

Dossier de premsa

Design Does*

***Allò que el disseny fa**

Exposició temporal

24.03.18 - 13.05.18

Entrada gratuïta

Museu del Disseny

Pl. de les Glòries Catalanes 37 08018,
Barcelona

Horari

De dimarts a diumenge
de 10 a 20h



**Un accessori
de moda?**

**Ajuntament de
Barcelona**

Una coproducció de

Museu del Disseny
de Barcelona

ELISAVA

Escola Universitària de Barcelona
Disseny i Enginyeria

Design Does*

***Allò que el disseny fa**

1 Presentació

Pilar Vélez, directora del Museu del Disseny de Barcelona

Javier Peña, director general d'ELISAVA, Escola
Universitària de Disseny i Enginyeria de Barcelona

Laura Clèries i Pau Garcia, comissaris de l'exposició

2 Introducció

3 Descripció de les instal·lacions

4 Activitats al voltant de l'exposició

5 Informació pràctica i contactes

Què fa el disseny?

Una de les línies de reflexió crítica del Museu del Disseny de Barcelona és l'interrogar-se i interrogar el seu entorn sobre el rol del disseny i del dissenyador en la societat actual. Què pot aportar o què ha d'aportar el disseny al món d'avui arreu del món?

Més enllà d'aplegar, conservar, estudiar i difondre un patrimoni públic, de tots plegats, el Museu vol ser un centre d'observació de l'actualitat, sobretot de tot allò que està relacionat amb la vida quotidiana dels col·lectius i que permet millorar-ne o facilitar-ne certs aspectes.

Què demana la societat d'avui al disseny? A què pot (i ha de) contribuir el dissenyador que s'inicia en el terreny professional? El Museu com a observatori i punt d'encontre del sector del disseny treballa en aquesta línia, creant, impulsant, potenciant i acollint iniciatives pròpies o en col·laboració –exposicions, jornades, tallers...-, que possibilitin que tota mena de públics puguin arribar a conèixer i fer-se càrrec del sentit d'allò que anomenem disseny.

En aquest sentit, l'exposició **Design Does. Allò que el disseny fa** no se centra tant en allò que habitualment, i fins i tot acadèmicament, correspon a la definició de "el disseny és", sinó en allò que "el disseny fa" o "hauria de fer". Aquest és, sens dubte, el seu punt fort.

Si considerem el disseny com un factor específic de la vida humana, o com una base de les activitats humanes, i com ja hem apuntat en altres ocasions, estem convençuts que el disseny ha de poder resoldre necessitats quotidianes de tot ordre, l'exposició **Design Does**, producte d'una recerca liderada per l'Escola ELISAVA, l'entendem com una nova aportació de la reflexió crítica esmentada a l'inici.

La vinculació estreta del Museu amb el món docent, visible en diversos projectes i activitats que desenvolupem mitjançant els nostres programes públics, ens permet novament presentar un projecte des de l'òptica social del disseny que tant ens preocupa/interessa, perquè considerem que el disseny no pot desvincular-se de la realitat, és a dir de les necessitats socials.

La responsabilitat clau del món docent és l'educació, és a dir, la formació de persones preparades per atendre el seu rol social amb eficàcia. En el camp del disseny, els nous dissenyadors tenen i tindran un rol rellevant en el marc d'una societat, la nostra, immersa en transformacions profundes. La figura del dissenyador no és gratuïta. Tanmateix, és també repte del Museu educar i generar coneixement a partir de la recerca sobre el passat i el present per saber encarar el futur. Per això ens satisfà poder presentar aquesta exposició, producte de la col·laboració amb l'Escola ELISAVA, un projecte participatiu que vol comptar amb el públic, interrogar-lo i aprendre de les seves aportacions per seguir treballant en allò que el disseny fa, o hauria de fer. Perquè, no ens n'oblidem, el Museu és un espai d'accés al coneixement crític.

Pilar Vélez, directora del Museu del Disseny de Barcelona

Design Does*

El disseny, com activitat de configuració de noves realitats, és quelcom que els éssers humans fem des de temps immemorials. Hem dissenyat de tot : fletxes i catedrals, rellotges i cadenes de muntatge, tècniques agrícoles i nous materials, alfabet en pedra i la intel·ligència artificial. El disseny és una capacitat humana bàsica que, juntament amb el llenguatge, ens permet adaptar el nostre hàbitat, fins i tot exposant-nos a riscos de dimensió planetària com les armes atòmiques o l'escalfament global.

El disseny no és propietat exclusiva dels dissenyadors: tots els éssers humans poden dissenyar. Tanmateix, avui en dia la professió va més enllà del disseny de productes, gràfiques, espais i objectes aïllats. Els dissenyadors professionals dissenyen serveis, formes de viure i d'habitar, sistemes interconnectats que donen forma a xarxes sociotècniques. El disseny professional és cada vegada més ampli i complex. Forma part fonamental del gran sistema en el qual desenvolupem les nostres activitats vitals i a partir del qual visualitzem, prefigurem i creem els futuribles que desitgem per la societat i pel nostre entorn.

El disseny té la responsabilitat d'afrontar els reptes socials i polítics que s'hereten del passat, els que es plantegen en el present i els que es projecten en el futur. És capaç d'unir les estratègies que neixen des de les estructures de poder amb els plantejaments que sorgeixen dels ciutadans com a membres de la societat.

Així doncs, el disseny és, sense cap mena dubte, un agent transformador de la societat. **Design Does. Allò que el disseny fa** és el resultat d'un projecte *work-in-progress* que evidencia aquest rol transformador del disseny. Té com a punt de partida una mostra expositiva que pretén generar i transmetre coneixement a través de 15 preguntes que qüestionen y reflexionen sobre els reptes de futur.

Design Does és molt més que una exposició, és una plataforma de transmissió de coneixement que reunirà les 25 escoles de disseny més prestigioses a escala internacional el 4 i el 5 d'abril amb l'objectiu d'explorar i debatre sobre com el disseny impacta en els reptes globals. Podem afirmar que ELISAVA convocarà el G-20 del disseny amb el Design Does Forum a Barcelona.

Aquesta aposta respon a la condició d'escola referent a nivell internacional. ELISAVA és present, és la ciutat, l'entorn, la gent, l'equip. ELISAVA és disseny. Un disseny que sap que als límits i a les fronteres es produeixen les connexions més eficaces i la multiculturalitat assoleix la seva màxima expressió. Un disseny que dialoga amb l'enginyeria, la medicina, les ciències, l'arquitectura, la biologia... Treballa per millorar-nos a nosaltres, al nostre context i al nostre entorn.

Avui ELISAVA segueix investigant per entendre el disseny en el seu context i complexitat de forma profunda i específica. Decodificant allò que queda ocult a simple vista per fer allò que li és propi: **generar coneixement i formar persones que actuin.**

Javier Peña, director general d'ELISAVA

Design Does. Allò que el disseny fa és un projecte que té la intenció de construir una visió real del disseny, explicar el disseny no a través d'una definició de diccionari sinó a través de les manifestacions reals que té en la nostra societat i en el nostre planeta tant en positiu com en negatiu. En aquest sentit, l'exposició obre la porta a una visió autocrítica d'una disciplina que sempre ha tendit a simplificar el seu impacte com a simple solucionador de problemes.

El desenvolupament del projecte ha seguit processos -podríem dir- poc ortodoxos, ja que la visió d'allò que es planteja està molt basada en l'experiència de camp i hi ha hagut una participació en el procés de comissariat de més de 40 persones d'entorns i de disciplines molt diferents. Hem intentat defugir d'una exposició teòrica per centrar-nos en un missatge i una narrativa molt immersiva a partir de 15 exemples de projectes de disseny reals que, en diferents graus, estan donant forma al món que viurem demà.

L'exposició té una forta vessant tecnològica amb la qual hem hagut d'experimentar molt. S'està portant tecnologia punta: des de sistemes de defensa militar fins a projectes de realitat mixta. Això clarament fa que s'obrin noves possibilitats en l'experiència expositiva. Hem pogut gaudir i experimentar amb el disseny de formats a què no estem gaire acostumats, fent de l'espectador el principal protagonista de l'experiència i obrint un diàleg en què part dels continguts de l'exposició es construeixen a partir de l'opinió del públic.

Design Does. Allò que el disseny fa és, en si mateix, un projecte de recerca que genera coneixement a nivell col·lectiu i que fa una immersió en allò que el disseny fa avui. El projecte obre un diàleg cap al món sobre allò que el disseny hauria de fer demà.

Laura Clèries, ELISAVA Research i comissària de Design Does

Pau Garcia, Domestic Data Streamers i comissari de Design Does

L'Exposició **DESIGN DOES. Allò que el disseny fa**, coproduïda pel Museu del Disseny de Barcelona i ELISAVA, Escola Universitària de Disseny i Enginyeria de Barcelona, reflexiona sobre com el disseny dona forma i resposta als reptes globals de la nostra societat. L'exposició convida a analitzar i qüestionar la responsabilitat del disseny i el seu impacte en la societat, la indústria, els éssers humans i els valors culturals.

Comissariada per ELISAVA i per Domestic Data Streamers, startup barcelonina formada per ex-alumnes d'ELISAVA que investiga nous formats de comunicació a través de les dades, **Design Does** analitza quin paper juga el disseny en la societat actual, un disseny que en el seu afany per millorar el món impacta positivament, però de vegades negativament, en el nostre entorn.

L'exposició s'articula al voltant de 15 preguntes vinculades a l'actualitat i a reptes de futur com la sostenibilitat, la connectivitat, el consumisme, la innovació, els nous materials o els col·lectius desfavorits: *D'on vénen les coses? Com alimentarem 10.000 milions de persones? Podem viure sense plàstic? Com pot un material canviar les nostres vides? Es pot dissenyar el que no es veu?* Cada una d'aquestes 15 preguntes és contestada per un projecte concret, desenvolupat per dissenyadors locals o internacionals, que aporta un enfoc poc convencional.

La mostra no pretén definir què és el disseny, sinó qüestionar-se els temes universals i quin paper té i tindrà el dissenyador com a proveïdor de solucions, humanista, estratègia i agent de canvi.

L'exposició compta amb un alt component tecnològic i es conceptualitza com un espai dinàmic d'interacció i d'experimentació que fomenta el diàleg amb el visitant. A través d'un sistema de recollida i visualització de dades en temps real, el visitant interactua amb les peces i comparteix les seves sensacions, reaccions i opinions.

Design Does. Allò que el disseny fa trenca així amb l'estructura habitual de les exposicions en format monòleg i empodera el visitant, que amb les seves aportacions participarà en la creació de contingut nou. L'exposició canviarà i evolucionarà cada dia amb aquestes aportacions, que formaran part de la reflexió col·lectiva que es construirà dia a dia i que reflectirà els reptes que, segons la ciutadania, el disseny haurà d'afrontar en el futur. **Design Does** promou així la generació de coneixement per nodrir la pràctica transdisciplinària del disseny.

L'aliança entre el Museu del Disseny de Barcelona i ELISAVA en un projecte d'aquesta magnitud reforça el posicionament del disseny i de la recerca a través del disseny com a eines fonamentals per innovar i oferir solucions sostenibles per a construir un futur millor. L'exposició també apropa al públic general una visió més dinàmica i actual del disseny.

1 – ooho!

PREGUNTA:

Podem viure sense plàstic?



ooho! neix de la necessitat d'eradicar el malbaratament de materials bàsics com el plàstic. L'ús de materials no renovables és una de les raons fonamentals de la crisi ecològica que vivim. L'anomenat "continent de plàstic", és una superfície aproximada d'1.400.000m² formada per deixalles plàstiques arrossegades pels corrents de l'oceà Pacífic a un mateix punt.

ooho! és una bombolla que emmagatzema aigua potable dins d'una membrana comestible a partir d'un extracte natural d'algues. Si no es vol ingerir, el packaging flexible tipus bombolla es biodegrada en només 4-6 setmanes, el mateix temps que necessita una peça de fruita. La membrana pot tenir gust i ser acolorida, i també es permet introduir altres líquids com refrescos, begudes gasoses i cosmètics. La despesa d'aquesta bombolla és inferior a la d'una ampolla de plàstic.

El producte, dissenyat per l'estudi anglès Skipping Rocks Lab l'any 2017, ha aconseguit reduir els costos de producció. Ho ha fet a base de perfeccionar la tecnologia i amb el desenvolupament d'un innovador sistema de producció.

Creador: **Skipping Rocks Lab**

Origen: **UK**

Design Does*

2 – Free Universal Construction Kit

PREGUNTA:

Com unim el que la indústria separa?



Free Universal Construction Kit aporta la solució a la incompatibilitat de fer encaixar una peça de Lego amb un engranatge de Mecano.

Aquest producte és una matriu de gairebé 80 peces que permet acoblar les deu joguines de construcció més populars per a nens. El sistema dóna la possibilitat d'unir objectes de configuracions diverses i relacionar sistemes incompatibles. El kit permet crear dissenys prèviament impossibles i ofereix més oportunitats creatives pels nens. Els models del kit són oberts, de manera que qualsevol usuari pot descarregar-los d'internet de forma gratuïta i materialitzar-los amb una impressora 3D.

En el marc de l'exposició la peça posa de manifest el rol del disseny com a productor i reproductor de patrons d'ús, funcionaments i compatibilitat entre marques i productes que poden esdevenir ponts o, al contrari, generar barreres. En contraposició a les lleis de la propietat intel·lectual, els moviments de cultura lliure i autocreació (DIY) aprofiten la facilitat de compartir coneixement per fomentar una intel·ligència col·lectiva que repensi i reconstrueixi positivament el que ens envolta.

Creador: **Golan Levin (F.A.T. Lab) i Shawn Sims (Sy-Lab)**

Origen: **Estats Units**

3 – The refugee nation flag

PREGUNTA:

Què era abans, la bandera o la identitat?



The Refugee Nation Flag és la creació d'una nació simbòlica que representa a milions de persones refugiades a tot el món. En el context dels Jocs Olímpics de Rio 2016, Yara Said, una refugiada síria, va dissenyar aquesta bandera en representació dels deu atletes que formaven el primer equip de refugiats de la història, i ho va fer utilitzant els colors de les armelles salvavides. Tot i que finalment no es va permetre l'ús de la bandera perquè no representava a una federació olímpica oficial, ha ajudat a conscienciar sobre la situació dels refugiats.

Aquesta peça convida a reflexionar sobre el comportament dels símbols, si ajuden a unir o a separar col·lectius de persones o d'idees.

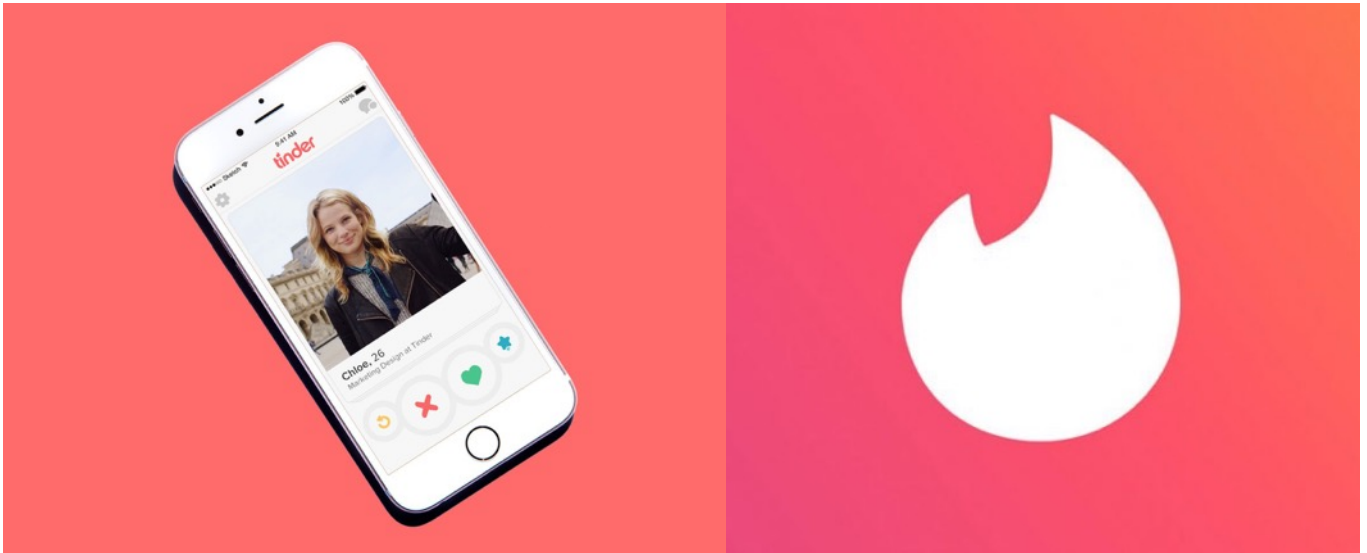
Creador: **Yara Said**

Origen: **Síria**

4 – Love me tinder

PREGUNTA:

Consumim totes les cultures igual?



Love me Tinder és una instal·lació interactiva que consta de cinc telèfons mòbils amb 48 perfils oberts de l'aplicació de cites Tinder. El visitant podrà interactuar amb els perfils creats a partir de l'estudi d'usuaris reals i descobrir que una aplicació creada amb una finalitat concreta pot adoptar usos completament diferents segons el territori geogràfic.

La instal·lació proposa una experiència interactiva que se submergeix en els usos esperats i emergents d'un espai virtual on les persones, en principi, només haurien de buscar companyia.

En productes d'abast global, el disseny fa una mateixa proposta per a usuaris molt diferents. Aquests, eventualment, adaptaran els seus usos a les seves pròpies necessitats com en el cas de la pel·lícula *Her*.

El disseny és doncs un camp de negociació, quan no de batalla, entre empreses, possibilitats tècniques, desitjos, interessos o ideologies. La instal·lació posa de manifest que els límits d'ús d'un objecte o servei són flexibles més enllà de la voluntat del dissenyador.

Creador: **Domestic Data Streamers**
Origen: **Barcelona**

5 – Virtual X Kit

PREGUNTA:

Pot el disseny plantejar reptes morals?



Tecnologies immersives com la realitat virtual creen espais on es confon allò fictici i allò real. Aquest espai pot ser aprofitat pel disseny amb l'objectiu d'explorar situacions que encara no han succeït.

'Virtual X Kit' es pregunta com poden les experiències pornogràfiques extremes, com per exemple la simulació d'una violació, convertir-se en mecanismes que eludeixin les limitacions morals i legals del món real. A través de tres objectes que emulen parts del cos que poden involucrar-se en una pràctica sexual, la instal·lació obre el debat sobre l'ús de la Realitat Virtual en la indústria pornogràfica, i es pregunta en quina mesura aquestes pràctiques haurien de ser, o no, regulades.

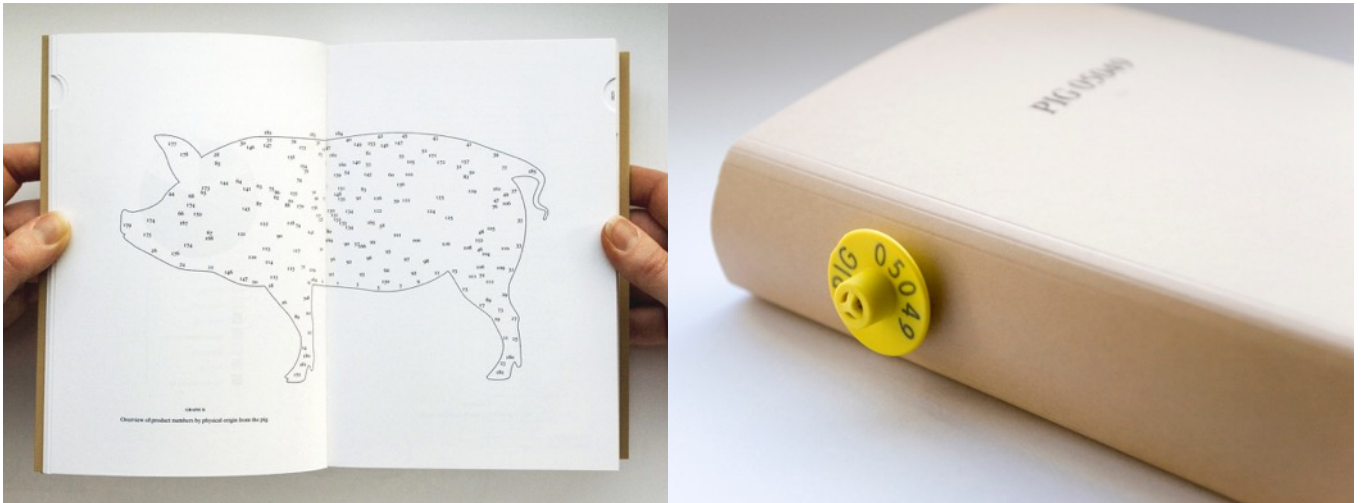
La membrana que separa el que es considera real del que es considera fantasia ha tractat de ser derrocada al llarg de la història i els recents avanços en realitat virtual han fet dubtar d'aquesta separació. El poder que té aquesta tecnologia a nivell d'immersió per generar realitats alternatives es converteix en un espai fèrtil per experimentar amb nous límits de comportament que no responen necessàriament a les restriccions del món real i de les lleis (físiques, relacionals, penals) que se'ns imposen. Com en el cas de la pornografia o els videojocs, que alimenten els desitjos ocults d'agressivitat i maltracte en un entorn virtual aparentment innocu.

Creador: **Marta Giralt**
Origen: **Barcelona**

6 – Pig 05049

PREGUNTA:

D'on vénen les coses?



05049 correspon a la identificació numèrica d'un porc que es va criar en una granja holandesa. Després de la seva mort, l'animal va ser trossejat i repartit per tot el món. Les diferents parts de l'animal van acabar formant part d'un total de 185 productes. Entre els resultats més inesperats es troba munició per armes, paper fotogràfic, medicina, vàlvules de cor, frens, goma de mastegar, cosmètics o cigarrets.

Després de tres anys de recerca, Christien Meindertsma va publicar aquest llibre que il·lustra tots els productes derivats del porc 05049.

La peça mostra que els serveis i productes que consumim cada dia estan formats per una multitud d'elements difícilment identificables.

Els objectes i productes que ens envolten tenen una història. El disseny, com a espai de recerca, pot ser un àmbit per reconstruir-les. De la mateixa manera que la ciència forense és un instrument per resoldre crims reconstruint una història a través d'indicis materials, el disseny pot, més enllà de produir objectes i conduir processos, funcionar com a espai de recerca per entendre com està feta alguna cosa, fent visible la realitat oculta en els propis objectes o esbrinant per a què s'utilitzen els recursos del nostre planeta.

Creador: **Christien Meindertsma**
Origen: **Utrecht, Països Baixos**

7 – Nano-futures

PREGUNTA:

Com pot un material canviar les nostres vides?



El grafè és una material compost per carboni pur. Una substància 200 vegades més resistent que l'acer, unes cinc vegades més lleuger que l'alumini i que, a més, té la capacitat d'emmagatzemar energia. Les seves aplicacions van des de la construcció de vehicles o edificis fins a les pròtesis o les pantalles flexibles.

La nostra civilització no pot entendre's sense la forma en la qual les persones hem utilitzat els materials que ens envolten. El silici, per exemple, ha acompanyat la humanitat des dels seus albars. Fa mil cinc-cents anys, els nostres avantpassats utilitzaven la lava seca per construir eines esmolades. A les primeres civilitzacions mesopotàmiques es va aprendre a tractar el silici per fer vidre, i per tant, cristall per a finestres o ampolles. L'anomenada revolució digital tampoc hagués estat possible sense la propietat semiconductora del silici, imprescindible perquè tots els dispositius electrònics funcionin correctament.

Com el silici, el grafè ha estat cridat a ser un material revolucionari. La diferència és que es va obtenir l'any 2010. Les seves possibilitats, igual que les del silici fa només 40 anys, són avui inimaginables i plantegen oportunitats infinites. Però també amenaces amagades.

Aquesta instal·lació exposa una mostra del grafè en estat líquid i una mostra de grafit, material d'on prové el grafè. Mitjançant l'ús de tecnologia de realitat virtual (ulleres Hololens), es visualitza una experiència pedagògica on s'explica es diferents característiques, aplicacions i estudis que s'han realitzat sobre aquests materials.

Creador: **ELISAVA Research / Domestic Data Streamers**
Origen: **Barcelona**

8 – Intangible Design

PREGUNTA:

Podem dissenyar el que no es veu?



Recerques recents han demostrat que l'aigua té memòria: la seva composició manté algunes de les propietats que prèviament van ser dissoltes en ella. L'equip d'ELISAVA Research ha analitzat i comparat l'efecte que diferents envasos tenen en les propietats de l'aigua. Els estudis han conclòs que la forma, el volum, el material i el color dels contenidors influeixen en la composició de l'aigua.

Aquesta instal·lació presenta els resultats d'una sèrie d'experiments realitzats per ELISAVA Research per determinar com diversos factors intervenen en l'estructura molecular de l'aigua. A través de recipients de formes diferents i de la màquina d'ELISAVA, que permet calcular l'estructura molecular de l'aigua, es desmenteix la teoria que tot cos manté la seva forma encara que canviï el seu entorn.

Amb la creació d'espais de trobada entre disciplines, la ciència pot ajudar el disseny a trobar nous marcs d'interpretació i el disseny pot generar formes positives d'entendre i intervenir en la realitat. Disseny i ciència poden convergir per al benestar de les persones.

Creador: **ELISAVA Research / Domestic Data Streamers**
Origen: **Barcelona**

9 – Follow

PREGUNTA:

Qui controla a qui?



Follow reflexiona sobre com el comportament humà pot ser dissenyat.

La instal·lació consta de dos espais d'identiques dimensions. Un d'aquests espais és habitat pel creador del projecte que serà físicament, cada dia durant tota l'exposició, equipat amb un controlador i unes ulleres de Realitat Virtual. El segon espai és buit, a l'espera que qualsevol espectador/ visitant entri. Mitjançant el controlador, la persona nouvinguda definirà els moviments de la persona que és al primer espai.

El disseny d'experiència, precisament, és la disciplina que busca comprendre, conduir i modular la sensació i les accions que duren a terme els usuaris o clients d'un producte o servei. Aquí el disseny fa gala d'un gran poder, fet que comporta una gran responsabilitat.

Creador: **Dani Armengol (ex-alumne d'ELISAVA)**

Origen: **Barcelona**

10 – Aquapioneers

PREGUNTA:

Com alimentarem 10.000 milions de persones?



El sistema d'alimentació actual és altament contaminant. El disseny pot ajudar a que el seu impacte sigui menor i també a millorar la seva qualitat.

Aquapioneers és una empresa emergent de Barcelona que desenvolupa l'agricultura urbana sostenible i fomenta l'autosuficiència alimentària a les ciutats. La seva tecnologia es basa en els principis de l'aquaponia: una tècnica ancestral que aprofita la interacció entre microorganismes, peixos i plantes en un cicle tancat per conrear a l'hora hortalisses i peixos.

Els peixos que conviuen a l'aquari fertilitzen amb els seus excrements les plantes situades a la part superior de l'ecosistema. Al seu torn, les arrels de les plantes absorbeixen els nutrients netejant i depurant l'aigua que torna a l'aquari a través d'un cicle perfectament tancat que requereix d'un manteniment mínim.

Aquest sistema d'agricultura urbana redueix fins un 90% el consum d'aigua i permet el cultiu sense necessitat de terra ni sòl.

Creador: **Aquapioneers**

Origen: **Barcelona**

11 – "LACHESIS" Drawing The Fabric Of Life

PREGUNTA:

Quin és el límit entre allò artificial i allò natural?



En un context de col·lapse mediambiental, el disseny pot obrir un espai de diàleg entre els éssers humans i altres éssers vius. En aquest espai de diàleg es podrien desdibuixar les idees de “salvatge” i de “domesticat” per construir formes de relació i convivència més enriquidores i respectuoses entre espècies.

Molts teixits naturals pateixen alteracions quan detecten canvis en el seu entorn. Silklab investiga sobre materials vius i presenta en aquesta instal·lació unes superfícies tèxtils interactives fetes amb seda natural. Depenent de les propietats químiques de les substàncies amb les quals interactuen, aquests materials canvien de color.

En els éssers humans, les emocions fan variar el PH de la pell, la saliva, la suor o les llàgrimes. Interactuant amb aquestes substàncies, aquest teixit podria reaccionar als canvis emocionals de cada persona.

Creador: **Silklab, Tufts University**

Origen: **Boston**

12 – Death Inc.

PREGUNTA:

Hem d'automatitzar-ho tot?



Actualment Corea del Sud té instal·lades armes autònomes a la frontera amb Corea del Nord. Les armes autònomes o *killer robots* són sistemes d'armament robòtic capaços d'identificar i atacar un objectiu sense intervenció humana. Així, les decisions sobre la vida i la mort, fins ara competència exclusiva de les persones, són preses per màquines.

La instal·lació compta amb una reproducció d'aquesta arma existent a Corea del sud. Es troba situada al mig de l'espai circular amb un sistema que permet el moviment de rotació en 360° de forma autònoma. A través d'un sistema de sensorització l'arma detecta l'usuari present a l'espai i el segueix per intimidar-lo.

L'obra obre de nou el debat sobre si podem o hem de programar l'ètica d'una màquina i quins haurien de ser els seus principis. De moment existeixen diverses campanyes perquè es prohibeixi la producció de *killer robots*, de la mateixa manera que s'han prohibit, per exemple, les mines antipersones.

Així, en sistemes autònoms capaços de prendre decisions importants, el disseny no només atén a formes i processos, sinó també a qüestions ètiques.

Creador: **Domestic Data Streamers**

Origen: **Barcelona**

Design Does*

13 – Smart Citizen

PREGUNTA:

Qui et coneix millor, Google o la teva família?



El disseny obert és una filosofia que permet a la ciutadania generar les seves pròpies eines segons les seves necessitats.

Smart Citizen presenta una alternativa a la producció i a la gestió centralitzada de dades de les grans corporacions que han impulsat la idea de *smart city*. Aquest projecte utilitza la tecnologia d'Arduino per tal que qualsevol ciutadà o ciutadana sigui capaç de recollir informació sobre el seu entorn i posar-la a disposició pública. Per exemple, Making Sense va ser un dels projectes desenvolupats gràcies a la plataforma Smart Citizen que, a través de les dades capturades pels dispositius, va permetre els veïns aconseguir modificacions en les polítiques i decisions urbanístiques del barri de Gràcia.

Partint de la idea de codi obert, dissenyadors, enginyers, urbanistes i ciutadans utilitzen eines ja creades per conèixer i transformar el seu entorn. El disseny es posa així al servei de necessitats socials per crear alternatives per i amb les persones afectades, partint de les seves necessitats i generant espais d'aprenentatge i creativitat integradora. D'aquesta manera s'obren nous espais per a la participació política de la ciutadania i per incrementar la seva incidència en les ciutats en què viuen.

Creador: **Fab Lab Barcelona**

Origen: **Barcelona**

14 – Futurecraft Tailored Fibre

PREGUNTA:

Volen les marques adaptar-se a nous models de negoci?



A l'era de la informació, les persones busquem una oferta cada vegada més adaptada a les nostres necessitats. La indústria 4.0, gràcies a les noves tecnologies, és capaç de fer-ho realitat.

La marca de sabates Adidas ha col·laborat amb l'estudi del dissenyador industrial Alexander Taylory Parley per crear *Adidas for the Oceans*. Es tracta d'un calçat que recicla les deixalles plàstiques dels oceans i que té parts fetes d'una sola peça, personalitzables per a cada usuari.

La producció en massa que va sorgir de la revolució industrial el segle XIX proposava una sèrie de productes limitats. A les dues últimes dècades del segle XX, el mercat va començar a exigir una major personalització dels productes per a sectors de la població. A l'era d'Internet i la recomanació personalitzada, apareix l'economia *on demand*, on cadascú busca satisfer preferències de consum cada vegada més concretes.

Com a resposta a aquest context de demanda súper especialitzada, i gràcies a les capacitats tècniques de la impressió 3D o l'automatització de processos d'organització, producció i distribució, neix la Quarta Revolució Industrial o Indústria 4.0, que porta a la producció industrial les necessitats culturals i de consum que han aparegut en el món digital.

Creador: **Alexander Taylory Parley / Adidas**

Origen: **Londres**

15 – Espacio Ágora

PREGUNTA:

És la creativitat imprescindible per la feina?



Vivim en un context de canvis vertiginosos que fa necessària una gran capacitat d'adaptació. La creativitat és una eina molt útil a l'hora de generar noves mirades i formes de treballar, i no només en el sector del disseny, sinó també en negocis, gestió, logística, mobilitat o política. La recerca en disseny pot ajudar a fer visible allò que es considerava imperceptible per utilitzar-lo com a eina de millora dels processos i resultats de treball.

Creative Decoding Tool és una eina desenvolupada per ELISAVA Research que permet conèixer el perfil creatiu d'una persona a partir de preguntes que responen a unes competències clau en els processos del disseny. Aquest sistema té l'objectiu d'entendre la relació entre la persona que ha d'ocupar tasques relacionades amb la creativitat i les competències que presenta. Creative Decoding Tool busca entendre les eines de què disposa una persona per exercir amb èxit el seu paper en el desenvolupament de projectes o en l'àmbit laboral.

En aquest espai el visitant pot realitzar el test de creativitat amb una pantalla tàctil. Els resultats del test s'imprimiran i el visitant podrà endur-se els resultats de l'examen de creativitat.

Creador: **ELISAVA Research**
Origen: **Barcelona**

Design Does Fòrum

Dates: 4-5 d'abril, 2018

Dia 1: 18–20h (Sessió inaugural)

Dia 2: 10–20h (Quatre sessions)

Lloc: Auditori, Museu del Disseny de Barcelona

El Design Does Fòrum és un esdeveniment de coneixement i networking que busca connectar investigadors, científics, acadèmics, estrategues, periodistes, artistes, estudiants, ciutadans i dissenyadors per reflexionar sobre com els reptes globals estan donant forma al futur del disseny.

El programa del Fòrum aborda les quatre dimensions on impacta la pràctica del disseny, identificades des d'ELISAVA Research: ésser humana, indústria, societat com a sistema i valors culturals.

La trobada comptarà amb la participació de figures expertes de l'escena del disseny local i internacional que afegiran la seva perspectiva a les preguntes i projectes presentats a l'exposició: **Terry Irwin**, cap de School of Design, Carnegie Mellon University de Pittsburgh; **Julius Wiedemann**, editor executiu de TASCHEN; **Alexander Scholz**, fundador i director creatiu de HOLO Magazine; **Georgina Voss**, cofundadora de Supra Systems Studio a London College of Communications; **Javier Peña**, director general d'ELISAVA; **Fabien Girardin**, coCEO de BBVA Data & Analytics, cofundador de Near Future Laboratory; **Jorge Camacho**, cap d'estratègia, Uncommon de Ciutat de Mèxic i **Laura Clèries**, cap d'ELISAVA Research.

En el marc de **Design Does**, ELISAVA reunirà les 25 escoles de disseny i d'art més prestigioses a nivell internacional a l'**International Days of Deans and Design Experts** els dies 4, 5 i 6 d'abril. Aquestes jornades abordaran l'impacte del disseny en els reptes actuals de la societat i es dissenyarà un full de ruta comú per promoure l'acció cap al canvi social. Les institucions que vindran són: Parsons School of Design de **Nova York**, Royal College of Art de **Londres**, Politecnico de **Milan**, Pratt Institut de **Brooklyn**, Universitat Tonjii de **Xangai**, RISD de **Rhode Island**, UCL-Central San Martin de **Londres**, TUE d'**Eindhoven**, George Brown College of Design de **Toronto**, Konstfack School Design d'**Estocolm**, OCAD University de **Toronto**, Umeå Institut de Dis-seny de **Suècia**, Sheffield Hallam University de **Sheffield**, DEA **Eindhoven**, Universitat de Lapland de **Finlàndia**, Escola Politècnica de **València**, Kolding Design School de **Dinamarca**, Open De-sign School **Capetown**, HASSELT Design School de **Bèlgica**, Ozu University d'**Istanbul**, NID de l'**Índia**, Centre Europeu de Recerca de **Madeira**, Carnegie Mellon Design School de **Pittsburgh**, Art and design Aalto University de **Finlàndia**, Universitat de Nebrija de **Madrid** i Lecole Design de **Nantes**.

Museu del Disseny de Barcelona Sala A
Pl. de les Glòries Catalanes, 37-38
08018 Barcelona museudeldisseny.barcelona.cat

Dates de l'exposició

Inauguració: divendres, 23 de març a les 19:30 h
Exposició oberta del 24 de març al 13 de maig de 2018

Horari

De dimarts a diumenge, de 10 a 20 h
Tancat: els dilluns no festius, el 25 de desembre i l'1 de gener

Contacte premsa - ARTV

Tatiana Viladomat (645783134 / tatiana@artv.es)
Adriana Ribas (650012922 / adriana@artv.es)

Descarrega imatges en alta qualitat al següent enllaç:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1NhzECwVxbsHQfumWKvCXSgkxWvRA3EwC>