

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, y colaborando en la producción y el montaje del mismo.

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).

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

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).

Enero 2022 - Junio 2022 : Practicas del máster en Sagarmanta, empresa especializada en la creación y producción de festivales y eventos a nivel nacional.

HERRAMIENTAS

SolidWorks ●●●●●○
Rhinoceros ●●●●●○

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

IDIOMAS

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

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



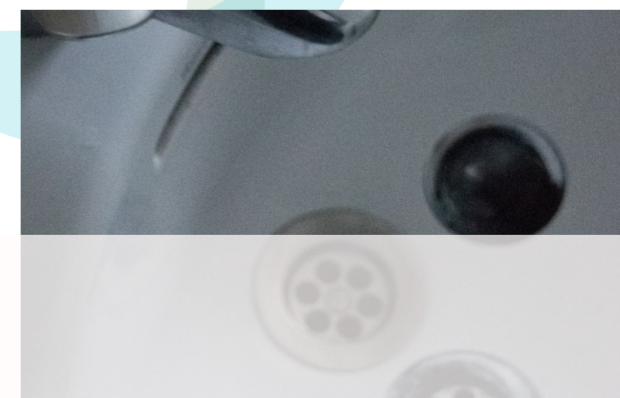
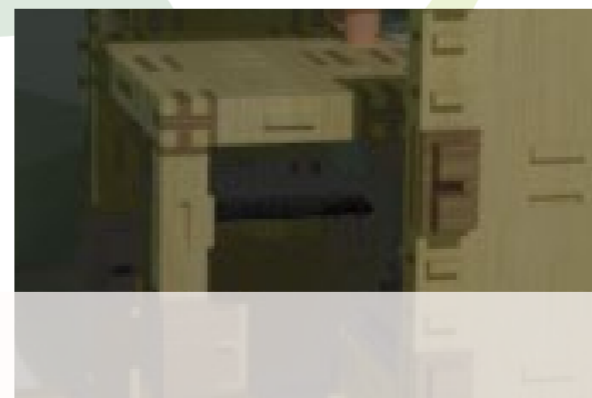
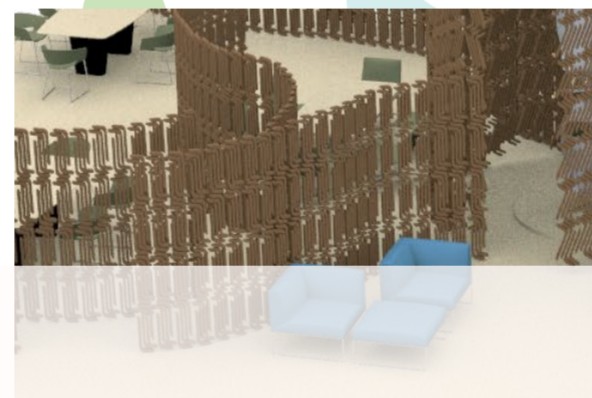
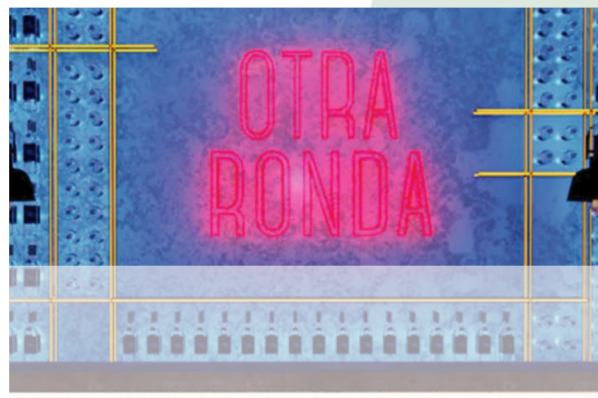
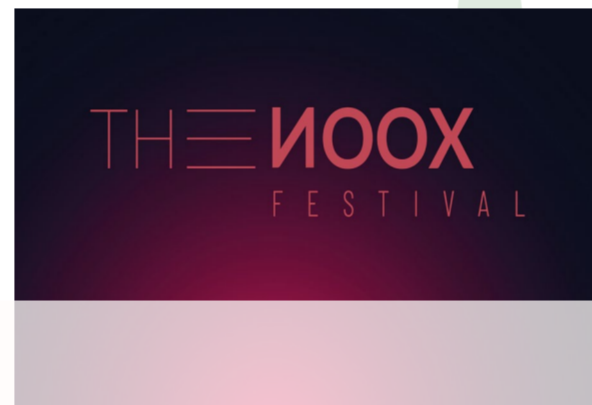
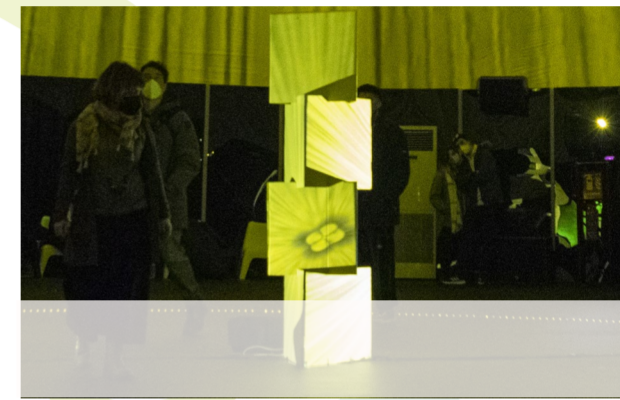
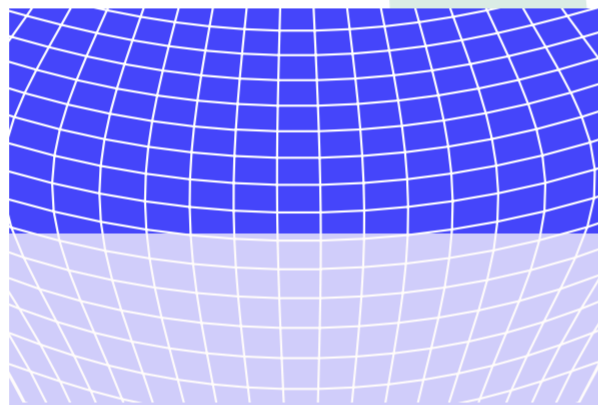
Este índice vuelve más práctico la navegación por el documento.

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

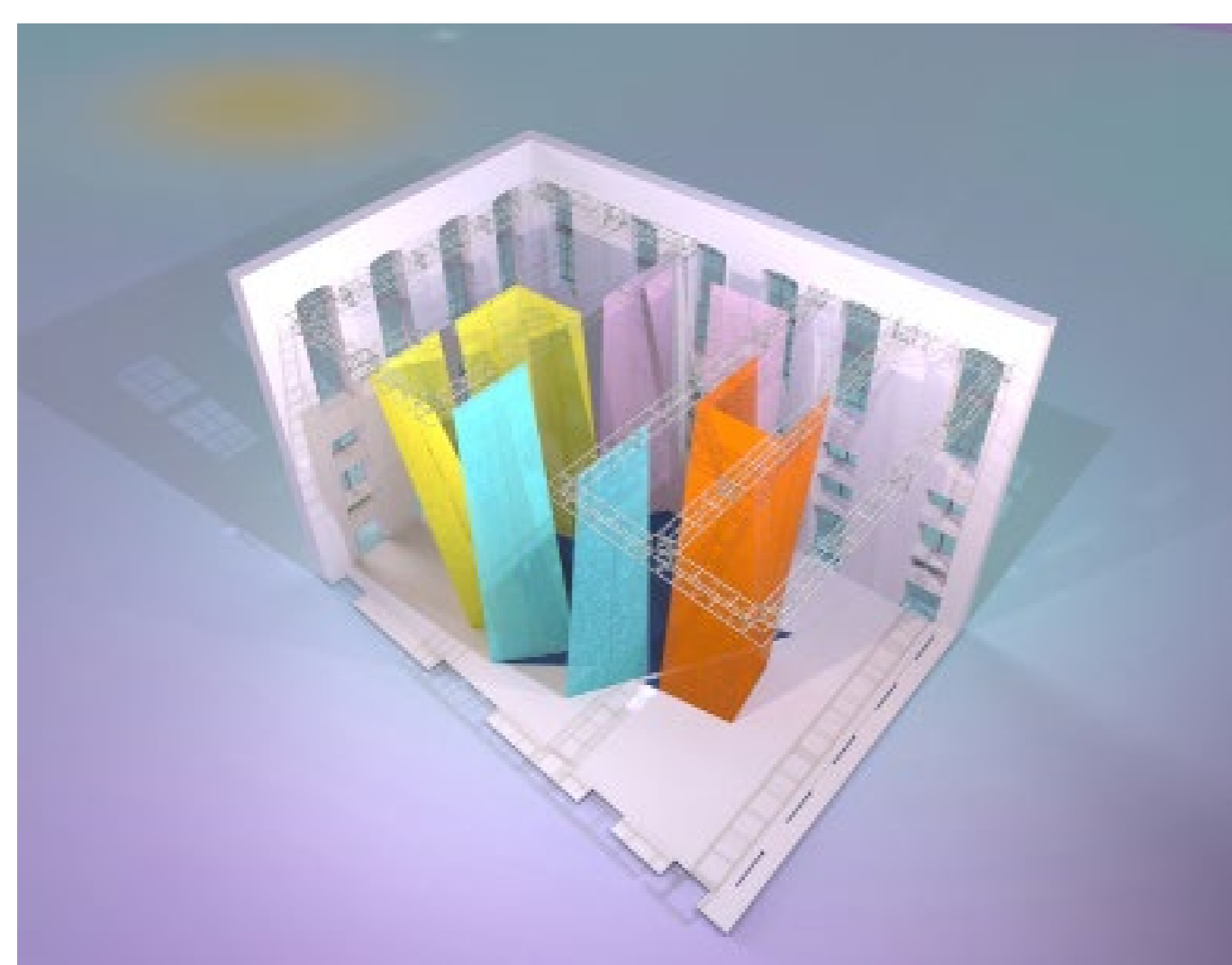
Cocreación de espacios privados para un espacio público digital.



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.

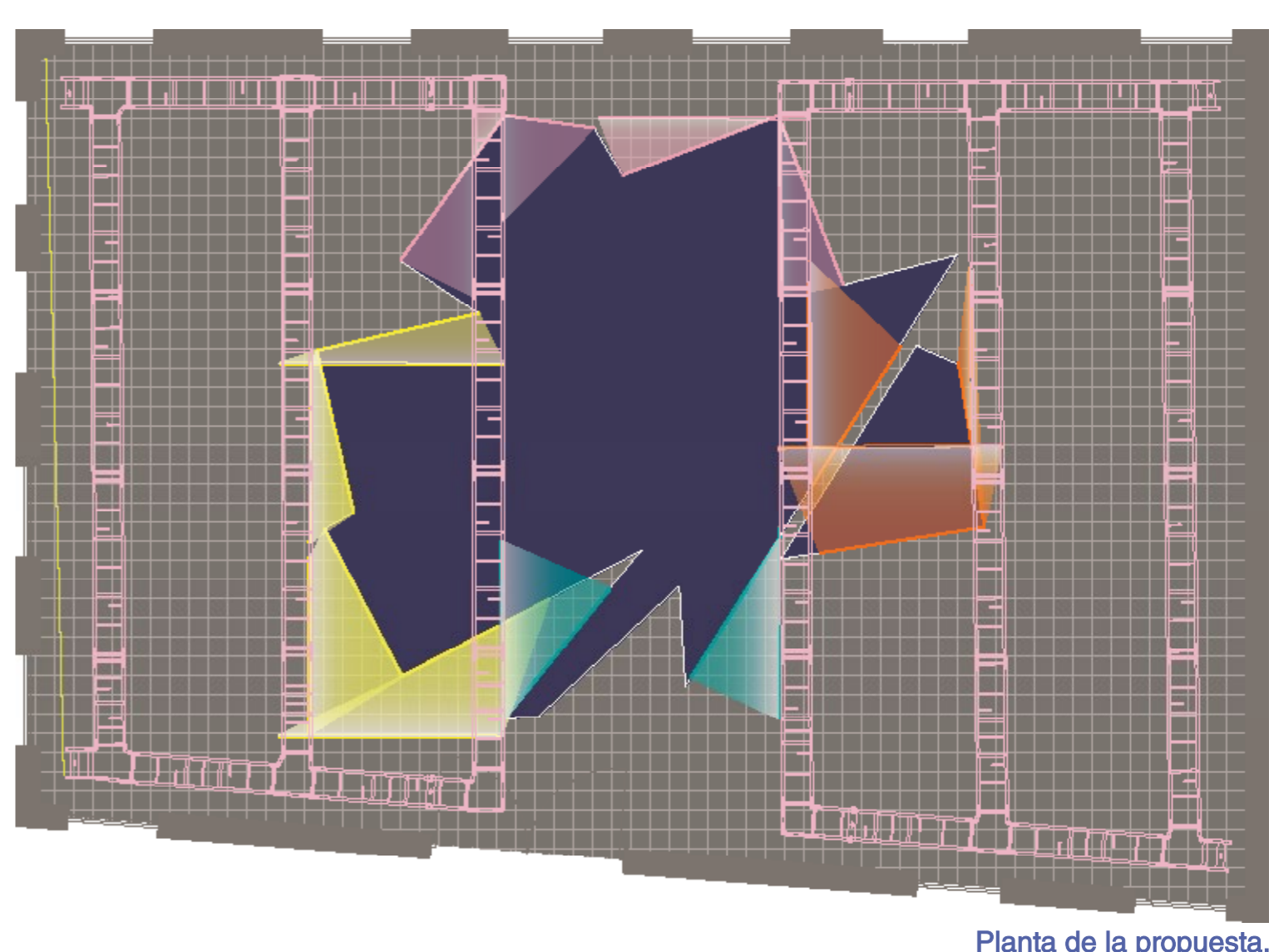
Fondos se presenta con un lenguaje visual propio de la digitalización en la que estamos irremediamente inmersos. Se quería desarrollar un diseño útil para videoconferencias tanto grupales como individuales, y conferir al espacio de un aire comunitario y privado, pero como alternativa a las configuraciones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

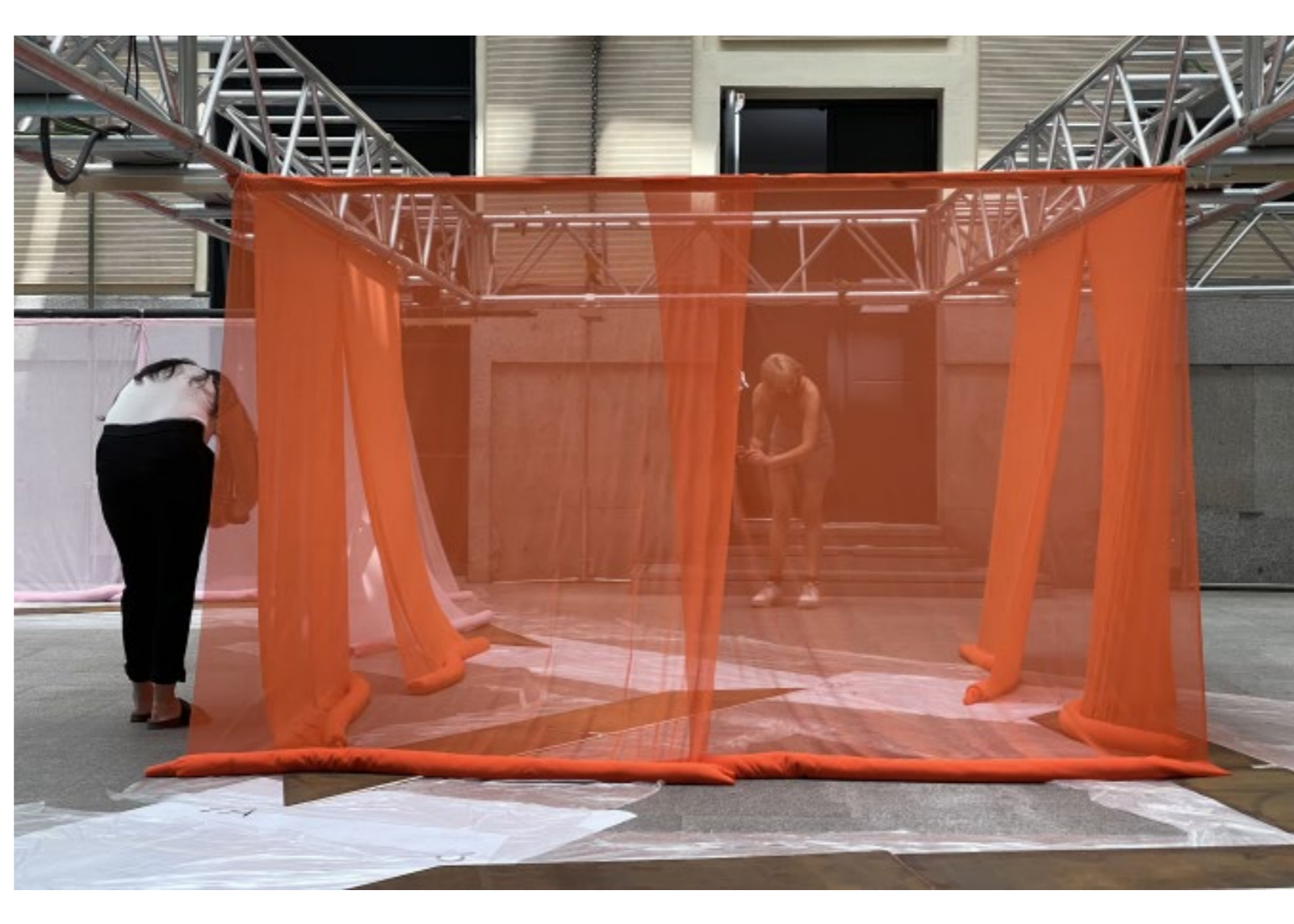
Se utilizaron puramente medios escenográficos para la instalación con la intención de generar espacios útiles para el desarrollo de talleres grupales, videoconferencias y zonas de trabajo. Estos espacios se lograron a partir de grandes lienzos de tela de colores colgados en truses a 11 metros de altura 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 funcione tanto de forma física como virtual.

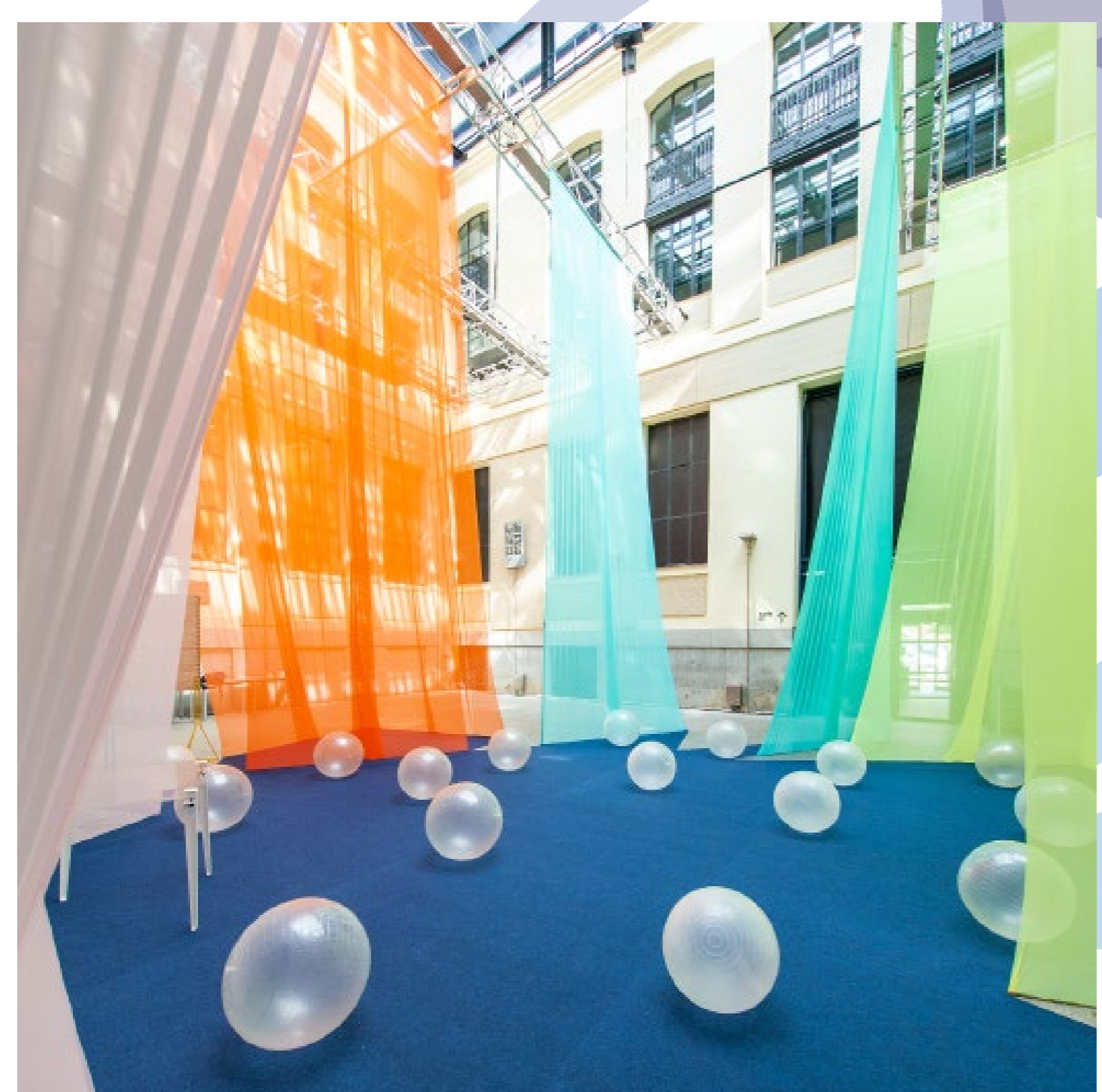
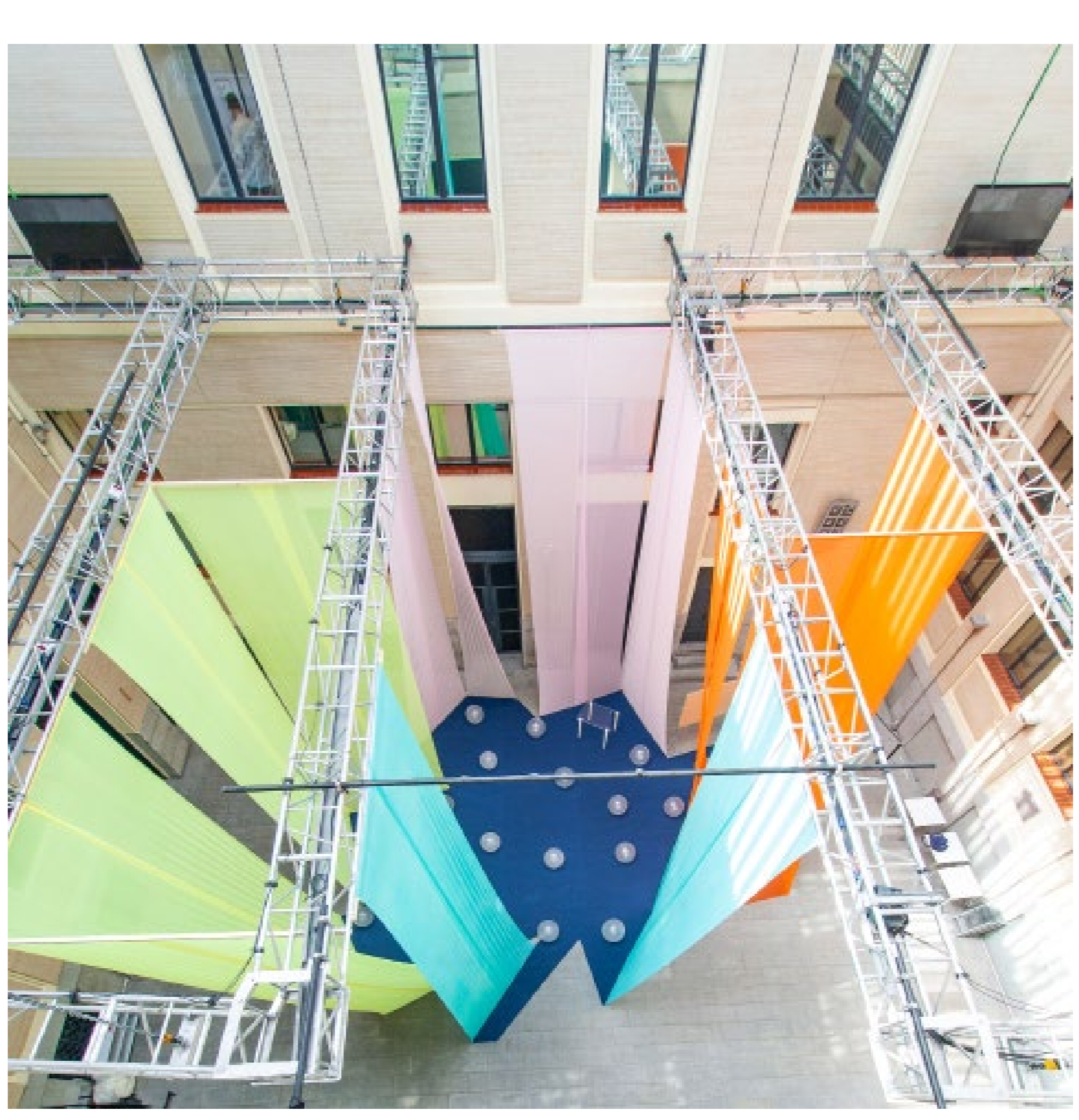


Planta de la propuesta.

PROCESO DE CONSTRUCCIÓN



INSTALACIÓN FINAL



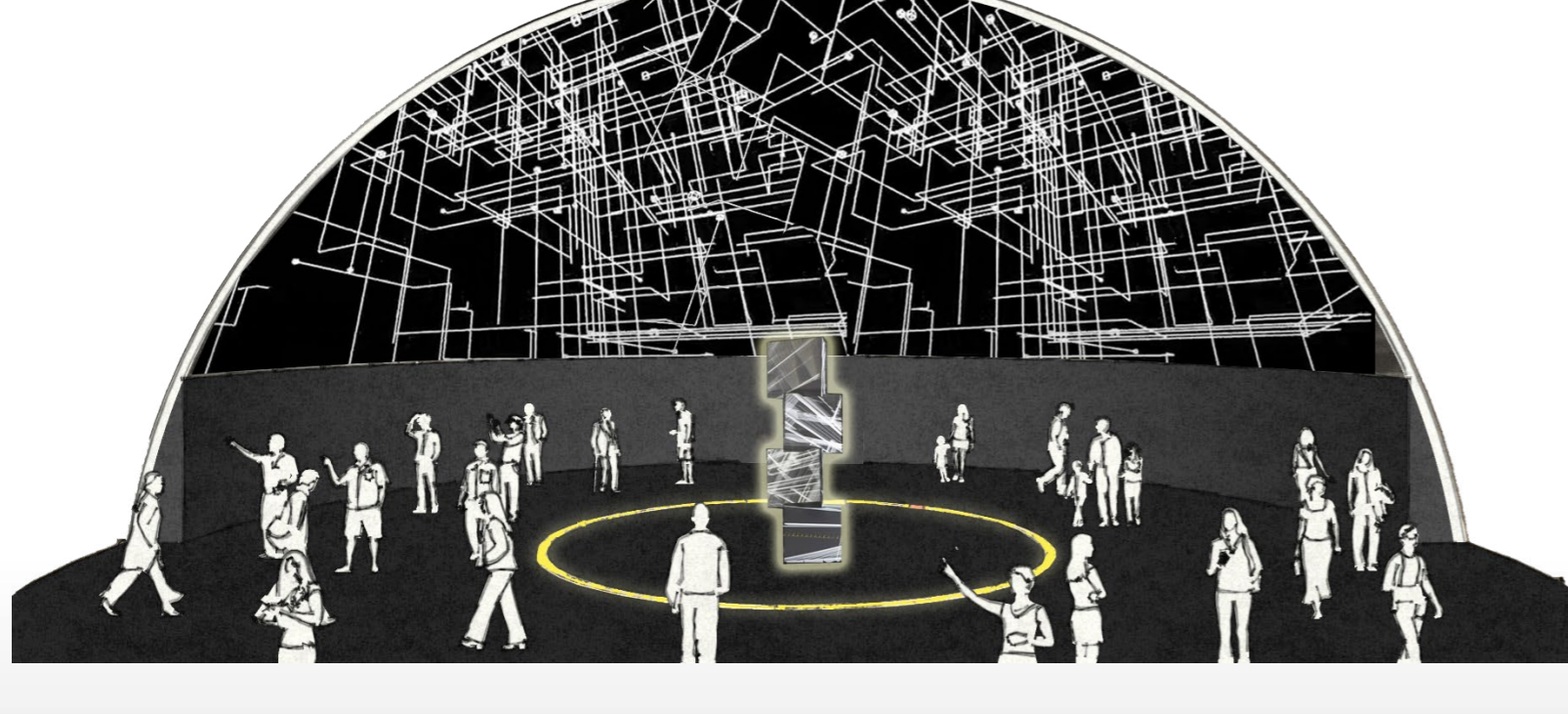
AGENTES QUE INTERVIENEN

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.

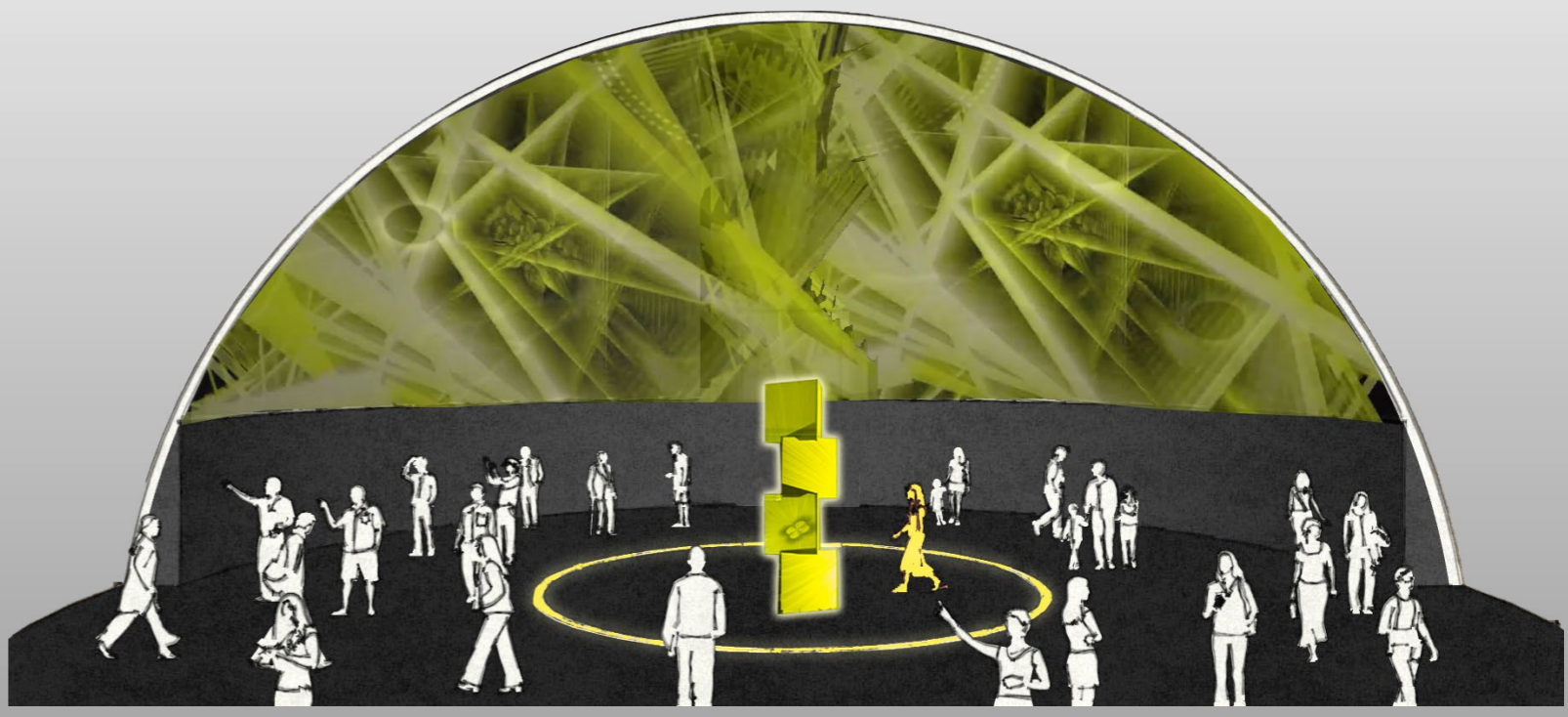
Con esta instalación se pretende hacer reflexionar acerca de la verdad establecida. Se intenta generar una consciencia frente a la ruptura de lo establecido y qué consecuencias acarrea esta decisión. Crear una duda en los espectadores de ¿Que pasaría si...? Este proyecto fue realizado en el domo de la 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 submersión instalativa mayor.



ESTADO NORMATIVO



Tótem central en estado normativo.

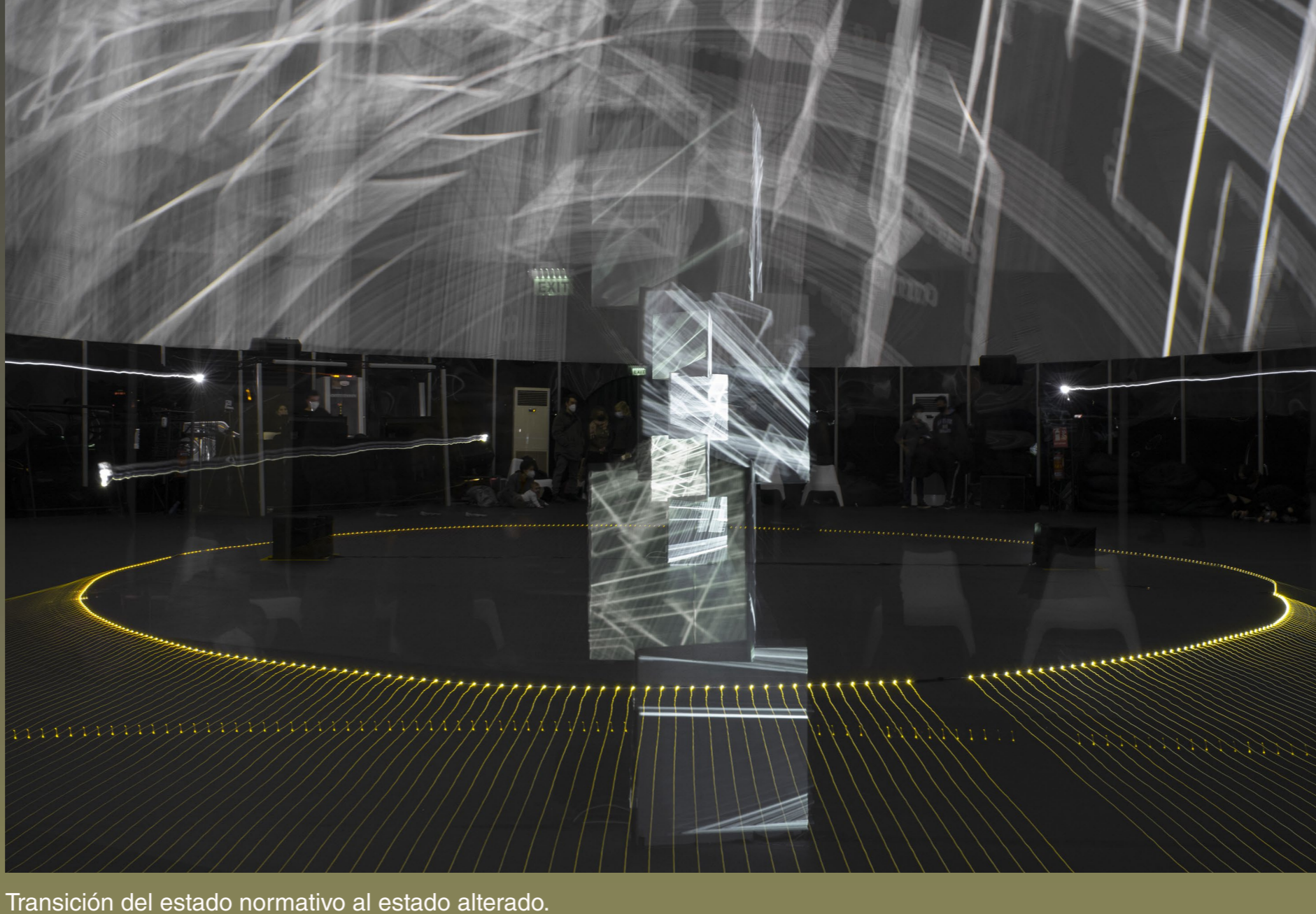
El estado normativo se caracteriza por la acción performativa de caminar alrededor del perímetro del círculo central (sin traspasarlo).

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.

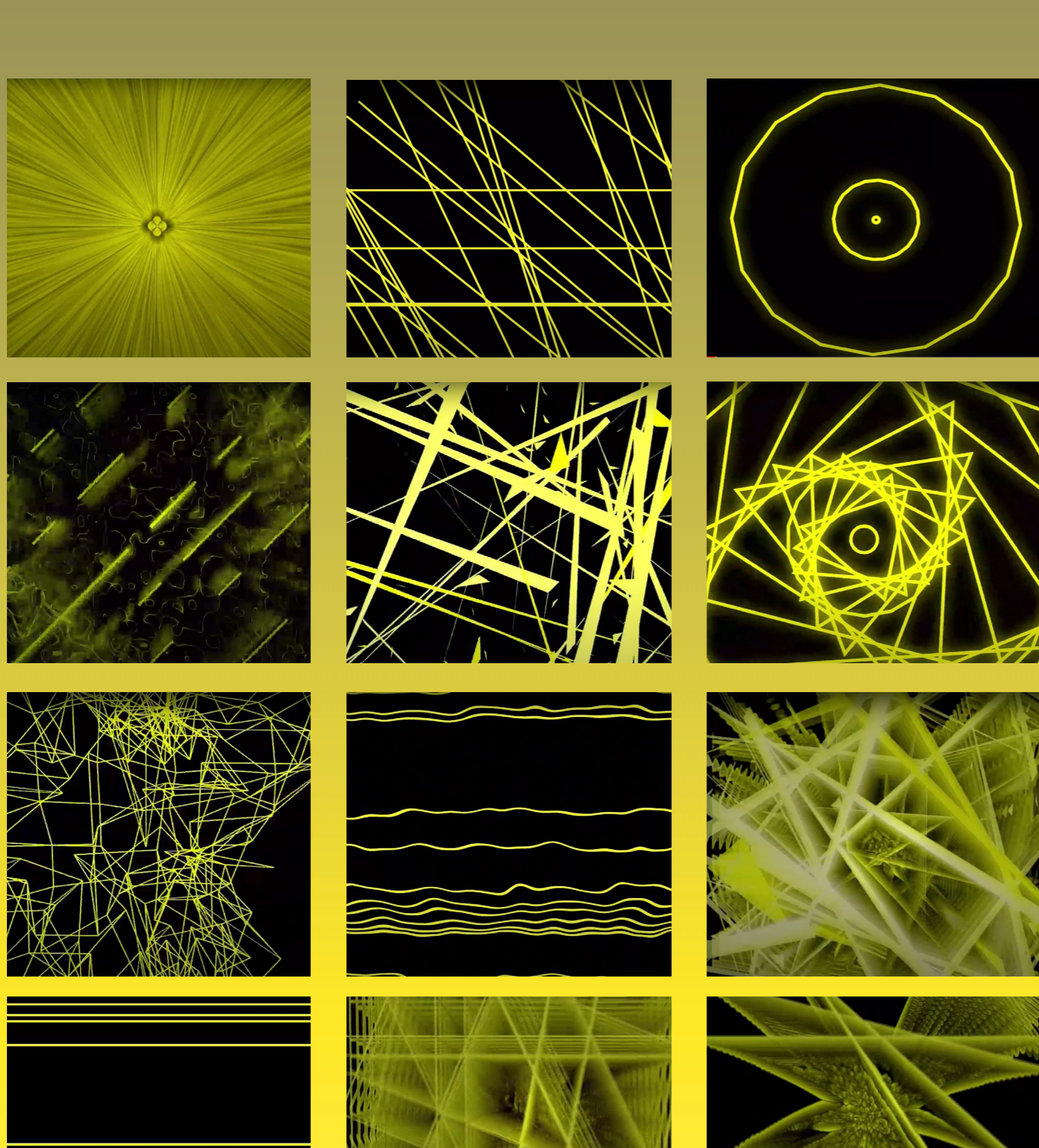
Simultáneamente son acompañadas de un ambiente sonoro monótono. El sonido ambiente se convierte en algo que casi se consideraría molesto.

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.

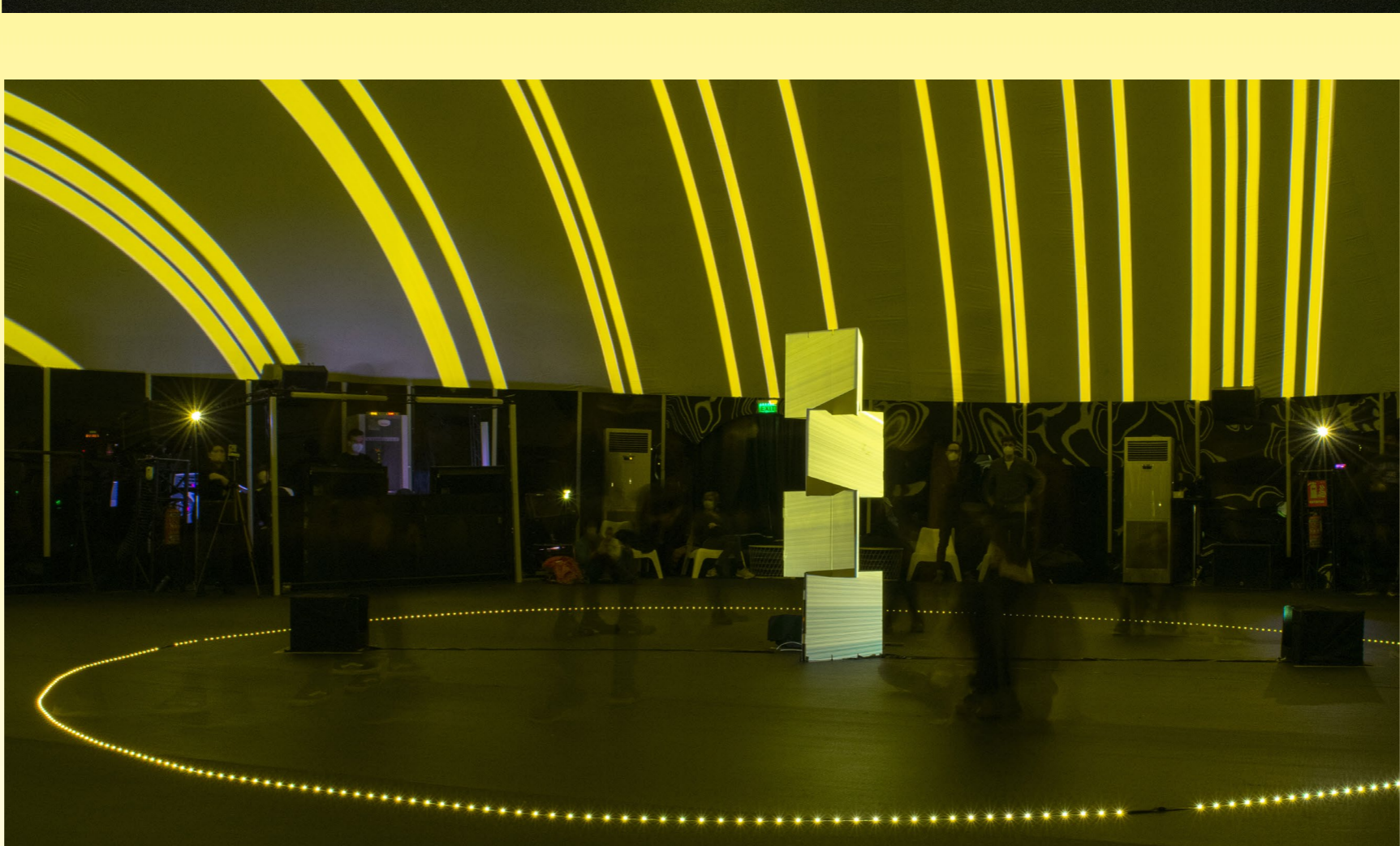
Este estado se caracteriza por líneas curvas y amarillas proyectadas sobre las superficies del domo. Son varios audiovisuales que se repiten generando una gran luminosidad y una sensación de alivio.

Como en el estado anterior estas líneas se visualizarán en el tótem 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.



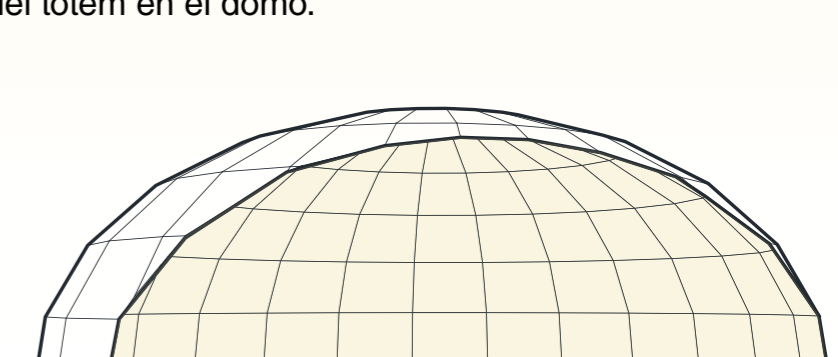
2. CONSTRUCCIÓN ESCENOGRAFÍA.

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



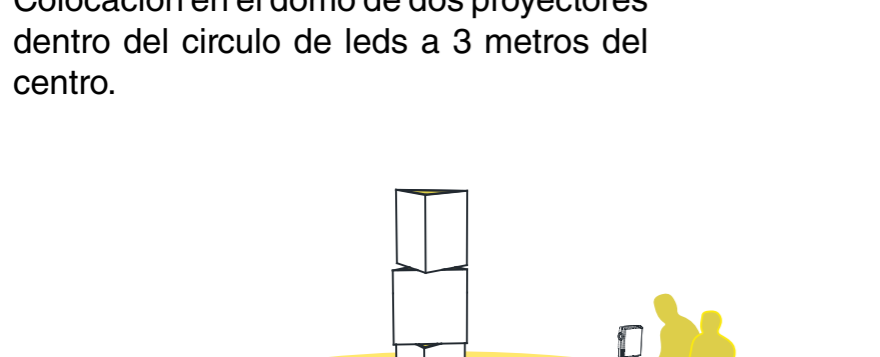
3. COLOCACIÓN DE TÓTEM IN SITU.

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



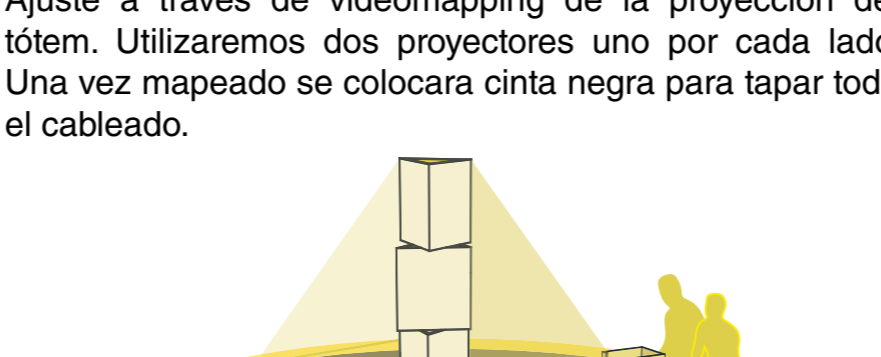
4. MONTAJE DE PROYECTORES.

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



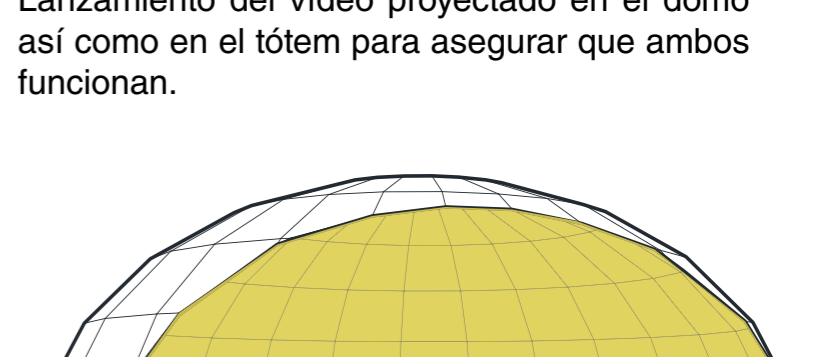
5. MAPEADO DEL TÓTEM.

Ajuste a través de videomapping de la proyección del tótem. Utilizaremos dos proyectores uno por cada lado. Una vez mapeado se colocara 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.

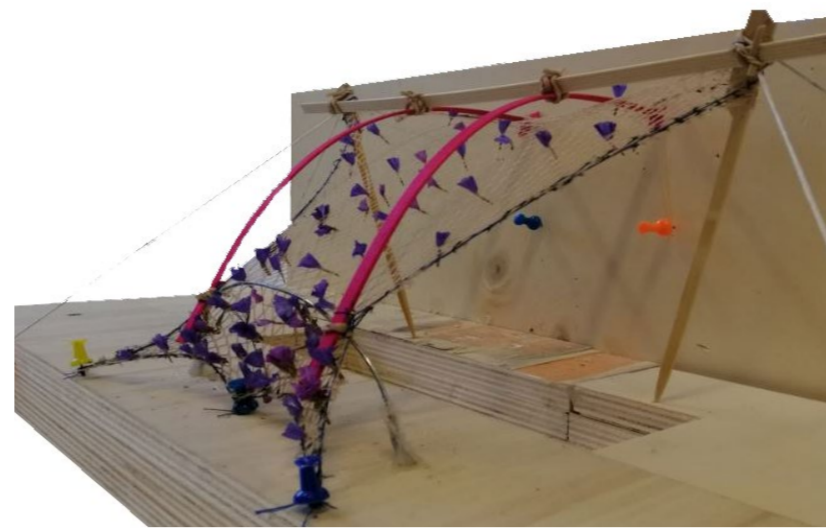
Esto no es una medianera es un proyecto que trata de solucionar los espacios que pocos aprecian.

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

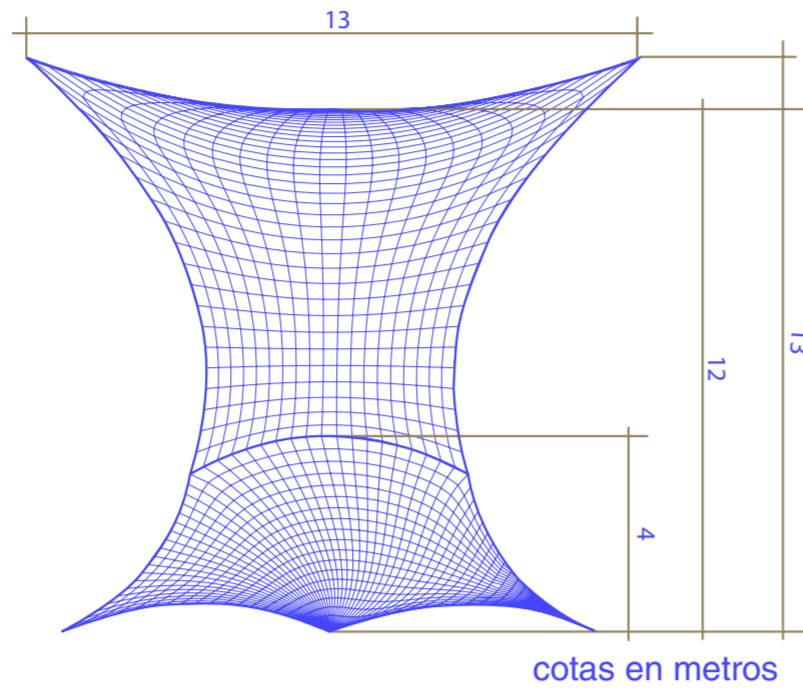
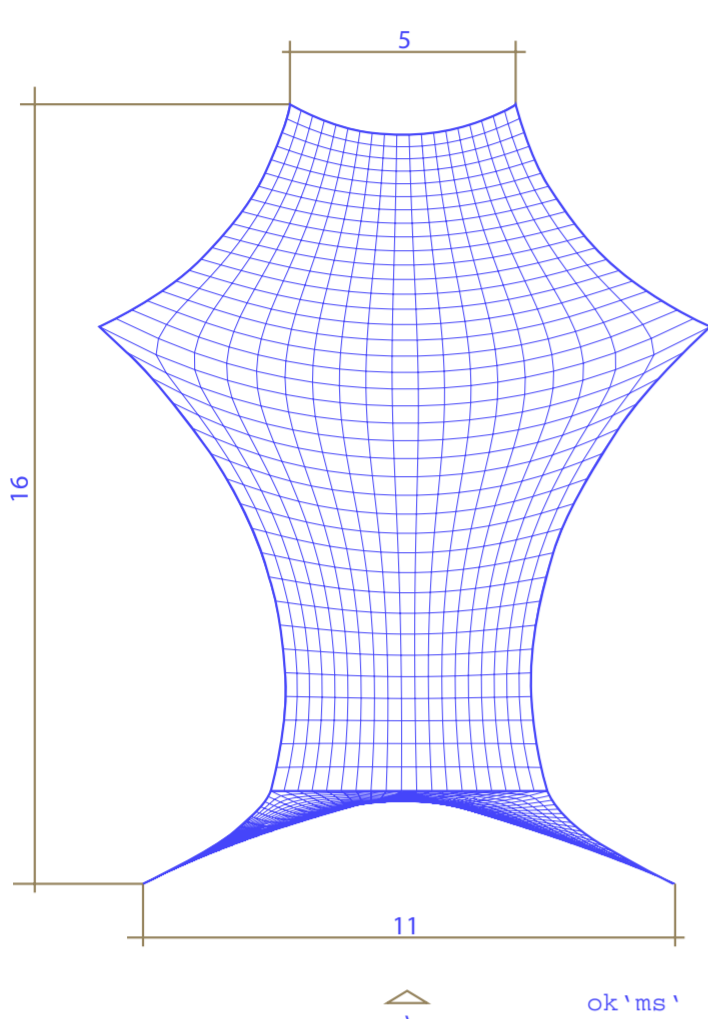
Así pues, esta estructura está pensada para actuar como lugar de crecimiento de un conjunto de plantas frutales y estéticas, gracias a una malla X-TEND

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

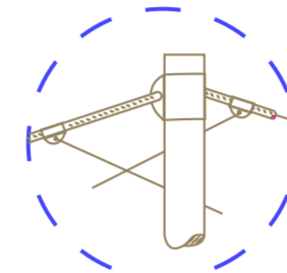
El espacio está tratado como lugar de encuentro de vecinos, que idealmente, tratarán de dar forma a esta " red verde vertical ", mediante un consenso previo donde se decidirá qué plantaciones serían las adecuadas para su uso en la malla.



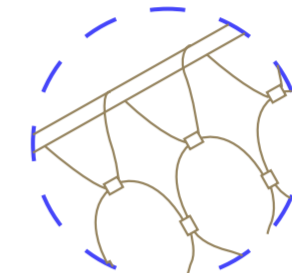
Maqueta para previsualizar los puntos críticos.



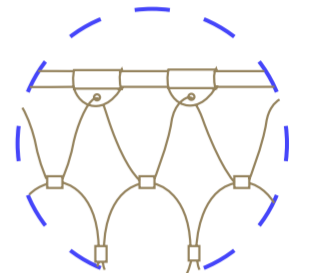
¿CÓMO SE CONSTRUYE?



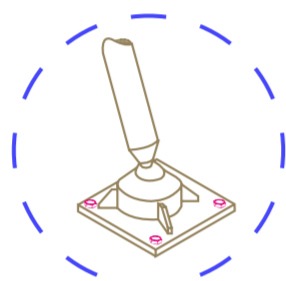
Unión poste-malla-poste-orejeta-cable de borde-orejeta-malla



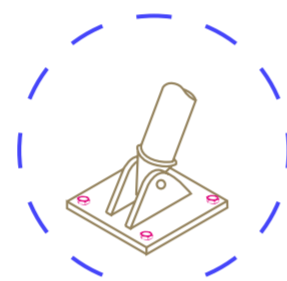
Unión trenzando la malla del cable de borde



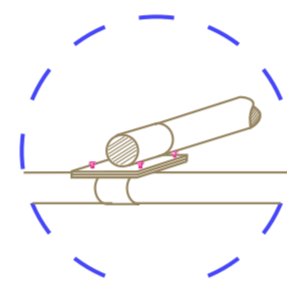
Unión cable de borde-malla
Se usarán orejetas en las esquinas o puntos susceptibles al desplazamiento



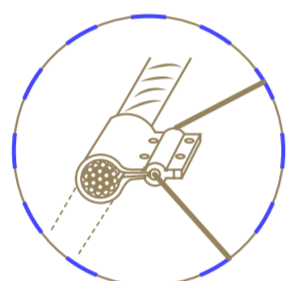
Unión poste-suelo articulación móvil



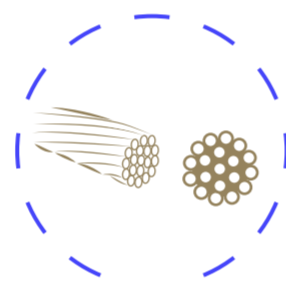
Unión arco-suelo articulación móvil



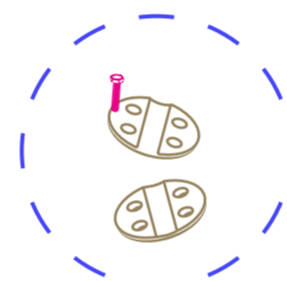
Unión entre postes poste-abrazadera-abrazadera-poste



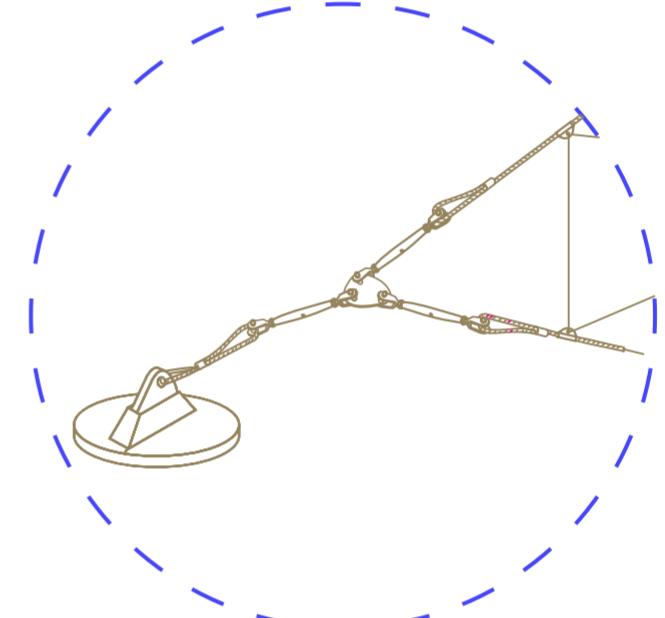
Unión cable de borde-malla



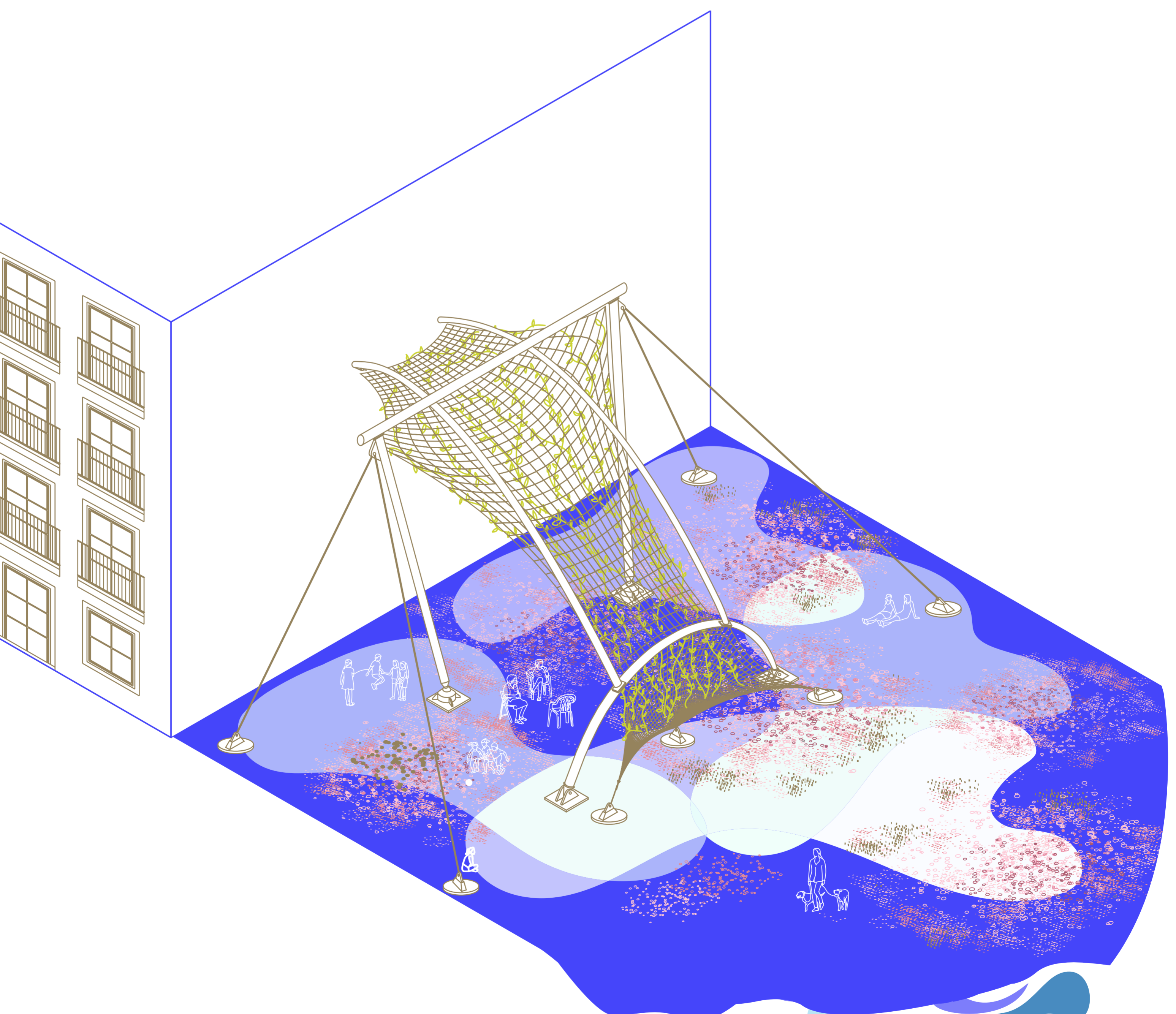
Sección del cable de borde



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.

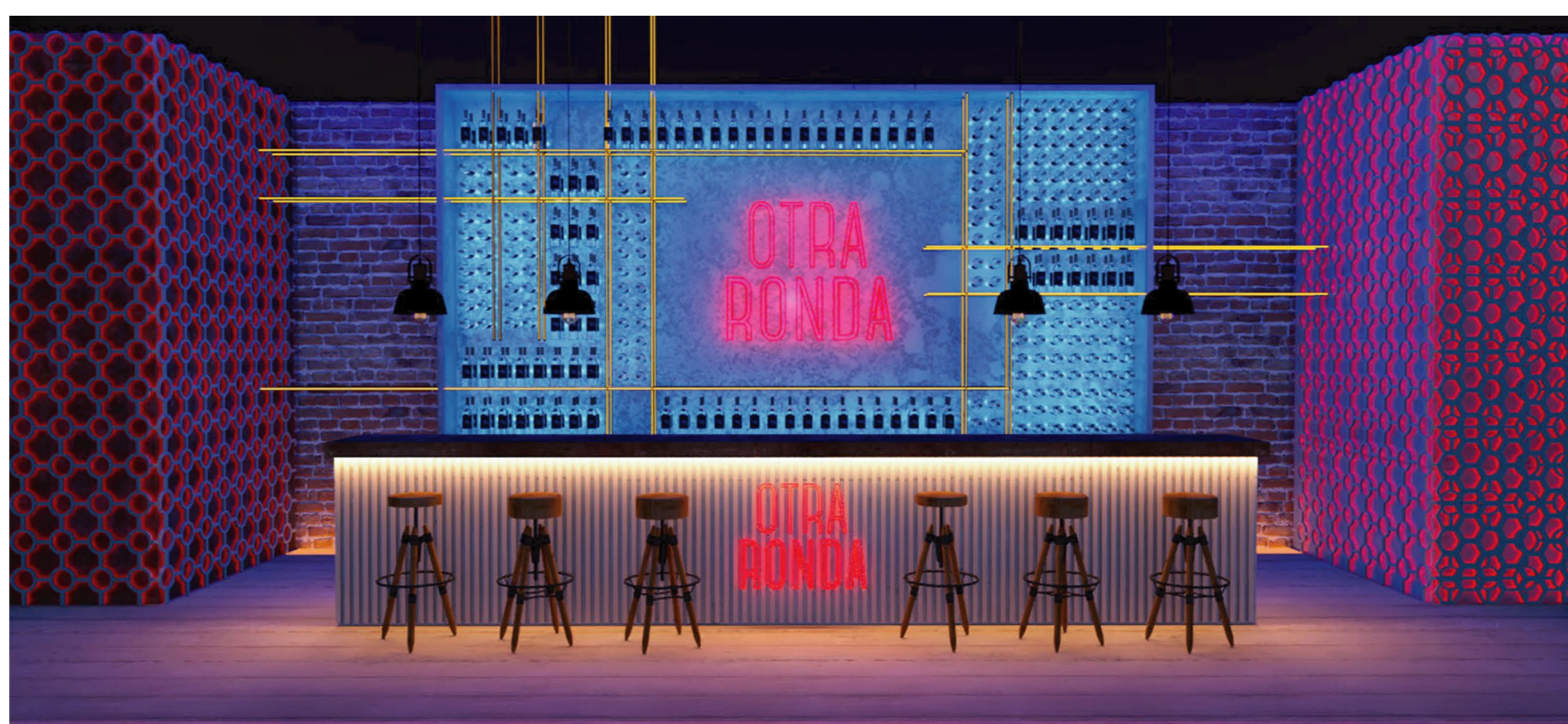
En cuanto a la estética, se busca la cotidianidad de un bar, para dar una imagen más cercana del presentador y los colaboradores.

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.

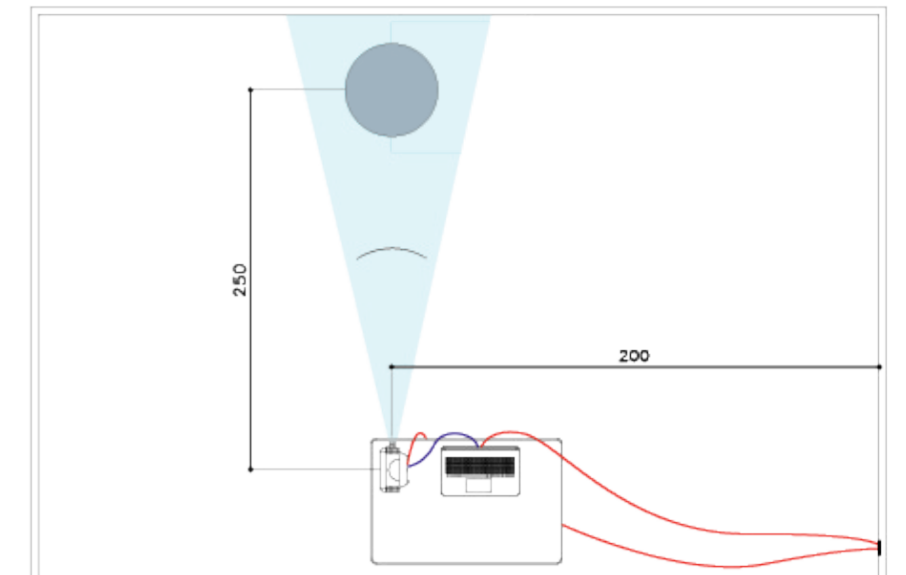
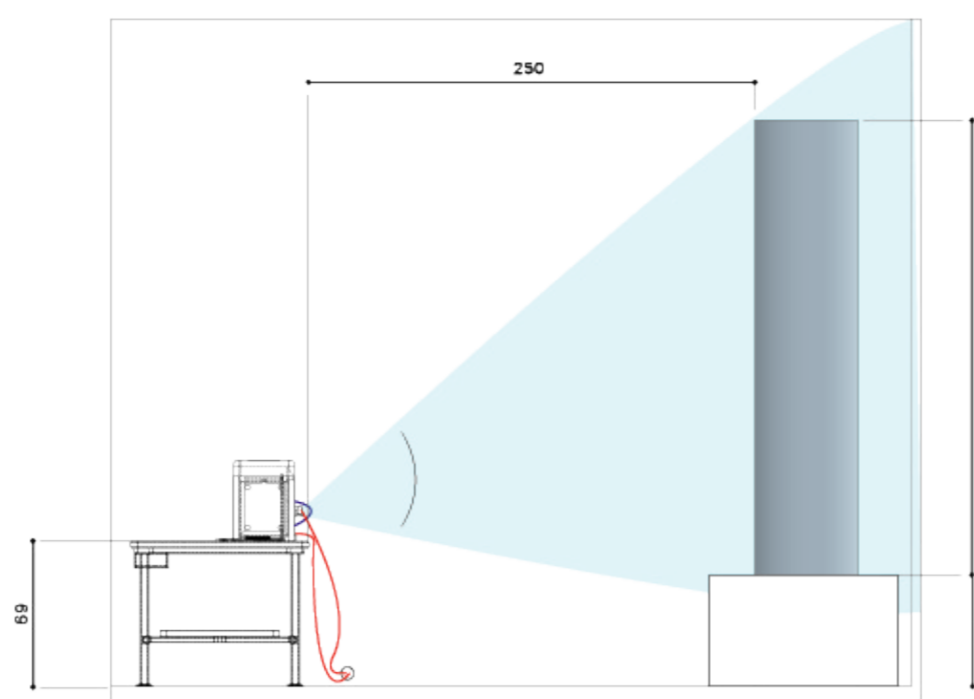
WHAT MAKES AS HUMAN es una vídeo instalación escultórica, realizada a través de la técnica de videomapping sobre un maniquí, intervenido , que explora temáticas relacionadas con los rasgos o características propias del ser humano.

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.

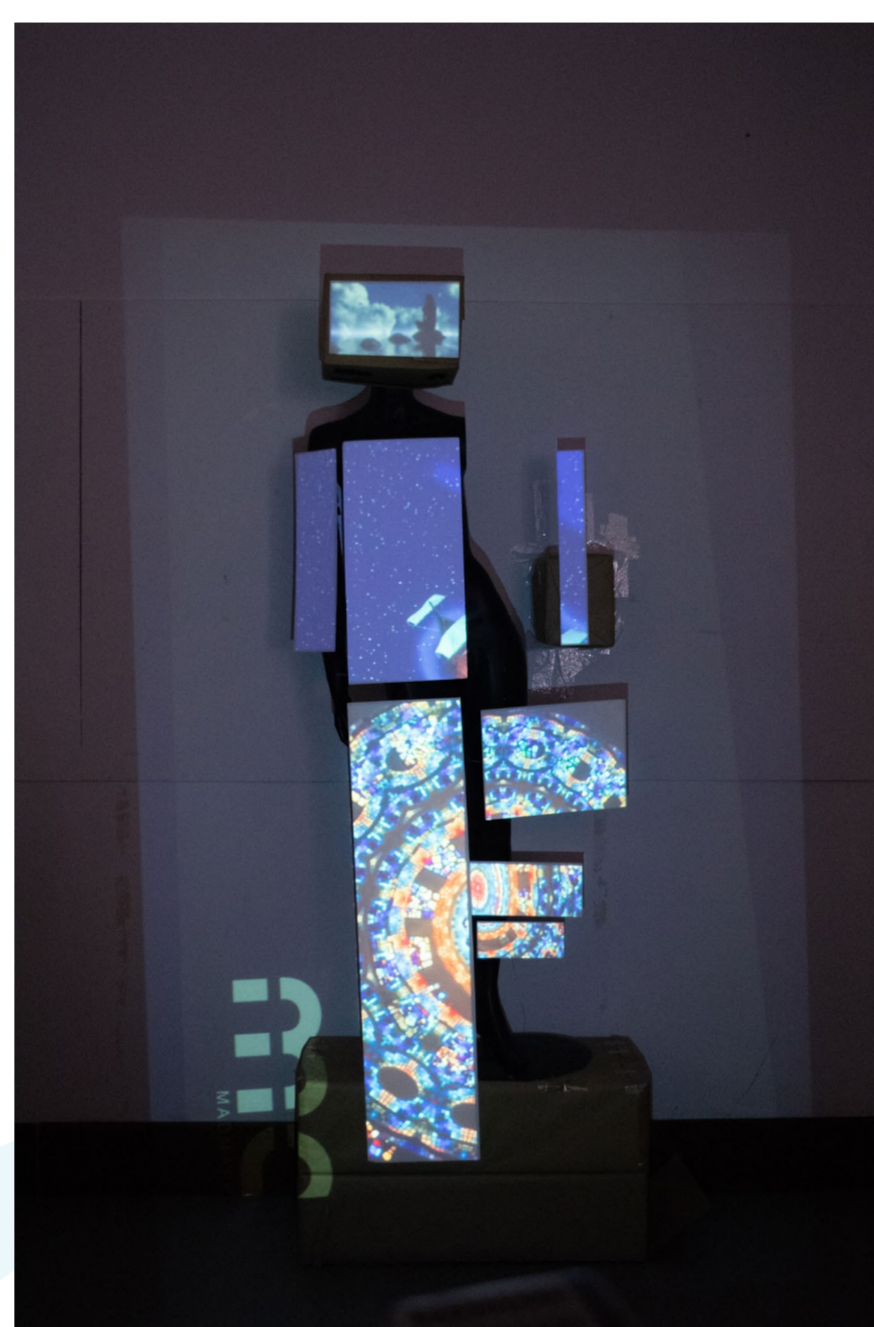
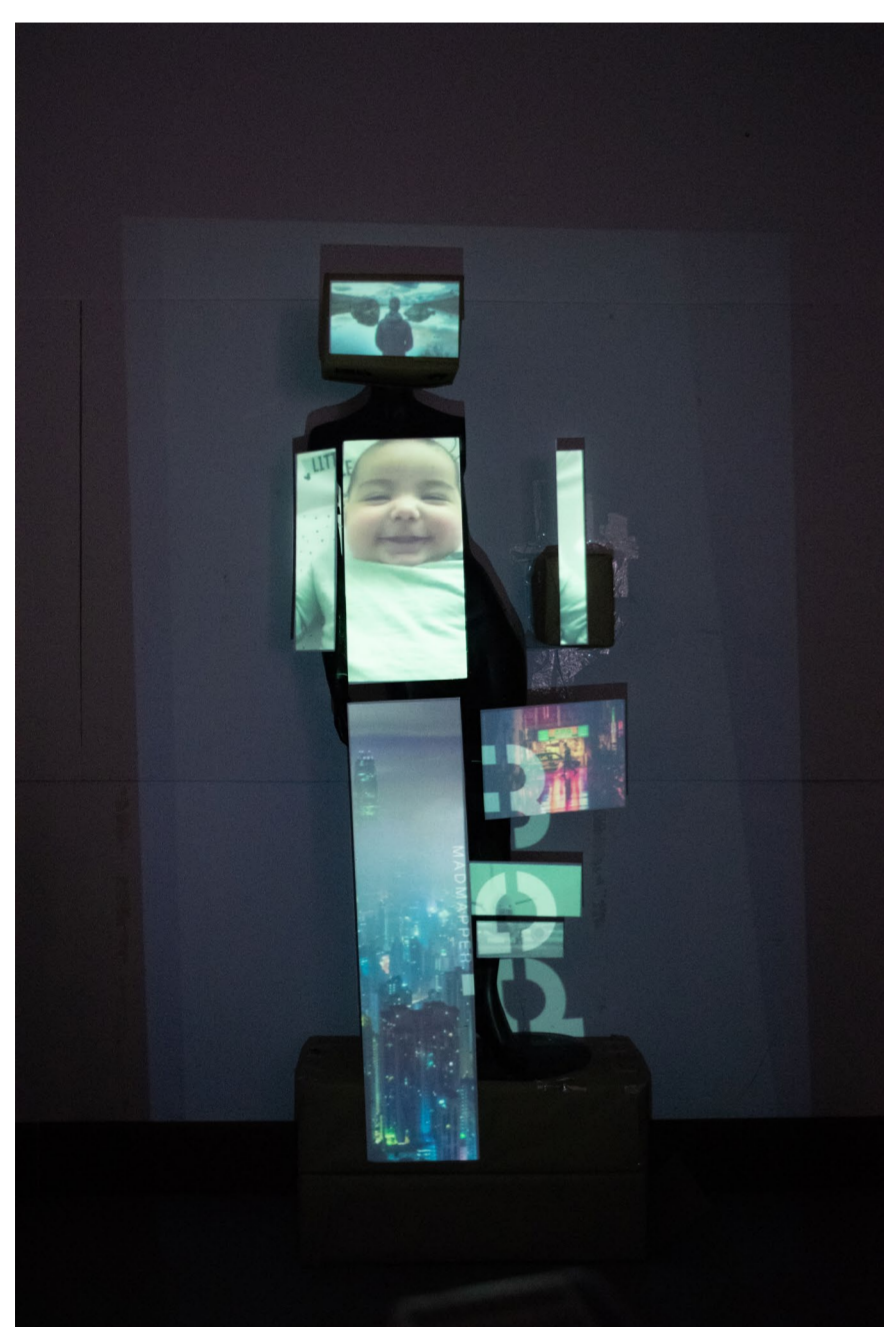
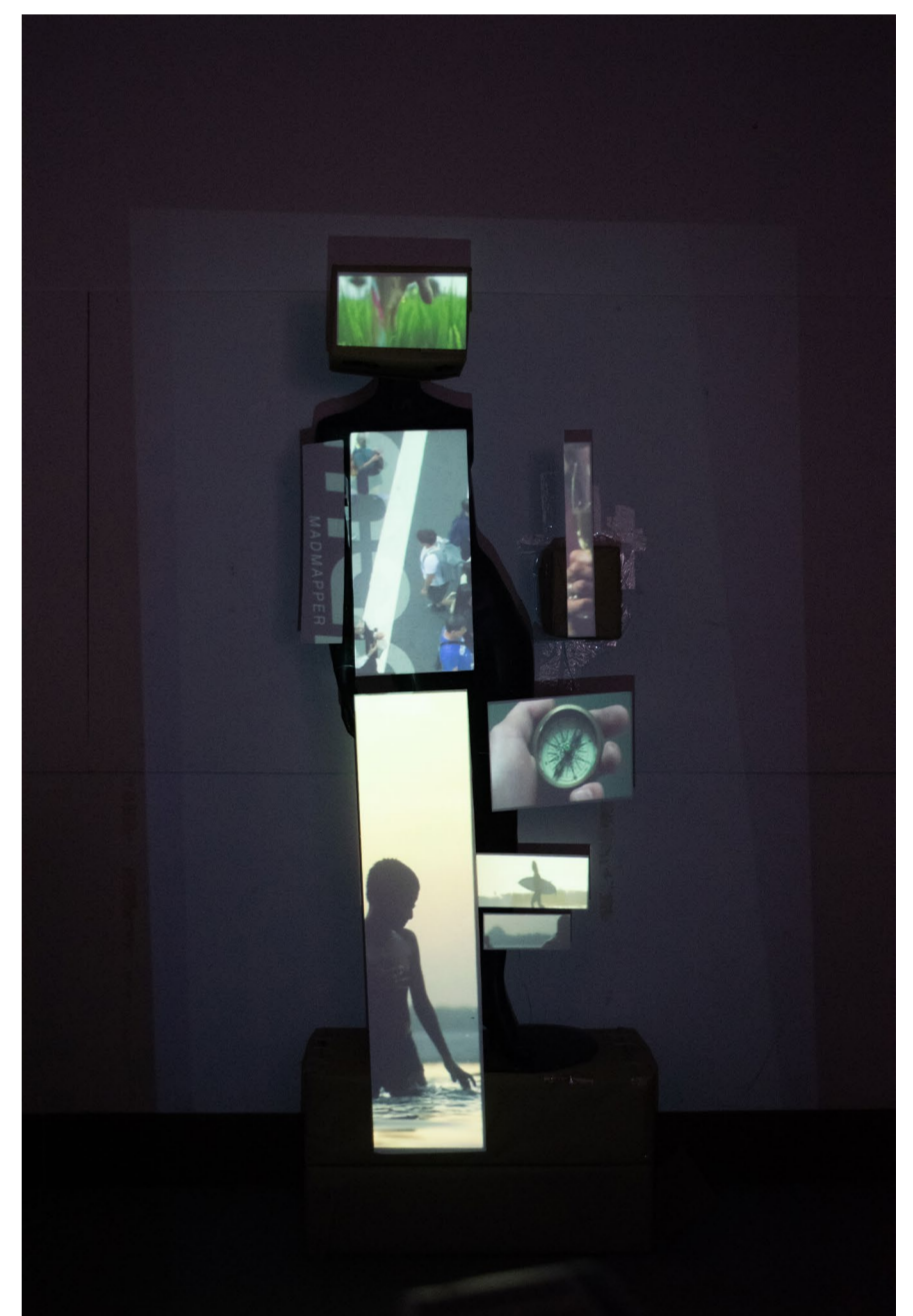
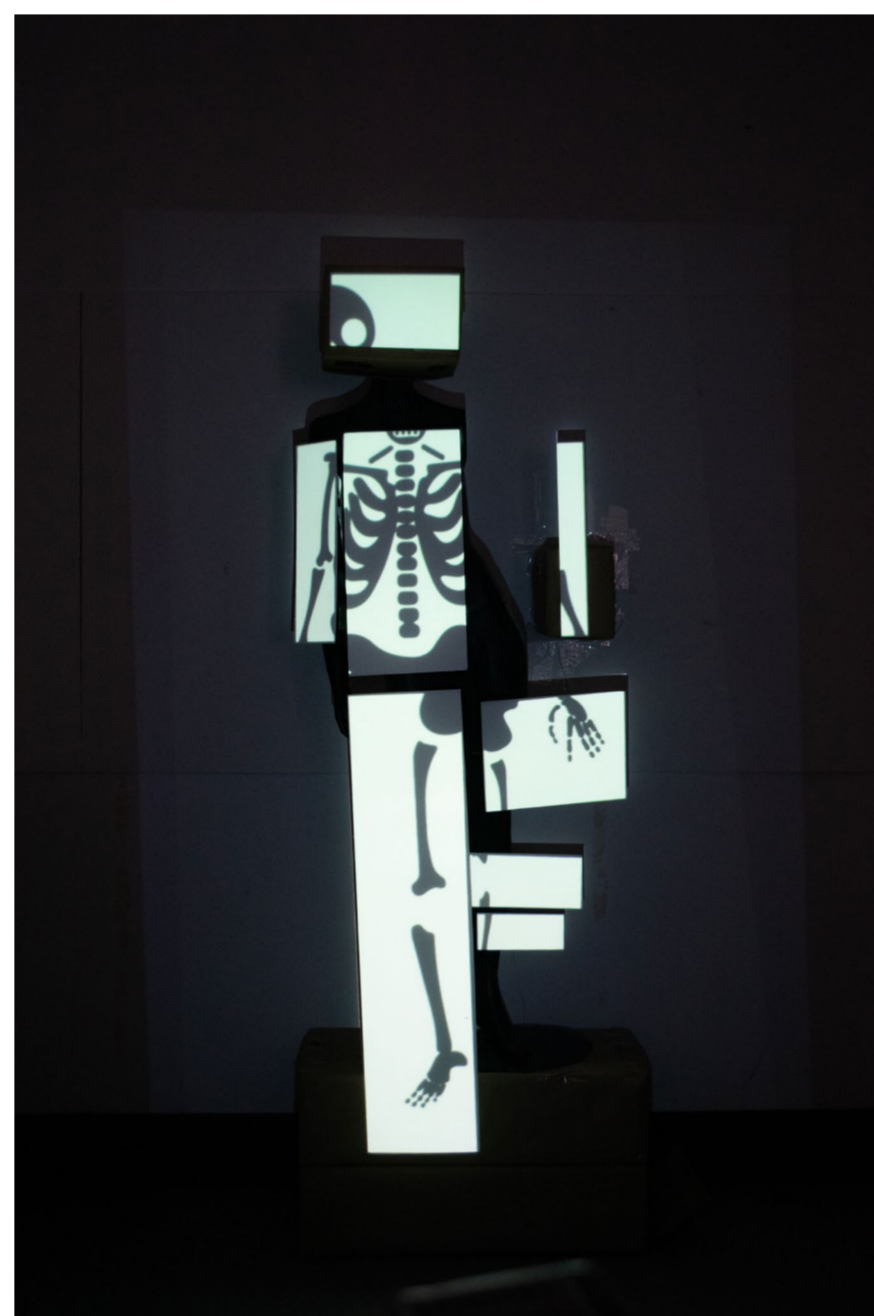
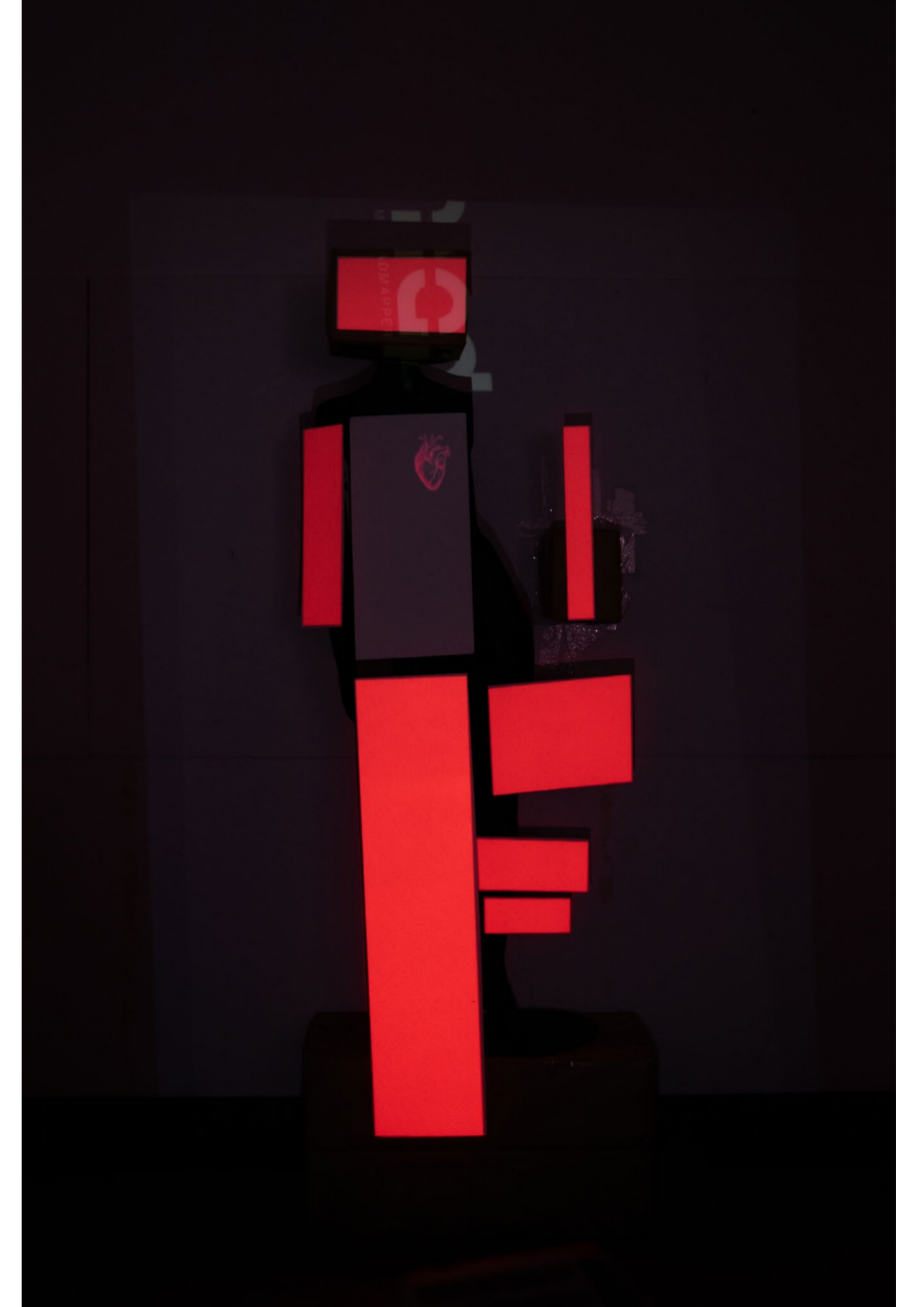
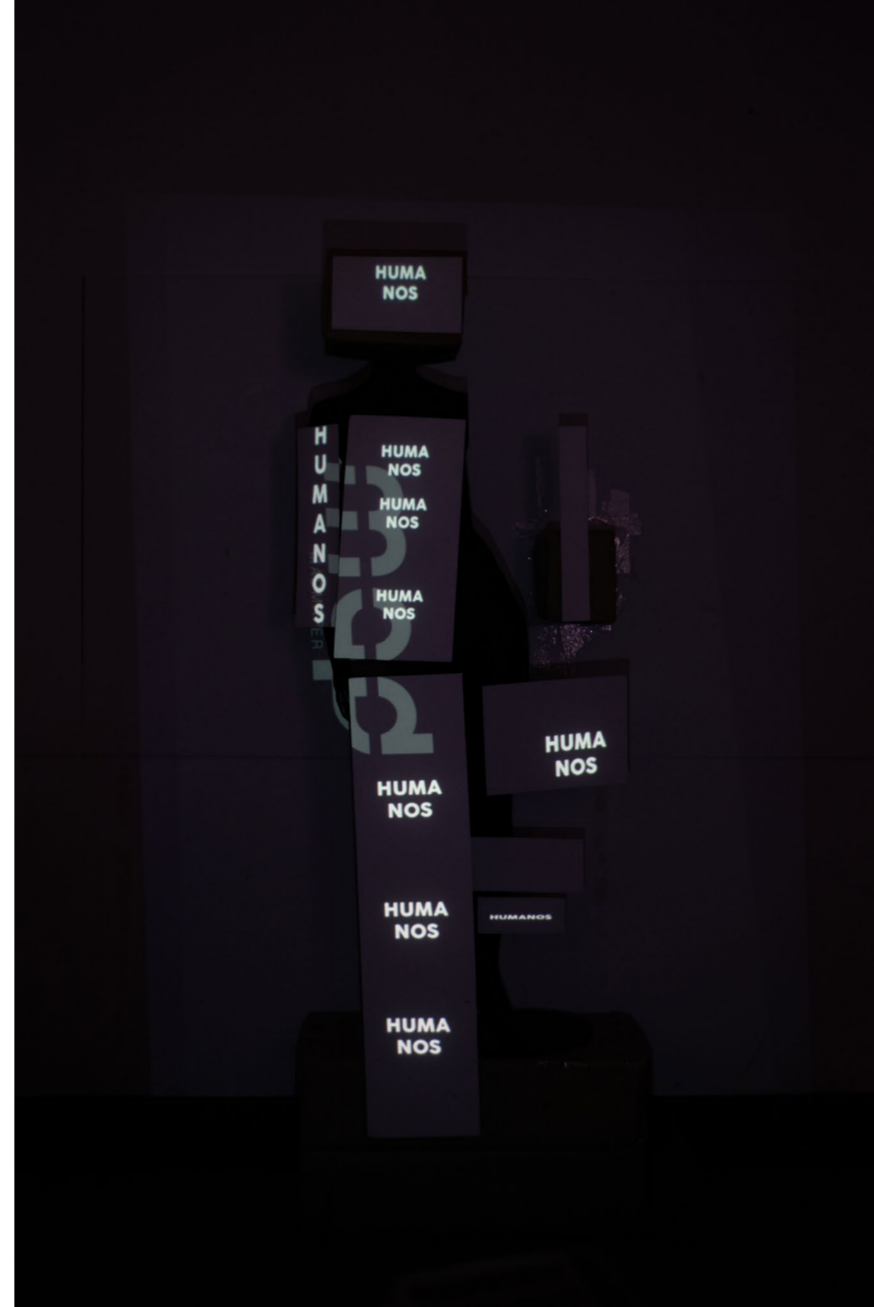
Por consiguiente, la banda sonora que acompaña la instalación está compuesta por la unión y la superposición de las opiniones y los comentarios de las participantes con respecto a este tema. También las representaciones pictóricas que conforman la obra son el resultado de dichas contestaciones. De esta 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



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.

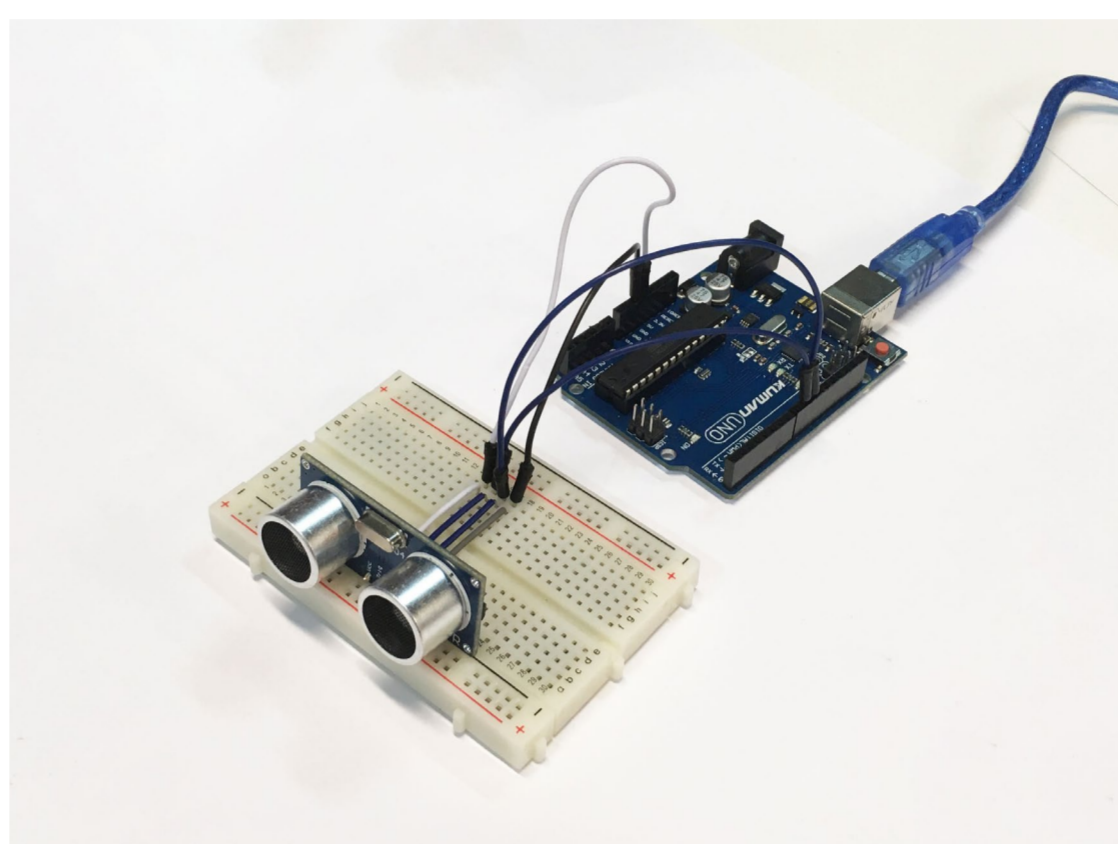
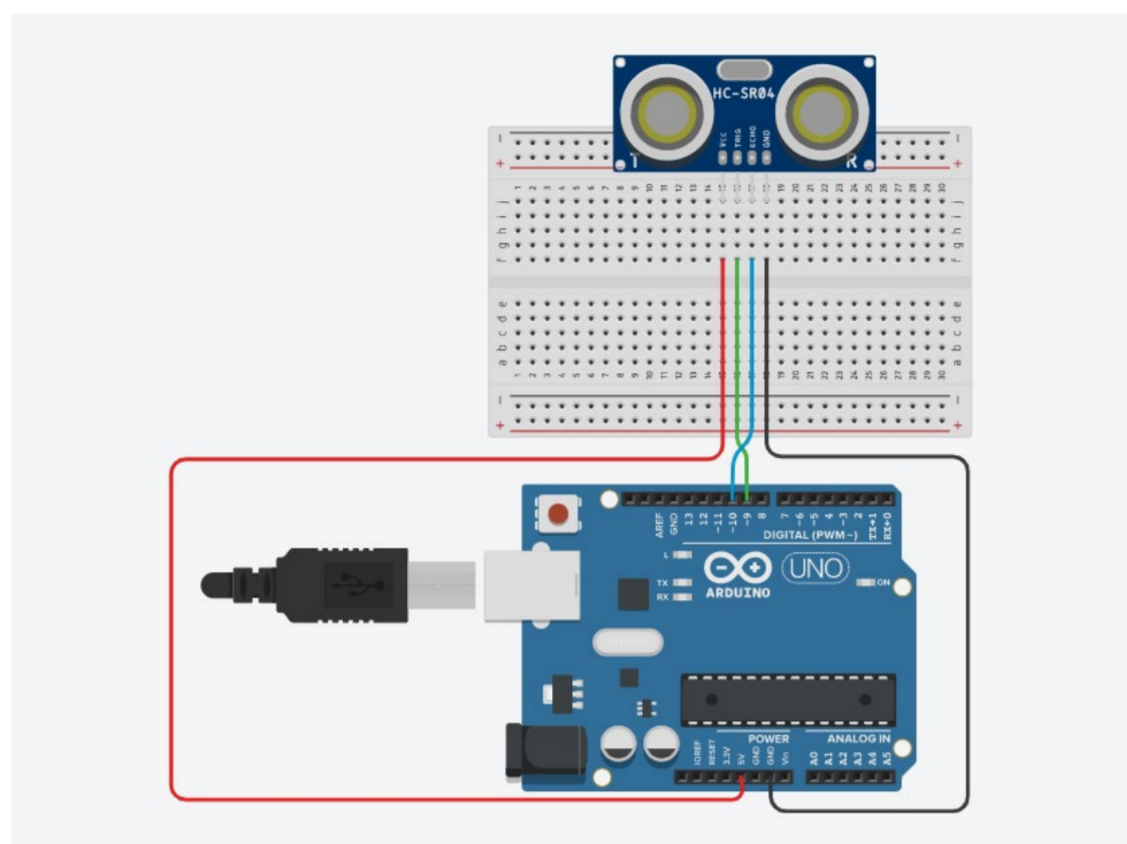
En este proyecto se pretende representar la huella que la actividad del ser humano está dejando en los grandes glaciares de la Tierra.

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, períodos 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 derritiéndose para lograr una mayor inmersión del espectador en la instalación.



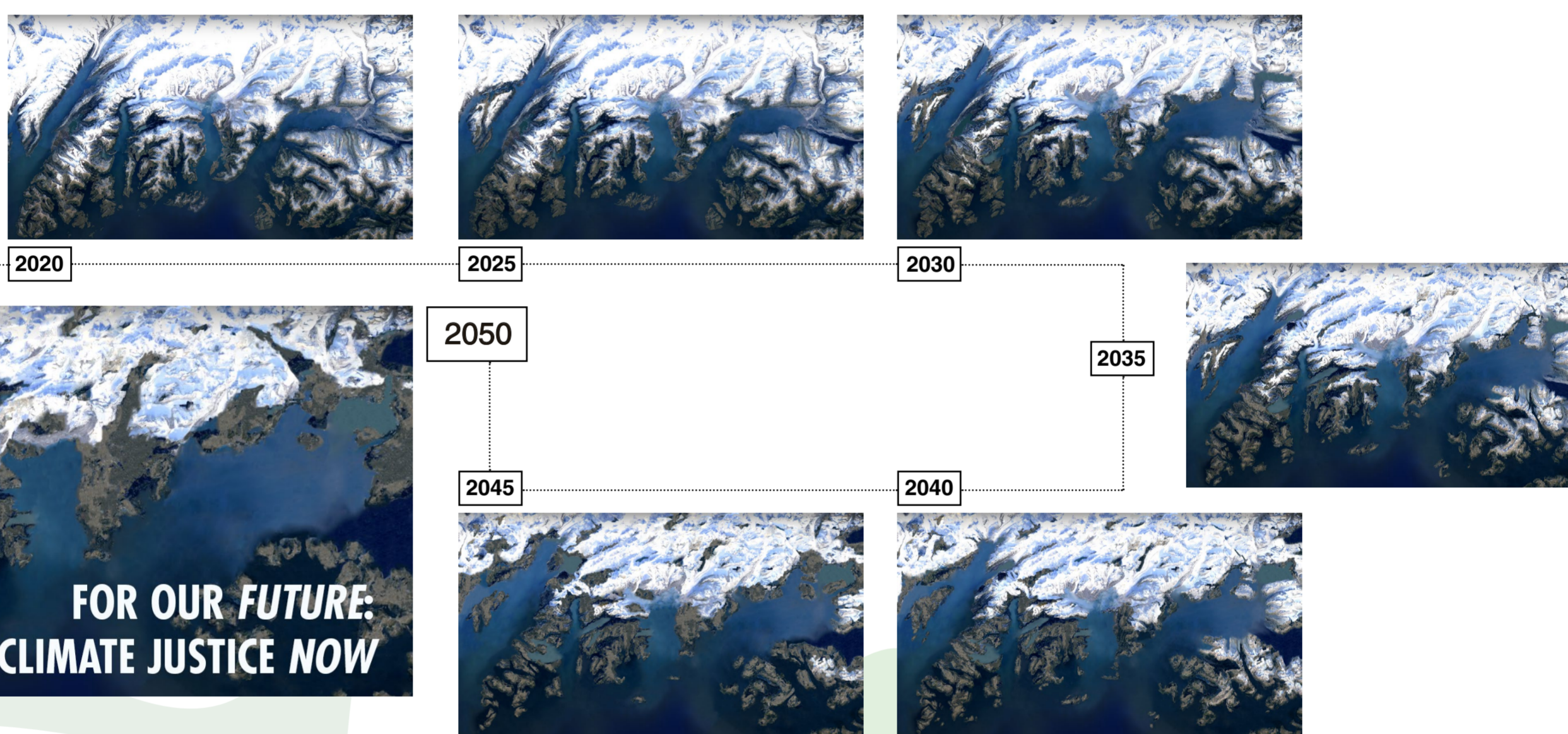
Hardware del proyecto:
Se emplea una placa de Arduino, una protoboard, un sensor de ultrasonidos HC-SR04, y el cableado necesario para conectar el circuito.

Esquema de funcionamiento

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

Mediante Photoshop, se escogió una imagen concreta 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.



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

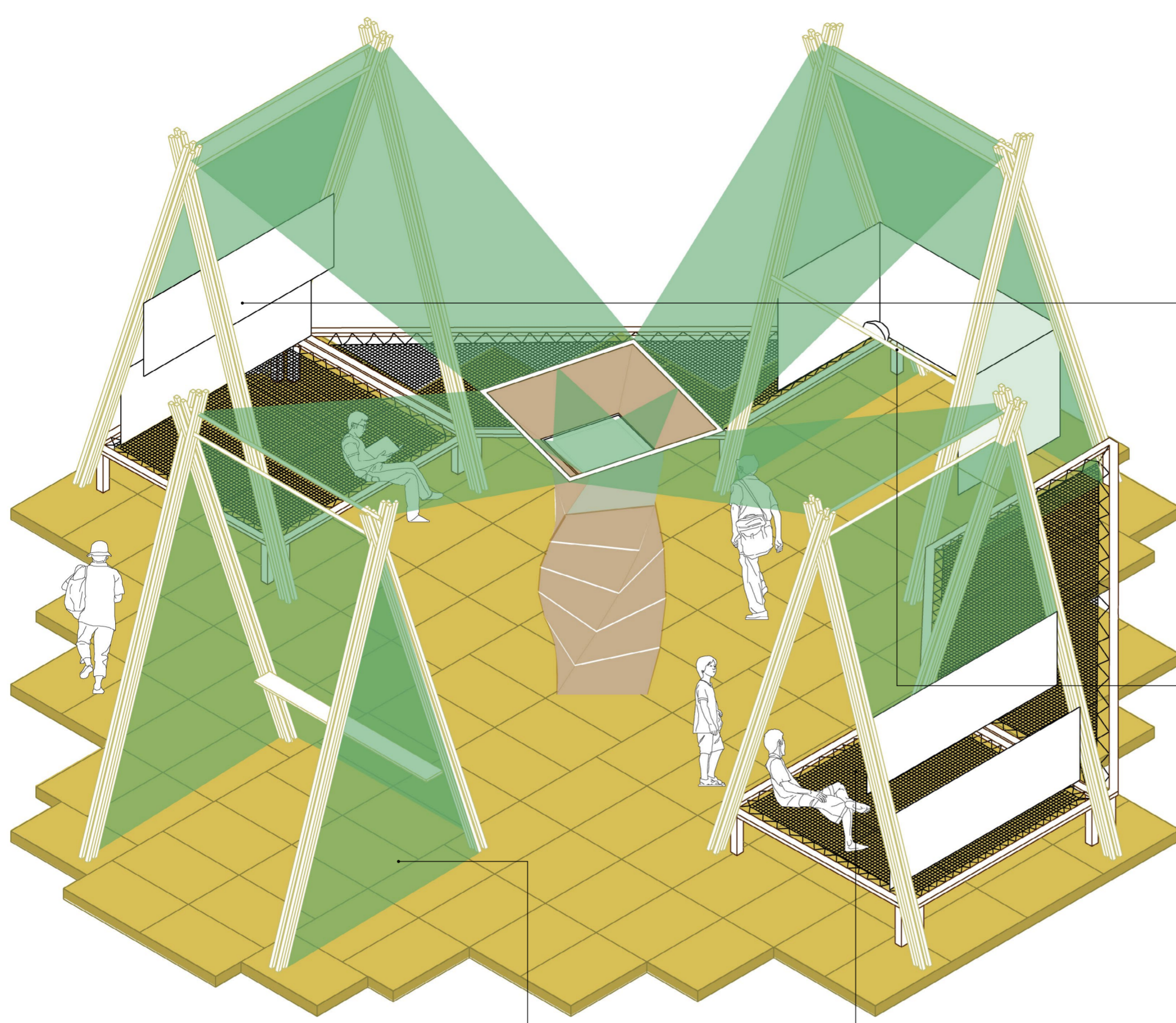
el Keadero

El punto de encuentro que pedía el mundo rural

El Keadero es un lugar de encuentro, lugar para conocer, lugar para quedarse. Un nuevo concepto que nace tras la necesidad de crear un término que reúna el significado de estas dos palabras, Meeting Point, que en principio no presentan ninguna relación entre ellas. Una nueva definición que conmemora la riqueza y variedad del lenguaje del territorio rural.

El keadero es un espacio para el mundo rural. Una nueva forma de interpretar un punto de encuentro. Está pensado para instalarse en las fiestas patronales de esas poblaciones, que generalmente no son tan transitadas, pero no por ello deben prescindir de un espacio que potencie la esencia del mismo. Una instalación realizada para llamar la atención a todos los visitantes de estos festejos e invitarlos a que la disfruten, mientras que paralelamente funcione como herramienta pedagógica capaz de contar esa esencia que constituye la población, y la diferencia del resto de poblaciones circundantes.

El espacio se distribuye en un total de 4 estadios, que se corresponden con las 4 partes que conforman la cultura de una determinada población. Como elemento unificador y originador del lugar, aparece un tótem en el centro de la instalación, que conecta los 4 espacios y se establece como origen de los mismos.



ESTADIO 1 Lenguaje

En él, se expone el vocabulario que caracteriza a la población donde el Keadero se instale. Para la recopilación del mismo, es necesario un trabajo de campo con la población del pueblo, para reunir el vocabulario popular y con el que los habitantes se sientan protagonistas. El diseño de la estructura sigue la línea de un formato expositivo, para poder presentar este glosario de términos. La zona expositiva se resuelve con dos fragmentos de lino ecológico de 1x3 m.

ESTADIO 3 Mitos

Este estadio funciona usando una estrategia representativa. Se pretende exponer hasta 3 historias o mitos que hayan ocurrido tanto en la población en cuestión, como en los territorios circundantes. Una vez recopiladas, se utiliza también el lino serigrafado para mostrar estas leyendas, que quedarían representadas mediante una ilustración. Estas leyendas se reproducirán por medio de un altavoz. Serán, una vez más, los habitantes, los que personificarán estas historias, ya que serán sus voces las que narren las historias recopiladas.

ESTADIO 2 Historia Cultural

El segundo estadio es el que habla sobre la historia cultural. En él, se mostrarán una selección de fotografías que muestren acontecimientos importantes del pueblo en cuestión. Las telas que cuelgan en los perfiles expondrán, según la cantidad de material recopilado, una serie de fotografías más una pequeña narración de apoyo, hasta un total de 6 hechos. El proceso de recopilación de estos testimonios es el mismo a seguir que en el estadio 1.

Este último estadio queda resuelto adoptando la forma de un escenario. En él, se organizarán talleres que descubran las costumbres y formas de vida de la población. Además, puede funcionar paralelamente como espacio donde realizar algunos de los actos programados en el calendario de festejos del lugar.

ESTADIO 4 Costumbres

Ficha técnica. Resumen

Para facilitar la producción del mismo, el diseño está pensado para simplificar al máximo tanto los materiales como el proceso de montaje. Así la superficie que funciona como suelo queda resuelta por 140 europalets estandarizados. Forma una superficie simétrica, a la que se ensamblan los estadios y el tótem.

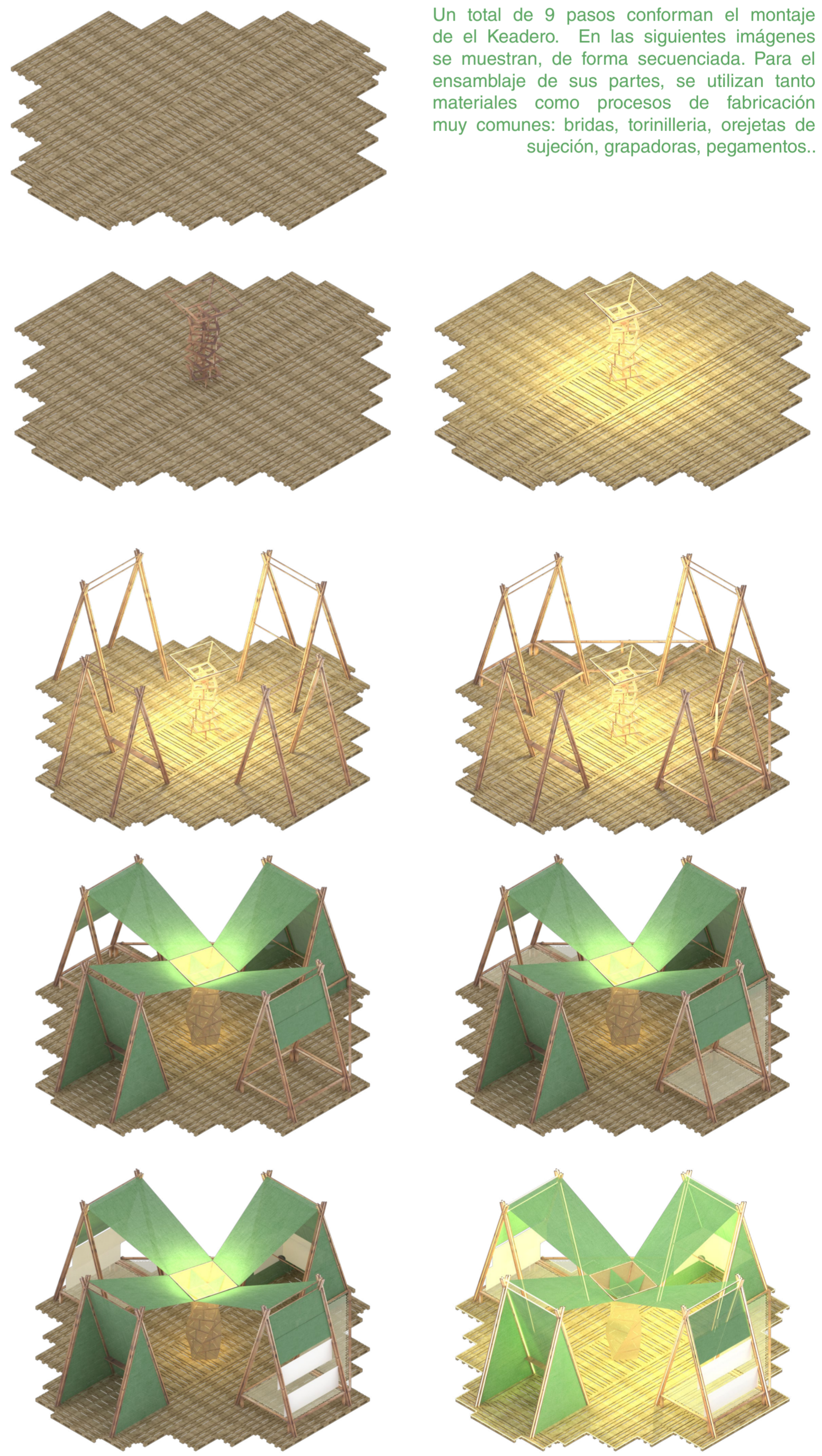
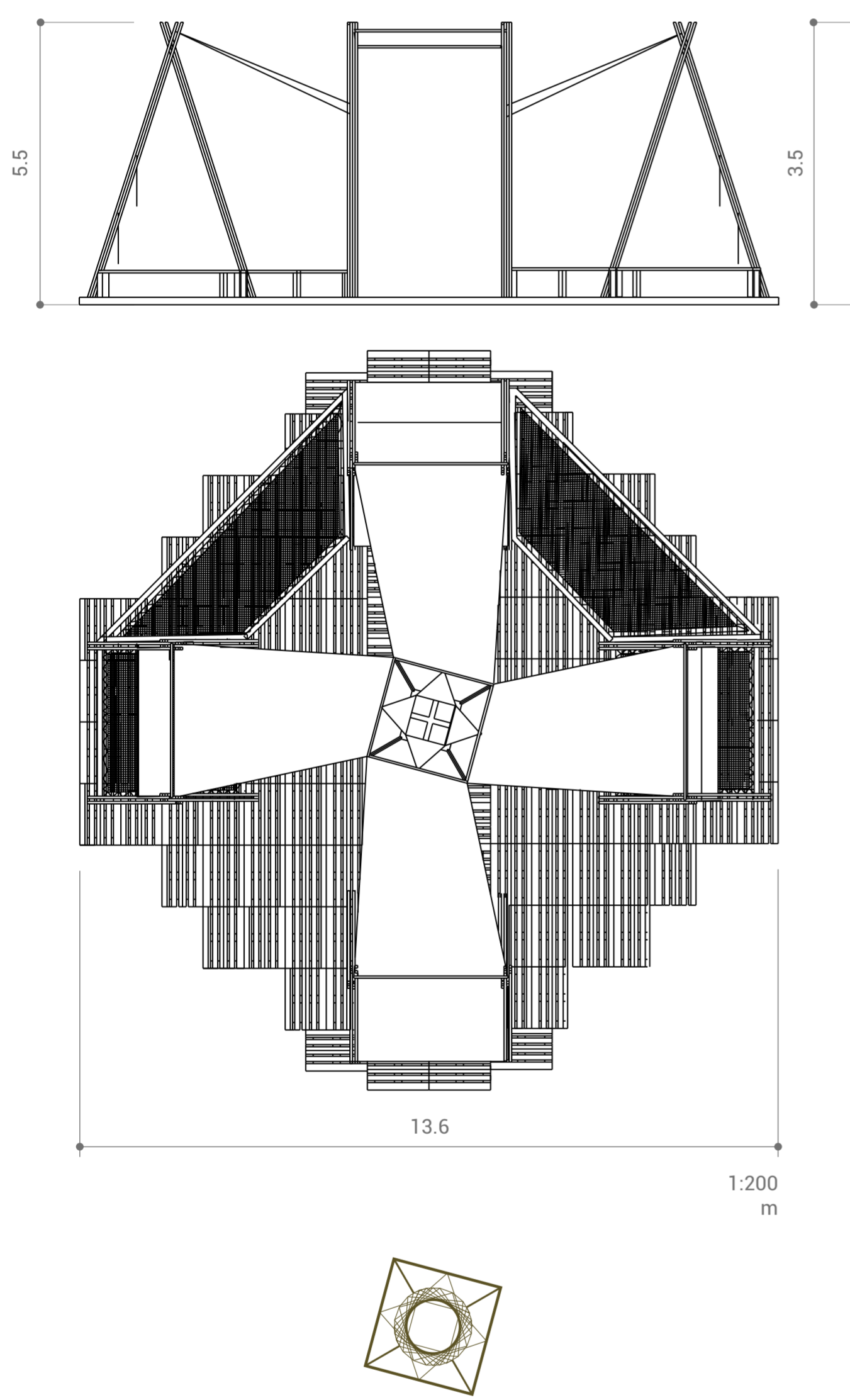
Los estadios y el tótem están contruidos en madera de pino rojo, con tratamientos para condiciones exteriores.

Los recubrimientos están formados por tejido Dekosilk, 100% de seda y semitransparente. La función principal de los mismos es de crear los diferentes ambientes, y de proporcionar volumetría a la instalación, que se desarrolla adoptando una forma similar a un árbol.

Proceso de montaje

Un total de 9 pasos conforman el montaje de el Keadero. En las siguientes imágenes se muestran, de forma secuenciada. Para el ensamblaje de sus partes, se utilizan tanto materiales como procesos de fabricación muy comunes: bridas, tornillería, orejetas de sujeción, grapadoras, pegamentos..

Vistas generales de la instalación



Render de la propuesta. Escena nocturna

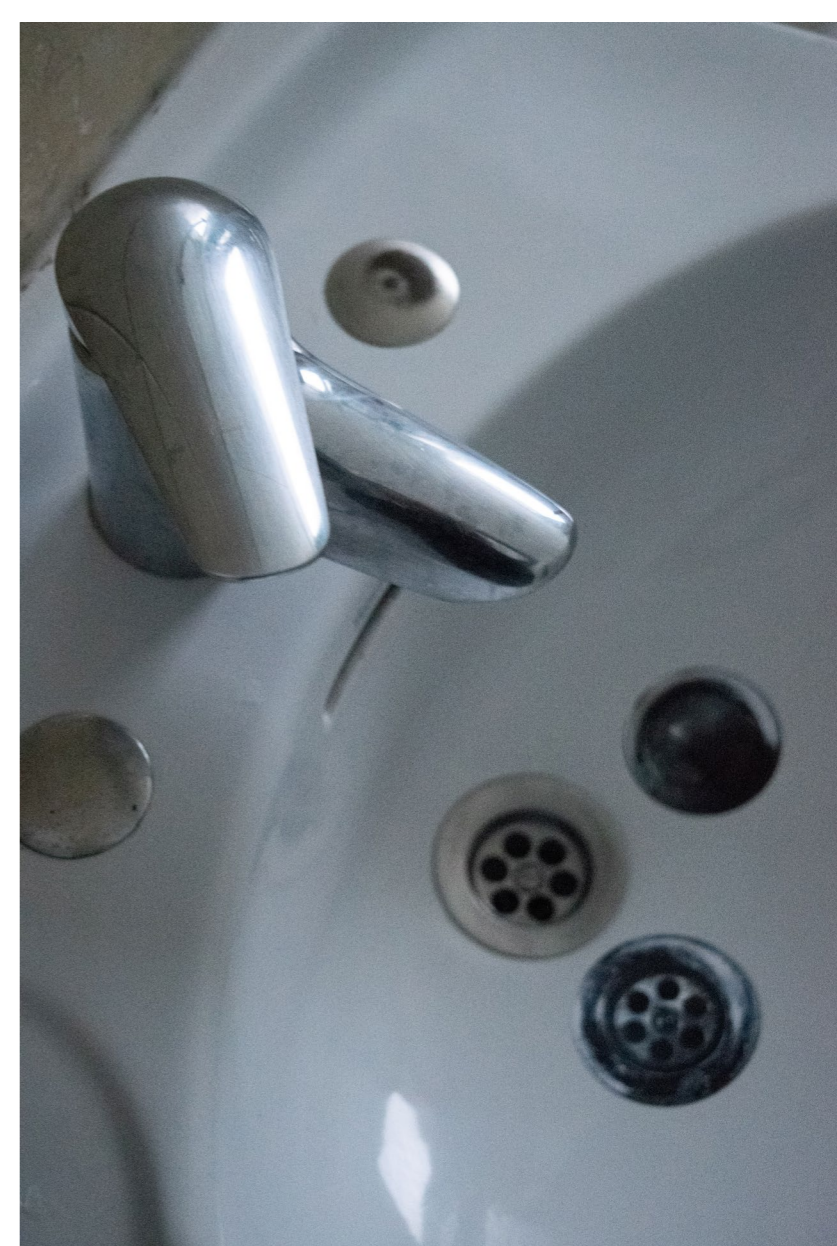
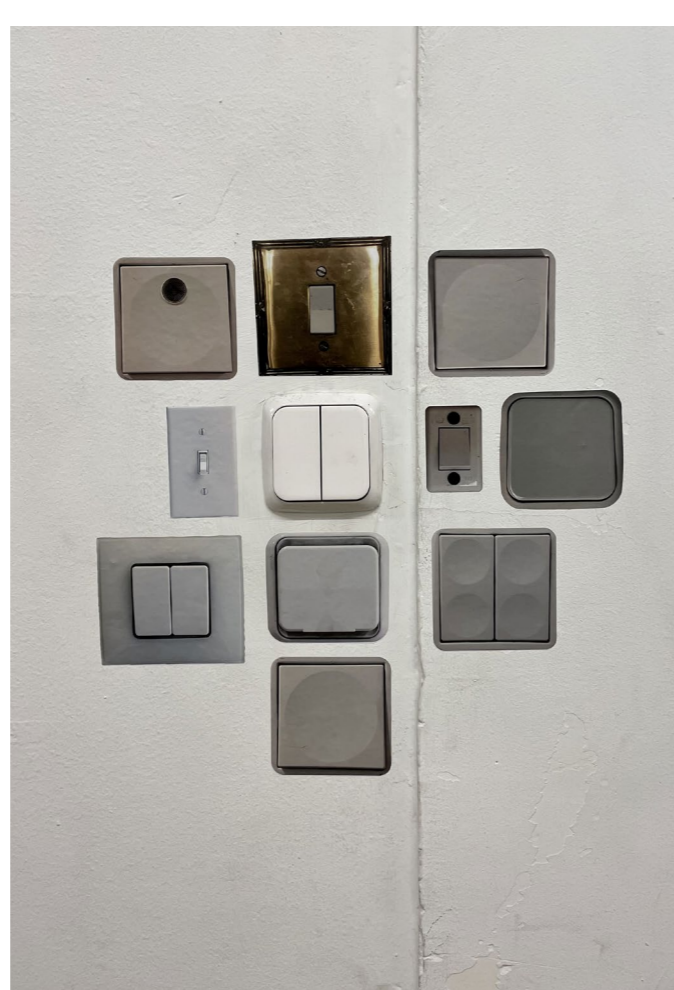


NUEVAS MANERAS DE VER

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 pretende 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

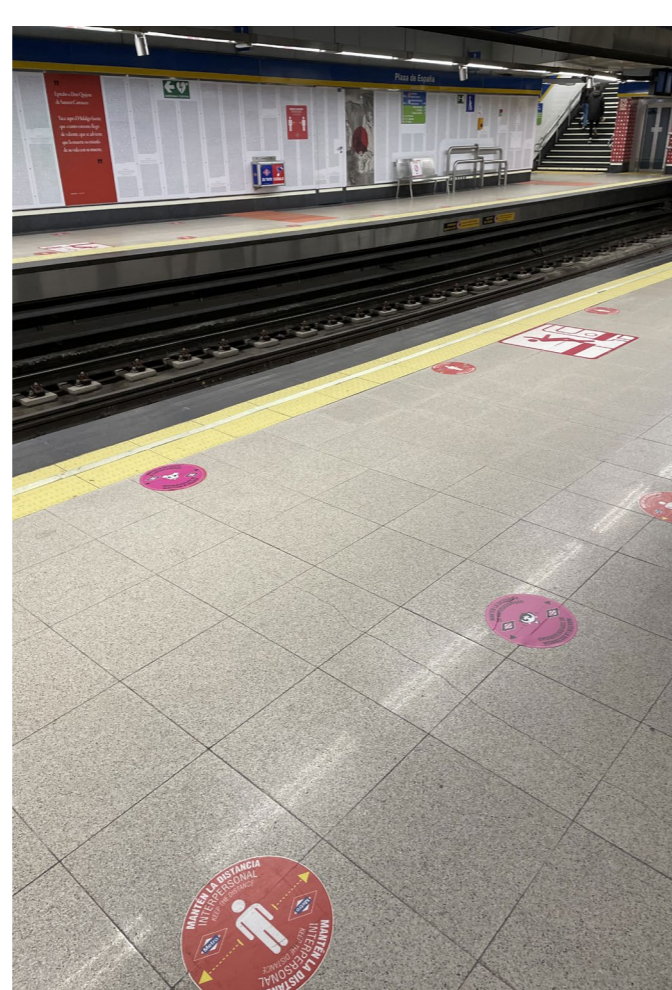


INTERVENCIÓN 2 Hackeo de señales

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

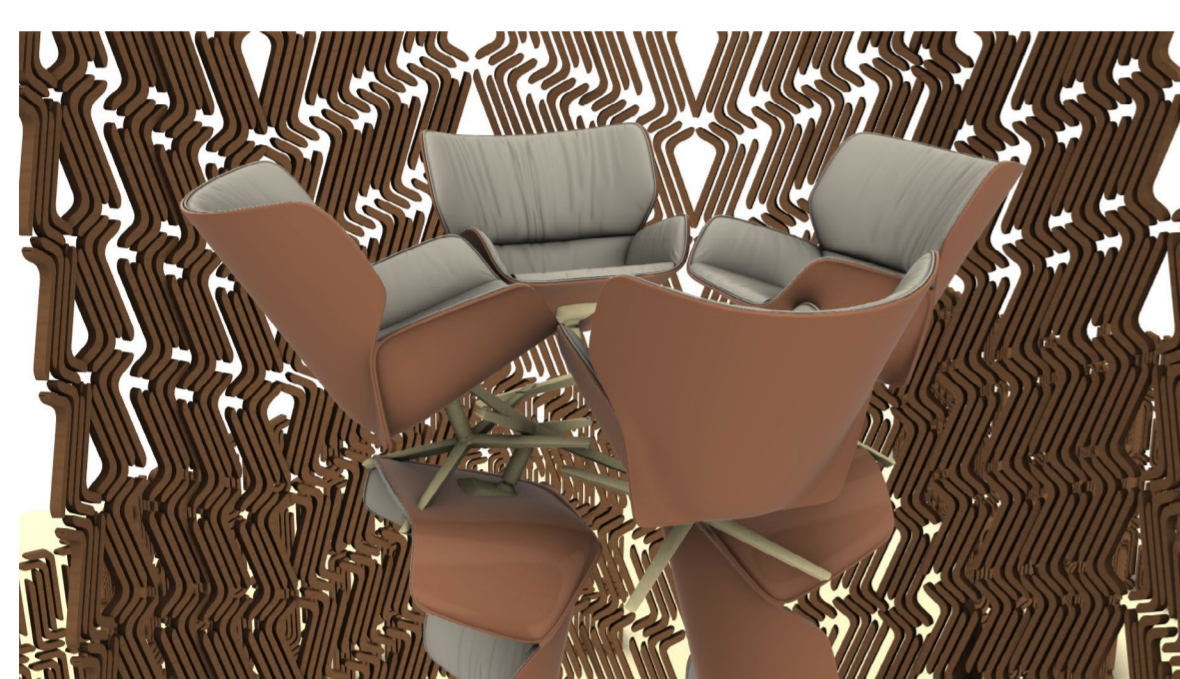
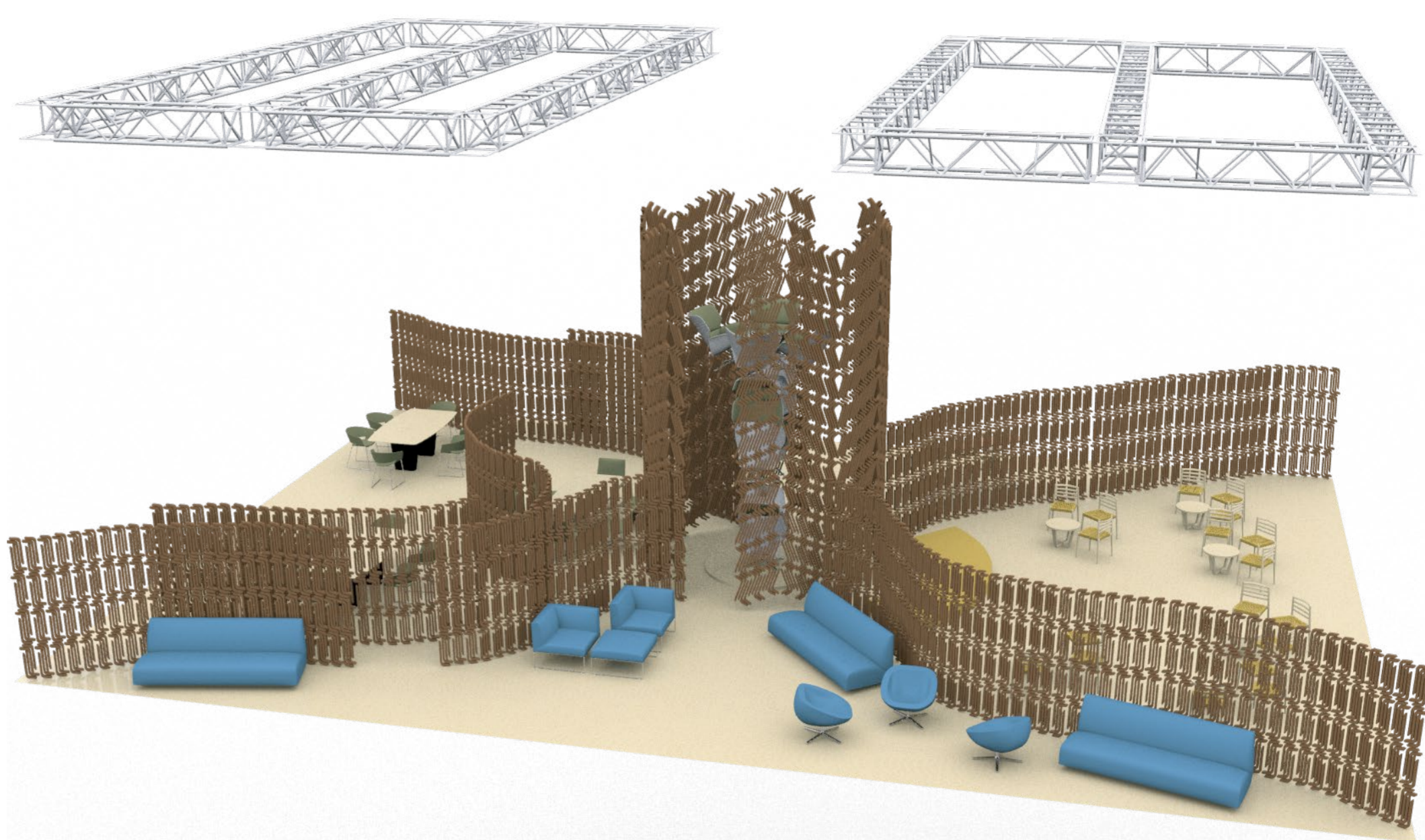
La propuesta se centra en dar a conocer la nueva línea en la que la marca está desarrollando su trabajo, dando importancia a cada detalle de la pieza.

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

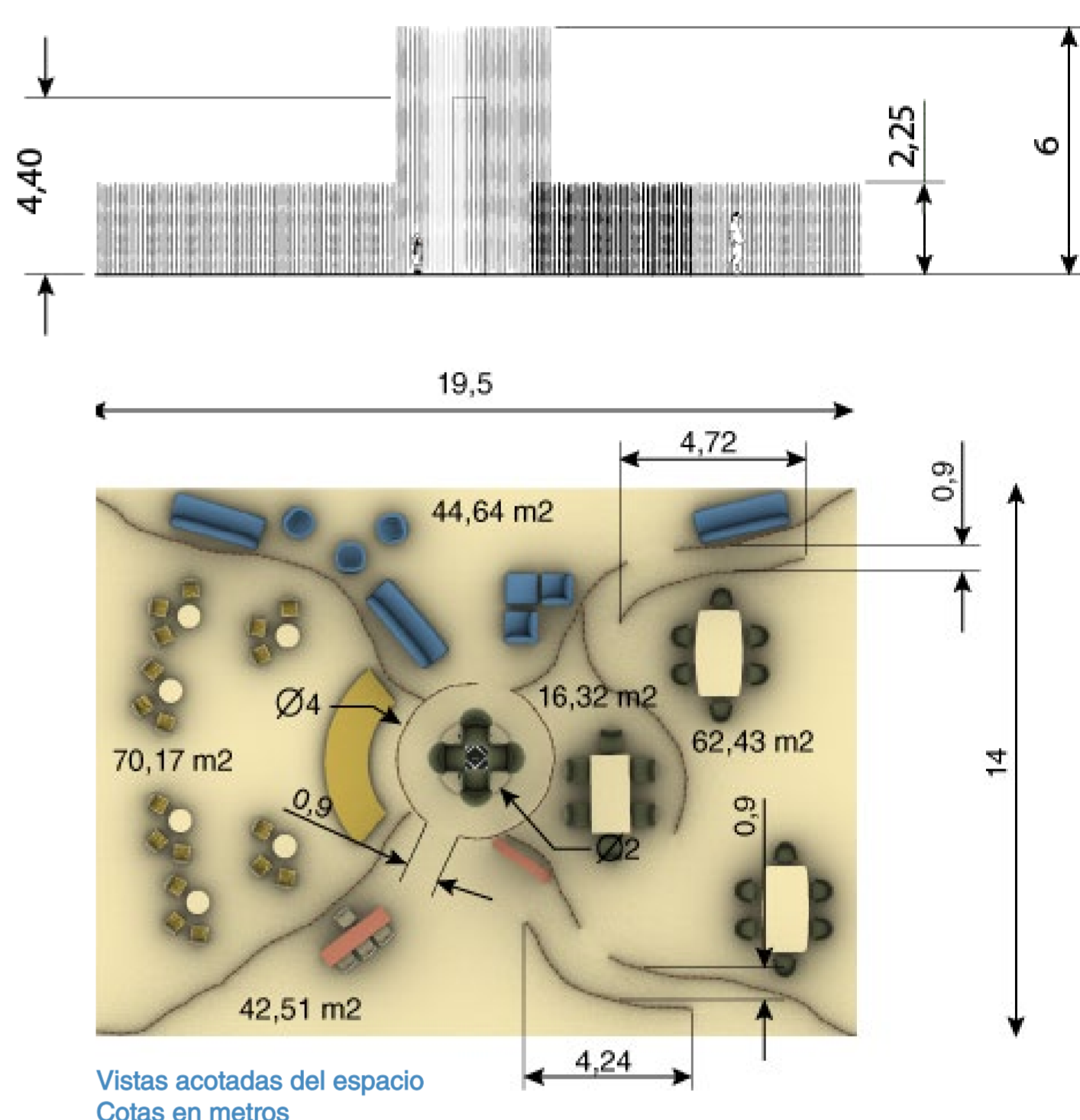
Estas piezas en conjunto forman cortinas, que fijadas al truss, conforman la distribución del espacio.

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
VICO, 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.

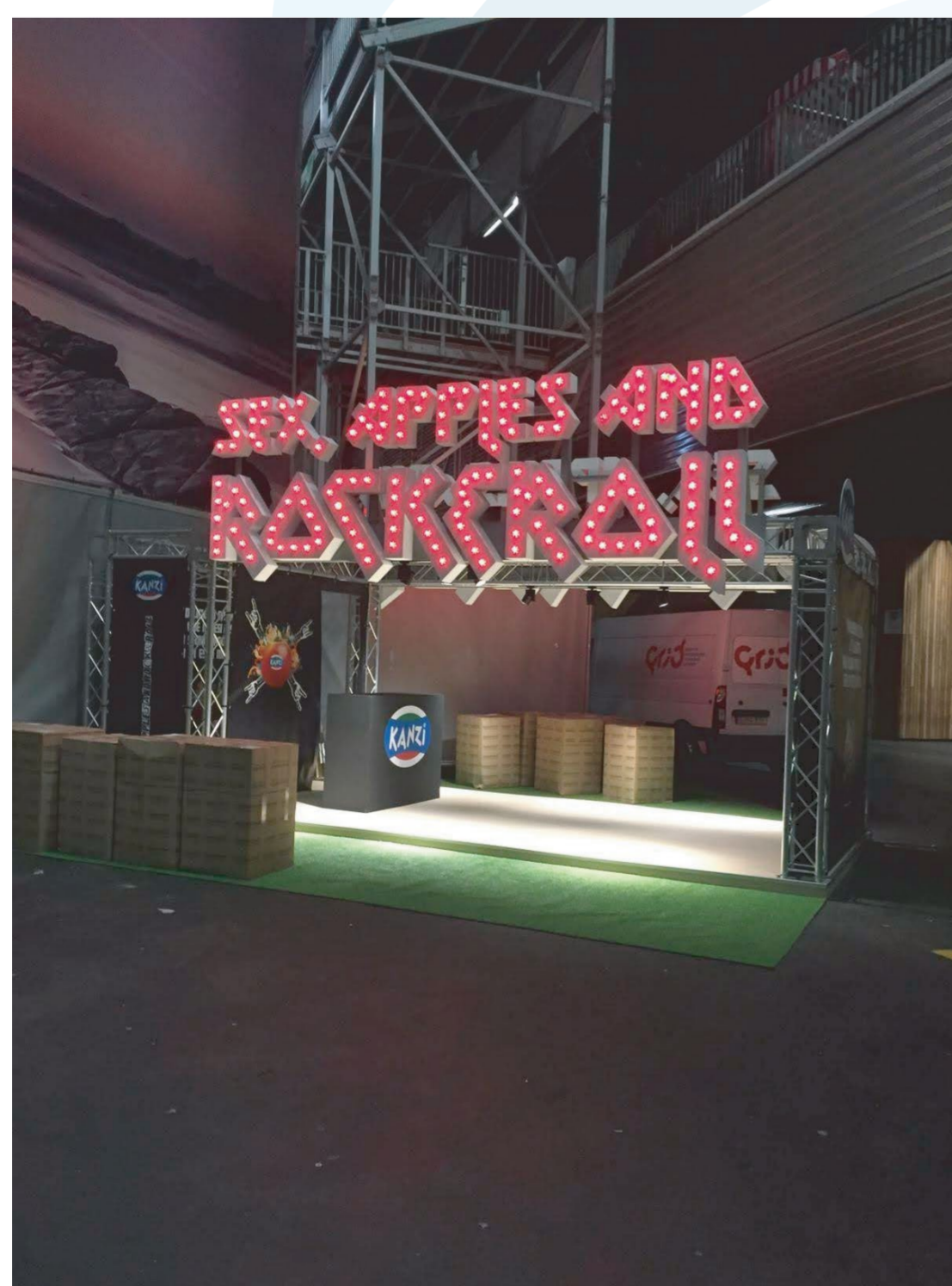
Mi trabajo consistió en rediseñar el rótulo luminoso "SEX, APPLES ROCK & ROLL," teniendo en cuenta el espacio disponible, las dimensiones del truss y los materiales que mejor se adaptaban al presupuesto.



Render inicial de la agencia publicitaria.



Proceso de montaje del rótulo iluminado.



Imágenes finales del proyecto.



DISEÑO DE PRODUCTO

Wanderer wood.

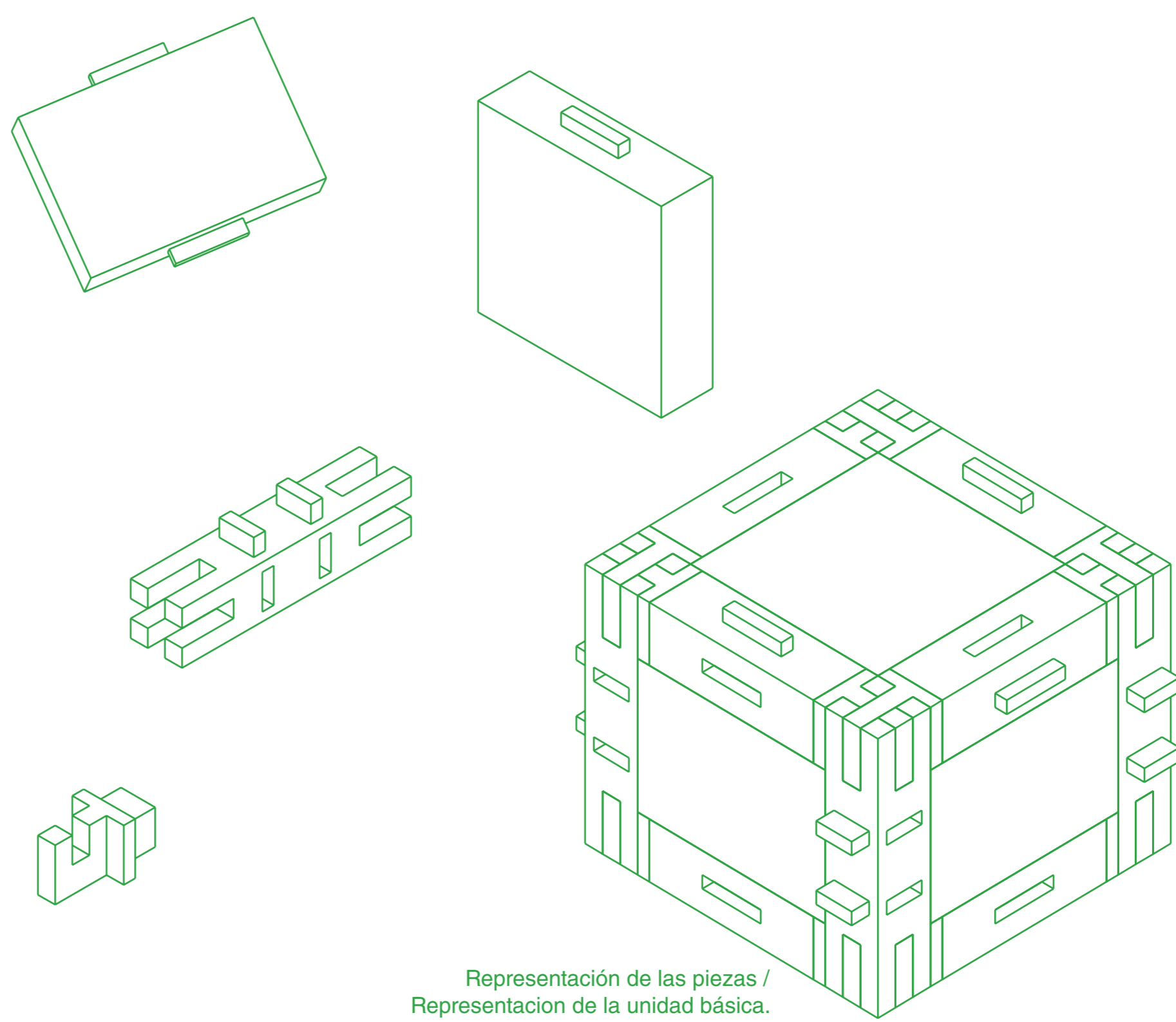
Este proyecto muestra el desarrollo de un nuevo concepto de mobiliario para furgonetas camperizadas.

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

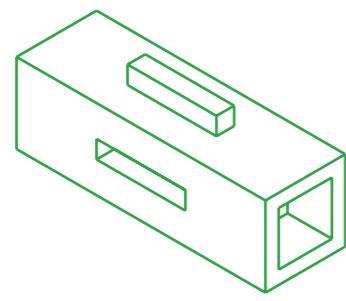
La simplicidad de sus piezas facilitan un rápido montaje y desmontaje en sus diferentes configuraciones.

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.



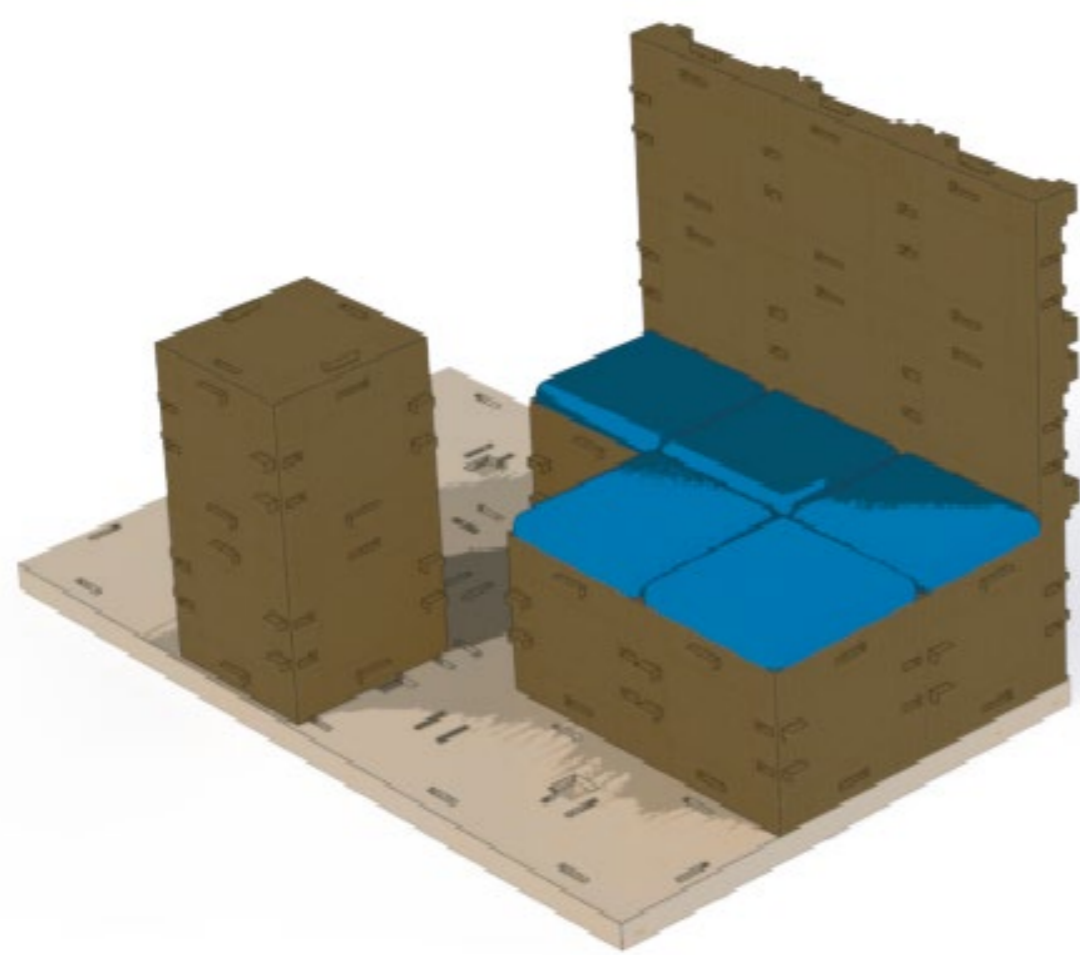
El usuario posee total independencia para montar y distribuir el mobiliario por el espacio disponible, gracias al tablero base.

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

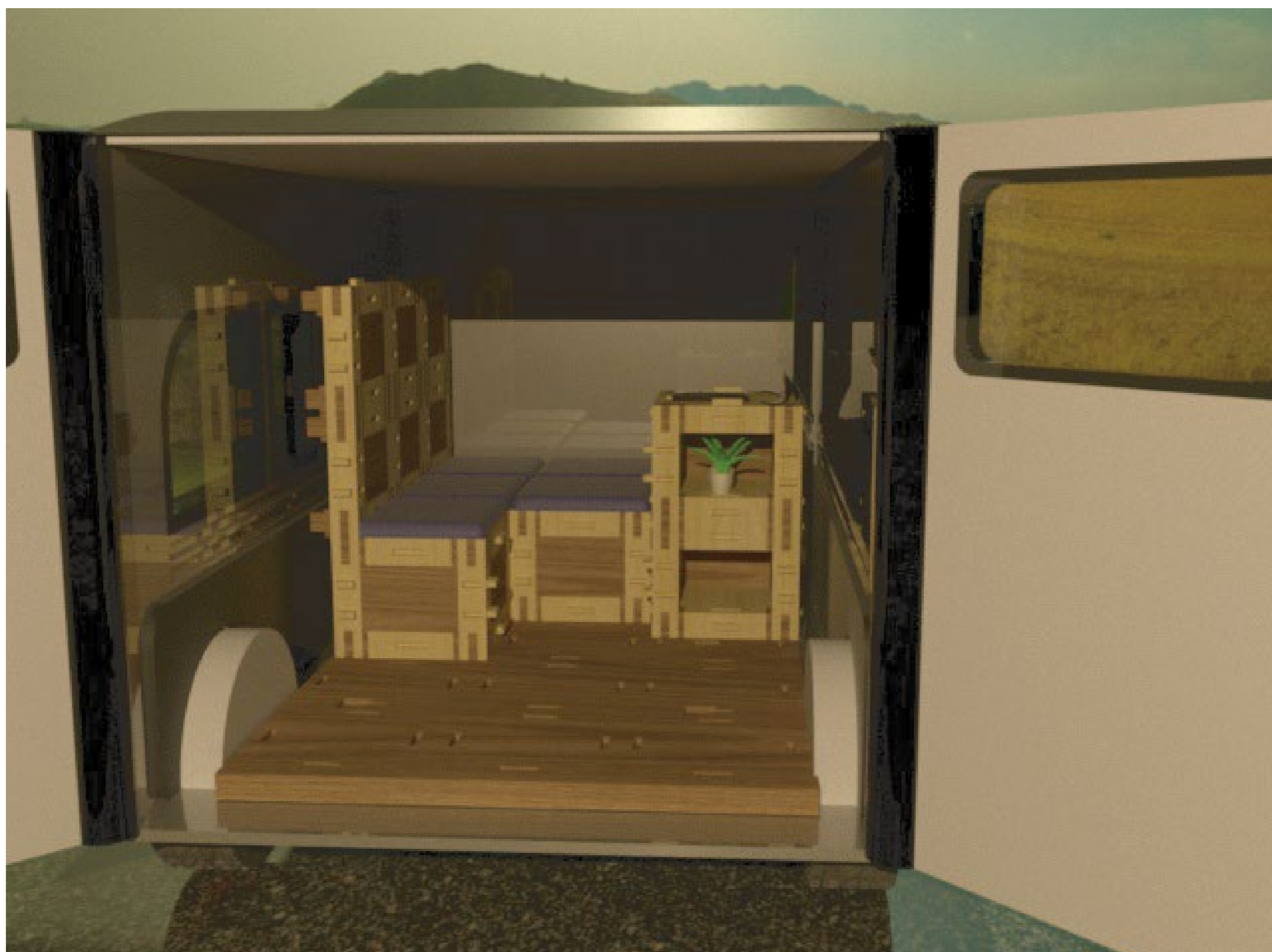
No son necesarios elementos de unión o fijación.

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.



THE NOOX FESTIVAL

Diseño de escenografía

Question call

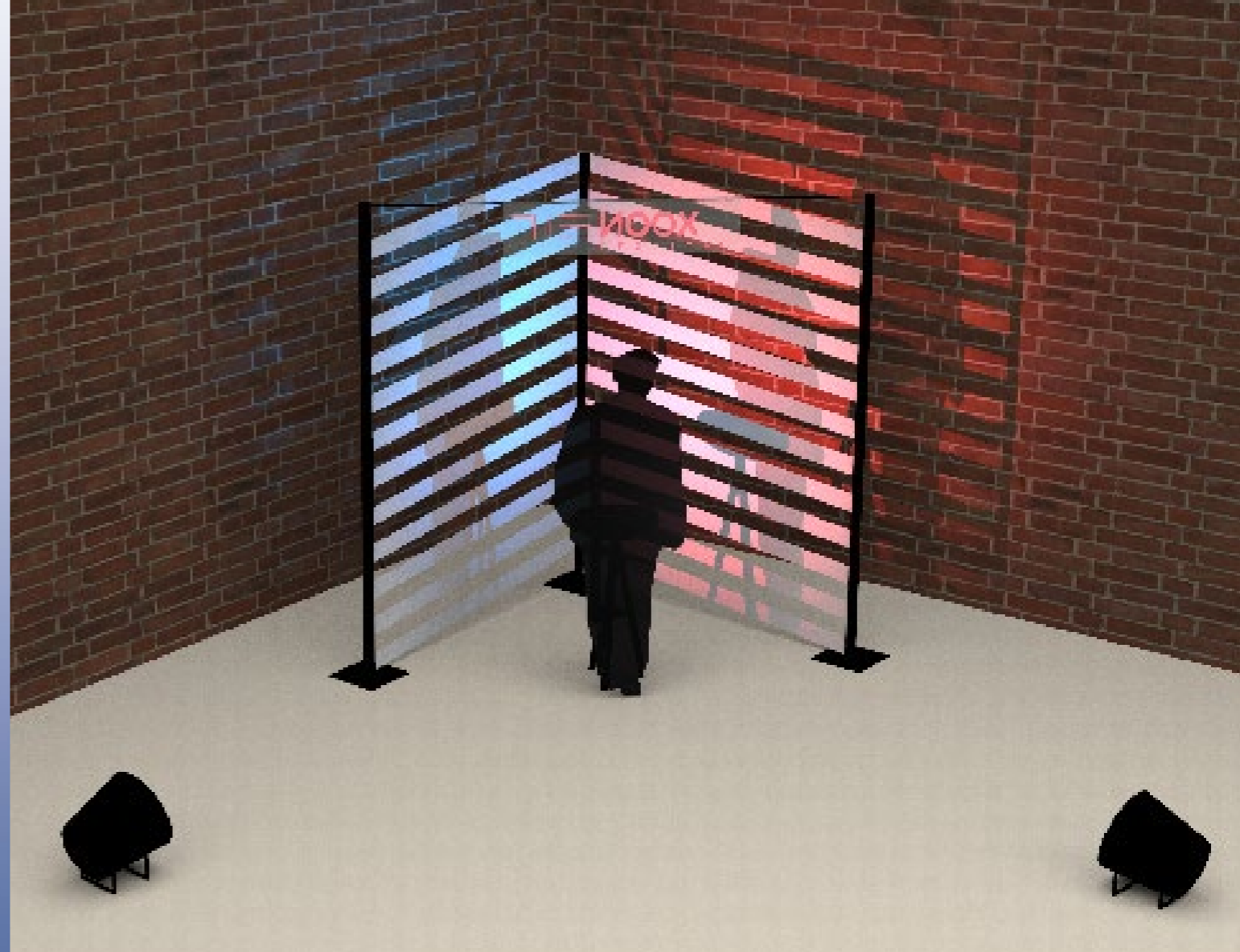
THE NOOX FESTIVAL es un espacio dinámico de intercambio sobre el conocimiento de experiencias relacionadas con la tecnología celebrado en España. Un punto de encuentro híbrido en el que poder hacer nuevas conexiones, networking y facilitar el acceso a la cultura digital de marca. Una iniciativa que pretende ser el germen de una comunidad de personas interesadas en la creatividad, la tecnología, la innovación y las experiencias de vanguardia.

Para el desarrollo de este festival y junto al equipo THE NOOX, he realizado el diseño y producción del question call y la propuesta escenográfica para el episodio 0 del festival.

QUESTION CALL

Como herramienta para potenciar la audiencia del festival, la tarea era una estructura itinerante, que funcionase como espacio donde formular preguntas acerca del metaverso y del mundo tecnológico que poco a poco nos adentramos. Estas preguntas fueron después retransmitidas en la edición 0 del festival, para que los ponentes, expertos en sus materias de trabajo, las contestaran. Su diseño y producción debía tener en cuenta facilidad de transporte, y así como su montaje y desmontaje, además que albergara el espacio necesario para filmar a una persona mientras realizase su pregunta.

La estructura se desarrolla en torno a 3 perfiles metálicos, cubiertos por un entramado de cintas elásticas que, iluminadas con los colores THE NOOX, envuelven al espectador en el universo del festival, mientras éste es llamado realizando la pregunta que desee.



Render de lo propuesto.



Fotografías durante la realización del festival.



ESCENOGRAFÍA EPISODIO 0

El pasado 26 de mayo de 2022 se realizó el episodio 0 del festival, en la sala la Mutant, Valencia. En él, se desarrollaron varias mesas redondas donde se trataron temáticas relacionadas con el futuro de los eventos y las experiencias de marca.

La estética del espacio debía de hacer referencia a la temática del evento, un lugar que hiciera alusión al metaverso y las nuevas tecnologías. Además, debía de posibilitar la conexión con otros ponentes, que participaban en las mesas redondas de forma online. Para su realización se empleó moqueta negra para revelar la superficie del suelo y las tarimas, donde se realizaban las mesas redondas. Después, pensamos en realizar una trama de líneas blancas, recubriendo toda la superficie de moqueta negra, para otorgar al espacio un aspecto que hiciera alusión al ciberespacio.

En los laterales del escenario, colgaban 4 perfiles metálicos, pintados en blanco mate, que contraponían entre ellos, continuaban la trama propuesta en la superficie.

La iluminación del espacio era un concepto clave. Se pretendía bañar la sala con los colores corporativos azul y rojo. Tanto la pintura para los perfiles, como la cinta para la trama de líneas, se escogieron a propósito para que la iluminación bañara estas superficies con los colores deseados.



Render de la propuesta.



Fotografías durante la realización del festival.