec és digital?**

En realitat intentem no replicar les mateixes fórmules a totes les aplicacions. Encara que formin part de la mateixa identitat, una targeta de visita, una carta de restaurant o una web són suports de comunicació molt diferents i tractar-los de manera diferent fa el projecte molt més ric. Amb això no dic que la part matèrica d'un projecte no pugui traslladar-se a l'àmbit digital –de fet, em sembla molt interessant–, però sí que no tot ha de ser present a totes les aplicacions.

Crec no hi ha una sola cosa i que podria respondre de manera diferent depenent del moment. De la mateixa manera que depenent del moment fem més identitats o projectes editorials, digitals, etc. El fet de no estar especialitzats en una sola disciplina fa que el treball variï molt i sigui més divertit.

**De la teva experiència durant aquests anys treballant per a diferents clients i diferents disciplines dins del disseny gràfic, què és el que més t'apassiona?**

Fa un parell d'anys, vaig gaudir molt fent el disseny expositiu de *Quàntica* del CCCB, on l'aspecte matèric del qual parlàvem abans adquireix una dimensió encara més gran i el fet de poder col·laborar amb altres equips, com els arquitectes Queralt Suau, fa el procés molt més enriquidor.

**El teu treball sembla que es dugui a terme a un ritme propi, aliè a la velocitat que impera actualment. Com aconseguixes donar el temps necessari a cada proposta?**

Fa aquesta sensació? Hehehe Suposo que des de dins és difícil veure-ho així. Moltes vegades sents que el temps se t'escapa i crec que la clau per a donar el temps necessari a cada projecte, en el nostre cas, és el treball en equip. Tant a l'hora de poder alliberar de feina a uns perquè es puguin concentrar en un projecte i res més, com per a parar-ho tot i pensar tots a l'una i construir un projecte entre tots.

**De quina manera el disseny pot ajudar en la situació actual? Com des d'un estudi es pot influir en el món i la societat?**

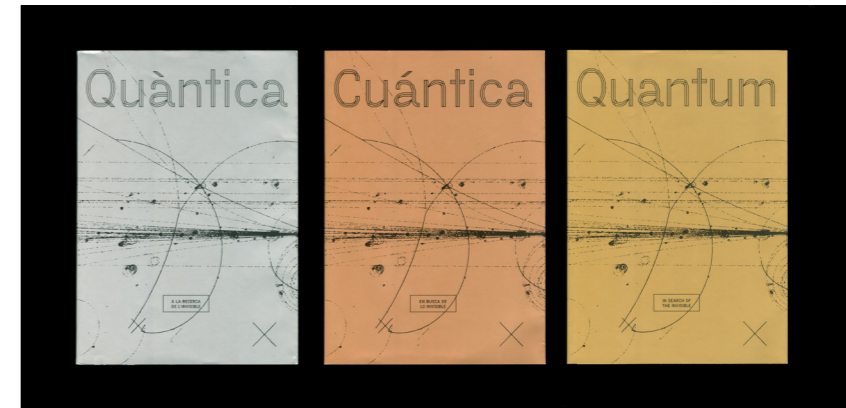
El nostre treball és comunicació i fem visibles projectes per als ulls del públic en general; des d'aquesta premissa és obvi que tenim una influència i una responsabilitat i és bonic (i un repte!) pensar-ho així i treballar amb aquesta consciència.

El que seria bàsic i imprescindible és: llibreta, connexió a internet, tauleta gràfica, escàner, aigua, llum natural i música.

**Què necessita el teu espai de treball? Quins materials, textures o objectes t'envolten quan treballes?**

A més, l'estudi està ple de materials diferents, una espècie de mini Servei Estació ;-). Tenim una sala-taller amb eines, esprais, etc., i amb el que nosaltres no arribem, tenim Martillo (un taller amb tall làser) just a sota del despatx, amb el qual solem fabricar les nostres maquetes.

D'esquerra a dreta  
Exposició Quàntica, CCCB, 2019  
Catàleg de l'exposició Quàntica



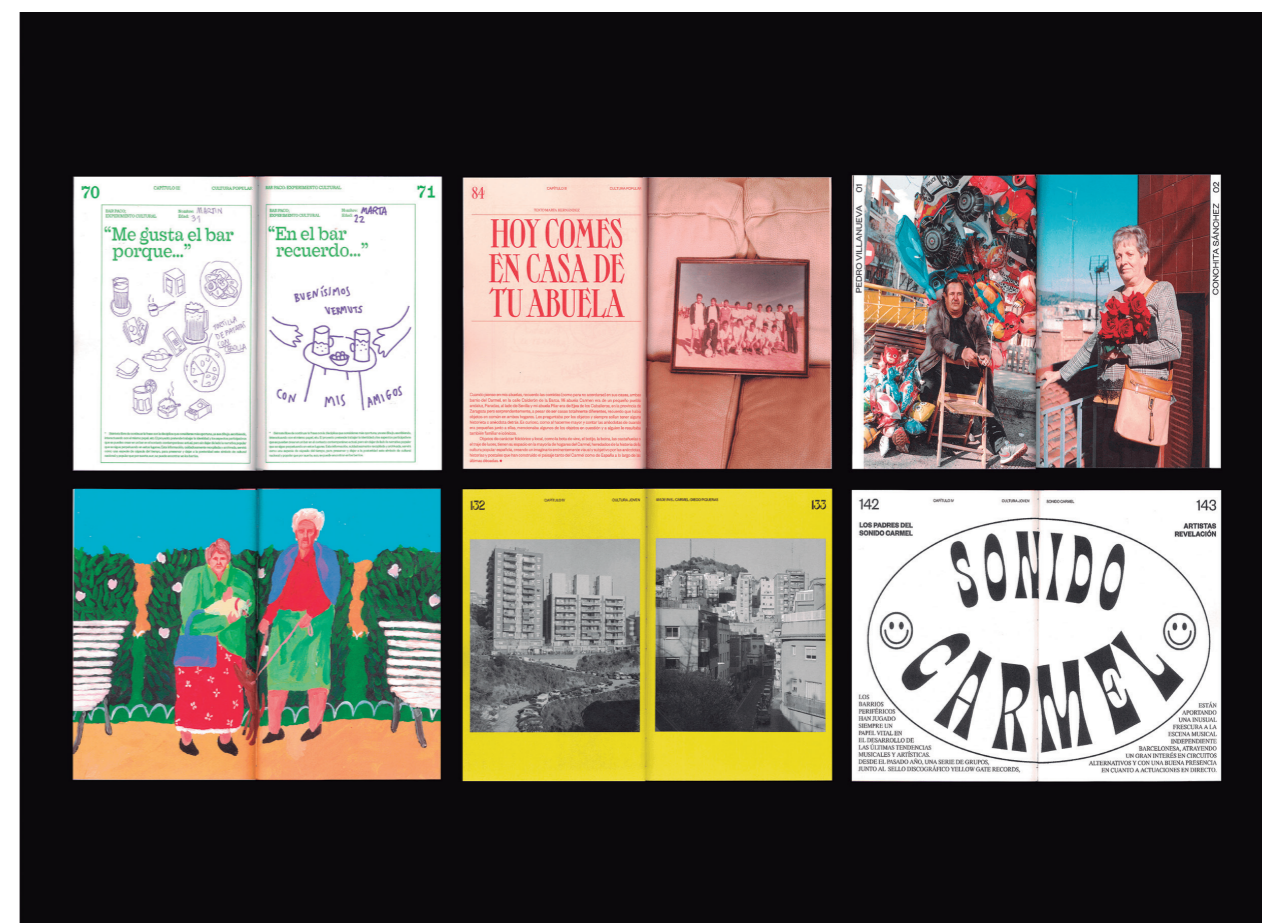


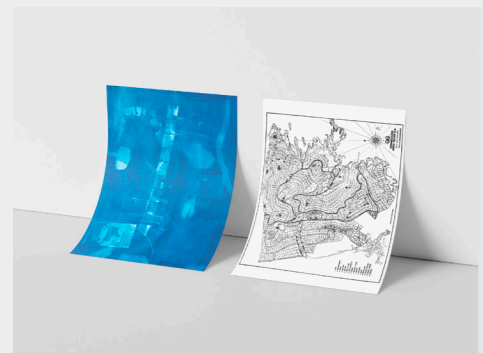


*Periferias* és una col·lecció editorial sobre els barris perifèrics de Barcelona que neix amb l'objectiu d'informar, plasmar i empoderar aquests barris a través de la seva història, el seu context i els seus habitants.

El projecte parla de la memòria històrica, reflexiona sobre temes identitaris, sobre el que anomenem «llar», i explora i especula al voltant del terme «barri» i els seus límits. Dins de la publicació es poden trobar projectes artístics relacionats amb els veïns, com també articles, reportatges i contingut creat per i per al barri.

El primer número de *Periferias* tracta sobre el barri barceloní del Carmel.





*Cala Nostra o Els metges italians* és un projecte de recerca en el qual pràctiques artístiques i reflexió teòrica van de la mà. Amb aquest conjunt de pràctiques, que van des de la lectura i la reflexió crítica

fins al caminar i la creació d'imatges fotogràfiques, la investigació se centra en com crear imatges per explorar i entendre una tipologia de lloc, el *lloc en guaret*, que pren forma, definició i imatge en les tres parts d'aquesta recerca.

A la vegada que el lloc en guaret troba la seva definició i la seva forma, la investigació es preocupa per aixecar imatges que realment responguin a l'objecte real al qual volen intentar atansar-se –seguint els postulats de l'ontologia orientada als objectes– i que puguin, per tant, operar realment en aspectes que vagin més enllà de la literalitat de descriure físicament l'indret.

Aquestes imatges, batejades com a *imatges en guaret*, són un exemple que cal seguir fent-les, que encara ens en manquen per entendre el món i que són necessàries, sempre que es plantegin de la manera adequada, responen a les característiques d'allò que volen presentar i construir, adequant-se i construint un mètode de creació adaptat a cada objecte al qual falten imatges.

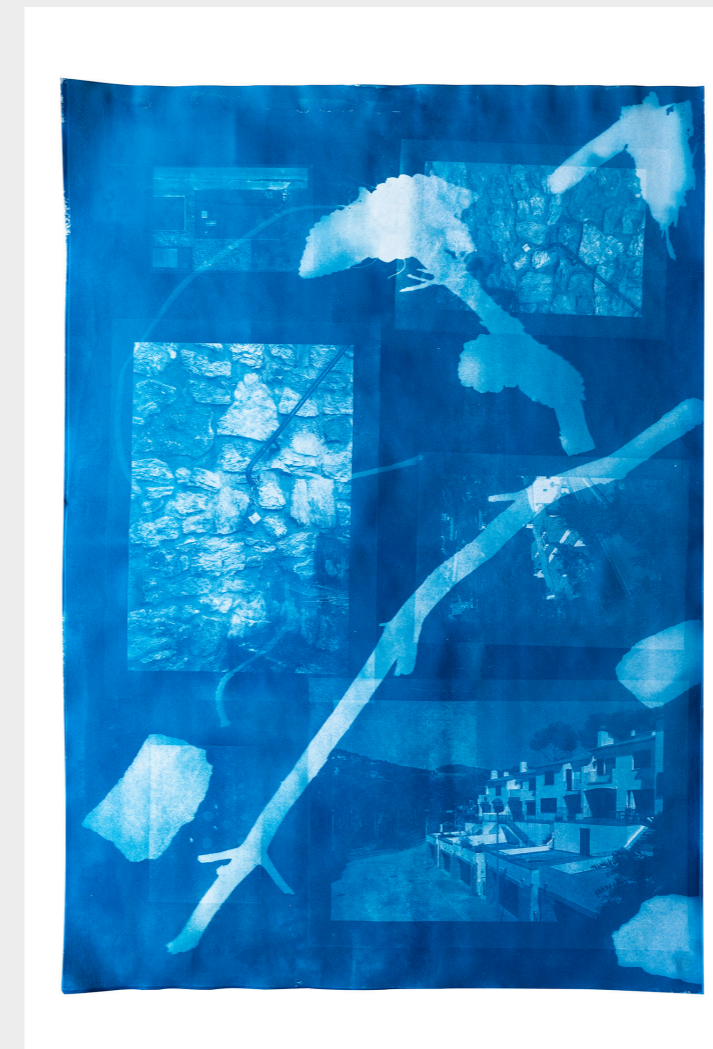
Les tres parts de la recerca operen de manera paral·lela. La primera part, un assaig acadèmic, situa

els conceptes necessaris i n'aproxima un primer esbós de definició analítica, juntament amb una explicació de la metodologia seguida en les altres parts del projecte.

La segona part, que s'ha definit com a joc i que, més concretament, cal entendre com un dispositiu d'escriptura i lectura, permet una aproximació més propera als conceptes, a través de posar en joc 96 targetes que contenen citacions de diversos autors, imatges i comentaris sobre les mateixes targetes, per construir un seguit de constel·lacions que permeten al lector omplir els buits i aproximar-se més a les definicions de lloc i imatge en guaret.

La tercera part –ja hem dit que no ha de ser necessàriament l'última– és una exploració d'un lloc en guaret que ha pres la forma d'instal·lació. Mitjançant 8 cianotípies de 100 x 70 cm, una edició del plànol d'una possible urbanització mai construïda trobat en un arxiu i una col·lecció de 13 targetes amb citacions de l'escriptor Josep Pla, s'intenten aixecar les imatges al voltant de la urbanització privada Cala Nostra, situada prop de la cala d'Aigua Xelida –al terme municipal de Palafrugell– i coneguda pels locals com «Els metges italians». Per aixecar aquestes *imatges en guaret*, les pràctiques de la fotografia, el caminar, la recollida d'objectes,

la recerca bibliogràfica i la de documents es troben per oferir aproximacions inesgotables que ens posin en relació amb aquest *lloc en guaret*.





## Traducciones

*¿Cómo has vivido trabajar con marcas de tanto prestigio internacional?*

Es un gran ejercicio de aprendizaje continuo trabajar bajo una identidad reconocida internacionalmente, como dices. A pesar de que la moda obviamente tiene tendencias que van y vienen, cuando una marca como Tommy Hilfiger o Carolina Herrera hace un producto, tiene que estar claro para el consumidor que tiene sus códigos estéticos. Por eso como diseñador tienes que jugar entre, por un lado, lo que tú tienes en mente que «está de moda» o te gustaría hacer, y por la otra, lo que encaja dentro de aquella marca y será viable comercialmente.

No se puede ir por libre y después clavar encima una banderita o una hebilla con el logotipo... Además, evidentemente, se trabaja en equipos grandes, con mucha gente que opina, cosa que a veces ayuda mucho al juntar esfuerzos para encontrar la mejor versión posible de aquel zapato, y a veces se convierte en un continuo malentendido que acaba con la cancelación de un modelo en el que tú confiabas plenamente.

*¿Qué recuerdas más de tu paso por EINA? ¿Qué cosas son las que más te han ayudado en el ámbito profesional y/o en el personal?*

Tengo muchos buenos recuerdos tanto académicos como personales, y nunca dejo de pensar en cómo me ha ayudado haber empezado por aquí. Las bases teóricas de Historia del Arte y del Diseño que me enseñaron me han proporcionado una infinidad de recuerdos y referencias que sigo utilizando constantemente como fuente de inspiración. Si no fuera por mi paso por EINA, no habría aprendido lo que sé de William Morris, Herb Lubalin, Memphis Milano, Nan Goldin... todo un universo visual que me fascina y motiva cada día.

Además, a nivel práctico, el dominio del *software* de diseño Adobe (que también se utiliza en moda), a pesar de que en aquel momento fuera un aprendizaje «aburrido», ahora me ayuda inmensamente. Por cierto, era motivo de envidia de muchos de mis compañeros de carrera en Londres.

*¿En que estás trabajando ahora?*

Después de más de cuatro años en entornos tan corporativos, decidí dar el paso de ir por libre y probar qué es trabajar en el diseño de calzado como *freelance*.

Esto me ha dado la oportunidad de trabajar en proyectos que hasta la fecha nunca me habían legado: aventuras más pequeñas con jóvenes diseñadores emprendedores e incluso pares especiales y únicos para producciones audiovisuales.

Participar en un videoclip para un artista *queer* y otro de una *drag queen* (del concurso RuPaul’s Drag Race) han sido dos proyectos divertidísimos en los que he podido liberar mucha creatividad con el estilo que yo quisiera, cosa que nunca habría podido hacer por marcas comerciales.

*¿Cuáles son tus planes de futuro?*

Evidentemente este planteamiento como autónomo que tengo ahora, a pesar de ser más libre, presenta momentos dificultosos y épocas de sequía, como en todos los ámbitos de diseño. Los cambios que llevará la actual crisis de la Covid-19 a la industria de la moda no los tenemos claros, pero seguro que habrá y muchos.

Cuando hago proyectos propios intento, en lo posible, hacer un producto más o menos ético, reutilizando tantos materiales como puedo, cosa que creo que también aporta cierta alma al zapato (utilizar elementos del pasado). Me encantaría poder seguir haciéndolo o encontrar una posición fija como miembro de un equipo en una empresa donde se compartan estos valores de hacer moda de maneras nuevas.

**26**
**Proyecto final del Postgrado en Fotografía y diseño editorial Marisol del Burgo**
TÓPOS

**Siento venir la niebla... la niebla de la que broté y a la que revierto.**

Del griego ΤΟΠΟΣ (=lugar), *Tòpos* propone un recorrido geográfico -existencial. Un galgo nos habla, en su deambular, de la desorientación en la que estamos inmersos.

Me he servido de la imagen de un galgo para explorar y reflexionar sobre el dilema existencial y espiritual del ser humano como mero paseante de la vida. También para indagar en la relación con el territorio del cual somos parte.

Fue Argos, el perro de Ulises, quien seguramente inauguró la entrada de los perros a la literatura occidental. Sin embargo, entre todos lo que han poblado nuestro universo de ficción, hay

uno que siempre recuerdo, Orfeo, cuyo amo fue Augusto Pérez, y cuya ficción resulta ser más real que la realidad misma. Volver a leer *Niebla* fue determinante para conectar con el espíritu y sentido de este proyecto.

**¿Me entenderás?, me decía. Y sí, yo le entendía, le entendía mientras él me hablaba hablándose, y hablaba, hablaba, hablaba... Él, al hablarme así hablándose, hablaba al perro que había en él.**

Llevaba fotografiando el mismo lugar, de forma intermitente, más de diez años. Recopilar y mirar a *posteriori*, en conjunto, todas las fotografías que había realizado, me hizo ir descubriendo aquello que las unía, rescatar lo trascendente e intentar transformarlo en relato. Quería que las imágenes fueran las protagonistas, que en su contemplación pudiera concretarse ese viaje íntimo y personal que se despierta en cada uno de los que miramos. Explorar el territorio, caminar despacio, parar, dejarse llevar y reflexionar para hurgar en las grietas.

Para la formalización del libro como objeto físico trabajé un formato pequeño de 14x20 cm con una cubierta de cartoncillo grueso contracolado a modo de armazón. Buscaba que el libro, en las manos, se sintiera como un bloque a cuya intimidad solo es posible acceder mediante un gesto externo intencionado. La encuadernación es rústica, con un cosido visto de color rojo que muestra las tripas a través del lomo.

La cubierta, a su vez, está protegida por una camisa o sobrecubierta que se despliega a modo de mapa. Una vista aérea nos muestra el lugar por primera vez. Esta imagen es en realidad una fotografía de Google Maps realizada por satélite, la única imagen que no forma parte del relato en sí. Una mirada ajena, omnisciente, que sirve de marco y permite que nos acerquemos al lugar donde habita nuestro protagonista (una existencia contenida en un pliego de papel). Las cinco letras que componen el título señalan, de manera desordenada, algunos puntos en el mapa. También marcan el inicio de cada capítulo, cinco en total, con una introducción y un epílogo *que se muerden la cola*.

**Camina, repetida e insistentemente, inmerso en una especie de eterno retorno, sin salida.**

Tòpos es una historia personal que ahora pasa a ser una historia compartida.

Todas las fotografías han sido realizadas en Nieva, un pequeño pueblo de Segovia, entre los años 2007 y 2020. Garabato es el galgo protagonista. Allí sigue, *vivo y coleando*.

Los textos en negrita pertenecen a *Tòpos*. La mayoría han sido extraídos de la novela *Niebla*, de Miguel de Unamuno.

**30**
**Proyecto final del Grado Cultura del diseño Marta Pardina**
X-Peranto: empatia en la comunicació ambigua i digital

En un contexto imperativo de transparencia y aceleración, de exposición obligada y consumo frenético, el espacio y el tiempo para las zonas oscuras, la complejidad y el entendimiento sensible están desapareciendo. Vivimos en una sociedad que no se responsabiliza de su relación con el entorno, de su ritmo. Una sociedad donde la comunicación tiene que ser rápida, conectiva y eficaz, donde la lógica está por encima de la afectividad, la creatividad y la empatía.

Por medio de la creación de un lenguaje ambiguo y digital, el *X-Peranto*, este proyecto explora la ambigüedad en el lenguaje como recurso para generar empatía. Avanzando, poco a poco, hacia unas relaciones más diversas, extrañas y simbióticas, donde sea posible *entender sin entender*.

El *X-Peranto* no es una receta de la ambigüedad, es una recopilación de ingredientes. Es un lenguaje y a la vez una bolsa, una caja, una red; la suma de todos los recursos de *entendimiento a medias* posibles. Se contempla, por definición, como incompleto, como una caja donde siempre cabrían más cosas. El *X-Peranto* debe estar vivo y siempre cambiando.

La fotografía del *X-Peranto*, a fecha de entrega del proyecto, toma la forma de tres traducciones de tres cuentos infantiles. En ellos se aplican y conviven todas las formas de ambigüedad en una tensión entre oscuridad y transparencia que persigue con persistencia un punto medio: la translucidez.

**32**
**Proyectos**
**Gárate Hausmann**
Alumni EINA

## Traducciones

Pablo y Carla se conocieron como estudiantes en EINA en 2010 y realizaron sus prácticas en el estudio del diseñador Fernando Salas. Más adelante volvieron a coincidir en Milán. En 2016 fundaron Gárate Hausmann Design y desde entonces han crecido junto con los espacios y los retos creativos que les han llegado. Tienen como objetivo emocionar al usuario en cada uno de sus proyectos y buscan el equilibrio perfecto entre concepto, espacio, diseño y experiencia.

**36**
**Proyecto final del Máster en Diseño gráfico Paula Soler**
The safest memories

“Most people think about memory kind of like a file cabinet in their brain. Something happens in your life, you file it away. Then later, when you want to remember something, you flip back through the file, pick it up, and there it is: that’s the memory. Sure sometimes you forget where you filed it, but it’s there, somewhere. However, if you’d ask scientists about this analogy they would all say the filing cabinet analogy is just completely wrong. Memory is not as mundane as this metaphor suggests; memory is more creative than that. On a literal level, it’s an act of creation.”
Texto extraído del Podcast *Memory and Forgetting de Radiolab*.

*The safest memories* es un proyecto editorial centrado en la memoria autobiográfica; un juego formal y conceptual, una exploración por los recovecos de la memoria y un homenaje a los procesos artesanales.

El proyecto surge a raíz de la lectura del libro de Douwe Draaisma Por qué el tiempo vuela cuando nos hacemos mayores. Es un libro de psicología que no pretende dar respuestas sino seguir haciéndose las preguntas a las que muchos psicólogos y psicólogas han dado la espalda, por la imposibilidad de extraer datos concluyentes y demostrables. El libro de Draaisma hace referencia a investigaciones psicológicas y casos clínicos, pero también a autobiografías y ficciones, novelas que tratan el tema de la memoria desde el desconocimiento científico. El hecho de hablar de una misma cuestión desde diversos ámbitos le permite crear un relato más rico, generando diálogos entre

autoras y autores a partir de una inquietud común.

A partir de aquí planteo un rediseño del libro que, utilizando la fotografía y el diseño, aporte otras capas de significado a un relato que pretende precisamente tratar el tema desde todos los ámbitos en que sea posible. La intención es conseguir una narración más completa que comunice cómo funciona nuestra memoria no solo de una manera descriptiva, sino también a través del lenguaje visual, sumergiendo al lector en un recorrido laberíntico que ayude a comprender cómo recordamos y por qué olvidamos.

*The safest memories* pretende mostrar las capacidades del diseño para expresar ideas abstractas que no se pueden transmitir haciendo uso solo de la palabra. El objetivo principal es romper las barreras entre ciencia, literatura y arte para construir una narración lo más completa posible sobre la memoria, creando una pieza emotiva, íntima y poética partiendo de un texto de carácter científico.

**38**
**Proyecto final del Grado Diseño de producto Jordi Farriol**
Fishdrums: Aquatic Earplugs

Los *Fishdrums* son unos tapones acuáticos equipados con una membrana plástica que permiten al usuario o usuaria protegerse del agua en el canal auditivo sin renunciar al sentido del oído, a diferencia de los tapones convencionales. Funcionan pasivamente, sin la necesidad de una fuente de energía, y se diferencian del resto de los tapones del mismo género en el mercado porque no usan ningún material técnico para llevar a cabo esta función, simplemente la vibración de una lámina de plástico reutilizada. Cuentan además con una funda de intuitiva abertura que permite el lavado y secado de los *Fishdrums* entre usos para garantizar el estado óptimo de los materiales.

**40**
**Proyecto final del Postgrado en Ilustración creativa y técnicas de comunicación visual Camila Berazain**
Diversos

Me especializo en el mundo de la ilustración, el diseño, y la educación. Creo en la simplicidad, en la armonía, y en el poder del

color para encontrar la esencia de cada concepto o sensaciones a reflejar, experimentando en ocasiones de manera intuitiva y en unidad con la naturaleza.

**41**
**Proyecto final del Postgrado en Fotografía y diseño editorial Aleix D. Soler**
Still Life?

*Still Life?* presenta un ejercicio de reinterpretación y recuperación de los bodegones pictóricos clásicos mediante la *escanografía*, una técnica poco utilizada en el ámbito artístico que consiste en obtener imágenes utilizando la pantalla de un escáner. Aunque el bodegón gozó de cierta popularidad tras consolidarse como género independiente en el siglo XVI ha permanecido históricamente como uno de los menos respetados. Destacados académicos lo situaron en los rangos más inferiores del reconocimiento artístico y multitud de críticos lo despreciaron catalogando sus obras de simples ejercicios académicos de composición, color y textura. En su posterior recorrido por la Historia del Arte el bodegón ha evolucionado adaptándose a los nuevos medios e intereses de la sociedad, sin embargo el término “bodegón” sigue evocándonos instintivamente a sus obras pictóricas clásicas, y nos cuesta asociarlo y reconocerlo en sus representaciones más actuales.

*Still Life?* aporta una visión contemporánea del bodegón fuertemente basada en sus orígenes con el objetivo de revalorizarlo como género y como medio de experimentación técnica y artística. En las fotografías se recuperan los objetos de estudio más característicos de sus primeras representaciones (frutas, verduras, animales de consumo, objetos cotidianos...) y a nivel técnico se rescatan algunos de sus rasgos más característicos como los fondos neutros y oscuros o los títulos descriptivos.

La *escanografía* como técnica permite obtener fotografías de muy alta resolución, reproduciendo texturas y detalles con gran precisión. Además, el proceso de captura de las imágenes proporciona unas propiedades únicas (prácticamente imposibles de conseguir con una cámara fotográfica) que otorgan singularidad al proyecto y ayudan a identi car visualmente todas las imágenes dentro de la colección.

**44**
**Entrevista Estefanía Aragüés**
Alumni EINA

Estefanía Aragüés, exestudiante de EINA, es diseñadora gráfica y socia de Run, estudio de diseño gráfico establecido en Barcelona. Se especializan en identidad corporativa, gráfica aplicada al espacio, diseño editorial, diseño web y *packaging*. Su trabajo ha sido reconocido con diversos premios Laus, Red Dot y Art Director’s Club of Europe.

*Empezaste en el estudio Run en 2007 como diseñadora gráfica y actualmente eres socia. ¿Cómo ha sido esta evolución y cómo ha influido en tu trabajo?*

Parece un tópico pero es verdad que Run es una empresa muy familiar; cuando te sientes bien en un sitio y estás cómoda, todo lo demás fluye. Y así ha sido hasta el día de hoy. El ser un estudio pequeño ayuda también a estar presente en todas las fases del proyecto desde el primer día sin grandes jerarquías que te impidan avanzar.

En mi trabajo lo ha influido todo, he crecido como diseñadora junto a Run y sigo aprendiendo de esta forma de hacer diseño.

*En muchos de tus proyectos desarrollados en Run la parte visual queda empapada por un aspecto táctil. ¿Nos podrías explicar cómo es el proceso? ¿Los clientes acuden a vosotros esperando este acabado más tangible o es algo que surge de forma espontánea a partir de las necesidades del cliente?*

Creo que no ha sido un proceso pensado, sino que se ha construido con cada proyecto y nosotros mismos nos hemos ido dando cuenta poco a poco de la importancia del mismo, hasta el punto de que no entendemos un proyecto sin plantearnos qué materiales lo definen; para nosotros es una parte más de la comunicación al igual que la elección tipográfica, el color o cualquier otro ámbito del diseño.

No estoy segura de que los clientes acudan a nosotros buscando esta característica en concreto, al menos no de forma consciente, pero es verdad que te escogen en base a que han visto parte de tu trabajo y en ese trabajo está presente la materialidad. Por lo que la respuesta sería un sí y un no :-)

## 55

¿Cómo convive esta característica cuando una parte del encargo es digital?

En realidad intentamos no replicar las mismas fórmulas en todas las aplicaciones. Aunque formen parte de la misma identidad, una tarjeta de visita, una carta de restaurante o una web son soportes de comunicación muy diferentes y tratarlos de manera distinta hace el proyecto mucho más rico. Con esto no digo que la parte matérica de un proyecto no pueda trasladarse al ámbito digital —de hecho me parece muy interesante— pero sí que no todo tiene que estar presente en todas las aplicaciones.

De tu experiencia durante estos años trabajando para distintos clientes y en distintas disciplinas dentro del diseño gráfico, ¿qué es lo que más te apasiona?

Creo no hay una sola cosa y que podría responder de forma diferente dependiendo del momento. Al igual que dependiendo del momento hacemos más identidades o proyectos editoriales, digitales, etc. El hecho de no estar especializados en una sola disciplina hace que el trabajo varíe mucho y sea más divertido.

Hace un par de años, disfruté mucho haciendo el diseño expositivo de *Cuàntica* del CCCB donde el aspecto matérico del que hablábamos antes adquiere una dimensión todavía mayor y el hecho de poder colaborar con otros equipos, como los arquitectos Queralt Suau, hace el proceso mucho más enriquecedor.

Tu trabajo parece llevarse a cabo a un ritmo propio, ajeno a la velocidad que impera actualmente. ¿Cómo consigues darle el tiempo necesario a cada propuesta?

¿Eso parece? Jejeje. Supongo que desde dentro es difícil verlo así.

En muchas ocasiones sientes que el tiempo se te escapa y creo que la clave para darle el tiempo necesario a cada proyecto, en nuestro caso, es el trabajo en equipo. Tanto a la hora de poder liberar de trabajo a unos para que puedan concentrarse en un proyecto y nada más, como para pararlo todo y pensar todos a una y construir un proyecto entre todos.

¿De qué manera puede el diseño ayudar en la situación actual?, ¿cómo desde un estudio se puede influir en el mundo y la sociedad?

Nuestro trabajo es comunicación y hacemos visibles proyectos

para los ojos del público en general; desde esta premisa es obvio que tenemos una influencia y una responsabilidad y es bonito (¡y un reto!) pensarlo así y trabajar con consciencia de ello.

¿Qué necesita tu espacio de trabajo? ¿Qué materiales, texturas, objetos te rodean cuando trabajas?

Lo básico e imprescindible sería: libreta, conexión a internet, tableta gráfica, escáner, agua, luz natural y música.

Además, el estudio está lleno de materiales diferentes, una especie de mini Servei Estació ;-). Tenemos una sala-taller con herramientas, espráis, etc. y para donde no llegamos, tenemos Martillo (un taller con corte láser) justo debajo del despacho con el que solemos fabricar nuestras maquetas.

**48**

**Proyecto final del Grado**  
**Diseño gráfico**  
**Marta Hernández**  
Periferias

*Periferias* es una colección editorial sobre los barrios periféricos de Barcelona que nace con el objetivo de informar, plasmar y empoderar estos barrios a través de su historia, su contexto y sus habitantes.

El proyecto habla sobre la memoria histórica, reflexiona sobre temas identitarios, a lo que llamamos «hogar» y explora y especula sobre el término «barrio» y sus límites. Dentro de la publicación se pueden encontrar proyectos artísticos relacionados con los vecinos, así como artículos, reportajes y contenido creado por y para el barrio.

El primer número de *Periferias* trata sobre el barrio barcelonés de El Carmel.

**50**

**Proyecto final del Máster**  
**Universitario de Investigación en Arte y Diseño**  
**Joan Deulofeu**  
Cala Nostra o els metges Italians. De com la imatge i el lloc es fan l’un a l’altre

*Cala Nostra o els metges italians* es un proyecto de investigación en el que prácticas artísticas y reflexión teórica van de la mano. Con este conjunto de práctica, que van desde la lectura y la reflexión crítica hasta el caminar y la creación de imágenes fotográficas, la investigación se centra en cómo crear imágenes para explorar y

entender una tipología de lugar, el *lugar en barbecho*, que toma forma, definición e imagen en las tres partes de esta búsqueda.

A la vez que el lugar en barbecho encuentra su definición y su forma, la investigación se preocupa por levantar imágenes que realmente respondan al objeto real al que quieren intentar acercarse —siguiendo los postulados de la ontología orientada a los objetos— y que puedan, por tanto, operar realmente en aspectos que vayan más allá de la literalidad de describir físicamente el sitio.

Estas imágenes, bautizadas como *imágenes en barbecho*, son un ejemplo de que hace falta seguir haciendo imágenes, que todavía faltan imágenes para entender el mundo y que son necesarias, siempre que se planteen de la manera adecuada, respondiendo a las característica de aquello que quieren presentar y construir, adecuándose y construyendo un método de creación adaptado a cada objeto al que le falten imágenes.

Las tres partes de la búsqueda operan de manera paralela. La primera parte, un ensayo académico, sitúa los conceptos necesarios y aproxima un primer esbozo de definición analítica, junto con una explicación de la metodología seguida en las otras partes del proyecto.

La segunda parte, que se ha definido como juego y que, más concretamente, hay que entender como un dispositivo de escritura y lectura, permite una aproximación más cercana a los conceptos, poniendo en juego 96 tarjetas que contienen citas de diversos autores, imágenes y comentarios sobre las propias tarjetas, para construir una serie de constelaciones que permiten al lector llenar los vacíos y aproximarse más a las definiciones de lugar e imagen en barbecho.

La tercera parte —ya hemos dicho que no tiene que ser necesariamente la última— es una exploración de un lugar en barbecho que ha tomado la forma de instalación. En ella, mediante ocho cianotipias de 100x70cm, una edición del plano de una posible urbanización nunca construida encontrado en un archivo y una colección de trece tarjetas con citas del escritor Josep Pla, se intentan levantar imágenes en torno a la urbanización Cala Nostra, situada cerca de la cala de Aigua Xelida —en el término municipal de Palafrugell— y

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

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

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

02

**Final Degree in Design project  
Visual creation  
Nastia Casteleiro**

Conversaciones con flores.  
Las flores dentro de la  
práctica artística y emocional

The first time I chose flowers was for my mother’s funeral. It was the trigger for a mixture of emotions which only now can I describe accurately: a choice made in sadness and pain became a last gift, and my refuge. The flowers were orange Physalis.

The main goal of this research project, though not the only one, came from the need to reflect upon the strong relationship that I formed with those flowers, that endures to the present day. If you read the research paper, you will realize that I reproduce, in various ways, some of the sentences in order to introduce this work somewhat more concisely. This exercise – of reproducing the phrases in new ways – is part of the artistic proposal that I develop a little later.

This is a short introduction to put the work in context, and to explain the methods I used to carry it out.

I conducted a bibliographic search to generate a theoretical framework, starting with a wonderful novel by H. Ringland. Looking back, it could have been more extensive, at least the theoretical field, although to tell the truth, right now I don’t know what I would focus it on. I also conducted what I call a qualitative survey, asking largely normal questions and receiving excellent, though dense, results. Finally, the strangest and most attractive part of my project consisted of an artistic practice based on three working phases, a very useful tool because I largely did what I wanted.

I completely emptied my room. There was no furniture, only vases with flowers. It was a risky idea, but I thought that if I was working on the idea of refuge – and my room still is a refuge for me – a non-material idea, with which I demonstrated by way of experiment, that, although I altered the space, it did not lose its essence. In this way, I preserved a space with neutral characteristics that was transformed from its own condition, setting in motion a time device conditioned by light and temperature; the observation of the conscious death of the flowers.

Carrying out the artistic practice gave rise to several photographic sessions, as well as a live broadcast of the decay of the

flowers on streaming platforms, drawings *in situ*, collaborations with other artists, future projects to create and above all a great deal of personal satisfaction.

04

**Projects  
Olga de la Iglesia  
Alumni EINA**

Olga de la Iglesia is an artist who explores fashion through color, fusing the language of fashion with a documentary approach and surreal perspective. Her work aims to blur the boundaries between the set and real life, and she often delves into the relationship between colors and emotion. Her projects also focus on portraying all kinds of communities: she has photographed people from all over the world, everyday objects from distant cultures and especially colours. Her clients include Camper, Airbnb Experiences, Zara, LVMH, Ruinart, Mango, Octaevo, Paloma Wool, Monocle and Air France. Additionally, her work has appeared in a number of publications, including *Vogue Spain*, *M le Monde Magazine*, *Vogue Italy*, *Air France Magazine*, *No Man’s Land*, *The September Issues*, *City Magazine International* and *Office Magazine*.

08

**Final Degree in Design project  
Product design  
Maria Mestre  
TerraBee**

*TerraBee* is an urban beehive for domestic use, based on organic beekeeping techniques. Its main purpose is to adapt beekeeping to urban areas and to help repopulate bees by providing a favorable alternative habitat for them. *TerraBee* has been designed according to multispecies design, taking into account the needs of both the bees and the public in every step of the process. The project is based on the ideation and development of a system that allows for safe honey extraction. Once the system is activated, an area of the hive is emptied of bees, and the user can access it safely. Thanks to this system, *TerraBee* is used without specific protective clothing and prevents unwanted contact between species.

09

**Final Degree in Design project  
Design of spaces  
Clara Pujol  
CoHabitat l’Autonomia**

The project focuses on a group of youth in transition, from the moment they leave home to their definitive entry into the adult world. As this group faces many problems accessing housing, the project aims to offer viable accommodation options, so that users can develop their own life projects and take responsibility for their own independence.

The design proposal creates community living spaces, an alternative model of coexistence: cohabitation. The project is based on the remodeling of an industrial building in the Poblenou district of Barcelona, where the concepts of privacy and collectivity are key to achieving an optimal design for a specific user and time of life.

10

**Final Postgraduate project  
Postgraduate in Creative  
Illustration and Visual  
Communication Techniques  
Cinta Fosch  
Júpiter i l’ovella; Educació  
literària; Weimar: la fi de les  
certeses filosòfiques; L’illa  
del tresor (dominical)**

The universe and the constellations have invited humanity, since ancient times, to ask questions about their destiny, longings and worries. In *Júpiter i l’ovella*, an illustration that is part of an illustrated album project, the protagonist orbits between some of his fears.

Literature can become a labyrinth of references and authors. In *Educació literaria*, the illustration seeks to reflect the disorientation that the child reader may experience without needed guidance. This image was produced for the language and literature magazine *Bellaterra Journal* in its issue on this subject.

*Weimar: la fi de les certeses filosòfiques* looks at the social and cultural crises of interwar Germany. In the face of the loss of meaning and references, the only way out is, according to Heidegger, rupture: the leap into the void.

*L’illa del tresor (dominical)* is an illustrated report that invites the reader on a stroll through the iconic book and collectors market in Sant Antoni (Barcelona) in search of the ingredients, characters and singularities that explain the attraction of the space, Sunday after Sunday, for hundreds of intrepid treasure hunters.

12

**Projects  
Marcel Juan  
Alumni EINA**

Marcel Juan (Barcelona) is a director and photographer. He studied design at EINA from 1998 to 2001 and has also taught at the school. Before setting up his studio, Porcuatro, he worked at Enric Aguilera’s studio for 10 years. He has directed commercials, music videos, fashion films, television miniseries, multi-channel bumpers and short films. His audiovisuals and images owe much to the graphic influences of the early years of his career and are marked by a particular sense of *tempo*, framing, aesthetics and light. In his work he emphasizes the poetic and the human, and sometimes draws on humour and surrealism.

16

**Final Degree in Design project  
Graphic design  
Clara Faner  
La Badalona, històries en  
femení**

*La Badalona, històries en femení* is the result of a process of collaboration with a group of 15 migrant women from different countries, who now all live in the neighborhoods of La Salut and the area around Badalona. This is a practical project in which design is presented as a tool of mediation in changes and reactions.

The project revolved around this group of women, members of the Fundació Salut Alta de Badalona where they received language training as well as support services. In this framework, a joint research process was carried out to detect real needs that could be solved through the tools provided by design.

The process included working with skills such as identity, decision-making and critical thinking, with a strong focus on the immediate environment and the right to belong and feel at home.

The process was finally transformed into a design opportunity that has taken the form of a street-level campaign; a gesture of activism from women to their neighbourhood to visibilize and empower the group while allowing it to be seen through new eyes.

18

**Final Degree in Design project  
Design of spaces  
Andrea Navarro  
EL COL·LECTIU. Proposició  
d’un nou espai a Barra de Ferro**

*El Col·lectiu* arose from the aim of encouraging interaction between EINA university degree students and other members of the local creative community.

The work seeks to highlight the interaction of different agents as a generator of new relationships through which individuals act, identify, communicate and react to one another. The proposal boils down to the creation of a space designed to support, on the one hand, university-related activities, and on the other, experiential experiences with other members of the local creative community.

Two rooms have been equipped with multifunctional furniture to respond to different activities and functions. This furniture can be freely distributed in the space so that users can configure it according to their needs.

The place chosen to develop the project is the current EINA Barra de Ferro space, due to its ideal location in the city center and the call for new possibilities for use of the space.

19

**Final Degree in Design project  
Design culture  
Mariam Koraichi  
Al-Adkar**

The *dua* are supplications or requests that Muslims invoke at certain times; either in search of protection or repentance. Muslims regard the dua as an act of deep worship of Allah (SWT). Muhammad (SWS) said, “Dua is the very essence of worship.”

Humanity pursues a fast-paced lifestyle and a life full of *fitnah*; and it is hard for us to remember our religious obligations, one of which is to remember the power and mercy of God. This is the purpose of *Al-Adkar*, a project that suggests a way to simplify this act and make the duas available to us. This project aims to provide a container for every dua, depending on the occasion and place where it should be invoked. *Al-Adkar* establishes a clear relationship between design and religion.

20

**Final Master’s project  
Master’s in Graphic Design  
Nele Kempenaers  
The Circle of Graphic Design**

How can graphic design be sustainable? *The Circle of Graphic Design* is an online platform for everyone who is involved in

the sector to empower them in making sustainable choices. It aims to break the current stigma of sustainable graphic design (the typical “green leaves and kraft paper”) by showcasing projects that reflect the limitless range of creative possibilities. The platform connects local graphic designers, suppliers and clients, informing them about practices they can apply to make a positive change. It has been designed as an open-source template that can be adapted to other sectors as well.

It must be acknowledged that applying sustainability to graphic design is a complex matter. It cannot be defined as inevitably cheaper nor more expensive than any other graphic design and its results are not inevitably of higher or lower quality. The only thing that sustainable graphic design really implies is a positive contribution in the following three areas: the environment, the economy and people.

The ecological impact of websites is often overlooked, assuming that it must be smaller than the impact of printed applications. However, it is important to bear in mind that all online data is stored in physical data centres that demand a huge amount of energy. Therefore, every search, click, scroll, upload and download can be linked to a certain quantity of CO2-emissions.

As a website user, it is likely that you feel overwhelmed and powerless in the face of such information. You cannot be blamed. However, as designers we do have the power to contribute to a positive change; for example, by choosing data centres that run on renewable energy. Currently only 3-15% of all websites run on renewable energy, yet the emissions of the Internet are greater than those of the entire aircraft industry, not to mention the ecological impact of the hardware necessary. This includes not only our computers, phones and tablets, but also the hardware of the data servers and transition networks.

Clearly, the need for a sustainable transition is high. As designers we can also try to reduce the amount of data we save in data centers, while optimizing user experience. The easier it is for the user to find their way around a website, the fewer clicks required – and therefore fewer emissions.

*The Circle of Graphic Design* fulfils the need for connection and a sustainable transition in the graphic design sector. It promises

to enhance the professional lives of its users by inspiring them with successful sustainable projects. The platform has the potential to evolve and grow over time with the help of user participation.

21

**Final Master’s project  
University Master’s Degree in  
Research in Art and Design  
Carla Giné  
El cos reflectit; com el  
vestir condiciona la imatge  
del propi cos**

*El cos reflectit* is a project that invites you to personally interpret of the image of the body itself and how that body is conditioned by the fact of dressing.

Analyzing how clothing acts similarly to a mould on the skin and investigating how this conditioning leads the body to adaptation through experimentation, this research project develops a range of practices, including photography, design and reflective texts. Photographic practice becomes the key to visibilizing this conditioning and turns the image into a mirror image.

These practices are presented as artifacts, which are made accessible through the Research Catalog platform, in the context of research through art and design. This generates research that focuses on aesthetic experience and not on a discursive explanation, putting an approximation of the dressed body at the service of the observing subject.

22

**Interview  
Guillem Turro  
Alumni EINA**

Guillem Turro Casanovas, a former EINA student, started out as a graphic designer, but after studying at the London College of Fashion, he has been working for some years now in fashion, specifically in footwear design. He has worked for a number of top brands, including Carolina Herrera, Purificacion Garcia and Tommy Hilfiger.

[Your career after studying graphic design at EINA has taken you into the fashion world. How did that transition come about?](#)

Ever since finishing my Baccalaureate, fashion had been an idea floating around inside my mind, but always tending more towards accessories rather than clothes.

When I looked into the courses on offer in this field in Barcelona, I saw that they were very much geared towards sewing and fabrics, which put me off. My sister Marina had studied at EINA and I knew that I found graphic design hugely interesting, even though it was all about creating images, so I felt it was my best option for starting out on my education.

During my four years at EINA, I looked into what I could do to carry on learning after I’d finished my course, and I discovered the Bachelor’s Degree in Footwear Design at the London College of Fashion (Cordwainers). It fascinated me and I didn’t doubt a second in applying (while I was in my fourth year and working on my final degree project). I finished Graphic Design at EINA in July 2011 and started in London in the September.

[What has it been like working with such internationally prestigious brands?](#)

Working under an internationally recognised identity, as you say, is a great ongoing learning exercise. Although fashion obviously has trends that come and go, when a brand like Tommy Hilfiger or Carolina Herrera makes a product, it has to be clear to the consumer that it carries their aesthetic codes. That’s why as a designer, you have to find a way between, on the one hand, what you see as being “fashionable” or what you’d like to do, and on the other, what fits in with the brand and will be commercially viable.

It’s no good going about it your own way and then sticking a label or a buckle on it with the logo... Also, obviously, you work in large teams with a lot of people with their own opinions, which is sometimes a great help in combining forces to find the best possible version of that shoe, and sometimes it becomes an endless misunderstanding that ends up in the cancellation of a model that you’d completely put your trust in.

[What do you remember most about your time at EINA? What are the things that have helped you the most in the professional and/or personal world?](#)

I’ve got very good memories, both professional and personal, and I never stop thinking how much having started out here has helped me. The theoretical foundations of the History of Art and Design that I was taught have given me endless memories and references that I still use constantly as a source of inspiration. If it hadn’t been

for my time at EINA, I'd never have learned what I know of William Morris, Herb Lubalin, Memphis Milano, Nan Goldin... a whole visual universe that fascinates and motivates me every day.

Also, at a practical level, even though I found it a bit heavy going at the time, knowing how to use Adobe design *software* (which is also used in fashion) helps me hugely now. To tell the truth, it made a lot of my classmates in London pretty jealous.

[What are you working on now?](#)

After more than 4 years in such corporate environments, I decided to take the plunge and work for myself to have a go at working in footwear design as a *freelance*. This has given me the opportunity to work on projects that would never have come my way before now: smaller adventures with young design entrepreneurs, and even special and unique pairs for audiovisual productions.

Taking part in a video clip for a queer artist and another for a drag queen (in RuPaul's Drag Race) have been two extremely enjoyable projects where I've been able to release all my creativity with the style I wanted, which I'd never have been able to do for commercial brands.

[What are your plans for the future?](#)

Evidently, this approach as a freelance that I have now, despite being freer, brings difficult moments with it and times of famine, the same as in every aspect of design. We don't know yet what the changes that the present Covid-19 crisis will lead to in the fashion industry, but there will be changes and lots of them.

When I take on projects, as far as possible I try to produce a more or less ethical product, reusing as many materials as I can, which I think also gives some soul to the shoe (using elements from the past). I'd love to carry on doing it or to find a stable job as a member of a team in a company where these values of doing fashion in new ways are shared.

26

**Final Postgraduate project Postgraduate in Photography and Editorial Design**  
**Marisol del Burgo**  
TÓPOS

**I feel the fog coming ... the mist from which I sprang and to which I revert.**

From the Greek τόπος (meaning *place*), TÓPOS presents a geographical-existential journey. A greyhound speaks to us, in his wanderings, of the disorientation in which we are immersed.

I have used the image of a greyhound to explore and reflect on the existential and spiritual dilemma of the human being as a mere wanderer through life, and to investigate our relationship with the territory we form part of.

It was Argos, the dog of Ulysses, who surely represents the first great dog of Western literature. However, among all the canines of our fictional universe, I always remember Orfeo, whose master was Augusto Pérez, and whose story turns out to be more real than real life itself. Rereading *Niebla* was a decisive moment in connecting with the spirit and meaning of this project.

**Will you understand me? And yes, I understood him, I understood him as he talked to me talking to himself, and he talked, and he talked... He, talking to me thus by talking to himself, was speaking to the dog in himself.**

I had been photographing the same place, intermittently, for over ten years. Collecting and looking over all my photographs made me realize what united them, and gave me the key to rescue the transcendent and to try and turn it into a story. I wanted the images to take centre-stage, so that in contemplating them each viewer could discover their own personal journey. To explore the territory, walking slowly, stopping, letting go and reflecting, digging between the cracks.

In creating the book as a physical object, I worked with a small (14x20 cm) format, with a thick cardboard cover laminated as a frame. I wanted the book in the hand to feel like a block, something whose private space could only be accessed through an intentional gesture. The binding is rustic, with red stitching showing like guts through the spine.

The cover, in turn, is protected by a dust jacket that unfolds like a map. An aerial view shows us the place for the first time. This image is actually a Google Maps satellite photograph, the only image that is not part of the story itself. It is an alien, omniscient gaze that serves as a frame and allows us to approach the place where our protagonist lives (an existence

contained in a sheet of paper). The five letters that make up the title indicate, in a disorderly way, some spots upon the map. They also mark the beginning of each of the five chapters, with an introduction and epilogue nipping at their tail.

**Walk, repeatedly and insistently, immersed in a kind of eternal return, with no way out.**

TÓPOS is a personal story that now becomes a shared story. All the photographs were taken in Nieva, a small town in Segovia, between 2007 and 2020. Garabato is the main greyhound. He lives there still.

The texts in bold are taken from TÓPOS, and the majority come from the novel *Niebla* by Miguel de Unamuno.

30

**Final Degree in Design project Design culture**  
**Marta Pardina**  
X-Peranto: empatia en la comunicació ambigua i digital

In a context where transparency and acceleration are imperative, a context of forced exposure and frantic consumption, finding the time and space for grey areas, complexity and sensitive understanding is difficult. We live in a society that does not behave responsibly in its relationship with its environment, or its pace. A society where communication must be fast, connected and effective, where logic is above affectivity, creativity and empathy.

By creating an ambiguous, digital language, *X-Peranto*, this project explores language ambiguity as a resource for empathy. It approaches, little by little, more diverse, strange and symbiotic relationships, where it is possible to *understand without understanding*.

*X-Peranto* is not a recipe for ambiguity, it is a collection of ingredients. It is a language and at the same time a bag, a box or a net; the sum of all possible resources of *half-hearted understanding*. It is seen, by definition, as incomplete, as a box that could always hold more. *X-Peranto* must be alive and always changing.

The photographing of *X-Peranto* at the time of the project's delivery takes the form of translations of three children's stories. In them, all forms of ambiguity are applied and coexist in a tension between darkness and transparency that persistently pursues a middle ground: translucency.

32

**Projects**  
**Gárate Hausmann**  
Alumni EINA

Pablo and Carla met as students at EINA in 2010 and interned together in the studio of designer Fernando Salas. Later they met again in Milan. In 2016 they founded Gárate Hausmann Design and since then they have grown along with the spaces and creative challenges that it has brought them. They aim to excite the user in each of their projects and seek the perfect balance between concept, space, design and experience.

36

**Final Master's project Master's in Graphic Design**  
**Paula Soler**  
The safest memories

"Most people think about memory kind of like a file cabinet in their brain. Something happens in your life, you file it away. Then later, when you want to remember something, you flip back through the file, pick it up, and there it is: that's the memory. Sure, sometimes you forget where you filed it, but it's there, somewhere. However, if you asked scientists about this they would all say the filing cabinet analogy is just completely wrong. Memory is not as mundane as this metaphor suggests; memory is more creative than that. On a literal level, it's an act of creation." *The "Memory and Forgetting" podcast on Radiolab.*

*The Safest Memories* is an editorial project focused on autobiographical memory; a formal and conceptual game, an exploration of the depths of memory and a tribute to artisanal processes.

The project was born from the reading of Douwe Draaisma's book *Why Time Flies When We Get Older*, a psychology book that doesn't promise answers, but continues asking the questions that many psychologists have turned away from, due to the impossibility of extracting conclusive and demonstrable data. Draaisma's book refers to psychological research and clinical cases, but also to autobiographies, and to novels that deal with the subject of memory from a position of scientific ignorance. Talking about the same issue from different angles creates a richer story, generating dialogues between authors based on a common concern.

Building on this, I propose to redesign the book using photography and design, adding other layers of meaning to a story that aims precisely to address the issue from all possible angles. The intention is to achieve a more complete narrative that communicates how our memory works not only in a descriptive way, but also through visual language, immersing the reader in a labyrinthine journey that helps us understand how we remember and why we forget.

*The Safest Memories* demonstrates the ability of design to express abstract ideas that cannot be communicated in words alone. The main objective is to break down the barriers between science, literature and art to build a narrative that will be as complete as possible about memory, creating an emotional, intimate and poetic piece based on a scientific text.

38

**Final Degree in Design project Product design**  
**Jordi Fariol**  
Fishdrums: Aquatic Earplugs

*Fishdrums* are aquatic earplugs equipped with a plastic membrane, that keep water out of the ear canal without sacrificing hearing, unlike conventional earplugs. They work passively, without need of a power source, and differ from other plugs on the market because they do not use any technical material to perform their function, which is simply due to the vibration of a reused plastic sheet. They also have an intuitive, easy-to-remove cover that allows them to be washed and dried easily and kept in optimum condition between uses.

40

**Final Postgraduate project Postgraduate in Creative Illustration and Visual Communication Techniques**  
**Camila Berazain**  
Diversos

I specialize in illustration, design, and education. I believe in simplicity, in harmony, and in the power of colour to find the essence of each concept or sensation, experimenting at times in an intuitive way and in unity with nature.

41

**Final Postgraduate project Postgraduate in Photography and Editorial Design**  
**Aleix D. Soler**  
Still Life?

*Still Life?* is an exercise in the reinterpretation and recovery of classical still life pictures via scanography, a technique rarely used in the artistic field that consists of obtaining images using the screen of a scanner.

Although still life painting was popular after it gained prominence in the 16th century, it has historically remained one of the least respected genres in painting. Prominent academics place it in the lower ranks of artistic recognition and many critics have dismissed it as a simple academic exercise in composition, color and texture. Later in its development, still life evolved and adapted to new media and new societal interests. Nonetheless, the term "still life" still evokes classic paintings, and it is often difficult to recognize it in its current incarnations.

*Still Life?* is a contemporary look at the genre, based on its origins but looking to revalue it as a genre and as a means of technical and artistic experimentation. The photographs recover the most characteristic objects of the genre (fruit, vegetables, animals for consumption and everyday objects) and on a technical level some of the most characteristic features are rescued, such as neutral and dark backgrounds and descriptive titles.

Scanning allows for very high-resolution photographs, reproducing textures and details with great precision. Moreover, the image capture process provides unique properties (virtually impossible to achieve with a camera) that give the project a unique touch and help visually identify all the images within the collection.

44

**Interview**  
**Estefanía Aragüés**  
Alumni EINA

Former EINA student Estefanía Aragüés is a graphic designer and partner of Run, a graphic design studio based in Barcelona that specializes in corporate identity, graphics applied to spatial design, editorial design, web design and packaging. Her work has received several Laus, Red Dot and Art Director's Club of Europe awards.

[You started at Run in 2007 as a graphic designer and now you're a partner. How did that evolution come about and how has it influenced your work?](#)

It sounds like a cliché, but Run is a very family-style business. When you feel good somewhere and are comfortable in what you do, everything else flows. It's a small studio, and it helps to be present in all the phases of a project, from day one, without hierarchies preventing you from moving forward. Run has influenced all my work. I grew up as a designer here and I continue to learn here. [In many of your projects at Run, the visual component is also tactile. Could you tell us about this process? Do customers come expecting this tangible finish or is it something that arises spontaneously from the customer's needs?](#)

I don't think it's been a deliberate process, but it has been built up with each project. We ourselves have come to realize its importance gradually, to the point that we now don't conceive a project without first considering what materials define it. We consider it another aspect of communication, like typography, colour or any other design component.

I'm not sure that clients come looking for this particular feature deliberately, at least not consciously. But it's true that they choose us based on other work we've done where that materiality is present. So the answer is both yes and no. ;-)

[How does this feature coexist when part of the order is digital?](#)

We actually try not to replicate the same formulas in all applications. Although they are part of the same identity, a business card, a restaurant menu or a website are very different communication media and treating them differently makes the project much richer. I don't mean that the material part of a project can't be transferred to the digital sphere – in fact, it's very interesting when it is – but not everything has to be present in all applications.

[From your experience during these years working for different clients and different disciplines within graphic design, what are you most passionate about?](#)

There isn't one single thing, and I could give many different answers at different times. At certain times we do more brand identities or publishing or digital projects, etc. The fact that we don't specialize in a single discipline makes the work a lot more varied and fun.

A couple of years back, I really enjoyed doing the design for the CCCB's *Quantum* exhibi-

tion. There, the material aspect we talked about before was even more important, while being able to collaborate with other teams, such as the architects Queralt Smooth, make the process much more enriching.

[Your work seems to be carried out at your own pace, unrelated to the speed that currently prevails. How do you manage to give the necessary time to each proposal?](#)

Is that the impression we give? Hehehe. I guess from the inside it's hard to see it that way. I often feel that time is running out and I think the key to giving the necessary time to each project, in our case, is teamwork. That might mean releasing some people from their regular work so that they can concentrate on a project exclusively, or might take the form of stopping everything and coming together to build the project as a team.

[How can design help in the current situation? How can a design studio influence the world and society?](#)

Our job is communication and creating a visual presence of projects and ideas for the general public. Starting from this premise, our influence and responsibility are obvious. It's a challenge (but a nice one!) to think and work within that awareness.

[What does your workspace need? What materials, textures or objects surround you when you work?](#)

The basics would be: a notebook, an internet connection, a graphics tablet, a scanner, water, natural light and music.

In addition, the studio is full of different materials, a kind of mini Service Station ;-). We have a room-workshop with tools, sprays, etc., what we ourselves don't have we can usually find in Martillo, the workshop with a laser cutter just downstairs, where we usually make our models.

48

**Final Degree in Design project Graphic design**  
**Marta Hernández**  
Periferias

*Periferias* is an editorial collection about the suburbs of Barcelona that was born with the aim of informing, shaping and empowering these neighborhoods through their history, their context and their inhabitants.

The project engages with historical memory, reflects on issues of

identity and the concept of “home,” and explores and speculates on the term “neighbourhood” and its limitations. Within the publication you can find artistic projects relating to the neighbours, as well as articles, reports and content created by and for the neighbourhood.

The first issue of *Periferias* deals with the Barcelona neighbourhood of El Carmel.

50

**Final Master's project  
University Master's Degree in  
Research in Art and Design  
Joan Deulofeu**

Cala Nostra o els metges  
Italians. De com la imatge  
i el lloc es fan l'un a l'altre

*Cala Nostra o els metges italians* is a research project in which artistic practices and theoretical reflection go hand in hand. With this set of practices, ranging from reading and critical reflection to walking and creating photographic images, the research focuses on how to create images to explore and understand a typology of place, the *fallow place*, which it takes form, definition, and image in all three parts of this research.

Even as the *fallow place* finds its definition and form, the research is concerned with raising images that respond to the real object they want to approach – following the assumptions of object-oriented ontology – images that can therefore go beyond the literal in physically describing a place.

Baptized “*fallow images*,” they are an example of the need to continue making images, that images are still lacking to understand the world and that they are necessary, as long as they are posed in the right way, responding to the characteristics of what they want to present and construct, constructing a method of creation adapted to each object that lacks images.

The three parts of the research operate in parallel: The first, an academic essay, situates the necessary concepts and approximates a first analytical sketch, together with an explanation of the methodology.

The second part, which has been defined as a game and which must, more specifically, be understood as a device for reading and writing, approaches the concepts more closely, putting into play 96 cards containing quotes from various authors, images and comments on the cards themselves to build a series of constellations that allow the rea-

der to fill in the gaps of understanding and reach a closer definition of place and image in fallow land.

The third part – though not necessarily the last – is an exploration of a *fallow site* that has taken the form of an installation. It consists of eight 100x70cm cyanotypes, an edition of the map of a possible-but-never-built housing development, found in an archive, and a collection of 13 cards with quotes from the writer Josep Pla. These raise images around the private housing estate Cala Nostra, located near the cove of Aigua Xelida in the municipality of Palafrugell, and known by locals as Els Metges Italians. To lift these images into *fallow land*, the practices of photography, walking, collecting objects, bibliographic research, and document research come together to offer inexhaustible approaches that put us in relation to this *fallow place*.

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

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

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

**Edita**

EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona  
Barcelona, novembre 2021

**Direcció d'art i disseny gràfic**

Irene Sierra

**Maquetació**

Lidia Puig

**Suport editorial**

Sílvia Brenes i Pilar Gorriz

**Traduccions**

Saúl Chaza, Emily McBride i Anna Salomó

**Tots els drets reservats**

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

**Impressió**

Grafiko

**Col·lecció**

Monografies d'EINA; 35.  
Projectes d'estudiants i d'alumni

**D.L:** B 18491-2021

**Instagram:** @einabcn

**Twitter:** @einabcn

**Facebook:** @einadisseny

**Vimeo:** @einabcn



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

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

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