

PORTFOLIO

2021

Guillermo Grau Cánovas

Soy Guillermo Grau Cánovas, natural de Valencia. Tengo intención de trabajar en el mundo del espectáculo, junto a escenógrafos, iluminadores y artistas.

Además de ser adicto al mundo del escenario, me interesa el diseño responsable con el lugar donde habitamos. Creo que el diseño es la herramienta perfecta para mejorarlo. Disfruto del diseño en todas sus facetas, sobretodo estrujándome las neuronas para conseguir que algo se construya.

Me cautivan los desafíos y me adapto rápidamente a nuevos ámbitos. Trabajar en grupo o de forma individual me resulta muy interesante, sobretodo en ambientes innovadores, para así aprender de la gente que me rodea.

15/06/1996
GC.GUILLERMOGRAU@GMAIL.COM
+34 601 162 425

2014-2019 : Grado en Ingeniería Industrial y Desarrollo del Producto(Universidad Jaime I, Castellón de la Plana)

2017-2018 : Erasmus del grado
(Universidad Politécnica de Turín, Turín).

2019 : Prácticas curriculares del grado en Eiken Estamos Pensando. Empresa que realiza soluciones integrales de diseño, en el ámbito del ocio, ferias y eventos.

2020-2021: Máster en Arquitecturas Efímeras y Espacios Escenográficos (Universidad Politécnica de Madrid, Madrid).

Junio 2021- diciembre 2021 : Ingeniero en diseño, Eiken Estamos Pensando (Valencia).

IDIOMAS

Castellano : Lengua materna.
Inglés : Nivel B2.
Italiano: Nivel B1.

HERRAMIENTAS

SolidWorks ●●●●●○
Rhinoceros ●●●●●○

Mad Mapper ●●○○○○○
Microsoft Office ●●●●○○○

Adobe Illustrator ●●●●●○
Adobe Photoshop ●●●●○○○
Adobe Indesign ●●●○○○○
Adobe After Effects ●●○○○○○



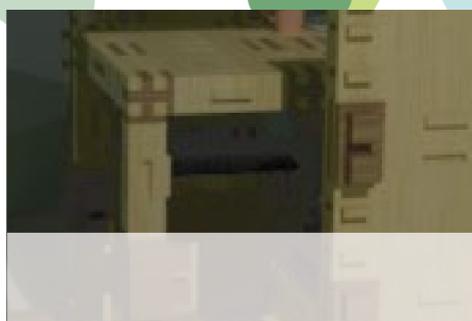
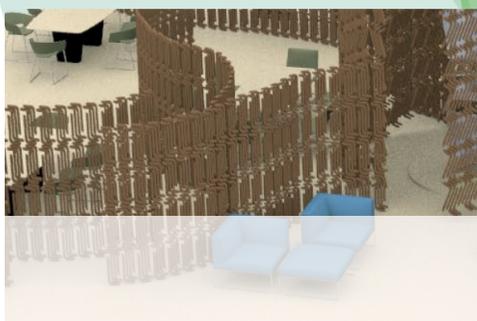
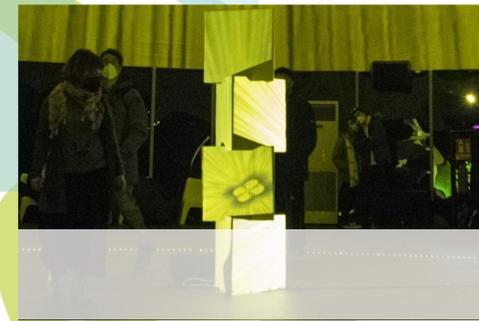
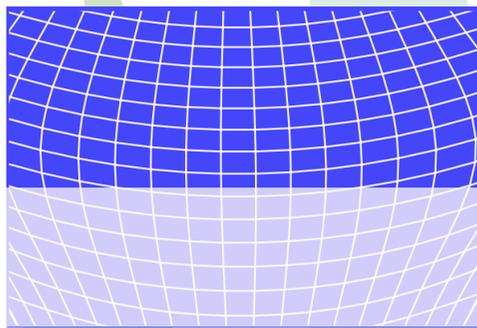
Este índice vuelve más práctico la navegación por el documento.

Como es interactivo, es posible navegar a través de los proyectos haciendo clic en el nombre del mismo.

Para poder regresar otra vez hasta aquí, bastará con hacer clic al final de cada proyecto, en la sección de creadores.

¡ Pruébalo tu mismo!

ÍNDICE



FONDOS

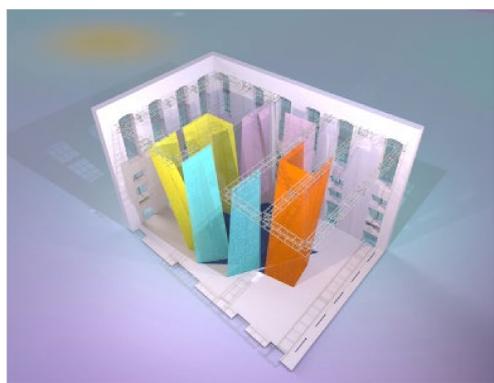
Cocreación de espacios privados para un espacio público digital.



El espacio privado del hogar se ha visto obligado a convertirse en un espacio público/compartido al crearse ventanas digitales que revelan nuestra intimidad. Los fondos de las videoconferencias se han convertido en parte de nuestro día a día convirtiéndose en una imagen pública, lo que provoca una necesidad de generar un fondo personalizado, atractivo y estético.

FONDOS es una instalación que se sumerge en las nuevas realidades espaciales que se adaptan a estas forzadas maneras de trabajar en los entornos privados. El teletrabajo se ha convertido en una de las principales preocupaciones, al no ser una práctica habitual, por lo que precisaba transformaciones en nuestros hogares, que no siempre estaban preparados para su adaptación.

Esta instalación conceptualiza esta necesidad de cambio, plantando la semilla de una reflexión que, en un futuro cercano, terminará dando los frutos de los que todo emisor y receptor podrá disfrutar.



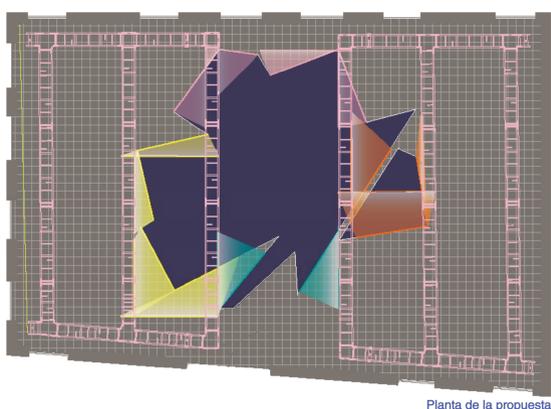
Render de la propuesta definitiva.

Fondos se presenta con un lenguaje visual propio de la digitalización en la que estamos irremediamente inmersos. Se quería desarrollar un diseño útil para videoconferencias tanto grupales como individuales, y conferir al espacio de un aire comunitario y privado, pero como alternativa a las configuraciones herméticas de nuestros hogares.

La instalación se desarrolló en La Casa Encendida, un centro cultural ubicado en el barrio de Lavapiés. Aprovechar las características del espacio ha moldeado el diseño conceptual. El patio interno del edificio presenta unas características peculiares, dada su gran verticalidad comparada con la extensión en planta. Ésto permitió la realización de un diseño proyectado hacia los lucernarios.

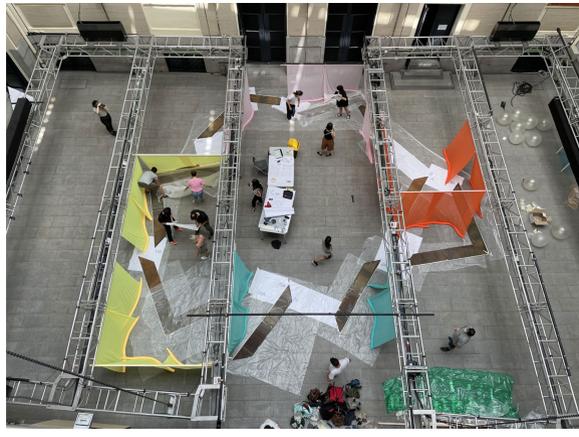
Se utilizaron puramente medios escenográficos para la instalación con la intención de generar espacios útiles para el desarrollo de talleres grupales, videoconferencias y zonas de trabajo. Estos espacios se lograron a partir de grandes lienzos de tela de colores colgados en trusses a 11 metros de altura y anclados al piso por chapas metálicas recubiertas con moqueta, lo que permitía delimitar el área de uso.

La configuración de las telas permitía generar una espacialidad que potenciaba la verticalidad del patio, mientras que, a través de una cámara web, se obtenía la sensación de un fondo infinito debido a la altura y dirección de las telas. Así es como se logró que la instalación funcionara tanto de forma física como virtual.

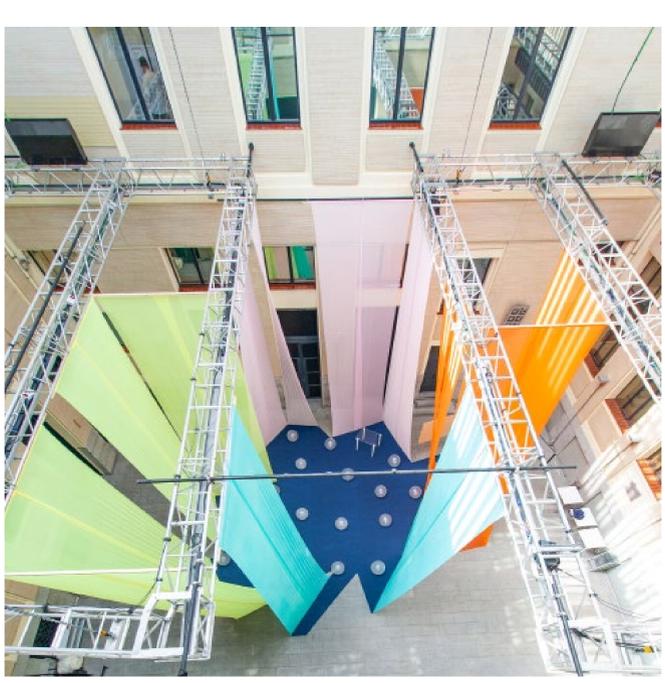


Planta de la propuesta

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN



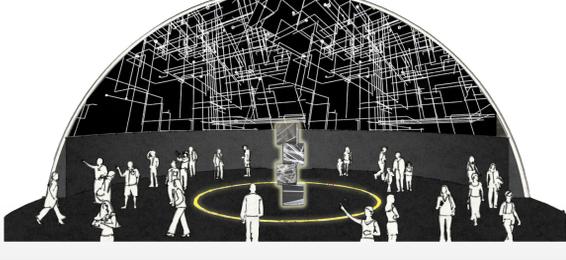
INSTALACIÓN FINAL



AGENTES QUE INTERVIENEN
ESPACIO: LA CASA ENCENDIDA (Madrid)
VIVERO DE INICIATIVAS CIUDADANAS (VIC, Madrid)
MÁSTER EFÍMERAS UPM

LIMES

Instalación interactiva.



LIMES es una instalación que parte de la oposición al fenómeno de masas dominante en la sociedad occidental actual, poniendo en cuestión la libertad individual.

Una reflexión sobre cuánto nos controla y nos influye. Es por ello que partimos del concepto de REBELDÍA al que se le conoce como un tipo de comportamiento humano caracterizado por la resistencia o desafío a la autoridad.

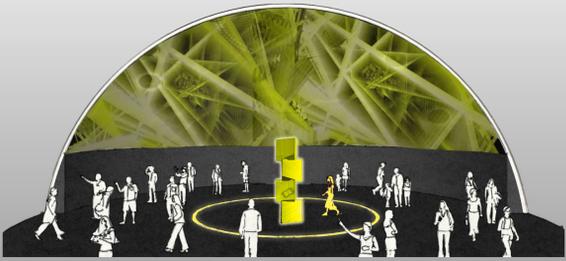
Con esta instalación se pretende hacer reflexionar acerca de la verdad establecida. Se intenta generar una consciencia frente a la ruptura de lo establecido y qué consecuencias acarrea esta decisión. Crear una duda en los espectadores de ¿Que pasaría si...? Este proyecto fue realizado en el domo de la Universidad Politécnica de Madrid. Como se explica a continuación, se trata de una instalación inmersiva, realizable en espacios de características como éste.

El proyecto se divide en dos estados diferentes que hacen referencia a dos condiciones opuestas en la sociedad. Esa dualidad viene físicamente representada por un círculo exterior y uno interior.

Al entrar en el domo encontramos un círculo de leds amarillo rodeando un Tótem central. Todo está en calma, es el ESTADO NORMATIVO. El círculo externo, representa el control, lo impuesto, la manera en que acostumbramos a actuar la masa.

El círculo interno, el que se puede atravesar, arriesgando a no seguir a esa mayoría a la que se pretende hacer referencia, representa la libertad individual.

Cuando atravesamos este círculo se activa el ESTADO ALTERADO. En el centro de estos dos círculos se erige un tótem central, el cual es iluminado por diferentes proyecciones abstractas que cambian cuando se cruza el círculo interno, acompañado del sonido ambiente, que cambiará para provocar una inmersión instalativa mayor.



ESTADO NORMATIVO



Tótem central en estado normativo

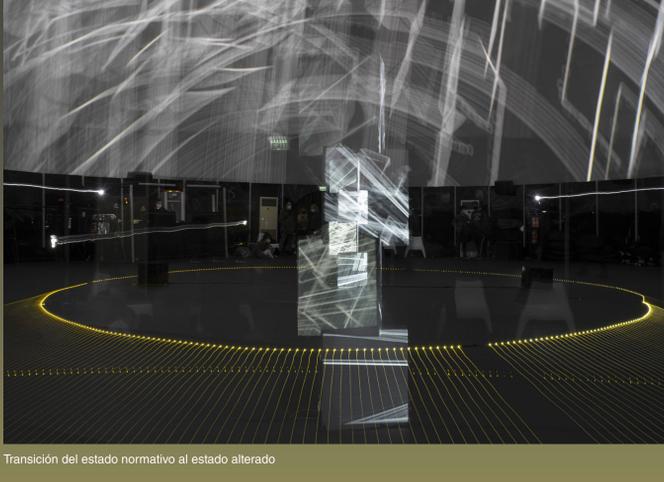
El estado normativo se caracteriza por la acción performativa de caminar alrededor del perímetro del círculo central (sin traspasarlo).

El conjunto visual que nos ofrece está compuesto por líneas rectas y blancas que se mueven dibujando superficies geométricas muy marcadas y con una cadencia constante. Estas imágenes son proyectadas sobre la superficie del domo a través de cuatro proyectores.

A la misma vez son proyectadas en el tótem central. Esta dualidad refuerza la situación en calma y conecta los dos elementos utilizados en la instalación, domo y tótem.

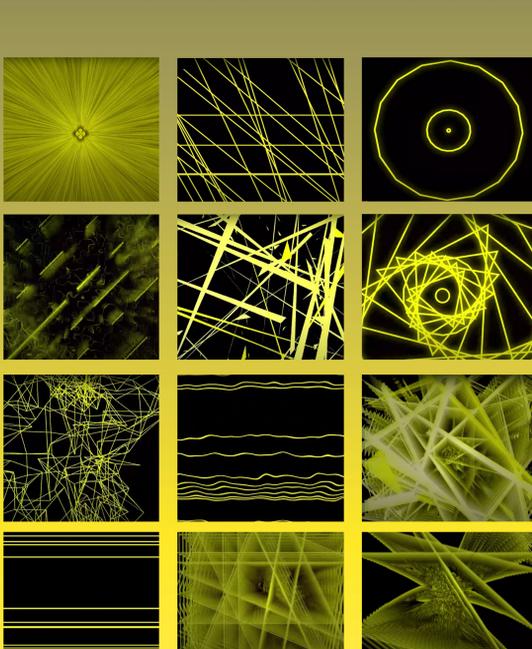
Simultáneamente son acompañadas de un ambiente sonoro monótono. El sonido envolvente se convierte en algo que casi se consideraría molesto.

Su composición se basa en los tonos bajos y en la repetición. Esta acción busca representar un símil con el "fenómeno de masas" en el cual la decisión o voluntad individual no es importante; las personas se dejan llevar por el flujo constante, sin importar la situación.



Transición del estado normativo al estado alterado

ESTADO ALTERADO



Gráficos proyectados

El estado alterado se produce cada vez que alguien decide irrumpir en el círculo que rodea al tótem.

Se ha roto la cadencia monótona. Alguien ha pensado ¿Qué pasaría? y ha decidido cruzar la línea.

Este estado se caracteriza por líneas curvas y amarillas proyectadas sobre las superficies del domo. Son varios audiovisuales que se repiten generando una gran luminosidad y una sensación de alivio.

Como en el estado anterior estas líneas se visualizarán en el totem creando una conexión artística. Ambas proyecciones serán acompañadas de un ambiente sonoro melódico.

Cuando el espectador decide cruzar la línea se encuentra inmerso en un ambiente que pretende evocar la libertad que se genera cuando se persigue la individualidad.

Tanto la gráfica como el sonido que acompaña, está dirigido a crear un ambiente armónico que invita al espectador a interiorizar una sensación de paz.

El objetivo es diferenciar claramente las emociones que se crean en ambos estados para provocar esa reflexión interna. Siempre que una persona se encuentre dentro del círculo, el estado alterado se mantendrá activo. Cuando éste quede vacío, automáticamente se volverá al estado normativo.



Instalación durante el estado alterado.

Para ver el video de la instalación, haz click en el link: <https://vimeo.com/616257613>

PROCESO DE DISEÑO Y MONTAJE

1. CREACIÓN DE CONTENIDO.

Elaboración digital del contenido audiovisual.



2. CONSTRUCCIÓN ESCENOGRAFÍA.

Diseño y construcción del Tótem así como las cajas negras donde se introducirán los proyectores.



3. COLOCACIÓN DE TÓTEM IN SITU.

Replanteo del círculo de leds y colocación definitiva del tótem en el domo.



4. MONTAJE DE PROYECTORES.

Colocación en el domo de dos proyectores dentro del círculo de leds a 3 metros del centro.



5. MAPEADO DEL TÓTEM.

Ajuste a través de videomapping de la proyección del tótem. Utilizaremos dos proyectores uno por cada lado. Una vez mapeado se colocará cinta negra para tapar todo el cableado.



6. ENSAYO GENERAL.

Lanzamiento del video proyectado en el domo así como en el tótem para asegurar que ambos funcionan.



MARTINEZ, ISABEL
MELGAREJO, JUDITH
MONFORTE, ANA
ROLDÁN, JUDITH
ROVIRA, ISAAC
RUIZ, VIRGINIA
VICHÓ, ANNA

ESTO NO ES UNA MEDIANERA

Arquitectura textil.

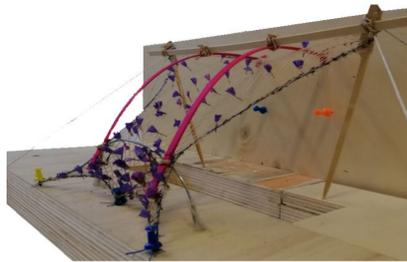
Esto no es una medianera es un proyecto que trata de solucionar los espacios que pocos aprecian.

Como su nombre indica, se pretende colocar delante de las medianeras de los edificios que invaden las ciudades, con ese color amarillo característico.

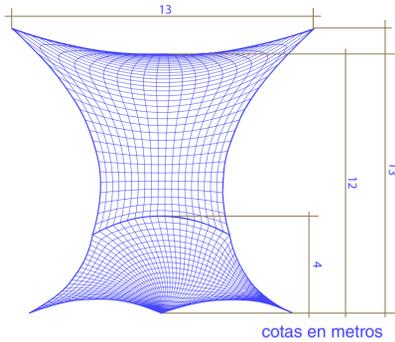
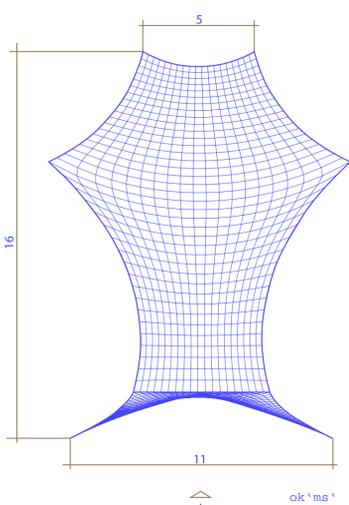
Así pues, esta estructura está pensada para actuar como lugar de crecimiento de un conjunto de plantas frutales y estéticas, gracias a una malla X-TEND

Se trata de una estructura autoportante, permitiendo así una instalación más sencilla en las medianeras existentes.

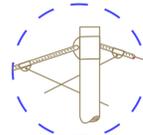
El espacio está tratado como lugar de encuentro de vecinos, que idealmente, tratarán de dar forma a esta "red verde vertical", mediante un consenso previo donde se decidirá qué plantaciones serían las adecuadas para su uso en la malla.



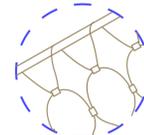
Maqueta para previsualizar los puntos críticos.



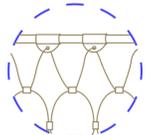
¿CÓMO SE CONSTRUYE?



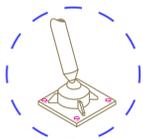
Unión poste-malla-poste-orejeta-cable de borde-orejeta-malla



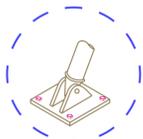
Unión trenzando la malla del cable de borde



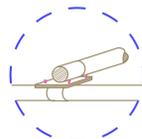
Unión cable de borde-malla
Se usarán orejetas en las esquinas o puntos susceptibles al desplazamiento



Unión poste-suelo articulación móvil



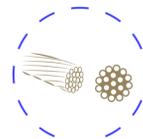
Unión arco-suelo articulación móvil



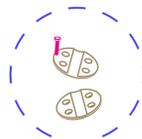
Unión entre postes poste-abrazadera-abrazadera-poste



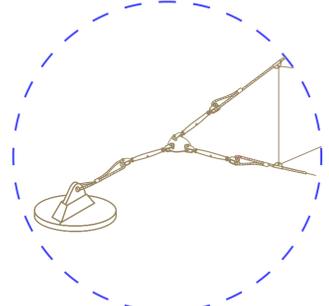
Unión cable de borde-malla



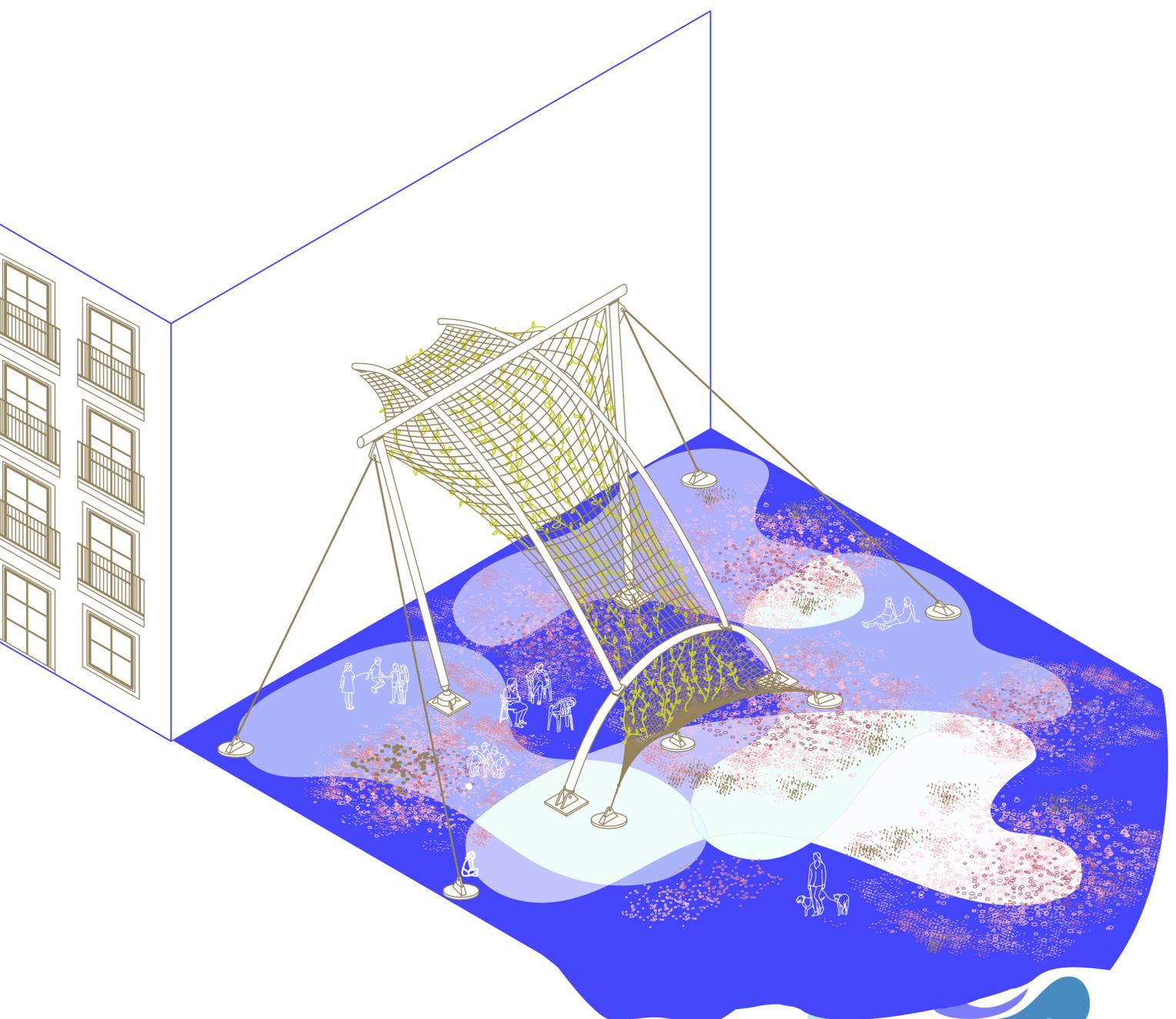
Sección del cable de borde



Unión entre los puntos de la malla X-TEND



Unión suelo malla malla-cable de borde-tensor-placa de acero-tensor-base de unión fija



OTRA RONDA

Diseño de un plató de TV.

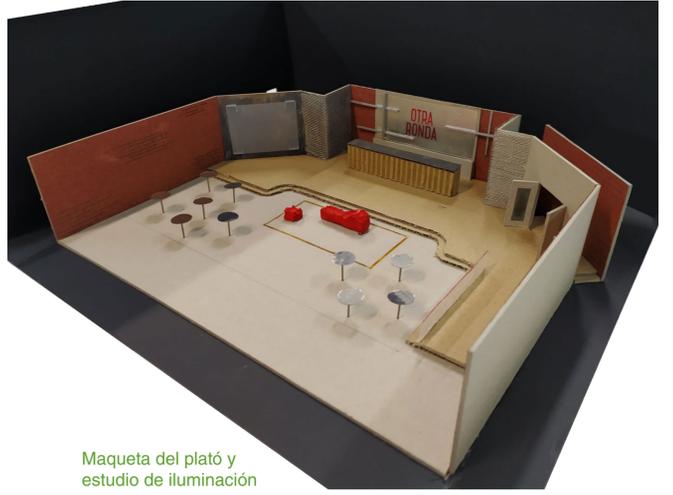
OTRA RONDA recibe el nombre de la propuesta para un programa de televisión. Está pensando para cuando sales de trabajar y relajarte, momento que coincide con el horario prime time, después de las noticias.

El nombre hace alusión al momento de " pedir otra ronda ; " no cambiar de canal y permanecer. El target es un público joven adulto, en concreto para la gente que sale de trabajar y quiere relajarse.

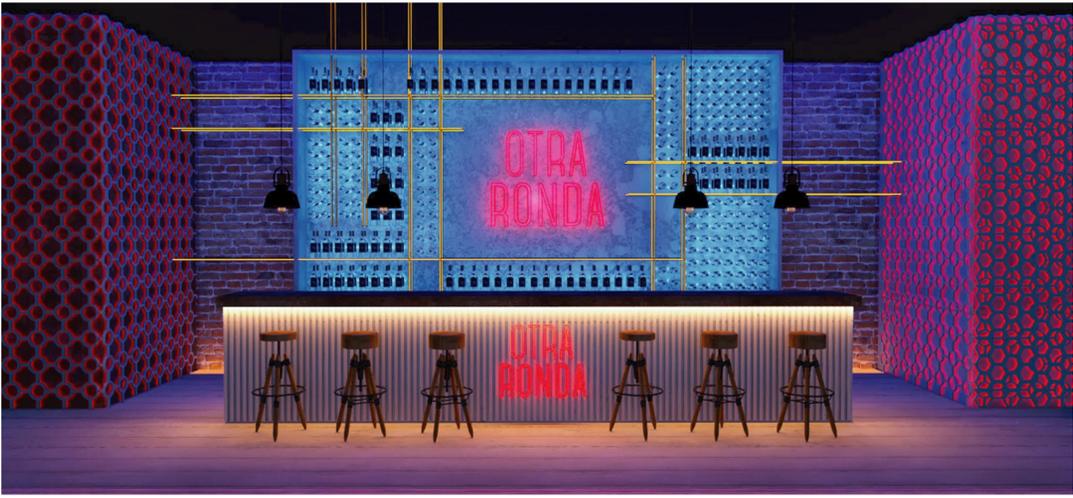
En cuanto a la estética, se busca la cotidianidad de un bar, para dar una imagen más cercana del presentador y los colaboradores.

Se utiliza la estética industrial, que se muestra tal cual es, sin elementos decorativos. Viene acompañada de formas geométricas puras, líneas rectas y espacios amplios. Los materiales empleados son ladrillos, pilares, vigas, cemento pulido, metales con aspecto oxidado.

La iluminación se vuelve muy importante, para que la propuesta cobre sentido: La iluminación general será dócil y focalizada en el lugar donde se desarrolle la acción. Se emplea la retroiluminación mediante leds para la barra principal, para generar un ambiente calmado. Se emplean elementos decorativos en Neón, creando puntos de mayor intensidad lumínica.



Maqueta del plató y estudio de iluminación



Renders de la propuesta

WHAT MAKE US HUMAN

Videomapping.

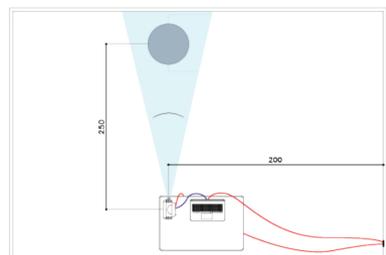
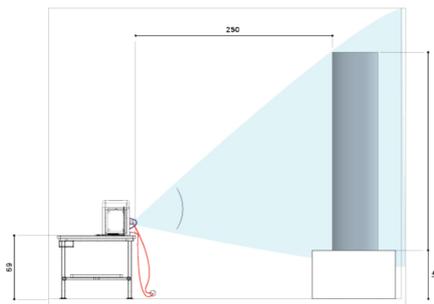
WHAT MAKES AS HUMAN es una vídeo instalación escultórica, realizada a través de la técnica de videomapping sobre un maniquí, intervenido , que explora temáticas relacionadas con los rasgos o características propias del ser humano.

La obra es un collage sonoro y visual que busca generar una reflexión en torno a la pregunta: ¿Qué es ser humano? desde la perspectiva de diferentes personas escogidas al azar.

Por consiguiente, la banda sonora que acompaña la instalación está compuesta por la unión y la superposición de las opiniones y los comentarios de las participantes con respecto a este tema. También las representaciones pictóricas que conforman la obra son el resultado de dichas contestaciones. De esta manera, a través del audio y de las imágenes y los vídeos proyectados sobre la figura, el espectador queda sumergido en un ambiente que habla sobre la identidad humana.

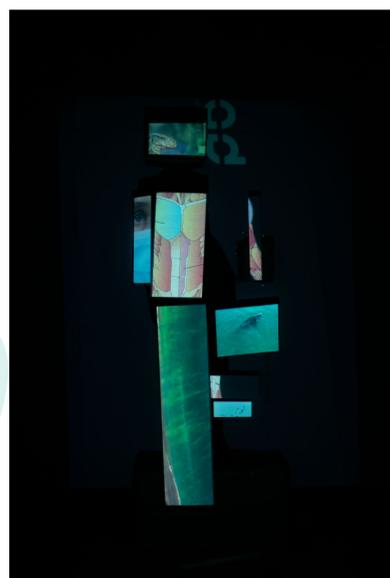
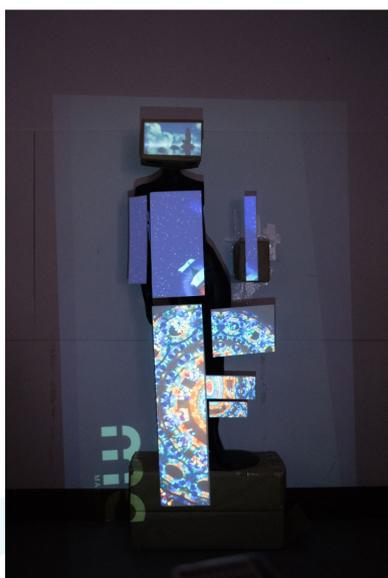
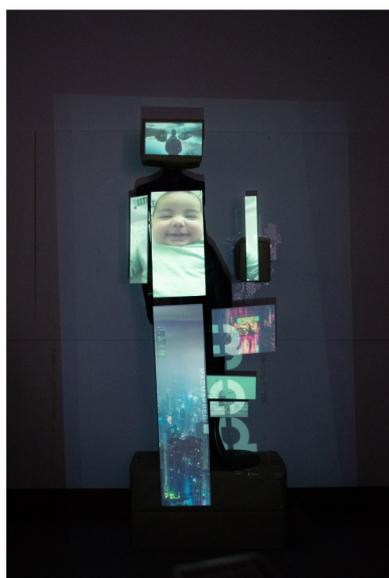
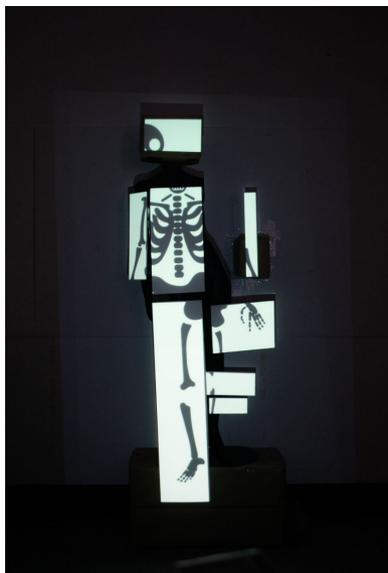
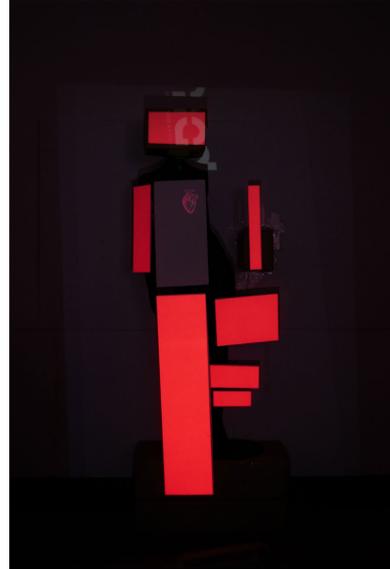
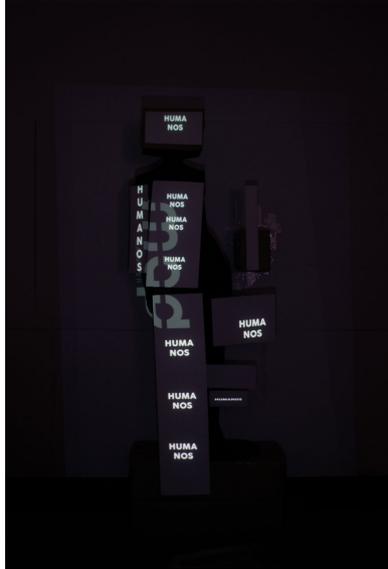
¿CÓMO FUNCIONA?

- Ordenador portátil MacBook PRO
- Proyector EPSON LCD H428B 100 - 240V 50/60Hz 2,9 - 1,3A
- Cable 3m conexión PC al proyector: entrada HDMI
- Cable conexión desde el ordenador a la red de alimentación: cargador del PC de entrada USB-C
- Cable conexión desde el proyector a la toma de corriente: cable de entrada APC (no es necesario ningún alargador debido al espacio, pero se debe tener en cuenta para futuros proyectos)
- Toma de corriente enchufes tipo c
- Mesa como soporte de PC y proyector
- Maniquí humano negro a escala real
- Planchas de cartón pluma de 5mm de grosor, como superficie donde se realiza el mapping
- Cajas de 38x21x78 como soporte del maniquí



Estudio de la distancia óptima de proyección

Imágenes de algunas de las proyecciones que componen la pieza.



Para ver el vídeo de la instalación, haz click en el link:
<https://vimeo.com/616228902>

FOR OUR FUTURE: CLIMATE JUSTICE NOW

Proyecto de Arduino.

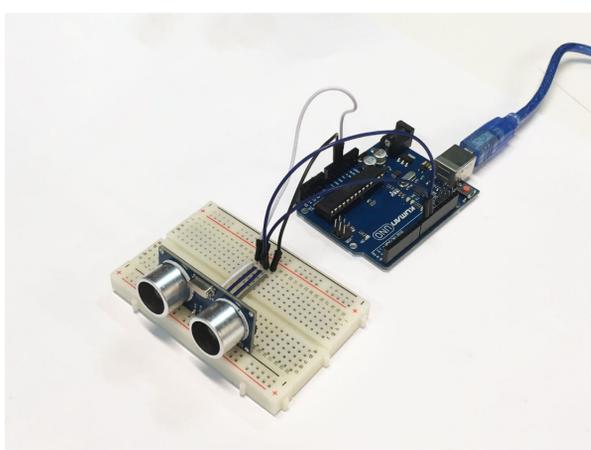
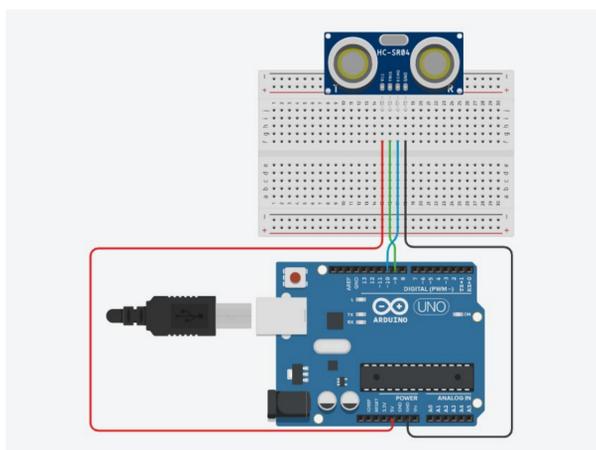
En este proyecto se pretende representar la huella que la actividad del ser humano está dejando en los grandes glaciares de la Tierra.

Para ello, se crea una instalación interactiva en la cual, el efecto del deshielo se observa en imágenes que van cambiando a medida que el usuario se va aproximando al sensor de ultrasonidos.

El recorrido del usuario queda definido por una línea temporal ubicada en el suelo. Dicha línea marca diversos años, comprendidos entre 2020 y 2050, periodos de 5 años. A medida que el espectador se acerca al sensor, se va apreciando este deshielo, quedando como imagen final la topografía más afectada.

Se emplean Arduino y Processing para desarrollar la propuesta. Con el primero, programamos el sensor de ultrasonidos HC-SR04, para que capte la distancia a la que se encuentra el espectador del sensor.

Una vez programado, con Processing establecemos los rangos de distancia en los que se producirán los cambios de las imágenes. Además, se añaden sonidos de glaciares derriéndose para lograr una mayor inmersión del espectador en la instalación.



Hardware del proyecto:
Se emplea una placa de Arduino, una protoboard, un sensor de ultrasonidos HC-SR04, y el cableado necesario para conectar el circuito.

Esquema de funcionamiento

Las imágenes muestran el deshielo que se aprecia en la instalación.

Mediante Photoshop, se escogió una imagen con creta de la zona glacial de Alaska, para después ir eliminando el hielo.

Se adjunta un vídeo de la instalación, para lograr una mayor comprensión de la misma



2020



2025



2030



2035



FOR OUR FUTURE:
CLIMATE JUSTICE NOW

2050



2045



2040

Para ver el vídeo de la instalación, haz click en el link:
<https://vimeo.com/616219401>

LO MIRE X DONDE LO MIRE

Instalación de reciclaje.

LO MIRE X DONDE LO MIRE es una instalación pensada para normalizar el fallo ecológico, e intentar hacer el reciclaje algo más sencillo para la ciudadanía.

Emplea mallas de plásticos reciclados extraídos de los fondos marinos, que queda cubierta con CDs y cartón. Estas se emplean para recubrir elementos cotidianos de la Puerta del Sol, el lugar elegido para su representación.

Como elementos principales, se escogen las dos fuentes características de la plaza, cada una revestida de una malla diferente. Desde ellas, se redirige el flujo hacia el centro, donde se despliega un mensaje; SOMOS.

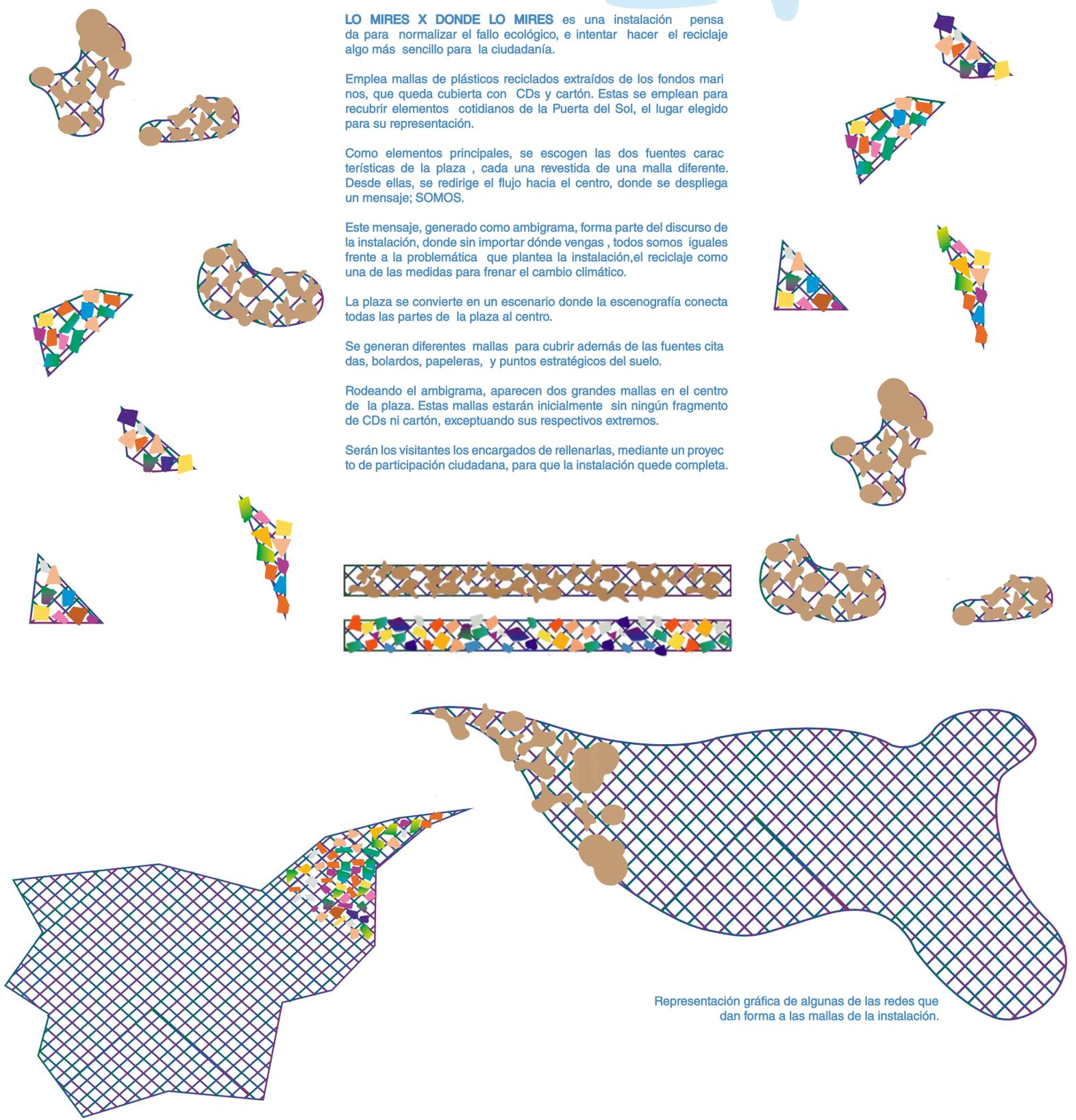
Este mensaje, generado como ambigrama, forma parte del discurso de la instalación, donde sin importar dónde vengas, todos somos iguales frente a la problemática que plantea la instalación, el reciclaje como una de las medidas para frenar el cambio climático.

La plaza se convierte en un escenario donde la escenografía conecta todas las partes de la plaza al centro.

Se generan diferentes mallas para cubrir además de las fuentes citadas, bolardos, papeleras, y puntos estratégicos del suelo.

Rodeando el ambigrama, aparecen dos grandes mallas en el centro de la plaza. Estas mallas estarán inicialmente sin ningún fragmento de CDs ni cartón, exceptuando sus respectivos extremos.

Serán los visitantes los encargados de rellenarlas, mediante un proyecto de participación ciudadana, para que la instalación quede completa.



Representación gráfica de algunas de las redes que dan forma a las mallas de la instalación.



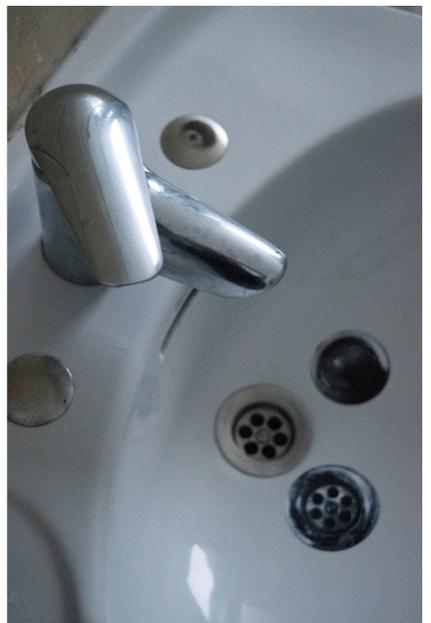
Imágenes de la propuesta

NUEVAS MANERAS DE VER

Intervenciones fotográficas en el espacio.

INTERVENCIÓN 1 CATÁLOGO DE OBJETOS COTIDIANOS

Proyecto que se basa en la búsqueda de las semejanzas y diferencias entre objetos muy similares. Se crea un catálogo de objetos cotidianos, que actúa como un álbum familiar. Estos se instalan en las zonas comunes de uso de estos objetos. Se pretenden hacer reflexionar sobre las tipologías de las cosas, sobre lo que son y/o podrían haber sido. ¿Qué pasaría si encuentras 10 cerraduras alrededor de la que está situada en la puerta de tu casa?



Imágenes de la intervención



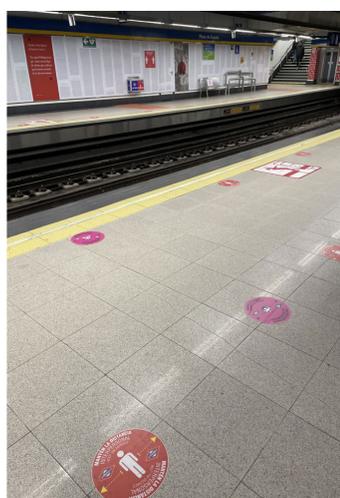
INTERVENCIÓN 2 Hackeo de señales

2 metros de distancia. Sigue estas flechas. Lávate las manos. Aforo máximo 1 persona. Mantén la distancia interpersonal.

La forma de comportarnos en la ciudad se ha visto alterada por la aparición de numerosas señales que nos advierten del peligro del COVID19 en cualquier espacio de la misma en el que nos encontremos.

Queremos llamar la atención sobre cómo todas estas señales han configurado, casi sin darnos cuenta, un nuevo modo de ver, entender y estructurar la ciudad y, sobre todo, un nuevo modo de comportarnos entre nosotros.

Modificamos estos mensajes y creamos nuevos espacios a través de la reestructuración y redistribución de algunas de estas señales, generando pequeñas trampas o zonas de juego.



Imágenes de la intervención

AGENTES QUE INTERVIENEN

ENRIQUE BORDES
MÁSTER EFÍMERAS UPM

STANDS DE FERIA

Diseño y producción.

DISEÑO DE STAND

EMPRESA: ANDREUWORLD
PROPÓSITO: FERIA DE MOBILIARIO

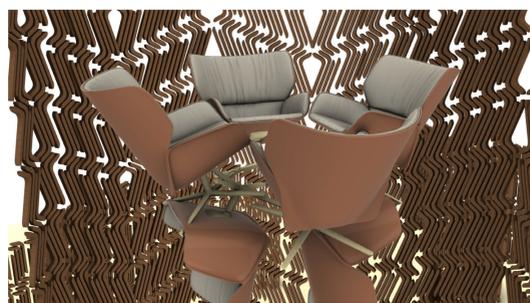
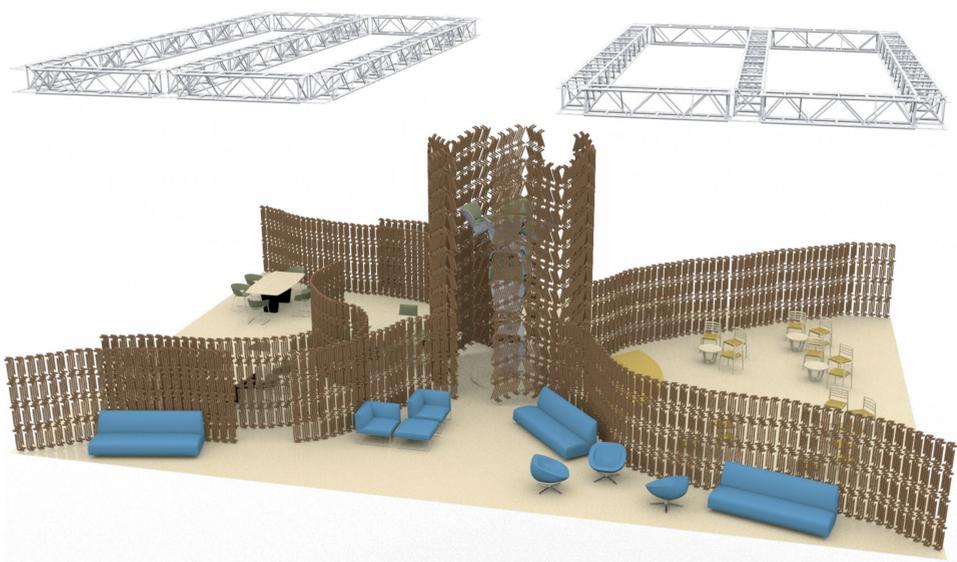
La propuesta se centra en dar a conocer la nueva línea en la que la marca está desarrollando su trabajo, dando importancia a cada detalle de la pieza.

Para su diseño, se escoge una pieza que con forma mobiliario de la marca, y se sigue la estrategia de la repetición para configurar la forma y estética del Stand.

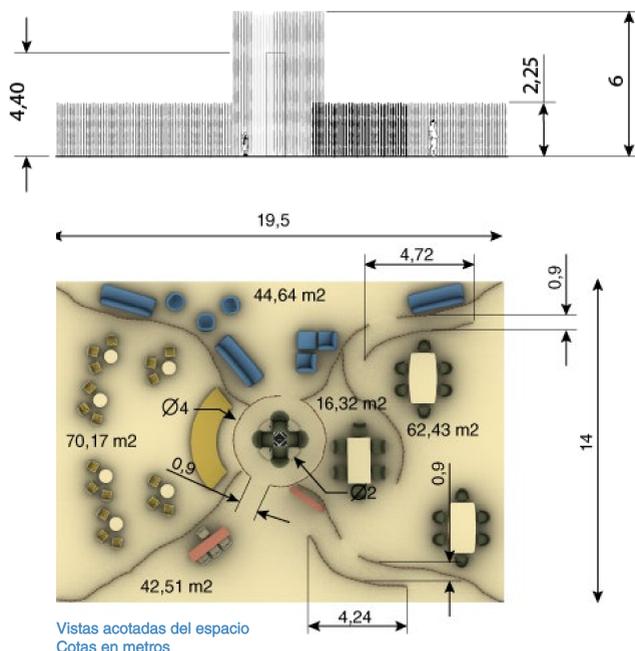
Estas piezas en conjunto forman cortinas, que fijadas al truss, conforman la distribución del espacio.

Este se desarrolla con una forma orgánica, donde en el centro aparece el núcleo del mismo, con una pieza casi artística formada por su nueva colección, una colección preocupada por la búsqueda de nuevos materiales y su composición.

El espacio restante se ornamenta con diferentes piezas de la marca, según la finalidad del mismo.



Detalle del espacio principal del stand



CREADORES

GRAU, GUILLERMO
VICHO, ANNA

AGENTES QUE INTERVIENEN

CLAUDIA DELENIKAS
LOLA LOPO GARRIDO
MÁSTER EFÍMERAS UPM

PRODUCCIÓN DE STAND

EMPRESA: KANZI
PROPÓSITO: FERIA DE ALIMENTACIÓN

Para la producción del stand, se partió de la idea inicial que la agencia de publicidad diseñó, ajustándose a los requerimientos de la realidad.

Mi trabajo consistió en rediseñar el rótulo luminoso "SEX, APPLES ROCK & ROLL" teniendo en cuenta el espacio disponible, las dimensiones del truss y los materiales que mejor se adaptaban al presupuesto.



Render inicial de la agencia publicitaria



Proceso de montaje del rótulo iluminado



Imágenes finales del proyecto



DISEÑO DE PRODUCTO

Wanderer wood.

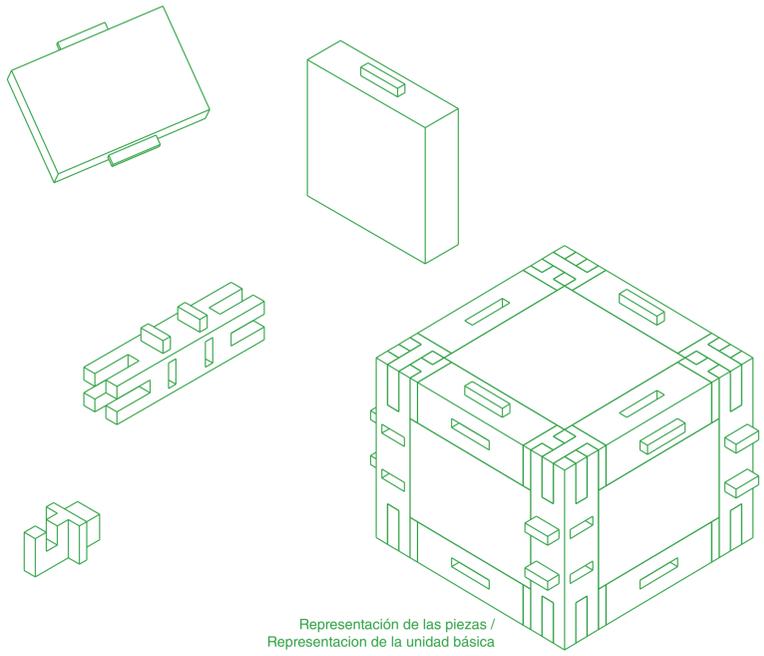
Este proyecto muestra el desarrollo de un nuevo concepto de mobiliario para furgonetas camperizadas.

Sus dimensiones son estandarizadas, para adaptarse al mercado de las furgonetas camperizadas.

La simplicidad de sus piezas facilitan un rápido montaje y desmontaje en sus diferentes configuraciones.

Un total de 5 piezas diferentes son necesarias para componer la estructura básica que forman los muebles.

Las dimensiones del cubo están pensadas para adaptarse al estilo de vida dentro de una furgoneta.



Representación de las piezas / Representación de la unidad básica



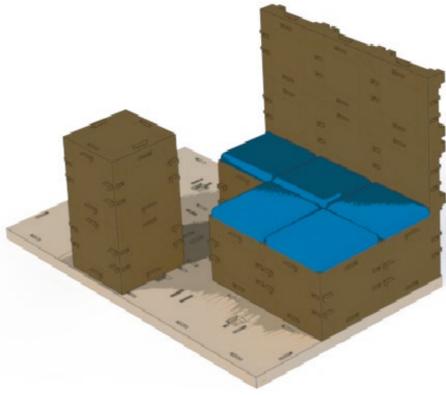
El usuario posee total independencia para montar y distribuir el mobiliario por el espacio disponible, gracias al tablero base.

Las diferentes configuraciones son: mesa, cama (doble o individual), sillas, sofá y mueble almacén.

No son necesarios elementos de unión o fijación.

Se emplea la antigua técnica de ensamblaje japonesa, denominada OKURIARI, que permite que las piezas queden fijas entre por su propia geometría.

Gracias a las guías extraíbles que posee el tablero base, es posible extraer el mobiliario hacia el exterior de la furgoneta.



Configuraciones disponibles según el momento del día: mañana, tarde o noche



DISEÑO GRÁFICO

Proyectos freelance.



Ilustración de un retrato