



# diseñamos

CATÁLOGO DE LA EXPOSICIÓN

**FIESTA DESIGN  
MDF / MADRID DESIGN FESTIVAL  
Del 16 al 26 febrero, 2023  
Institución Libre de Enseñanza  
Paseo General Martínez Campos, 14  
Madrid**



Universidad  
de Navarra

ESCUELA DE  
ARQUITECTURA

Autor / editor / texto crítico:  
Juan Luis Roquette Rodriguez-Villamil

Exposición / selección de imágenes:  
Izaskun García Ederra / spetsa

Organización:  
Eduardo Domingo De Miguel

Composición de catálogo:  
Ione Leiva Monasterio

Montaje de exposición:  
Carmen Machuca Bárcena

Comunicación:  
Beatriz Díaz Castellano

Imagen de portada:  
Emilio Argencio Barquet. "Plato".

Autores de las imágenes:

María Claudia Pérez Loynaz

Julián Vidaurre Pallarés

Javier Trujillo Hidalgo

Inés Rosas Gurtubay

Oihane Ardanaz Vallejo

Emilio Argencio Barquet

Gloria Armenteros Merín

Andrea Bernal Hirata

Elena Brotons Burgos

Carlota Cortezón Santisteban

Miriam García Bernal

Belén García López

Iñaki Martínez Urdaci

Juan Manuel Fernández Cordon

Ana Lecea Oteiza

Joaquín Tobar Santillán

Copyright© 2023 Escuela Superior de Arquitectura Universidad de Navarra

Título:

DISEÑAMOS.

Catálogo de la exposición.

Universidad de Navarra -Madrid Design Festival 2023-Institución Libre de Enseñanza.

ISBN 978-84-8081-756-1

Fiesta Design

MDF / Madrid Festival

Del 16 al 26 febrero, 2023

Institución Libre de Enseñanza

Paseo General Martínez Campos, 14

Madrid

# diseñamos

CATÁLOGO DE LA EXPOSICIÓN

Universidad de Navarra -Madrid Design Festival 2023-Institución Libre de Enseñanza.

**FIESTA DESIGN  
MDF / MADRID DESIGN FESTIVAL  
Del 16 al 26 febrero, 2023  
Institución Libre de Enseñanza  
Paseo General Martínez Campos, 14  
Madrid**



Universidad  
de Navarra

ESCUELA DE  
ARQUITECTURA

# “In nova fert animus mutatas dicere formas corpora”

[ *Metamorfosis*, Ovidio ]

4

“**Mi corazón** me lleva a hablar de formas transformadas en nuevas entidades”. Así comienza el célebre poema que concatena en quince libros una interpretación amplia del devenir del mundo antiguo, desde sus orígenes hasta la fecha en que fue escrito allá a comienzos de nuestra era. El tema de este clásico es la *transformación*, elemento que no sólo permite enhebrar los diversos relatos de la obra en sí, sino que constituye una verdadera cosmovisión y un esfuerzo unitario por comprender una realidad en constante cambio. Al abordar el comentario crítico de estas obras bien podríamos parafrasear al poeta romano, ya que en todas ellas el diseño se nos manifiesta como *Rey Midas* de nuestro tiempo, capaz de transmutar en oro todo lo que toca con sólo rozarlo. Más próximo aún a nosotros, Jorge Luis Borges diría no hace tanto que “todo nos es dado como materia prima, como barro, para que podamos dar forma a nuestro arte”.

**Los trabajos** que se reúnen en la presente muestra toman la realidad como base de su razón de ser. Disfrutan quizás de esa doble condición presente en *Las Metamorfosis*: su profunda unidad -en cuanto que podrían definirse como entes mitológicos bien definidos e identificables-; y su diversidad más allá de la forma aparente, porque nacen de la confianza en la apertura creativa y la comprensión múltiple de un mundo complejo en plena efervescencia. Podría decirse que todos ellos comparten el optimismo irrenunciable del momento crítico en que han visto la luz: buscando hallar respuestas válidas -*ex novo*- para nuestro tiempo; y explorando indistintamente y sin prejuicios posibilidades transitadas y no-transitadas hasta ahora. A la vez, en cierta medida suponen una aproximación polifacética a una profusa variedad de definiciones de la realidad, confiando en el valor de las preguntas más que en el de las respuestas y pensando más en el usuario -y en su psicología- que en el producto físico del diseño final.

**Las primeras** décadas de este siglo no han sido excepción a la regla que suele cumplirse cuando la humanidad atraviesa el umbral de un milenio para cerrar un ciclo e inaugurar otro. La envergadura de los cambios producidos como resultado de las sucesivas crisis han dado paso a una nueva era de incertidumbres y también de oportunidades. El diseño surge así, de nuevo, como herramienta idónea del hacer y del pensar, con la que proyectar el futuro y concebir nuevos modelos para la realidad. La exposición que aquí se presenta con el título “Diseñamos” constituye una muestra significativa del trabajo llevado a cabo por alumnos de varios cursos del Grado en Diseño de la Universidad de Navarra. En ella se recopila una selección de trabajos de las distintas menciones -Moda, Producto y Servicios- que se imparten en este grado. El hilo conductor de la muestra pretende resaltar el carácter interdisciplinar y generalista de este modelo docente característico y exclusivo de la Escuela de Pamplona que le hizo valedor en 2021 del premio “New European Bauhaus” en la categoría *Modelos Educativos Interdisciplinares*.

**Metafóricamente**, estos proyectos podrían considerarse una auténtica “biopsia” no ya del mundo específico del diseño, sino panóptico del mundo sustantivo en sí, sin adjetivos: de nuestra cotidianeidad global y de las realidades múltiples de las personas de hoy. No en vano, el grado se sustenta en un trabajo simultáneamente individual y colectivo de estudiantes procedentes de una docena de naciones de todo el planeta; cada uno formado según distintos modelos educativos, en áreas de estudio heterogéneas y con intereses muy diversos, pero todos ellos movidos por la creatividad. Otro tanto podría decirse del claustro que aúna un sistema de aprendizaje de sólida tradición académica -metodológica, técnica, creativa y experimental- con la inestimable aportación de profesores invitados de reconocido prestigio en el ámbito internacional del diseño, que traen a la escuela el pulso real de “la calle” en sus muchas facetas y que lideran los enunciados de los proyectos integrados, auténtico motor de la creatividad y del aprendizaje en el grado. La preocupación por los problemas sociales, la crisis del medioambiente y la sostenibilidad planean ineludiblemente sobre el proceso de ideación de todos estos diseños. Esta característica se hace más evidente, si cabe, en los proyectos correspondientes a *Service Design*, que acompañan un reconocible sello de responsabilidad personal y de deseo de servicio a la sociedad. Tal es el caso del proyecto **KILÓMETRO-0®** que fue concebido como respuesta innovadora a una necesidad colectiva que se presentó durante la pandemia de la COVID-19.

**Proyectos** como PANGEA®, LOREAK® ó SEMBRAU® constituyen una aproximación a la generación de la forma -eficiente y poética- a partir de un cuidadoso estudio de la naturaleza y sus leyes de crecimiento. Toma éstas como modelo para nuevos métodos de creación basados en tecnologías digitales. Según afirmaría Goethe al hilo de sus *Metamorfosis de las plantas*, “en cada parte de los organismos se esconde la esencia del todo”. Y, en efecto, un aspecto aparentemente anecdótico del diseño puede dar lugar a toda una estrategia capaz de generar un sistema coherente y plásticamente ajeno a convencionalismos.

**De igual modo**, TULIPA® y CASCADA® abordan la definición del vestido no desde presupuestos culturalistas ni basado en tendencias de moda, sino desde el conocimiento exhaustivo de la geometría de los patrones, de las técnicas de confección y de la anatomía del cuerpo. Tratado éste en clave de organismo natural, la propuesta significa un reclamo del aura y la elegancia para el usuario, sin detrimento de la funcionalidad ni de la viabilidad. Ni qué decir tiene que las propuestas mencionadas hasta ahora abordan -todas ellas- una redefinición de la artesanía contemporánea desde el manejo de tecnologías de última generación, lo que posibilita nuevos escenarios y aplicaciones. En ese sentido, los prototipos HORMIGÓN-3D® y JARRÓN-3D® incorporan respectivamente la tecnología y la tradición en la generación digital de la forma: uno transmuta el crudo hormigón propio de las estructuras edilicias, en componente amable del diseño interior en el paisaje próximo; el otro, recupera tradiciones ancestrales de la cerámica vernácula como base creativa sobre la que imprimir objetos contemporáneos de forma eficiente.

**La geometría y la materia** constituyen la raíz sobre la que se injertan nuevas realidades simbólicas, como las que se aprecian en los trabajos titulados PINZOO®, ONDO® y CHIRICO®. Cada uno logra -a su manera- rescatar el *estro poético* para la experiencia cotidiana que puede llegar a ser emocionante: con tan sólo transformar una pinza de madera en icono doméstico; al hacer que un plano de papel conquiste la función, el volumen y el espacio mediante operaciones de plegado y de seriación; o favoreciendo que las operaciones formales propicien la experiencia de usuario y domestiquen al *objet sauvage*, dotándole de valor añadido al atribuirle un rol activo en un entorno de relaciones inmediato y por su capacidad evocadora de la mejor tradición moderna del *Gutes Design* traducida al contexto actual.

**La experiencia** de usuario y el aspecto lúdico que traen a escena KEMYT®, GOLDEN POPPY® y POSAVASOS® vienen a recordarnos que el diseño es el “juego” más divertido para los adultos, mediante el cual logramos volver a ser como niños, podemos seguir aprendiendo de la realidad y dotar de sentido nuestra propia existencia. También en clave de experimentación y disfrute tiene lugar la original idea FOOD SONORITY® y -por supuesto- la de SINESTESIA® que potencia el desarrollo del sentido auditivo analógico como apoyo para el conocimiento fenomenológico de nuestro mundo, dominado en gran medida por la tiranía de lo visual y de lo digital.

**En definitiva**, si regresamos al inicio de esta presentación donde aludíamos al carácter transformador del diseño como rasgo distintivo de los ejemplos expuestos, no es posible ahora cerrar este texto sin incidir en la idea que el filósofo Byun Chul Han anotó recientemente: “Es un error creer que la materia no está viva; una nueva romantización del mundo presupone su *rematerialización*; la ecología debe ir precedida de una nueva ontología de la materia que la experimente como algo vivo”. Estamos convencidos de que el Grado en Diseño de la Universidad de Navarra dará sus frutos a través de generaciones de diseñadores -alquimistas- que serán capaces de transformar la vida -la realidad más prosaica- en poesía, en *magia*.

# pangea

Oihane Ardanaz



6

PANGEA es un proyecto que permite viajar a través de los sentidos. A partir del café y las especias, mezcla que siempre ha estado presente en la gastronomía, pretende que se recorra cada continente, como su propio nombre indica, ya que cada especia pertenece a un continente según su procedencia. Cada especiero surge de la formación de cada continente, ya que a partir del cubo, como forma más pura y etérea, se ha ido erosionando con el agua y el viento pero formando una misma unidad. Fraccionados, pero formando una misma unidad. PANGEA se inspira en la formación de los continentes a través del flujo del agua y el viento. Cinco continentes para cinco especieros: canela, cardamomo, cilantro, pimienta y cayena.



# loreak

Carlota Cortezón



8

La naturaleza reflejada de la manera más cercana posible, uniendo belleza y geometría. En este proyecto se desarrolló un *set* orgánico y dinámico de elementos para una vajilla contemporánea. Las piezas apiladas forman y descubren la proporción áurea prolongada hasta convertirse en una flor.





# sembrau

Juanma Fernández



10

Se aborda el diseño de un *set* de vajilla inspirado en la Ribera de Navarra, centrándose en las formas orgánicas de los productos de sus cosechas, de reconocido prestigio a nivel mundial, tanto por la calidad de sus verduras y hortalizas como por la excelencia en la gastronomía y restauración *Reyno Gourmet*. La exploración de estas formas orgánicas desemboca en una simplificación y geometrización que permite adaptarse al diseño de los diferentes platos tanto para el disfrute del *chef* en el emplatado, como del propio comensal.



# ondo

Ana Lecea



12

Inspirado en la cultura japonesa y el arte del origami, ONDO es una vajilla plegable para *catering*. El necesario aprovechamiento del espacio es máximo y con un solo gesto de montaje obtenemos las distintas piezas que conforman la vajilla completa.



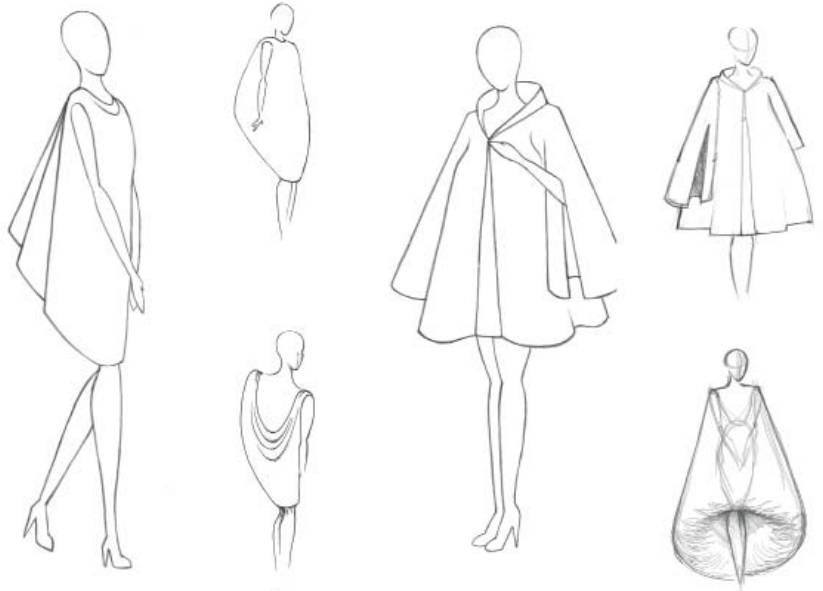
# **tulipa / cascada**

Joaquín Tobar · Emilio Argenzio · Gloria Armenteros



14

Buscando inspiración en las ideas de los grandes maestros de la moda como Vionnet y Balenciaga, nacen TULIPA y CASCADA, dos creaciones fruto de la investigación del volumen y la geometría. Aprendiendo del pasado para diseñar el presente y proyectarnos en el futuro.



# pinzoo

Belén García



16

Deconstruimos una herramienta, una pinza. Cartografiamos e ilustramos una exploración de su potencial inesperado y lo mostramos a través de experimentos visuales y conceptuales. Queremos usar la herramienta para una acción material diferente. Influir en la sociedad, interpretar o representar con ella un acto, inventar un contexto diferente o cualquier otro reto que se nos ocurra.





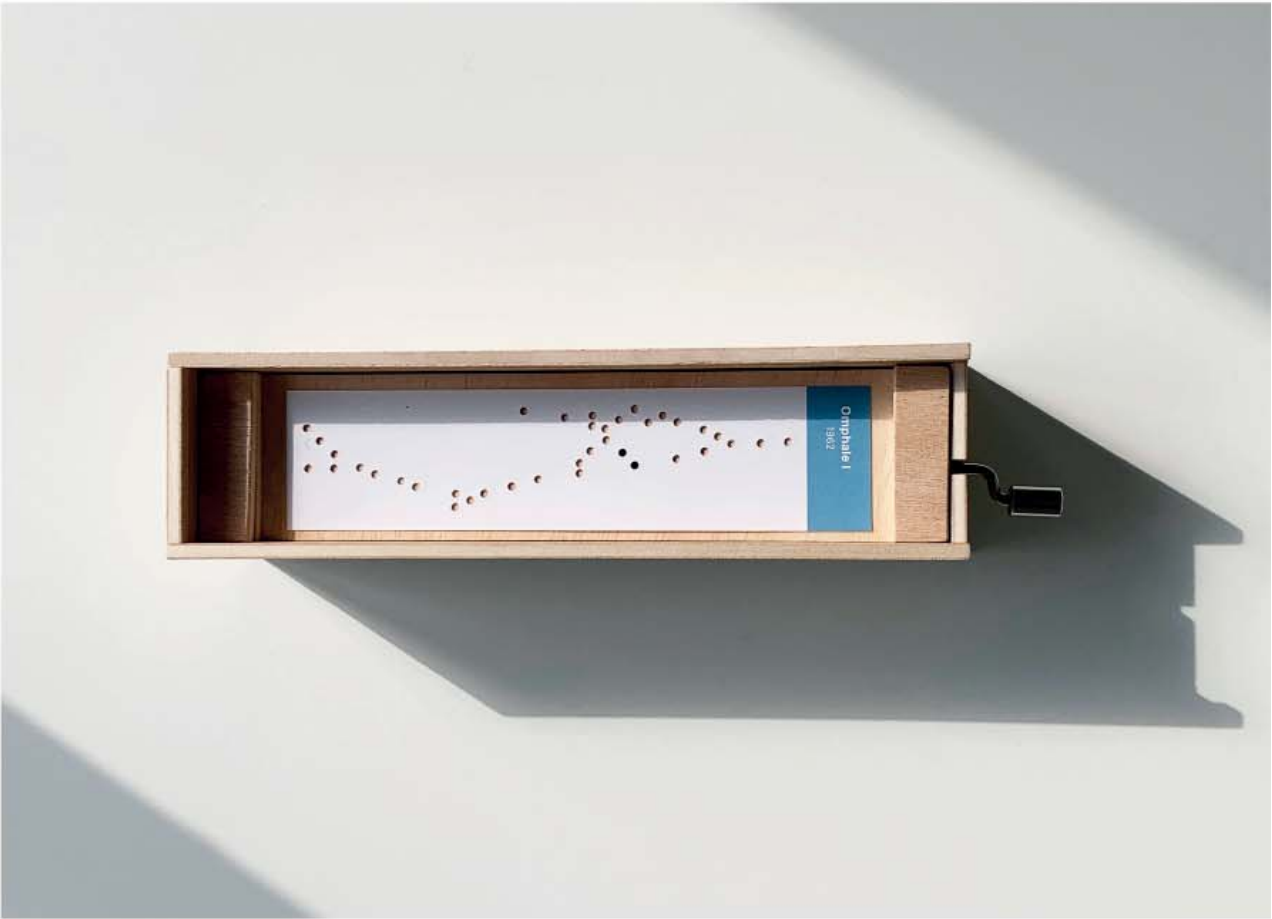
# pangea

Elena Brotons



18

¿Se puede escuchar un cuadro? Este proyecto propone un juego interdisciplinar que relaciona el mundo del arte visual y el arte sonoro, con la finalidad de poder escuchar las pinturas traduciendo las formas de los cuadros a los sonidos.



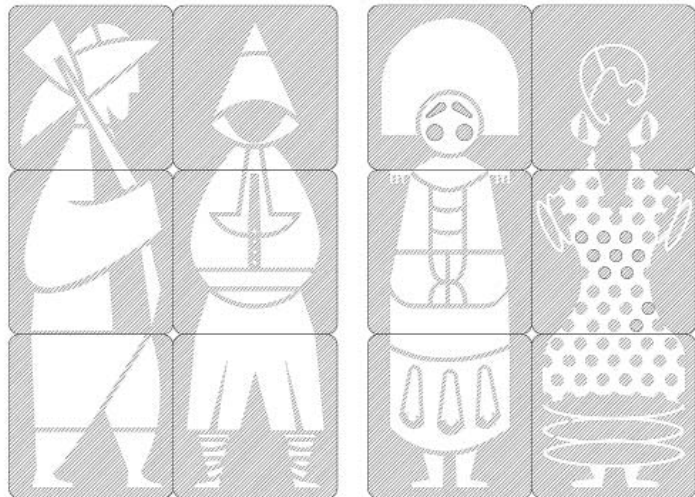
# posavasos

Belén García



20

POSAVASOS: un objeto cotidiano que se convierte en un juego donde aprender sobre las raíces de la cultura material española. Un sistema de construcción en plano con el que podrás crear 64 combinaciones de tu propio traje tradicional. Inspirados en fotos de la serie “España, Tipos y Trajes” de la colección del fotógrafo Ortiz-Echagüe.



# hormigón 3D

Julián Vidaurre



22

Distintos diseños para distintos usos e iluminaciones: cuatro formatos de una misma idea de lámpara cuyo principal material utilizado para su elaboración es el hormigón. El *set* está compuesto por distintas versiones del mismo producto: lámpara de escritorio, de pared, de suelo y de ambiente.



# jarrón 3D

Javier Trujillo



24

Un jarrón de cerámica impreso en tecnología 3D y que conjuga la tradición con los aspectos más novedosos del diseño digital. Para su ensamblaje se han utilizado elementos naturales, ecológicos, biodegradables, reutilizables y reciclables.





# kemyt

Andrea Bernal



26

KEMIT, un juego de mesa en el que la estrategia y el manejo de los recursos resulta determinante para saber quién será el ganador. Cada partida ofrece un nuevo escenario. Los participantes se encontrarán con retos y dificultades que tendrán que salvar de la manera más audaz. Basado en la historia egipcia, para su diseño se han utilizado materiales como el papiro, el lino y la madera.



# golden poppy

Inés Rosas



28

1. Mochila *Gazania* con tiradores.
2. Maleta de mano *Tulipán*.
3. Cinturón de trabajo *Hiedra* con mochila integrada.
4. Sudadera *Clavel* con cremalleras laterales y posibilidad de llevarla.
5. Delantal *Hortensia* con variedad de bolsillos y enganches como mochila.



1



2



3



# chirico

Emilio Argenzio



30

Las geometrías sencillas de las siete piezas que forman esta vajilla generan formas con peso y consistencia. Para su elaboración se ha utilizado arcilla blanca. Las piezas con superficies para comida o interiores para líquido se han cubierto con un esmalte translúcido de acabado brillante, que genera contraste textural y acentúa la diferencia entre el interior y el exterior.



# food sonority

Iñaki Martínez



32

¿Cómo potenciar el sabor a través del diseño? Food design. FOOD SONORITY es un producto que nos ayuda, mediante la sinestesia, a potenciar los sabores y mejorar la experiencia cotidiana del comer. Un fonendoscopio conectado a la base de la vajilla nos sumerge en la aventura del comer a través del sonido de los alimentos en el plato, potenciando el sabor de la comida y elevando la experiencia gastronómica a un nivel desconocido.





# kilómetro 0

Miriam García Bernal



34

Kilómetro 0. Que no te separe la distancia. Un nuevo concepto de delivery. Este proyecto de Diseño de Servicios, aplicado al mundo gastronómico, busca crear un nuevo servicio que prolongue la experiencia del cliente además de impulsar sectores dependientes del sector hostelero debilitados por la situación actual (productores nacionales). También pretende ayudar a paliar la crisis económica que los restaurantes de alta cocina están atravesando.





D  
distintos  
cuatro  
a idea  
pa  
su  
igón.  
del  
ra de  
suelo



### KEMYT

Kemyt, un juego de mesa, en el que la estrategia y el manejo de los recursos resulta determinante para saber quién será el ganador. Cada partida ofrece un nuevo escenario. Los participantes se encontrarán con retos y dificultades que tendrán que salvar de la manera más audaz. Basado en la historia egipcia, para su diseño se han utilizado materiales como el papiro, el lino y la madera.



### ONDO

Inspirado en la cultura japonesa y el arte del origami, ONDO es una vajilla plegable para catering. El necesario aprovechamiento del espacio es máximo y con un solo gesto de montaje obtenemos las distintas piezas que conforman la vajilla completa.



### PINZOO

Deconstruimos una herramienta, una pinza. Cartografiamos e ilustramos una exploración de su potencial inesperado y lo mostramos a través de experimentos visuales y conceptuales. Queremos usar la herramienta para una acción material diferente, influir a la sociedad, interpretar o representar con ella un acto, inventar un contexto diferente o cualquier otro reto que se nos ocurra.



### PANGEA

Fraccionados, pero formando una misma unidad. PANGEA se inspira en la formación de los continentes a través del flujo del agua y el viento. Cinco continentes, para cinco especieros: canela, cardamomo, cilantro, pimienta y cayena.



### GOL

1. Moc  
tiradore  
Tulipán  
trabajo  
integrac  
con cre  
y posib  
5. Dela  
varieda  
enganc





### DEN POPPY

1. Mochila Gazania con  
2. Maleta de mano  
3. Cinturón de  
Hiedra con mochila  
4. Sudadera Clavel  
5. Mochilas laterales  
6. Mochila de llevarla.  
7. Mochila Hortensia con  
8. Mochila de bolsillos y  
9. Mochila como mochila.



DESIGNER  
PASCAL GARCÍA



### LOREAK

La naturaleza reflejada de la manera más cercana posible, uniendo belleza y geometría. Un set orgánico y dinámico, donde el conjunto de todas las piezas apiladas forman y descubren la proporción áurea prolongada hasta convertirse en una flor.



DESIGNER  
SARA GARCÍA



### KILÓMETRO 0

Kilómetro 0. Que no te separe la distancia. Un nuevo concepto de delivery. Este proyecto de Diseño de Servicios, aplicado al mundo gastronómico, busca crear un nuevo servicio que prolongue la experiencia del cliente además de impulsar sectores dependientes del sector hostelero debilitados por la situación actual (productores nacionales). También pretende ayudar a paliar la crisis económica que los restaurantes de alta cocina están atravesando.



DESIGNER  
LUIS GARCÍA



### JARRÓN 3D

Un jarrón de cerámica impreso en tecnología 3D y que conjuga la tradición con los aspectos más novedosos del diseño digital. Para su ensamblaje se han utilizado elementos naturales, ecológicos, biodegradables, reutilizables y reciclables.



DESIGNER  
LUIS GARCÍA



### SEMBRAU

Un set de vajilla inspirado en la ribera de Navarra, en sus verduras y hortalizas. La exploración de estas formas orgánicas desemboca en una simplificación y geometrización que permite adaptarse al diseño de los diferentes platos, tanto para el disfrute del chef en el emplatado como del propio comensal.





Universidad  
de Navarra | ESCUELA DE  
ARQUITECTURA