

Dossier de prensa

Design Does*

***Lo que el diseño hace**

Exposición temporal

24.03.18 - 13.05.18

Entrada gratuita

Museu del Disseny

Pl. de les Glòries Catalanes 37

08018, Barcelona

Horario

De martes a domingo

de 10 a 20h

Una coproducción de:

 **Ajuntament de
Barcelona**

Museu del Disseny
de Barcelona



**¿Un accesorio
de moda?**

ELISAVA

Escuela Universitaria de Barcelona
Diseño e Ingeniería

Design Does*

***Lo que el diseño hace**

1 Presentación

Pilar Vélez, directora del Museu del Disseny de Barcelona

Javier Peña, director general de ELISAVA, Escuela
Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona

Laura Clèries y Pau Garcia, comisarios de la exposición

2 Introducción

3 Descripción de las instalaciones

4 Actividades en torno a la exposición

5 Información práctica y contactos

¿Qué hace el diseño?

Una de las líneas de reflexión crítica del Museo del Diseño de Barcelona es el interrogarse e interrogar a su entorno sobre el rol del diseño y del diseñador en la sociedad actual. ¿Qué puede aportar o qué debe aportar el diseño al mundo de hoy? Más allá de reunir, conservar, estudiar y difundir un patrimonio público, de todos, el Museo quiere ser un centro de observación de la actualidad, sobre todo de todo aquello que está relacionado con la vida cotidiana de los colectivos y que permite mejorar o facilitar ciertos aspectos.

¿Qué pide la sociedad de hoy al diseño? ¿A qué puede (y debe) contribuir el diseñador que se inicia en el terreno profesional? El Museo como observatorio y punto de encuentro del sector del diseño trabaja en esta línea, creando, impulsando, potenciando y acogiendo iniciativas propias o en colaboración –exposiciones, jornadas, talleres...-, que posibiliten que todo tipo de públicos puedan llegar a conocer y hacerse cargo del sentido de aquello que denominamos diseño.

En este sentido, la exposición **Design Does. Lo que el diseño hace** no se centra tanto en aquello que habitualmente, e incluso académicamente, corresponde a la definición de “el diseño es”, sino en aquello que “el diseño hace” o “debería hacer”. Este es, sin duda, su punto fuerte.

Si consideramos el diseño como un factor específico de la vida humana, o como una base de las actividades humanas, y como ya hemos apuntado en otras ocasiones, estamos convencidos que el diseño debe poder resolver necesidades cotidianas de todo orden, la exposición **Design Does**, producto de una investigación liderada por la Escuela ELISAVA, lo entendemos como una nueva aportación de la reflexión crítica mencionada al inicio.

La estrecha vinculación del Museo con el mundo docente, visible en varios proyectos y actividades que desarrollamos mediante nuestros programas públicos, nos permite nuevamente presentar un proyecto desde la óptica social del diseño que tanto nos preocupa/interesa, porque consideramos que el diseño no puede desvincularse de la realidad, es decir de las necesidades sociales.

La responsabilidad clave del mundo docente es la educación, es decir, la formación de personas preparadas para atender su rol social con eficacia. En el campo del diseño, los nuevos diseñadores tienen y tendrán un rol relevante en el marco de una sociedad, la nuestra, inmersa en transformaciones profundas. La figura del diseñador no es gratuita. Aun así, es también reto del museo educar y generar conocimiento a partir de la investigación sobre el pasado y el presente para saber encarar el futuro. Por eso nos satisface poder presentar esta exposición, producto de la colaboración con la Escuela ELISAVA, un proyecto participativo que quiere contar con el público, interrogarle y aprender de sus aportaciones para seguir trabajando en aquello que el diseño hace, o tendría que hacer. Porque, no nos olvidemos, el Museo es un espacio de acceso al conocimiento crítico.

Pilar Vélez, directora del Museo del Diseño de Barcelona

Design Does*

El diseño, como actividad de configuración de nuevas realidades, es algo que los seres humanos hacemos desde tiempos inmemoriales. Hemos diseñado de todo: flechas y catedrales, relojes y cadenas de montaje, técnicas agrícolas y nuevos materiales, alfabetos en piedra y la inteligencia artificial. El diseño es una capacidad humana básica que, junto al lenguaje, nos permite adaptar nuestro hábitat, incluso exponiéndonos a riesgos de envergadura planetaria como las armas atómicas o el calentamiento global.

El diseño no es propiedad exclusiva de los diseñadores: todos los seres humanos pueden diseñar. Sin embargo, hoy en día la profesión va más allá del diseño de productos, gráficas, espacios y objetos aislados. Los diseñadores profesionales diseñan servicios, maneras de vivir y habitar, sistemas interconectados que dan forma a redes sociotécnicas. El diseño profesional se ha vuelto cada vez más amplio y complejo. Forma parte fundamental del gran sistema en el que desarrollamos nuestras actividades vitales y a partir del cual visualizamos, prefiguramos y creamos los futuribles que deseamos para la sociedad y para nuestro entorno.

El diseño tiene la responsabilidad de afrontar los retos sociales y políticos que se heredan del pasado, los que se plantean en el presente y los que se proyectan en el futuro. Es capaz de unir las estrategias que nacen desde las estructuras de poder con los planteamientos que surgen de los ciudadanos como miembros de la sociedad.

Así pues, el diseño es, sin duda, un agente transformador de la sociedad.

Design Does. Lo que el diseño hace es el resultado de un proyecto work-in-progress que evidencia este rol transformador del diseño. Tiene como punto de partida una muestra expositiva que pretende generar y transmitir conocimiento a través de 15 preguntas que cuestionan y reflexionan sobre los retos de futuro.

Design Does es mucho más que una exposición, es una plataforma de transmisión de conocimiento que reunirá a las 25 escuelas de diseño más prestigiosas a nivel internacional el 4 y 5 de abril con el objetivo de explorar y debatir sobre cómo el diseño impacta en los retos globales. Podemos afirmar que ELISAVA convocará el G-20 del diseño en el **Design Does Forum** en Barcelona.

Esta apuesta responde a la condición de escuela referente a nivel internacional. ELISAVA es presente, es la ciudad, es el entorno, es la gente, es el equipo, ELISAVA es diseño. Un diseño que sabe que en los límites y en las fronteras se producen las conexiones más eficaces y la multiculturalidad alcanza su máxima expresión. Un diseño que dialoga con la ingeniería, con la medicina, con las ciencias, con la arquitectura, con la biología... Trabaja para mejorarnos a nosotros, a nuestro contexto y a nuestro entorno.

Hoy ELISAVA sigue investigando para entender el diseño en su contexto y complejidad de forma profunda y específica. Decodificando aquello que queda oculto a simple vista para hacer lo que le es propio: **generar conocimiento y formar personas que actúen.**

Javier Peña, director general de ELISAVA

Design Does*

Design Does es un proyecto que tiene la intención de construir una visión real del diseño, explicar el diseño no a través de una definición de diccionario sino a través de las manifestaciones reales que tiene en nuestra sociedad y en nuestro planeta tanto en positivo como en negativo. En este sentido, la exposición abre la puerta a una visión autocrítica de una disciplina que siempre ha tendido a simplificar su impacto como un simple solucionador de problemas.

El desarrollo del proyecto ha seguido procesos -podríamos decir- poco ortodoxos, ya que la visión que se plantea está muy basada en la experiencia de campo y más de 40 personas de entornos y disciplinas muy diferentes han participado en el proceso de comisariado. Se ha intentado rehuir de una exposición teórica para centrarse en un mensaje y una narrativa muy inmersiva a partir de 15 ejemplos de proyectos de diseño reales que, en diferentes grados, están dando forma al mundo que viviremos mañana.

La exposición tiene una fuerte vertiente tecnológica para la cual ha sido necesario experimentar mucho. Se presenta tecnología punta: desde sistemas de defensa militar hasta proyectos de realidad mixta. Ello hace que se abran nuevas posibilidades en la experiencia expositiva. Hemos disfrutado y experimentado con el diseño de nuevos formatos, haciendo del espectador el principal protagonista de la experiencia y abriendo un diálogo en el que parte de los contenidos de la exposición se construyen a partir de la opinión del público.

Design Does es, en sí mismo, un proyecto de investigación que genera conocimiento a nivel colectivo y que hace una inmersión en lo que el diseño hace hoy. El proyecto abre al mundo un diálogo sobre lo que el diseño debería hacer mañana.

Laura Clèries, ELISAVA Research y comisaria de Design Does

Pau Garcia, Domestic Data Streamers y comisario de Design Does

La Exposición **Design Does. Lo que el diseño hace**, coproducida por ELISAVA, Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona, y el Museu del Disseny de Barcelona, reflexiona sobre cómo el diseño da forma y respuesta a los retos globales de nuestra sociedad. La exposición invita a analizar y cuestionar la responsabilidad del diseño y su impacto en la sociedad, la industria, los seres humanos y los valores culturales.

Comisariada por ELISAVA y por Domestic Data Streamers, startup barcelonesa formada por ex-alumnos de ELISAVA que investiga nuevos formatos de comunicación a través de los datos, **Design Does** analiza qué papel juega el diseño en la sociedad actual, un diseño que en su afán por mejorar el mundo impacta positivamente, pero a veces negativamente, en nuestro entorno.

La exposición se articula alrededor de 15 preguntas vinculadas a la actualidad y a retos de futuro como la sostenibilidad, la conectividad, el consumismo, la innovación, los nuevos materiales o los colectivos desfavorecidos: *¿De dónde vienen las cosas? ¿Cómo alimentaremos a 10.000 millones de personas? ¿Podemos vivir sin plástico? ¿Cómo puede un material cambiar nuestras vidas? ¿Se puede diseñar lo que no se ve?* Cada una de estas 15 preguntas es contestada por un proyecto concreto, desarrollado por diseñadores locales o internacionales, que aporta un enfoque poco convencional.

La muestra no pretende definir qué es el diseño, sino cuestionarse los temas universales y qué papel tiene y tendrá el diseñador como proveedor de soluciones, humanista, estratega y agente de cambio.

La exposición cuenta con un alto componente tecnológico y se conceptualiza como un espacio dinámico de interacción y de experimentación que fomenta el diálogo con el visitante. A través de un sistema de recogida y visualización de datos en tiempo real, el visitante interactúa con las piezas y comparte sus sensaciones, reacciones y opiniones.

Design Does rompe así con la estructura habitual de las exposiciones en formato monólogo y empodera al visitante, que con sus aportaciones participa en la creación de contenido. La exposición cambia y evoluciona cada día con estas aportaciones, que formarán parte de la reflexión colectiva que se construirá día a día y que reflejará los retos que, según la ciudadanía, el diseño deberá afrontar en el futuro. La exposición promueve así la generación de conocimiento para nutrir la práctica transdisciplinar del diseño.

La alianza entre el Museu del Disseny de Barcelona y ELISAVA en un proyecto de esta magnitud refuerza el posicionamiento del diseño y de la investigación a través del diseño como herramientas fundamentales para innovar y ofrecer soluciones sostenibles para construir un futuro mejor. La exposición también acerca al público general una visión más dinámica y actual del diseño.

1 – ooho!

PREGUNTA:

¿Podemos vivir sin plástico?



ooho! nace de la necesidad de erradicar el desperdicio de materiales básicos como el plástico. El uso de materiales no renovables es una de las causas fundamentales de la crisis ecológica que vivimos. El llamado "continente de plástico" es una superficie aproximada de 1.400.000m² formada por desechos plásticos arrastrados por las corrientes del océano Pacífico a un mismo punto.

ooho! es una burbuja que almacena agua potable dentro de una membrana comestible a partir de un extracto natural de algas. Si no se ingiere, el packaging flexible tipo burbuja se biodegrada en sólo 4-6 semanas, el mismo tiempo que necesita una pieza de fruta. La membrana puede tener gusto y ser coloreada, y también puede introducirse otros líquidos como refrescos, bebidas gaseosas y cosméticos. El coste de esta burbuja es inferior al de una botella de plástico.

El producto, diseñado por el estudio inglés Skipping Rocks Lab en 2017, ha conseguido reducir los costes de producción. Lo ha hecho a base de perfeccionar la tecnología y del desarrollo de un innovador sistema de producción.

Creador: **Skipping Rocks Lab**
Origen: **Inglaterra**

Design Does*

2 – Free Universal Construction Kit

PREGUNTA:

¿Cómo unimos lo que la industria separa?



Free Universal Construction Kit aporta la solución a la incompatibilidad de encajar una pieza de Lego con un engranaje de Mecano.

Este producto es una matriz de casi 80 piezas que permite acoplar los diez juguetes de construcción más populares para niños. El sistema permite unir objetos de configuraciones diversas y relacionar sistemas incompatibles. El kit permite crear diseños previamente imposibles y ofrece más oportunidades creativas para los niños. Los modelos del kit son abiertos, por lo que cualquier usuario puede descargarlos de internet de forma gratuita y materializarlos con una impresora 3D.

En el marco de la exposición la pieza pone de relieve el rol del diseño como productor y reproductor de patrones de uso, funcionamientos y compatibilidad entre marcas y productos que pueden convertirse en puentes o, por el contrario, generar barreras. En contraposición a las leyes de propiedad intelectual, los movimientos de cultura libre y autocreación (DIY) aprovechan la facilidad de compartir conocimiento para fomentar una inteligencia colectiva que piense y reconstruya positivamente lo que nos rodea.

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

Origen: **Estados Unidos**

Design Does*

3 – The refugee nation flag

PREGUNTA:

¿Qué era antes, la bandera o la identidad?



The Refugee Nation Flag es la creación de una nación simbólica que representa a millones de personas refugiadas en todo el mundo. En el contexto de los Juegos Olímpicos de Río 2016, Yara Said, una refugiada siria, diseñó esta bandera en representación de los diez atletas que formaban el primer equipo de refugiados de la historia, y lo hizo utilizando los colores de los chalecos salvavidas. Aunque finalmente no se permitió el uso de la bandera porque no representaba a una federación olímpica oficial, ha ayudado a concienciar sobre la situación de los refugiados.

Esta pieza invita a reflexionar sobre el comportamiento de los símbolos, sobre si ayudan a unir o a separar colectivos de personas o de ideas.

Creador: **Yara Said**

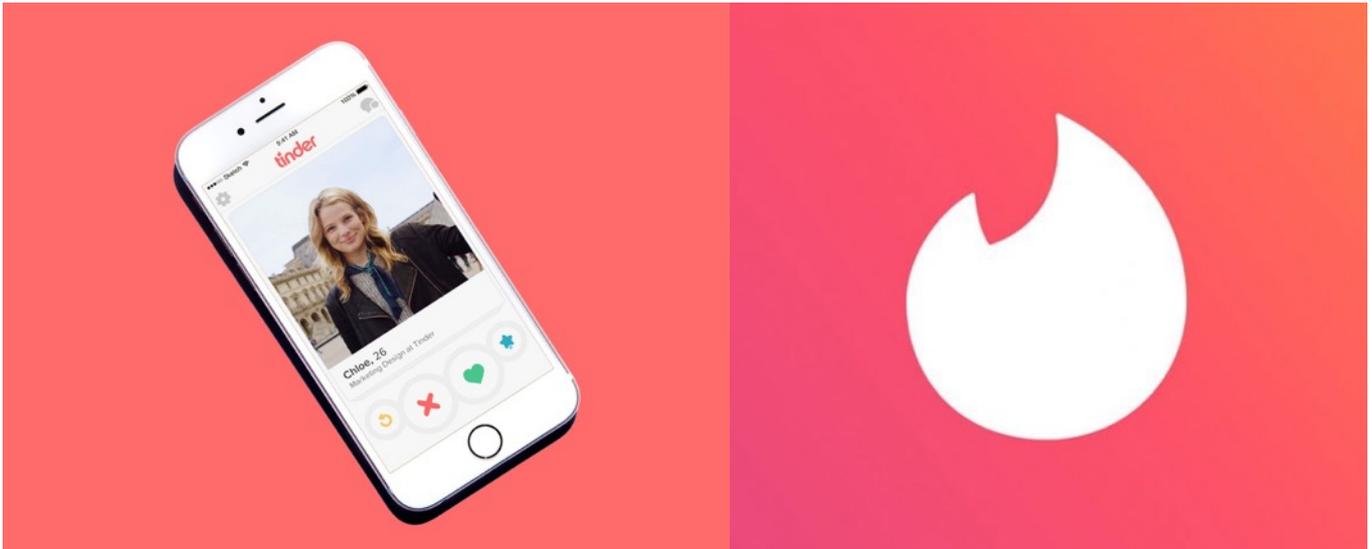
Origen: **Siria**

Design Does*

4 – Love me tinder

PREGUNTA:

¿Consumimos todas las culturas igual?



Love me Tinder es una instalación interactiva que consta de cinco teléfonos móviles con 48 perfiles abiertos de la aplicación de citas Tinder. El visitante interactúa con los perfiles creados a partir del estudio de usuarios reales y descubrirá que una aplicación creada con una finalidad concreta puede adoptar usos completamente diferentes según el territorio geográfico.

La instalación propone una experiencia interactiva que se sumerge en los usos esperados y emergentes de un espacio virtual donde las personas, en principio, sólo deberían buscar compañía.

En productos de alcance global, el diseño hace una misma propuesta para usuarios muy diferentes. Estos, eventualmente, adaptarán sus usos a sus propias necesidades, como en el caso de la película *Her*.

El diseño es así un campo de negociación, cuando no de batalla, entre empresas, posibilidades técnicas, deseos, intereses o ideologías. La instalación pone de relieve que los límites de uso de un objeto o servicio son flexibles más allá de la voluntad del diseñador.

Creator: **Domestic Data Streamers**
Origen: **Barcelona**

5 – Virtual X Kit

PREGUNTA:

¿Puede el diseño plantear retos morales?



Tecnologías de inmersión como la realidad virtual crean espacios donde se confunde lo ficticio y lo real. El diseño puede aprovechar este espacio para explorar situaciones que aún no han sucedido.

'Virtual X Kit' se pregunta cómo las experiencias pornográficas extremas, como por ejemplo la simulación de una violación, pueden convertirse en mecanismos que eludan las limitaciones morales y legales del mundo real. A través de tres objetos que emulan partes del cuerpo que pueden participar en una práctica sexual, la instalación abre el debate sobre el uso de la Realidad Virtual en la industria pornográfica, y se pregunta en qué medida estas prácticas deberían ser, o no, reguladas.

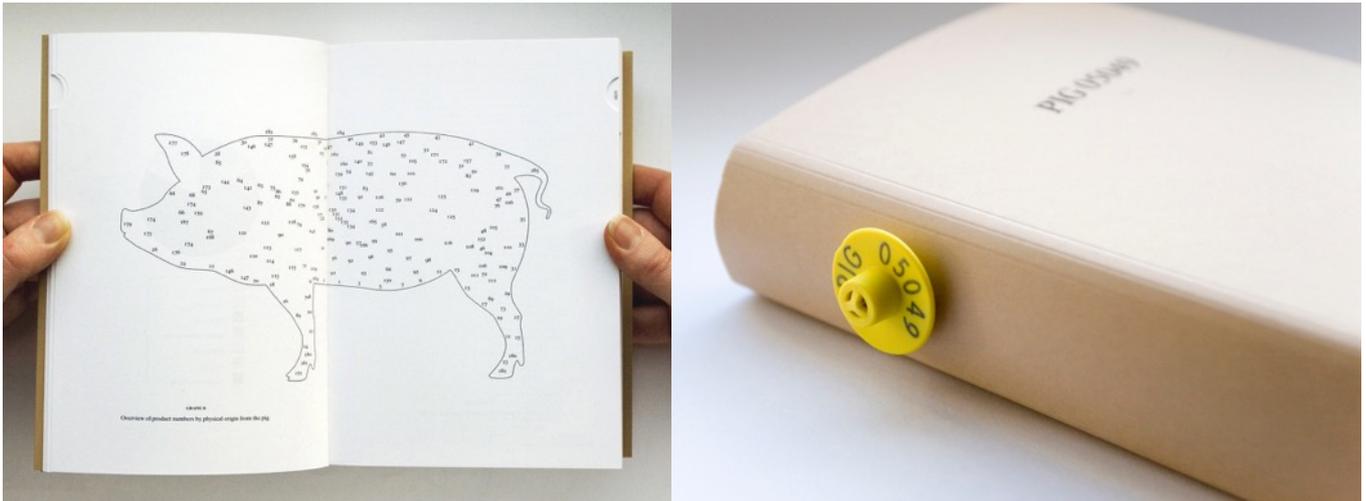
El límite que separa lo que se considera real de lo que se considera fantasía ha tratado de ser derribado a lo largo de la historia, y los avances recientes en realidad virtual han hecho dudar de esta separación. El poder que tiene esta tecnología a nivel de inmersión para generar realidades alternativas se convierte en un espacio fértil para experimentar con nuevos límites de comportamiento que no responden necesariamente a las restricciones del mundo real y a las leyes (físicas, relacionales, penales) que nos impone. Como en el caso de la pornografía o de los videojuegos, que alimentan deseos ocultos de agresividad y maltrato en un entorno virtual aparentemente inocuo.

Creador: **Marta Giral**
Origen: **Barcelona**

6 – Pig 05049

PREGUNTA:

¿De dónde vienen las cosas?



05049 corresponde a la identificación numérica de un cerdo que se crió en una granja holandesa. Tras su muerte, el animal fue troceado y repartido por todo el mundo. Las diferentes partes del animal formaron parte de un total de 185 productos. Entre los resultados más inesperados hay munición para armas, papel fotográfico, medicina, válvulas de corazón, frenos, goma de mascar, cosméticos o cigarrillos.

Después de tres años de investigación, Christien Meindertsma publicó este libro que ilustra todos los productos derivados del cerdo 05049.

La pieza muestra que los servicios y productos que consumimos cada día están formados por una multitud de elementos difícilmente identificables.

Los objetos y productos que nos rodean tienen una historia. El diseño, como espacio de investigación, puede ser un ámbito para reconstruirlas. Del mismo modo que la ciencia forense es un instrumento para resolver crímenes a través de indicios materiales, el diseño puede, más allá de producir objetos y conducir procesos, funcionar como espacio de investigación para entender cómo está hecho algo averiguando para qué se utilizan los recursos de nuestro planeta.

Creador: **Christien Meindertsma**

Origen: **Utrecht, Países Bajos**

7 – Nano-futures

PREGUNTA:

¿Cómo puede un material cambiar nuestras vidas?



El grafeno es un material compuesto por carbono puro. Una sustancia 200 veces más resistente que el acero, unas cinco veces más ligero que el aluminio y que, además, tiene la capacidad de almacenar energía. Sus aplicaciones van desde la construcción de vehículos o edificios hasta las prótesis o las pantallas flexibles.

Nuestra civilización no puede entenderse sin la forma en la que las personas hemos utilizado los materiales que nos rodean. El silicio, por ejemplo, ha acompañado a la humanidad desde sus inicios. Hace mil quinientos años nuestros antepasados utilizaban la lava seca para construir herramientas afiladas. En las primeras civilizaciones mesopotámicas se aprendió a tratar el silicio para hacer vidrio, y por lo tanto, cristal para ventanas o botellas. La llamada revolución digital tampoco hubiera sido posible sin la propiedad semiconductor del silicio, imprescindible para que todos los dispositivos electrónicos funcionen correctamente.

Como el silicio, el grafeno ha sido llamado a ser un material revolucionario. La diferencia es que se obtuvo en 2010. Sus posibilidades, al igual que las del silicio hace sólo 40 años, son hoy inimaginables y plantean oportunidades infinitas. Pero también amenazas escondidas.

Esta instalación expone una muestra del grafeno en estado líquido y una muestra de grafito, material del que proviene el grafeno. Mediante el uso de tecnología de realidad virtual (gafas Hololens), se visualiza una experiencia pedagógica donde se explican las diferentes características, aplicaciones y estudios que se han realizado sobre estos materiales.

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

Origen: **Barcelona**

8 – Intangible Design

PREGUNTA:

¿Podemos diseñar lo que no se ve?



Investigaciones recientes han demostrado que el agua tiene memoria: su composición mantiene algunas de las propiedades que previamente fueron disueltas en ella. El equipo de ELISAVA Research ha analizado y comparado el efecto que diferentes envases tienen en las propiedades del agua. Estos estudios han concluido que la forma, el volumen, el material y el color de los contenedores influyen en la composición del agua.

La instalación presenta los resultados de una serie de experimentos realizados por ELISAVA Research para determinar cómo estos factores intervienen en la estructura molecular del agua. A través de recipientes de formas diferentes y de la máquina de ELISAVA que permite calcular la estructura molecular del agua, se desmiente la teoría de que todo cuerpo mantiene su forma aunque cambie su entorno.

Con la creación de espacios de encuentro entre disciplinas, la ciencia puede ayudar al diseño a encontrar nuevos marcos de interpretación. El diseño puede generar además formas positivas de entender e intervenir en la realidad. Diseño y ciencia pueden converger para el bienestar de las personas.

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

Origen: **Barcelona**

Design Does*

9 – Follow

PREGUNTA:

¿Quién controla a quién?



Follow reflexiona sobre cómo puede el comportamiento humano ser diseñado.

La instalación consta de dos espacios de idénticas dimensiones. Uno de estos espacios está habitado por el creador del proyecto que estará físicamente durante todo el periodo de la exposición, equipado con un controlador y unas gafas de Realidad Virtual. El segundo espacio está vacío, a la espera de que el visitante entre. Mediante el controlador, la persona recién llegada definirá los movimientos de la persona que está en el primer espacio.

El diseño de experiencia es la disciplina que busca comprender, conducir y modular la sensación y las acciones que llevarán a cabo los usuarios o clientes de un producto o servicio. Aquí, el diseño hace gala de un gran poder, lo que conlleva una gran responsabilidad.

Creador: **Dani Armengol (exalumno ELISAVA)**

Origen: **Barcelona**

10 – Aquapioneers

PREGUNTA:

¿Cómo alimentaremos a 10.000 millones de personas?



El sistema de alimentación actual es altamente contaminante. El diseño puede ayudar a que su impacto sea menor y mejorar al mismo tiempo su calidad.

Aquapioneers es una empresa emergente de Barcelona que desarrolla la agricultura urbana sostenible y fomenta la autosuficiencia alimentaria en las ciudades. Su tecnología se basa en los principios de la acuaponía: una técnica ancestral que aprovecha la interacción entre microorganismos, peces y plantas en un ciclo cerrado para cultivar a la vez hortalizas y peces.

Los peces que conviven en el acuario fertilizan con sus excrementos las plantas situadas en la parte superior del ecosistema. A su vez, las raíces de las plantas absorben los nutrientes limpiando y depurando el agua que vuelve al acuario a través de un ciclo perfectamente cerrado que requiere de un mantenimiento mínimo.

Este sistema de agricultura urbana reduce hasta un 90% el consumo de agua y permite el cultivo sin necesidad de tierra ni de suelo.

Creador: **Aquapioneers**
Origen: **Barcelona**

11 – "LACHESIS" Drawing The Fabric Of Life

PREGUNTA:

¿Cuál es el límite entre lo artificial y lo natural?



En un contexto de colapso medioambiental, el diseño puede abrir un espacio de diálogo entre los seres humanos y otros seres vivos. En este espacio de diálogo se podrían desdibujar las ideas de "salvaje" y de "domesticado" para construir formas de relación y convivencia más enriquecedoras y respetuosas entre especies.

Muchos tejidos naturales sufren alteraciones cuando detectan cambios en su entorno. Silklab investiga sobre materiales vivos y presenta en esta instalación unas superficies textiles interactivas hechas con seda natural. Dependiendo de las propiedades químicas de las sustancias con las que interactúan, estos materiales cambian de color.

En los seres humanos, las emociones hacen variar el PH de la piel, la saliva, el sudor o las lágrimas. Interactuando con estas sustancias, el tejido podría reaccionar a los cambios emocionales de cada persona.

Creador: **Silklab, Tufts University**
Origen: **Boston**

12 – Death Inc.

PREGUNTA:

¿Debemos automatizarlo todo?



Actualmente Corea del Sur tiene instaladas armas autónomas en la frontera con Corea del Norte. Las armas autónomas o *killer robots* son sistemas de armamento robótico capaces de identificar y atacar a un objetivo sin intervención humana. Las decisiones sobre la vida y la muerte, hasta ahora competencia exclusiva de las personas, son tomadas por máquinas.

La obra abre de nuevo el debate sobre si podemos o debemos programar la ética de una máquina y cuáles deberían ser sus principios. Por el momento, existen varias campañas para que se prohíba la producción de *killer robots*, del mismo modo que se han prohibido, por ejemplo, las minas antipersonas.

En sistemas autónomos capaces de tomar decisiones importantes, el diseño no sólo atiende a formas y procesos, sino también a cuestiones éticas.

Creador: **Domestic Data Streamers**

Origen: **Barcelona**

Design Does*

13 – Smart Citizen

PREGUNTA:

¿Quién te conoce mejor, Google o tu familia?



El diseño abierto es una filosofía que permite a la ciudadanía generar sus propias herramientas según sus propias necesidades.

Smart Citizen presenta una alternativa a la producción y a la gestión centralizada de datos de las grandes corporaciones que han impulsado la idea de *smart city*. Este proyecto utiliza la tecnología de Arduino para que cualquier ciudadano o ciudadana sea capaz de recoger información sobre su entorno y ponerla a disposición pública. Por ejemplo, *Making Sense* fue uno de los proyectos desarrollados gracias a la plataforma Smart Citizen con el que, a través de los datos capturados por los dispositivos, los vecinos lograron modificaciones en las políticas y decisiones urbanísticas del barrio de Gràcia, en Barcelona.

Partiendo de la idea de código abierto, diseñadores, ingenieros, urbanistas o ciudadanos utilizan herramientas ya creadas para conocer y transformar su entorno. El diseño se pone así al servicio de las necesidades sociales para crear alternativas para y con las personas afectadas, partiendo de sus propias necesidades y generando espacios de aprendizaje y de creatividad integradora. De este modo se abren nuevos espacios para la participación política de la ciudadanía y para incrementar su incidencia en las ciudades en las que vive.

Creador: Fab Lab Barcelona

Origen: Barcelona

14 – Futurecraft Tailored Fibre

PREGUNTA:

¿Quieren las marcas adaptarse a nuevos modelos de negocio?



En la era de la información, las personas buscamos una oferta cada vez más adaptada a nuestras necesidades. La industria 4.0, gracias a las nuevas tecnologías, es capaz de hacerlo realidad.

La marca de zapatos Adidas, que ha colaborado con el estudio del diseñador industrial Alexander Taylory Parley para crear *Adidas for the Oceans*. Se trata de un calzado que recicla los desechos plásticos de los océanos y que tiene partes hechas de una sola pieza, personalizables para cada usuario.

La producción en masa que surgió de la revolución industrial en el siglo XIX proponía una serie de productos limitados. En las dos últimas décadas del siglo XX el mercado comenzó a exigir una mayor personalización de los productos para sectores de la población. En la era de Internet y la recomendación personalizada, aparece la economía *on demand*, donde cada uno busca satisfacer preferencias de consumo cada vez más concretas.

Como respuesta a este contexto de demanda súper especializada, y gracias a las capacidades técnicas de la impresión 3D o la automatización de procesos de organización, producción y distribución, nace la Cuarta Revolución Industrial o Industria 4.0. La Industria 4.0 lleva a la producción industrial las necesidades culturales y de consumo que han aparecido en el mundo digital.

Creador: **Alexander Taylory Parley / Adidas**
Origen: **Londres**

Design Does*

15 – Espacio Ágora

PREGUNTA:

¿Es la creatividad imprescindible para el trabajo?



Vivimos en un contexto de cambios vertiginosos que hace necesaria una gran capacidad de adaptación. La creatividad es una herramienta muy útil a la hora de generar nuevas miradas y formas de trabajar, y no sólo en el sector del diseño, sino también en los negocios, la gestión, la logística, la movilidad o la política. La investigación en diseño puede ayudar a hacer visible lo que se consideraba imperceptible para utilizarlo como una herramienta de mejora de los procesos y resultados de trabajo.

Creative Decoding Tool es una herramienta desarrollada por ELISAVA Research que permite conocer el perfil creativo de una persona a partir de preguntas que responden a unas competencias clave en los procesos del diseño. El objetivo es entender la relación entre la persona que desempeña tareas relacionadas con la creatividad y las competencias que presenta. Creative Decoding Tool busca entender cuáles son las herramientas para desarrollar con éxito proyectos o en el ámbito laboral.

En este espacio el visitante puede realizar el test de creatividad con una pantalla táctil. Los resultados del test se imprimen y el visitante puede llevarse los resultados de su examen de creatividad.

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

Design Does Forum

Fechas: 4–5 de abril, 2018

Día 1: 18–20h (Sesión inaugural)

Día 2: 10–20h (Cuatro sesiones)

Lugar: Auditorio, Museu del Disseny de Barcelona

Design Does Forum es un evento de conocimiento y networking que busca conectar a investigadores, científicos, académicos, estrategas, periodistas, artistas, estudiantes, ciudadanos y diseñadores para reflexionar sobre cómo están los retos globales dando forma a los futuros del diseño.

El programa del foro aborda las cuatro dimensiones en las que impacta la práctica del diseño, identificadas desde ELISAVA Research: ser humano, industria, sociedad como sistema y valores culturales.

El encuentro contará con la participación de figuras expertas de la escena del diseño local e internacional que añadirán su perspectiva a las preguntas y proyectos presentados en la exposición: **Terry Irwin**, jefe de School of Design, Carnegie Mellon University de Pittsburgh; **Julius Wiedemann**, editor ejecutivo de TASCHEN; **Alexander Scholz**, fundador y director creativo de HOLO Magazine; **Georgina Voss**, cofundadora de Supra Systems Studio a London College of Communications; **Javier Peña**, director general de ELISAVA; **Fabien Girardin**, coCEO de BBVA Data & Analytics, cofundador de Near Future Laboratory; **Jorge Camacho**, jefe de estrategia, Uncommon de Ciudad de México y **Laura Clèries**, jefe de ELISAVA Research.

Paralelamente ELISAVA reunirá las 25 escuelas de diseño y de arte más prestigiosas a nivel internacional en el International Days of Deans and Design Experts. Durante estas jornadas se abordará el impacto del diseño en los retos actuales de la sociedad y se diseñará una hoja de ruta común para promover la acción hacia el cambio social. Las instituciones que participan son:

Parsons School of Design de **Nova York**, Royal College of Art de **Londres**, Politecnico de Milan, Pratt Institut de **Brooklyn**, Universidad Tonjii de **Xangai**, RISD de **Rode Island**, UCL-Central San Martin de **Londres**, TUE de **Eindhoven**, George Brown College of Design de **Toronto**, Konstfack School Design de **Estocolmo**, OCAD University de **Toronto**, Umeå Institut de Dis-seny de **Suecia**, Sheffield Hallam University de **Sheffield**, DEA Eindhoven, Universidad de Lapland de **Finlandia**, Escola Politècnica de **Valencia**, Kolding Design School de **Dinamarca**, Open De-sign School **Capetown**, HASSELT Design School de **Bélgica**, Ozu University de **Istanbul**, NID de la **India**, Centro Europeo de Investigación de **Madeira**, Carnegie Mellon Design School de **Pittsburgh**, Art and design Aalto University de **Finlandia**, Universidad de Nebrija de **Madrid** y Lecole Design de **Nantes**.

Información práctica y contactos

5

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

Fechas de la exposición

Inauguración: viernes, 23 de marzo a las 19:30 h
Exposición abierta del 24 de marzo al 13 de mayo de 2018

Horario

De martes a domingo de 10 a 20 h
Cerrado: los lunes no festivos, el 25 de diciembre y el 1 de enero

Contacto prensa - ARTV

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

Descarga imágenes en alta calidad en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1NhzECwVxbsHQfumWKvCXsgkxWvRA3EwC>