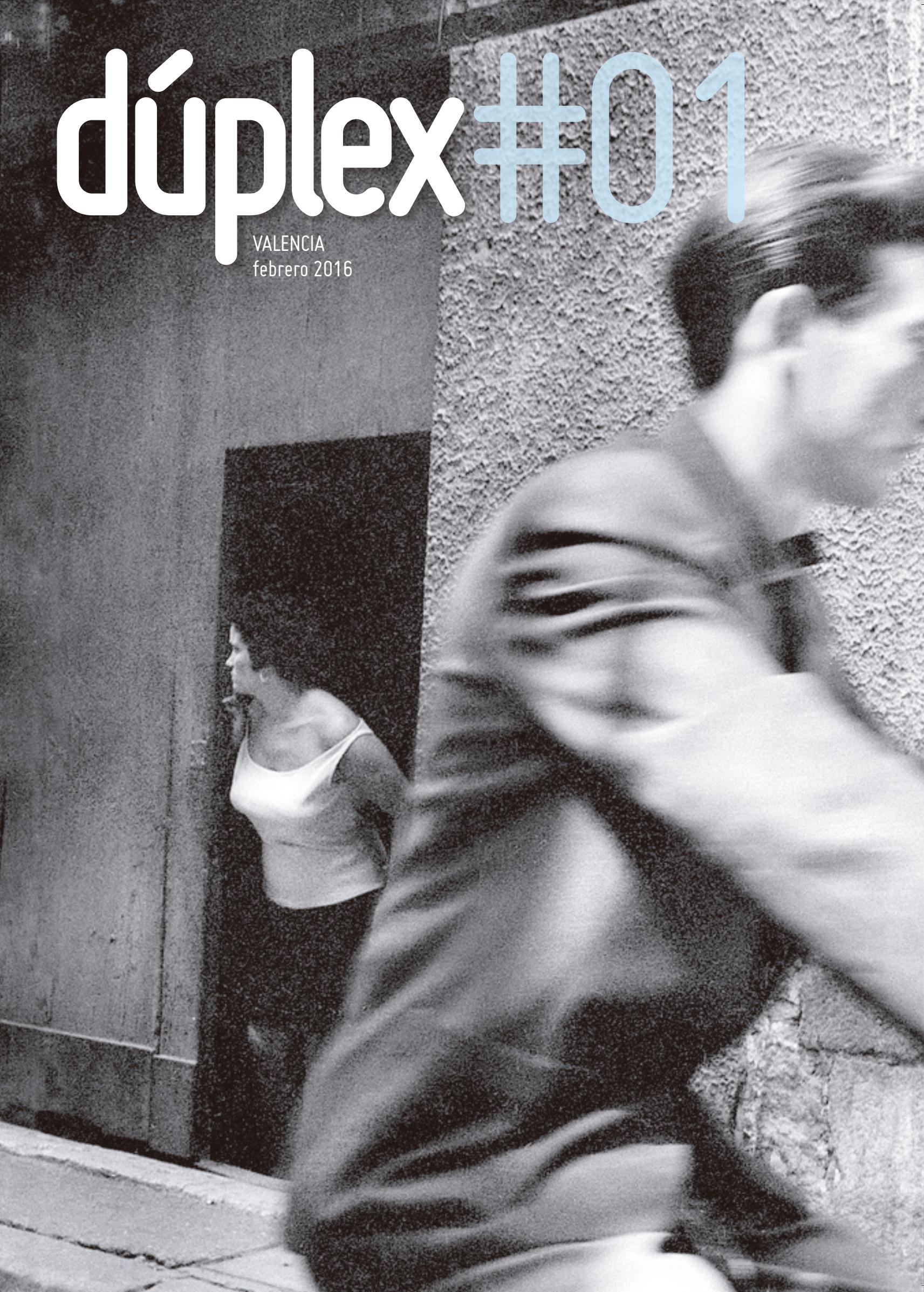


dúplex #01

VALENCIA
febrero 2016



LA IMPRENTA



www.laimprentacg.com

Tel. +34 961 341 277. Fax +34 961 340 382



editorial

Tienes en tus manos el primer número de un pequeño proyecto editorial enfocado al ámbito del diseño. Una propuesta sencilla (con un nombre que evoca una de las piezas más conocidas diseñadas por Javier Mariscal) que aspira a consolidarse de manera progresiva, crecer y transformarse en un proyecto viable con el diseño y la cultura visual como telón de fondo. Nuestro objetivo es el mismo que cuando comenzamos en 2012 una incierta aventura en forma de revista digital: difundir el buen diseño realizado por empresas y profesionales de la Comunidad Valenciana.

En aquel momento entendimos que este sector, con un peso importante en el ámbito productivo y económico valenciano, y al que aporta valores innegables como los de la creatividad e innovación, necesitaba un espacio propio. Comenzamos en el mundo online, allí hemos evolucionado, aprendido de los errores cometidos y allí continuaremos mostrando el día a día de nuestras empresas y estudios.

Este primer número supone un salto, no sabemos todavía si con red o sin ella, aunque tampoco estábamos al tanto en octubre de 2012. En aquel momento empleamos la ilusión y vocación como resortes para comenzar una andadura que hoy llega al papel. Nuestra intención es que esta pequeña revista, que no sería posible sin el respaldo de las empresas e instituciones que nos han apoyado, salga a la luz tres veces al año, coincidiendo con la celebración de PechaKucha Night Valencia, propuesta que hemos pasado a organizar tras el brillante paso de La Mamba, estudio que durante 20 ediciones ha consolidado el PKNV como una de las actividades más importantes en materia de diseño en nuestra ciudad. La edición número 21 coincide con CONECTA, otra de las propuestas en las que participamos y colaboramos junto con Estudio Correoviejo y Housedoit, conscientes de que son vitales para hacer visible el diseño en Valencia. El futuro se presenta ilusionante ya sea desde la pantalla o el papel. Te animamos a seguirlo con nosotros.

Paco Ballester / Tomás Gorria

staff

Edita: Eina Cultural, SL

Edición y coordinación de contenidos: Paco Ballester

Diseño y maquetación: Tomás Gorria

Colaboradores: Alejandro Serrano, César Amiguet, Jorge García

Publicidad: Alberto Izquierdo

Imprime: La Imprenta CG

Fotografía de portada: Carlos Pérez Moreno

firma invitada

Rum, nossunt uremos nonsecte porem non plibustius volesti atatur adione dem que non cupid est la consed ulliciamus nis seriorerum fuga. Neque dolendis ipit voluptatust, culpa cum reruptia quas sapis rem quosam sedit ut ad mini vent, tentiunt ommo custest molescia secerum erum lis essit pratess equiatios et est re el mollendam nonserio. Itas auda cullupt aturepu ditaten ihi-cient.

Ferundit aditae pre nobitas piducii ssimus aspero officab il eiusam, sum custia voluptas autem eatur ant ulloremodi ate nobis sedi cusa cor min eos ma volupta tiunturemquo et adiaspicit doluptati omni accullo restorporem quatioratus reruptias dus quis dita cusam que voleniscias nis dolenis tibusap eliqui nonsentiae veliquame quibus voluptatem fuga. Ferorpo rionsequatem sequibus.

Igenimus unt. Pedis secestrum, ipsum hil incitemqui debitem ollorec tisimi, quibusdam abori ipsapid ucipsa vellenis res quo te moleniscit quide necae la con consenis nosa voluptae. Ent dem qui blab in pratisquias es autem abo. Et harumquam et undit, que nulparum re sanis aut doles eroivid incilit re, simus assimol uptiber ferferc hiciende et aute volorectetur remodio nserum net quanto debit eum audioreicid ut volorum quiam, netur, sae cupis re vel ius ereprero torundignis recatusam dolent volorem. Ut verias vidi nos quas min poreserumquo doluptassum voluptus eseque volandanis dolles esperatio mosandictium alicet rae consequ undandae esse volupictae sollam quia es isti toreptatem con cullaudaerio ium esequent et optatur, into beatem quias moluptus dolo quunture prat as inis si beaque voluptatur sus reicimintem simod untemo con ent fugias modiae ipsuntiori omnihi-lupta sinus, quatem quuntia porunt ut essequist omniennimodis pra sin ressimpe verum idunt quae plia praeceati qui valor rem. Ationsequid et quatum voluptati cuptam apitas everchi cipsae ipsant.

Conecta: acercando el diseño a Ciutat Vella

Enmarcada en Valencia Disseny Week, la nueva edición de Conecta aspira a consolidar la Plaza Correoviejo de Ciutat Vella como uno de los espacios con mayor visibilidad durante la semana del diseño. La intención de esta propuesta, impulsada por Estudio CORREOVIEJO, Housedoit y DissenyCV es la de fomentar el intercambio de ideas y experiencias, transitando desde el diseño a la cultura visual. Con el propósito de atraer nuevos públicos, CONECTA apuesta por acciones urbanas y música directo, para lo que se ha contado este año con la colaboración de creadores como Julieta XLF y artistas como Néstor & Los Impostores, Pronoise o Dj Joseph Coll. De la misma manera, se ha pensado en dar continuidad tras su paso por Las Naves a la exposición de los últimos premios del Colegio de Diseñadores de Interior de la Comunidad Valenciana (CDICV) con el barrio del Cabanyal como referente. Os invitamos a venir, escuchar y sobre todo, participar.



17h: Abrimos portones y damos la bienvenida a cargo de CORREOVIEJO, housedoit y DissenyCV

17:30h: Inauguración de la exposición de los proyectos premiados por CDICV (abierta hasta el jueves 4 de febrero)

18h: Taller infantil por Arquilecturas

19:30h: Mesa redonda en torno a la imagen de Valencia derivada de las nuevas guías de la ciudad. Participarán: Vicent Molins y Ramón Marrades, (La Nueva Guía de Valencia), David Estal (Guía Perceptiva del Cabanyal), Carles Gámez, Marisa Gallén y Elvira de Gracia (Valencia Guide, CDICV) o Rafa Marí, autor de la histórica "Valencia a todas horas", con portada del artista Miquel Navarro.

21h: Concierto de Néstor & Los Impostores

JUEVES 4 DE FEBRERO

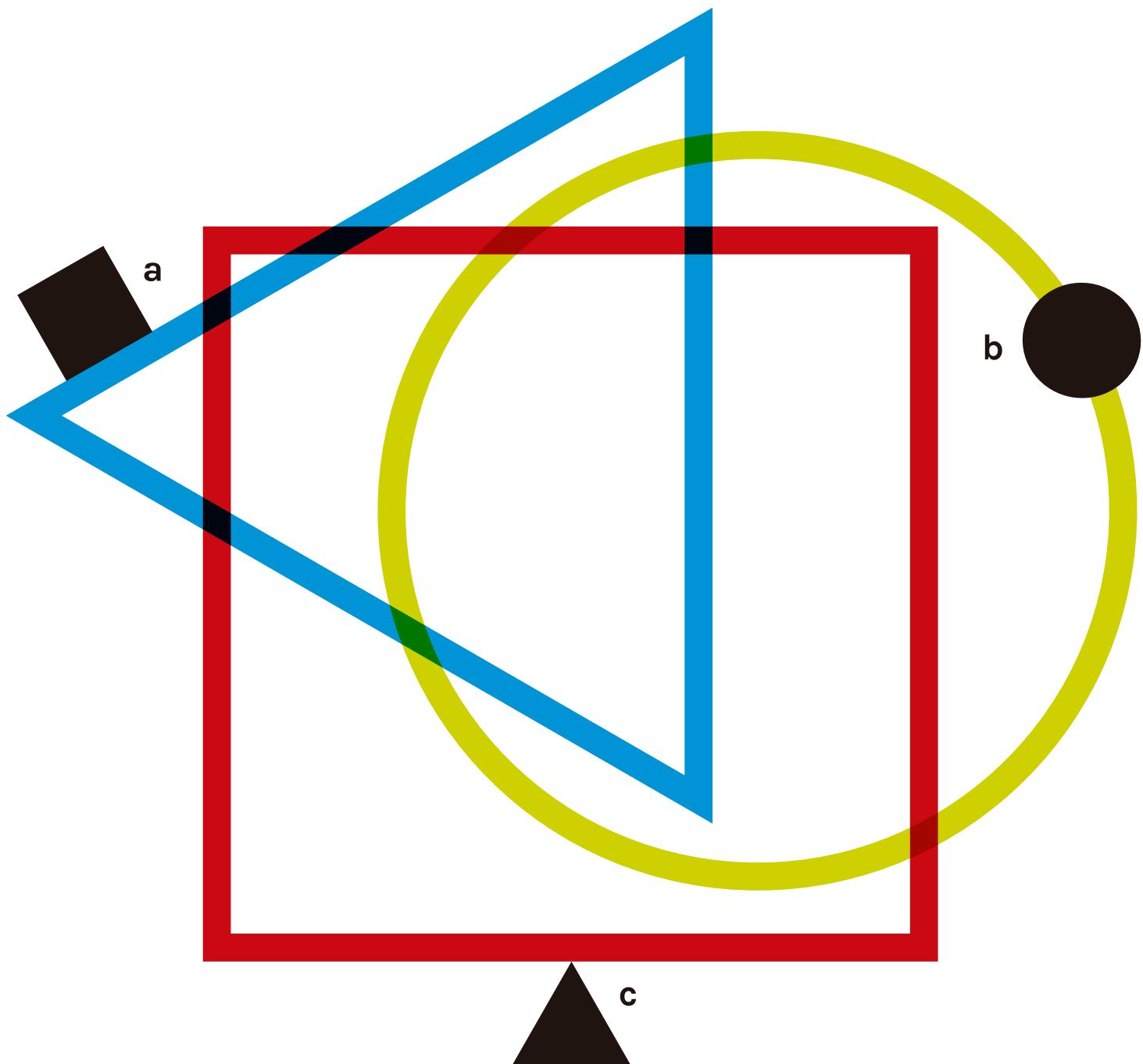
17h: Abrimos portones y bienvenida a cargo de CORREOVIEJO, Housedoit y DissenyCV

18h: Intervención urbana de la grafitera Julieta XLF sobre telas de Equipo DRT y música del DJ Joseph Llop

19:30 h: Pecha Kucha Valencia no 21 con Rafa Rivera+Sento Llobell (arquitecto+ilustrador del Gulliver), Juan Carlos Iñesta (Domanises), Carlos Herrando (fotografía), Merxe Navarro (arquitecta y divulgadora de #brutalmentvalencia), Ricardo Alcaide (diseñador de volúmenes), Joan Quirós (lettering y caligrafía), Laura Pérez (ilustradora), Lebrel (diseño de producto), Gustavo Solana (ilustrador) y housedoit (design thinking y hábitat)

21h: Concierto de Pronoise

Másters universitarios en Diseño de la Universidad CEU Cardenal Herrera



- a. Diseño Gráfico
- b. Diseño de Producto
- c. Diseño de Interiores

uchceu.es

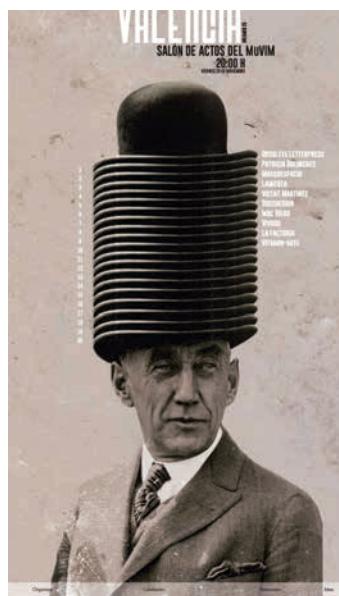


CEU

*Universidad
Cardenal Herrera*

Escuela Superior de Enseñanzas Técnicas
C/ San Bartolomé 55, Alfara del Patriarca, Valencia
Tel. 96 136 90 00

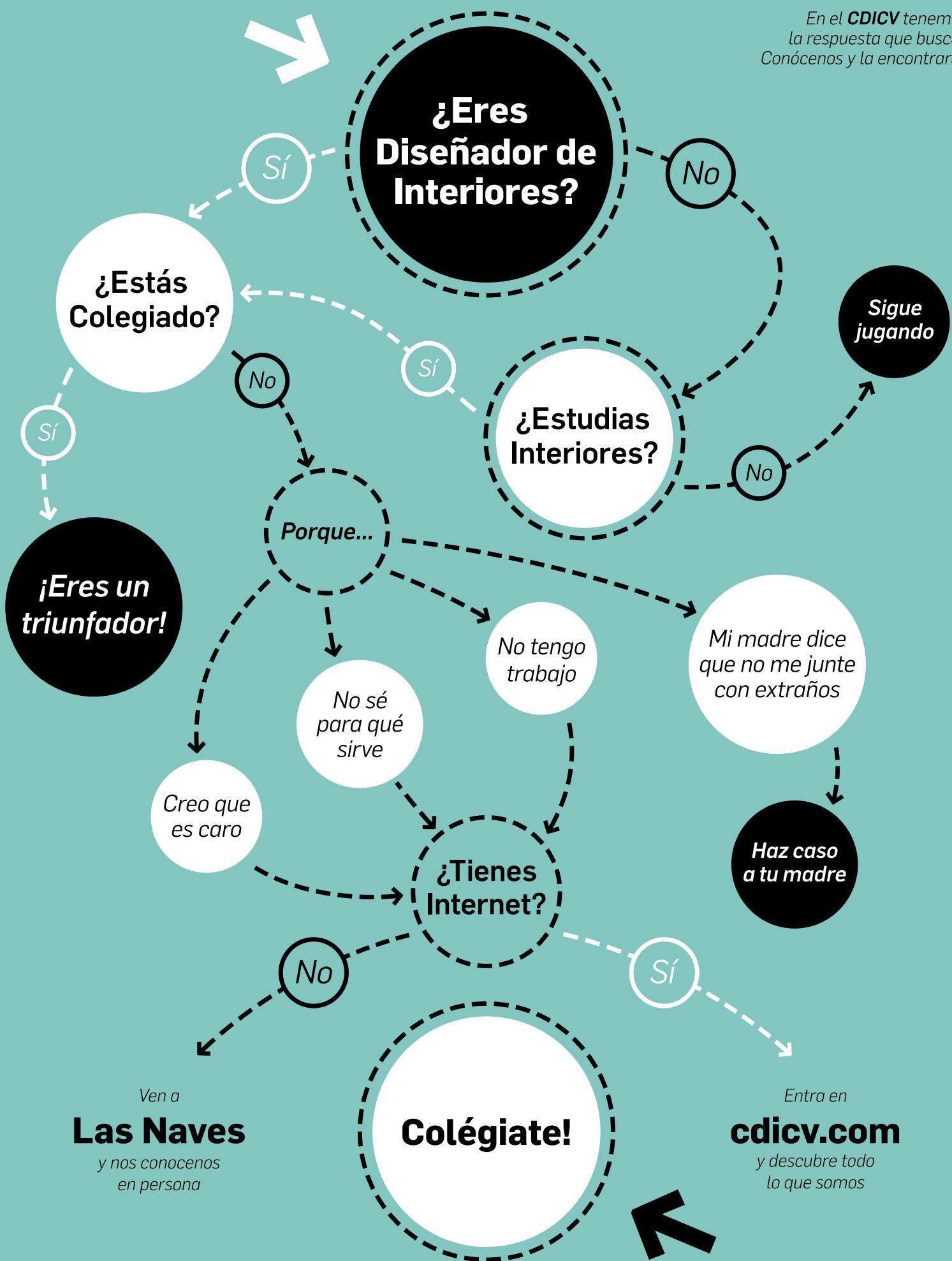
XXI Pecha Kucha Night valencia



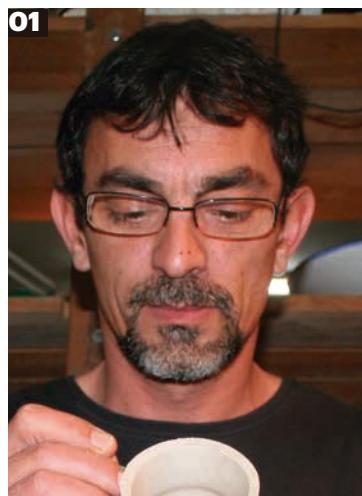
Carteles de diversas ediciones del Pechakucha Nigth Valencia.

Tras 20 brillantes ediciones, el estudio valenciano La Mamba ha otorgado el testigo de PechaKucha Night Valencia a la revista digital DissenyCV para la organización y difusión de una de las propuestas señeras en el ámbito del diseño, y la cultura visual de Valencia. Por segunda ocasión, PKNV se celebra al aire libre, en la Plaza Correoviejo de Ciutat Vella. El objetivo en esta edición XXI no difiere de las anteriores: dar voz a algunos de los representantes más destacados en la ciudad en los campos del diseño, arquitectura, interiorismo, ilustración o fotografía, entre otras áreas. La selección de participantes apuesta de nuevo por reivindicar la huella extraordinaria de creadores consolidados y dar la oportunidad a nuevos valores. Una combinación de éxito probado.

En el **CDICV** tenemos
la respuesta que buscas
Conócenos y la encontrarás



PechaKucha Night Valencia vol. XXI > quién es quién



01. Juan Carlos Iñesta (Domanises).

Artesano y uno de los grandes innovadores en el ámbito de la cerámica de la localidad de Manises.

02 Housedoit.

Housedoit nace para mejorar el proceso de trabajo de los profesionales creativos y potenciar el valor de sus ideas poniendo a su servicio las nuevas tecnologías.

03. Gustavo Solana.

Director creativo en varias agencias de publicidad y estudios de diseño a nivel nacional.

04. Laura Pérez.

Ilustradora valenciana, reciente ganadora de los premios Valencia Crea y FNAC de Novela Gráfica.

05. Merxe Navarro.

Arquitecta valenciana. Trabaja construyendo "la mejor cara de nuestra ciudad" a través del hashtag #brutalmentvalenciat

06. Rafa Rivera + Sento Llobell.

Arquitecto e ilustrador, autores, junto con Manolo Martín del proyecto emblemático del Gulliver, comentarán 25 años después su proceso de creación.

07. Ricardo Alcaide.

Diseñador, centra su actividad en el diseño y producción de espacios y volúmenes.

08.- Joan Quirós.

Proyectos personales y encargos para empresas internacionales gracias a su especialización en lettering y caligrafía.

09. Lebrel.

Fernando Abellanas, desde su casa-estudio-showroom, diseña piezas de forma totalmente artesanal: lámparas, mesas, asientos...

10. Carlos Errando.

Licenciado en Diseño por la escuela Elisava, Errando ejerce su particular visión del mundo que nos rodea desde el objetivo de su cámara.





equipo drt
talking textiles

www.equipo-drt.es

Villa de Madrid, 23 Apdo. 32
Pol. Ind. Fuente del Jarro
E-46988 Paterna (Valencia) Spain
Tel. (+34) 961 343 050
Fax (+34) 961 343 185

Pedro Miralles, la serenidad del diseño

Pilar Mellado ha presentado recientemente su tesis sobre el diseñador valenciano Pedro Miralles. Repasamos junto a ella las claves de la personalidad y trayectoria de un creador de piezas atemporales.



Pilar Mellado, ingeniera técnica en diseño industrial y doctora por la ETS de Ingeniería del Diseño de UPV

Texto: Dúplex
Imágenes: D.R.

Dúplex: La tesis sobre Pedro Miralles surge como consecuencia de la tesina preparada junto a tu director, Francisco Javier Pastor, quien te sugiere revisar el legado de Miralles. ¿Se trata de un interés común por ambas partes?

Pilar Mellado: Así fue, tras su paso por la Domus Academy de Milán, Javier tenía un mayor conocimiento del legado proyectual de Pedro. Yo, únicamente, el hallado durante la investigación de la tesina. Sin embargo, ambos coincidimos en que Pedro poseía una filosofía de diseño muy particular, una filosofía que había que estudiar con el fin de situar su labor al mismo nivel divulgativo que el de otros diseñadores valen-



El diseñador
Pedro Miralles

De izquierda a derecha: en la primera imagen, un conjunto de diversas piezas de Miralles, Compás, Consola Atelier, lámpara Liquid, mesa Poynton y silla acuática.



cianos coetáneos.

Dúplex: Este interés sobre Miralles surge de un trabajo previo sobre el diseño en la Comunidad Valenciana durante los años 90. ¿Qué papel juega Pedro Miralles?

Pilar Mellado: Los inicios de los 90 fue la etapa de mayor proliferación proyectual de Miralles. Etapa en la que colaboró con importantes empresas del sector en nuestra Comunidad como Punt Móbiles, DO+CE, Andreu World, Ebanis, Chueca o Encanya. Al mismo tiempo, colaboró en diversos proyectos desarrollados para reivindicar el diseño valenciano como el proyecto DOM ideado para amueblar el pabellón de la EXPO '92, además del proyecto Carmen, organizado por ANIEME y dirigido por el diseñador Vicente Blasco. En un breve espacio de tiempo, Miralles dejó constancia de lo particular de sus proyectos, marcados por un preciso aspecto cultural.

Dúplex: A Miralles se le asocia en ocasiones como "el diseñador de la Movida". ¿Es una asociación simplista o reduccionista?

Pilar Mellado: Pedro vivió la Movida en su máximo esplendor y fue un integrante activo. Sin embargo, sus proyectos no reflejaban la estética liberal y atrevida propia del momento. Miralles abogaba por la creación de objetos sobrios y elegantes, cargados de precisión estética y delicadeza constructiva.

Dúplex: ¿Qué relación guarda Miralles con la escena cultural y artística de los 80? ¿Podemos hablar de vasos comunicantes?

Pilar Mellado: Efectivamente, en sus inicios proyectuales Pedro estuvo rodeado por la estética postmoderna, de la que Miralles fue considerado un *outsider*. En el desarrollo de sus proyectos recuperó y adaptó elementos y símbolos de origen ecléctico, pero Miralles los reinterpretó desde un punto más sereno, los que denominamos, Postmodernismo Contenido, estableciendo como prioridad el pragmatismo del objeto de la mano de su calidad estética y material.

Dúplex: Miralles trabaja para firmas nacionales e internacionales (Punt, BD, Andreu World, Ceccotti, etc.) ¿Qué visión y valores aporta Miralles a estas empresas?

Pilar Mellado: En cada una de las empresas mantuvo constante su afán por crear piezas que rezumasesen un carácter propio, magia, elegancia y sofisticación, sin obviar el pragmatismo del conjunto así como la exquisitez en su manufactura. Filosofía que pudo aplicar y desarrollar junto a los profesionales de la mayoría de sus empresas productoras.

Dúplex. Miralles valoraba especialmente el valor de la artesanía. ¿De qué forma se conjugaba esta postura en una década

dominada por el postmodernismo?

Pilar Mellado: En este campo, entraba en valor la capacidad y la filosofía productiva de la empresa editora. Miralles era un diseñador detallista y exigente con los acabados de sus proyectos. De hecho, el proyecto para el que desarrolló los muebles Poynton, la Colección Azimut, puso de manifiesto el valor de los artesanos en nuestro país. Un objetivo que Miralles también logró en su colaboración con empresas como Punt Móbiles, Ebanis o los artesanos del Mueble de Soria.

Dúplex: Tratándose de una figura reivindicada en los últimos años, ¿es posible detectar la influencia de Miralles en algún diseñador actual?

Pilar Mellado: Tal y como hemos comentado inicialmente, la trayectoria profesional de Pedro Miralles no ha sido lo suficientemente valorada desde su fallecimiento. No obstante, sí que he encontrado algunos detalles constructivos y estéticos en algunos diseñadores actuales, como es el caso del arquitecto Borja García quien aboga por la calidad y la serenidad, como se puede ver en su colección de objetos Breda, de Punt Móbiles. Sin embargo, no creo que se trate de una influencia directa del diseño de Pedro Miralles, sino que más bien, se corresponda al creciente interés actual por el valor

de lo artesanal.

Dúplex: Pese a trabajar la mayor parte de su trayectoria en una década visualmente tan marcada como los 80, podemos decir que los diseños de Miralles han envejecido estupendamente. ¿Es esa atemporalidad una de sus características más destacadas?

Pilar Mellado: Sin duda. La precisión en su línea serena, su estética sobria y elegante, la calidad de la materia prima utilizada y la de sus acabados, además de la exquisitez artesanal en su construcción, así como su particular simbolismo y el valor emocional que son capaces de establecer con el usuario. Aspectos imprescindibles en todo mueble u objeto que opte a permanecer junto a nosotros por un periodo indeterminado de tiempo. Como se puede ver en la consola Alfiler de Punt Móbiles, por ejemplo.

Hay una cita del propio Pedro, en la que lo dice todo; "Me gusta mucho mimar cada detalle de mis piezas, no porque sienta nostalgia de los muebles del pasado, como se ha dicho a veces, sino porque creo que se pueden producir diseños de los noventa con ese mismo detalle y esa intimidad. Estoy convencido de que mi diseño pertenece a la época en vivimos."

Dúplex: Miralles pasó por las aulas de Arquitectura de UPV y UPM. Tras un fu-



gaz paso por la moda, opta por el diseño de producto. ¿Qué rasgos de la Arquitectura traslada al diseño industrial?

Pilar Mellado: Es en la precisión de las líneas, la atención en la proporción y la limpieza de las superficies representadas en los diferentes bocetos realizados por el diseñador, donde a primera vista se aprecia su base académica. Además de en la recuperación de ciertos elementos propios de la arquitectura como parte estructural de algunos de sus proyectos, así como la recuperación y adaptación formal de otros aspectos y símbolos propios de la clásica arquitectura, como motivo ornamental a la par que estructural de sus objetos. Tal y como ya hemos comentado. Un ejemplo de ello, podría ser la adaptación formal del Arabesco a la estructura de una silla, la silla Arabesco producida por Concepta-Carlos Jané. También podemos tomar como ejemplo la continua referencia a la forma del

En un breve espacio de tiempo, Miralles dejó constancia de lo particular de sus proyectos, marcados por un preciso aspecto cultural.

triángulo equilátero. La forma que por definición se considera la base de la perfección geométrica y de la cual hizo uso en repetidas ocasiones, comenzando por el biombo *Voyeur* donde lo dispuso de manera invertida a modo de pequeñas patitas, al igual que en las mesas auxiliares *Line* y *Demi Line*, pasando por el perfil de la silla *Acuática*, hasta ser tratado como un pequeño detalle ornamental al ser incluido a modo

de tirador en los cajones de los primeros bocetos del escritorio *Compás*.

Dúplex: Qué aporta su paso por Milán y su trabajo para firmas italianas al Miralles de regreso a España? ¿Influye de algún modo su estancia en Italia a sus proyectos posteriores?

Pilar Mellado: Los proyectos realizados por Miralles durante su etapa internacional muestran una vertiente, en cierto modo, más atrevida, aunque sin dejar de lado en ningún momento su particular filosofía. Un ejemplo de ello es la silla *Hakernar* diseñada para formar parte de un proyecto organizado por el italiano Massimo Morozzi. Se trata de su pieza más postmoderna, una silla arquetipo en la que Miralles incluyó un respaldo pleno de simbolismo. Con él, Miralles buscó narrar toda una historia basada en la intimidad de las largas sobremesas familiares que tienen lugar alrededor de una mesa, otorgado en su ma-

yoría por sillas de respaldo alto a modo de elemento protector, como si de una coraza se tratase. Hecho que quiso resaltar con la posibilidad de incorporar en él un objeto puramente arquitectónico, como lo es un macetero, con el que al mismo tiempo pretendía crear un micro-ambiente.

Hasta su partida a Milán los objetos de Miralles son de perfil sencillo y con eminentes influencias eclécticas, para su construcción usaba de manera recurrente materiales como el acero y el cristal, y en ocasiones, madera laminada. Sin embargo, tras su vuelta de Italia, si bien Pedro mantuvo la sencillez de las líneas, además del pragmatismo del objeto y sus referencias históricas, en sus nuevos proyectos se comenzó a apreciar una mayor calidad artesanal en la producción además de la posibilidad de personalización estética del objeto en cuestión. Siendo un ejemplo de ello, el perchero *Pezzunia* de la italiana Ceccotti. ←





PROYECTOS, ARQUITECTURA INTERIOR, SISTEMAS Y LIBRERÍAS, MESAS, SILLAS, SOFÁS, BUTACAS, CAMAS, ARMARIOS, CONTENEDORES, COCINAS, COMPLEMENTOS, TEJIDOS, ALFOMBRAS, ILUMINACIÓN, OBJETOS, OUTDOOR, CONTRACT.
VICENTE NAVARRO. CIRILO AMORÓS 83, 85. 46004 VALENCIA, SPAIN. TEL. 963 736 293. WWW.VICENTENAVARRO.ES

Futuro pixelado

Si existe un ámbito del diseño en que las tendencias mudan a velocidad sideral y los estudios deben reciclarse casi a diario es el referido al diseño web. Para conocer de primera mano cuáles van a ser las claves en el desarrollo y diseño en materia digital durante 2016 hemos recurrido a la opinión de cuatro profesionales inmersos en este sector: Javier La Casta (Nectar), Pablo J. Dols (IOWA Dynamics), Alberto García (Cactus Agency) y José Luis González (profesor de ESAT).

Texto: Dúplex

Foto: D.R.

Dúplex: En el ámbito puramente del diseño, ¿cuáles son las tendencias que llegarán a nuestra pantalla en 2016?

Javier La Casta: Limar los pequeños detalles, de diseño, usabilidad y rendimiento de los productos interactivos. Esos pequeños detalles van desde mejorar las precargas, crear animaciones más fluidas y más humanizadas en sus gestos y movimientos. Imágenes más potentes y de gran formato e interacciones sencillas que faciliten la navegación al usuario, así como una mejor adaptabilidad a diferentes soportes y formatos (Responsive Design). En cuanto a estética se refiere, el flat design se irá diluyendo y entraremos en una era post flat design donde tendrá cabida el minimalismo con efectos y sombras que potencien y realcen elementos como los botones.

Pablo J. Dols: Venimos de unos años dominados por el diseño flat y creemos que esa tendencia va a revertirse poco a poco ya sea rompiendo con el grid totalmente y dando más libertad al layout o tomando prestados elementos y funciones de las apps móviles. Estamos viendo como cada vez más se integran animaciones en

los elementos interactivos sin importar si lo vemos en un móvil o en un ordenador.

Alberto García: Un diseño claro, con una paleta de colores acotada (un color neutro que facilite la lectura, y un color fuerte y moderno para los "call to action"); poco texto, con tipografías claras (con y sin serifa) con cambio de pesos; uso de fotografías grandes, con clara intención de captar la atención del usuario; uso de animaciones css y svg y por último, el *material design*. El diseño flat, minimalista forma parte de las reglas básicas del nuevo diseño web.

José Luis González: Seguirá ganando terreno el flat design y su evolución, el material design de Google. Tipografías grandes, colores planos y llamativos, uso normalizado de sombras, efectos y animaciones para conseguir una experiencia de usuario mejorada. Cada vez es más común ver su uso no solo en páginas web y apps sino también en software de escritorio. Por otro lado las microanimaciones y microinteracciones avanzadas van proliferando cada vez más. Un simple formulario puede convertirse en una experiencia muy agradable si cuenta con un detalle de animación e interacción trabajado. Los usuarios cada vez exigen más este tipo de

The screenshot shows the homepage of Olhöps Craft Beer House. At the top, there's a navigation bar with links for 'EVENTOS', 'COMPRAR', 'NEWS', and 'CONTACTO'. Below the header, a large blue banner asks 'Amigo distribuidor: ¿QUIÉRES DISTRIBUIR TU CERVEZA CON NOSOTROS?'. To the right of the banner are three stylized dashed outlines of beer bottles. The main content area features two real beer bottles: 'TYRIS DE VALENCIA' on the left and 'MICALLET' on the right. Below the bottles, a text box says 'Siquieres formar parte de la familia' and provides an email address 'distribucion@olhops.com' and a phone number '650 135 022'. At the bottom, there's a section for 'DESCUBRE LAS OLHÖPS BEER BOX' with a 'ME QUIERO APUNTAR' button and a newsletter sign-up form.

recursos y esto debe quedar ideado en el diseño.

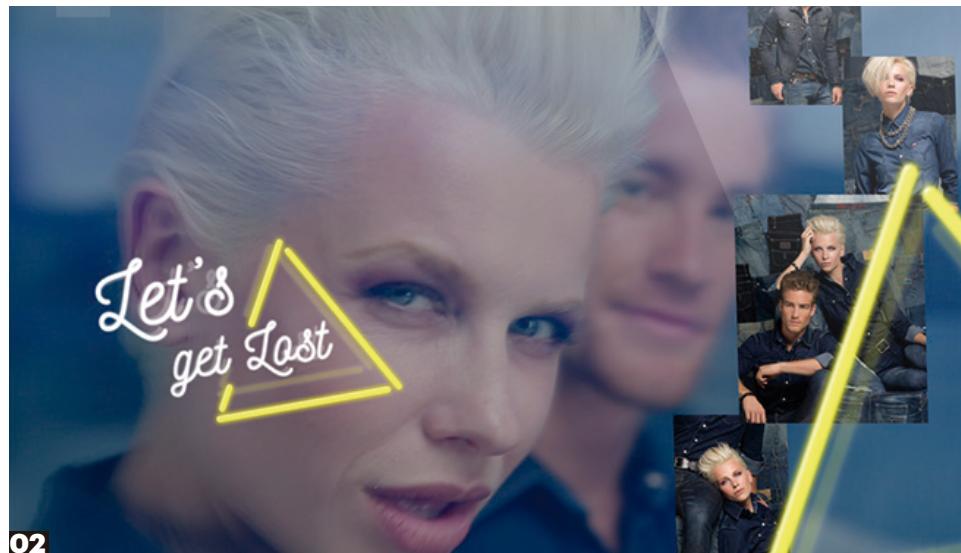
Dúplex: En cuanto a desarrollo, ¿se seguirá trabajando con plantillas supervitaminadas de WordPress?

¿Puede consolidarse alguna plataforma alternativa? ¿Cuál es el porcentaje de proyectos que demandan una programación propia desde 0?

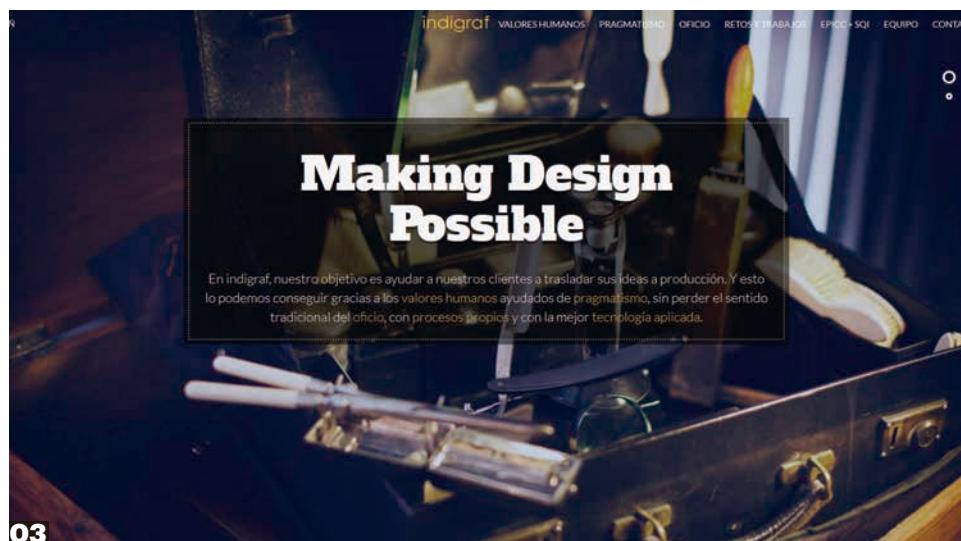
Javier La Casta: Nosotros seguimos apostando por WordPress para mercado de masas y pequeños proyectos. Los CMS son a corto plazo los reyes del mambo aunque poco apoco las plataformas como Shopify o Quare Space ofrecerán servicios más integrales y flexibles

para cada fase de la empresa. Incluso evolucionando las plataformas a sistemas más inteligentes como The Grid.

Pablo J. Dols: WordPress seguirá dominando el mercado durante mucho tiempo ya que hay una gran comunidad detrás y a los diseñadores nos da muchas facilidades para plasmar nuestros diseños. Existen plataformas alternativas como The Grid que establecen un cambio de paradigma en cuanto a la creación de webs, pero WordPress no verá su posición amenazada. En nuestro caso, es un 20% de nuestros proyectos los que requieren de desarrollo desde cero, generalmente aplicaciones web.



02



03



04

Alberto García: Este año hemos destinado más recursos a proyectos a medida (un 90% de nuestros trabajos), dejando más

de lado los proyectos tipo "plantilla". Utilizamos Django (construido en Python) para el lado servidor y AngularJS para el lado "cliente". Alternativas como Ruby

mi experiencia aproximadamente un 40% de los proyectos son desarrollos desde 0 hechos totalmente a medida. Wordpress nos da muchas ventajas como una gran comunidad desarrolladora e infinidad de pluggins y plantillas basadas en él. El ser tan conocido no es tan bueno para los temas de seguridad y estás más expuesto a posibles "hakeos".

Dúplex: ¿Qué otras áreas de trabajo creéis que van a tener una mayor importancia en 2016?

Javier La Casta: La calidad de los productos interactivos a cada paso es mayor y requiere de equipos especializados y con experiencia. El futuro reside en hacer mejores productos interactivos donde se cuide hasta el último detalle. En cuanto a tecnología, un campo que está pegando fuerte es la realidad virtual "VR".

Pablo J. Dols: En los últimos años el diseño está adquiriendo más valor. Se le da importancia al UX y al UI, por lo que creemos que con la explosión del "internet de las cosas", se crearán nuevas áreas de trabajo para estos productos.

Alberto García: Las aplicaciones móviles si bien las startup de tipo marketplace son cada vez más comunes. Este tipo de proyectos son con los que más trabajamos, creando MVP lo suficientemente robustos como para no resentirse durante el crecimiento de usuarios.

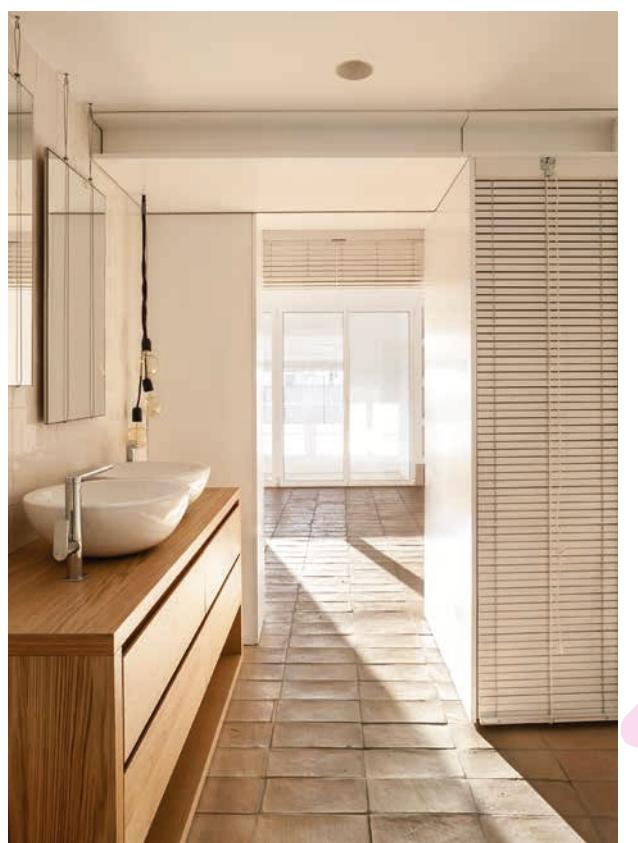
José Luis González: Las aplicaciones móviles siguen siendo un área en crecimiento. Hoy en día son muchos las empresas que tienen como requerimiento inicial crear una y forma parte importante de su negocio. Además de cara al usuario final cada vez es más delgada la línea entre una web y una APP. A nivel de desarrollo es diferente, pero no conozco a ningún profesional del Diseño UI (User Interface) que diga que diseña web pero no aplicaciones móviles. ←

01. Landing page para empresa de distribución, proyecto de Cactus Agency

02. Proyecto para Lois realizado por Nectar Estudio

03. Proyecto para Indigraf de Iowa Dynamics

04. José Luis González, profesor en ESAT



Desde el barro

L'ÀTIC VERNACLE es la oportunidad de repensar sobre la casa valenciana. La posibilidad de experimentar con la tradición y la contemporaneidad. Un proyecto acreedor de un galardón Valencia Crea.

Texto: Dúplex

Fotos: Milena Villalba

El proyecto de arquitectura interior llevado a cabo por El Fabricante de Esferas, con la colaboración de la firma ELO Construcciones, se sitúa en una localidad al norte de l'Horta de Valencia, en la que todavía hoy los cítricos dominan su término y una antigua fábrica de cerámica recuerda el esplendor de una época anterior. Cerca de su centro histórico y rodeado de edificios de mediados del siglo XX, se sitúa una vivienda vacía que el estudio valenciano convirtió en L'Àtic Vernacle.

Es posible escuchar como suben las persianas y los tejados del vecindario conquistan las vistas mientras la luz se hace dueña de la casa. A los pies se extiende una alfombra de barro hecha a mano que invita a caminar descalzo.

Al cruzar el umbral de la puerta, se encuentra la despensa de la casa, donde se esconde todo aquello que una cocina de hoy necesita. Además, se presenta la mesa principal, grande y alargada para cuando se reúne la familia alrededor del plato.

En el comedor, dos ventanas protegidas, circundadas por un zócalo cerámico iluminan el espacio. Las persianas de madera blanqueadas se enrollan para que el sol bañe la sala.

La vivienda conserva un tradicional "aguamano" como era conocido popularmente un antiguo artilugio que esconde el lavabo y que al mismo tiempo genera la intimidad necesaria. Su materialidad es amable con la cerámica blanca, el barro del suelo y las paredes encaladas de blanco.

Ya en el pasillo, una luz tenue y acompaña el paso, creando una atmósfera propicia que envuelve la habitación de la casa. El baño se abre al corredor para aprovecharse uno del otro. La despensa de la cocina se hace armario en la habitación; las persianas esconden la ropa de la casa, el paso al baño y todo aquello que permite que una casa esté recogida.

El barro es el compañero de viaje que guía al visitante a través del ático, una alfombra que traduce en material el respeto a la memoria de la vivienda. ←



Imagen superior: el proyecto ha respetado al máximo la concepción histórica de la vivienda, preservando el recuerdo de la propiedad.



Texto: Alejandro Serrano
Foto: Alfonso Calza y D.R.

Alejandro Serrano: ¿Qué te llevó a la arquitectura?

Fran Silvestre: Siempre me ha interesado el trabajo creativo, pero también me interesaba la ciencia y la innovación. Quizás esa combinación es la que me hizo elegir la arquitectura. Mi tatarabuelo inventó la primera máquina de vapor que no iba sobre raíles. Crecí rodeado de ingenieros industriales y tuve la oportunidad de acercarme a artistas como Andreu Alfaro.

Alejandro Serrano: Se dice que el arquitecto es un creador, un pensador, un artista, un técnico, un constructor... Pero también un médico, un cocinero y un poeta. ¿La arquitectura lo es todo?

Fran Silvestre: La gente es la esencia de lo que hace. Evidentemente, cada uno de nosotros tenemos un determinado papel en la sociedad, pero es verdad que el arquitecto tiene que estar en continuo contacto con diversos profesionales. La arquitectura es una profesión multidisciplinar.

Alejandro Serrano: ¿Es buena idea de que los arquitectos se perciban a sí mismos como artistas?

Fran Silvestre: Siempre que se consideren artistas al servicio de quienes van a disfrutar la arquitectura. Es cierto que desde el renacimiento, la pintura, la escultura y la arquitectura han estado relacionadas con el arte pero eso no significa que, por ejemplo, todas las esculturas sean arte. Al fin y al cabo el arte es un grado de excelencia que alcanza al diseño.

Alejandro Serrano: ¿Hasta qué punto la arquitectura influye en el comportamiento social de quienes están expuestos a ella?

Fran Silvestre: La convivencia entre los espacios físicos y las actitudes de quienes los habitan están directamente relacionados. La arquitectura no cambia la vida de las personas pero sí que ayuda a vivir mejor.

Esto se ve reflejado en usos relacionados con espacios de trabajo o educativos.

Si la buena arquitectura contribuye al bienestar, lógicamente la mala arquitectura contribuye negativamente. Es decir, el mal arquitecto es responsable, no solo de hacer un edificio feo o incómodo, sino de causar un daño moral.

Alejandro Serrano: En consecuencia, ese profesional

debería responder de su mal trabajo, ¿no?

Fran Silvestre: En cualquier profesión somos responsables de generar nuestro trabajo de la mejor manera posible.

Alejandro Serrano: ¿En qué situación crees que se encuentra la arquitectura en España?

Fran Silvestre: La arquitectura en nuestro país tiene un grandísimo potencial por exhibir. Siempre que cruzamos las fronteras un arquitecto español está muy bien valorado porque su formación técnica no existe en otras partes.

Debemos comunicar que la arquitectura española se puede exportar gracias a la nueva tecnología, no es necesario emigrar del país.

Alejandro Serrano: ¿Y la crítica de ésta?

Fran Silvestre: La crítica siempre es positiva. Somos potentes en cuanto a formación técnica y además tenemos revistas muy bien valoradas internacionalmente, a través de las que podemos apoyarnos.

Alejandro Serrano: ¿Cuál crees que es la función de la arquitectura? ¿Y qué relación puede guardar con el arte? ¿Y con el diseño?

Fran Silvestre: La función de la arquitectura es la de dar respuesta a determinadas necesidades del ser humano adaptándose al entorno. Quizás una manera de entender la cuestión sería suponer el acto de diseñar como un verbo y la consideración de arte como un adjetivo que depende del grado de excelencia alcanzado, conceptual, técnico o material, siendo el límite de lo que entraría dentro de esta clasificación una cuestión relativa, una cuestión viva como la propia definición de arte.

Alejandro Serrano: ¿Qué considera más importante a la hora de analizar una obra arquitectónica?

Fran Silvestre: Los valores clásicos de precisión, universalidad y economía.



Fran Silvestre

"Cualquier proyecto debe ser analizado bajo los parámetros de precisión, universalidad y economía."

Alejandro Serrano: ¿Y de proyectarla?

Fran Silvestre: Buscamos los mismos tipos de valores relacionados con el buen diseño. A mediados del siglo XX surgió de la Escuela de Ulm la conocida como *Gute form*, corriente estética que abogaba por la sencillez y la honestidad en sus formas.

Alejandro Serrano: ¿Qué decide la forma de un edificio?

Fran Silvestre: Existen muchísimas variables que definen la forma del edificio. El lugar, el programa, el cliente, la normativa, el presupuesto o la tecnología del mismo, entre otros.

Alejandro Serrano: La extraña forma, unas veces sinirosa, otras fragmentada, de sus edificios ¿responde a la búsqueda de mejores espacios interiores?

Fran Silvestre: Los condicionantes de cada proyecto son los que nos llevan a ello. Hay geometrías que encajan mejor en un sitio que en otro.

Alejandro Serrano: ¿Y cuál es ese factor singular? ¿Dónde o en qué se encuentra? ¿En la imagina-

ción del arquitecto?

Fran Silvestre: La singularidad viene relacionada por las condiciones extremas como la topografía de un solar, es decir, una pendiente imposible, o bien por el deseo de identidad del cliente. Si las paredes hablasen contarían las historias que hay detrás de cada uno de los proyectos que son las que generan su forma.

Alejandro Serrano: ¿Cómo te imaginas las ciudades en el futuro? ¿Cómo te gustaría que fueran?

Fran Silvestre: Me gusta imaginar que se diluye el límite entre la ciudad y lo natural. Pensando que una de las claves es la tecnología, los avances harán que la ciudad sea totalmente distinta. Por ejemplo, incorporar la producción de energías alternativas en los entornos urbanos es uno de nuestros proyectos de investigación.

Alejandro Serrano: ¿Tienes algún arquitecto o artista o diseñador a quien admires especialmente, que te inspire?

Fran Silvestre: Álvaro Siza y Andreu Alfaro son dos

grandes referentes en nuestros proyectos. También los diseños de Dieter Rams y Otl Aicher.

Alejandro Serrano: ¿Cuáles es vuestra relación con el diseño?

Fran Silvestre: Nos interesa el diseño en general. Al fin y al cabo todo se diseña, el proyecto es diferente en relación a la escala. La arquitectura es un tipo de diseño más, el diseño arquitectónico.

Alejandro Serrano: ¿Crees que la relación entre arquitectura y diseño cada vez es más estrecha o se tiende a marcar más las diferencias?

Fran Silvestre: Como hemos dicho es lo mismo, por lo tanto es fundamental que se propicie esta relación para conseguir el resultado deseado.

Alejandro Serrano: ¿Cómo ves el panorama local de diseño? ¿Qué echas en falta?

Fran Silvestre: Al fin y al cabo el diseño está realmente incorporado en nuestra forma de ver la vida. Podemos entender el diseño como una metodología

para generar ideas innovadoras y dar solución a las necesidades reales. Existe mucho talento joven, empresas con grandes ideas y también industrias capaces de innovar. Echo en falta que se trabaje conjuntamente.

Alejandro Serrano: ¿Hay algún espacio, edificio, que tenga especial importancia para ti como arquitecto?

Fran Silvestre: La naturaleza es siempre una buena inspiración. Un edificio que siempre me ha emocionado, tal vez gracias a la relación con Juan Domingo Santos, es la Alhambra de Granada.

Alejandro Serrano: ¿En qué proyectos andas metido y cuál es tu criterio a la hora de involucrarte en uno?

Fran Silvestre: Actualmente tenemos proyectos de muchos ámbitos, desde un velero de 18m2, una fábrica, oficinas... en sitios tan dispares como Los Ángeles y Qatar. Elegimos el proyecto dependiendo de cada una de las historias que tiene detrás. Trabajamos con presupuestos altos y otros muy bajos pero lo que determina su elección es la actitud y el respeto del cliente hacia el trabajo realizado. Siempre entendemos cada nuevo proyecto como si fuese el primero, el último y el único. ←

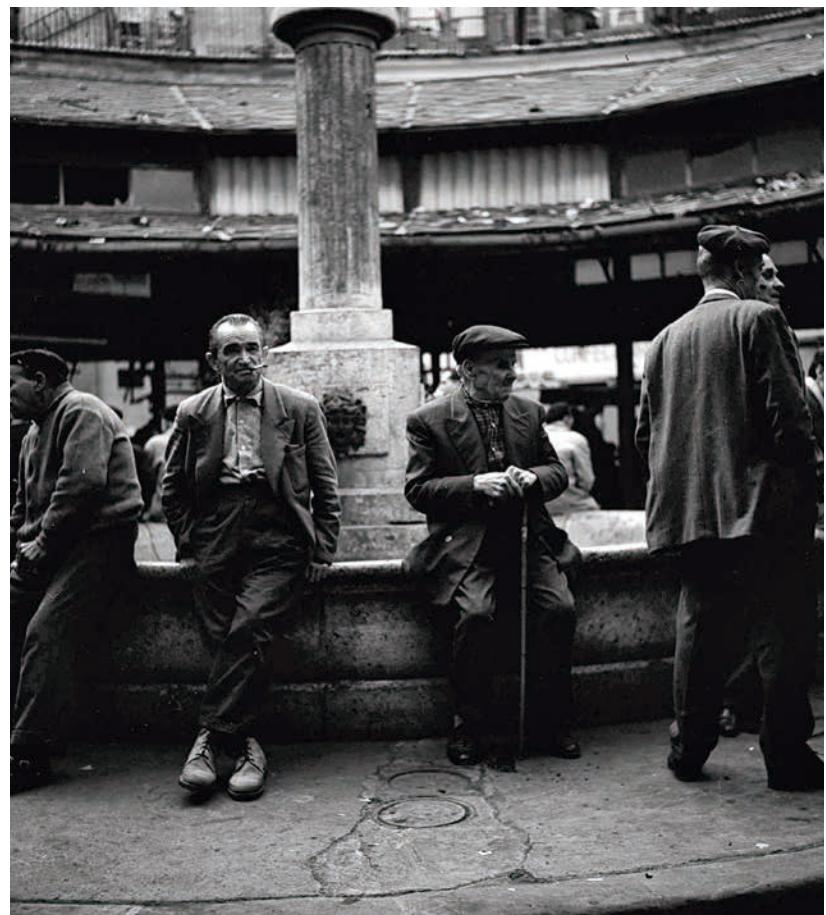
"Casa del Atrio". Diseño interior de Alfaro Hofmann.



Carlos Pérez Moreno

Una mirada (casi) anónima

Desconocido para una gran mayoría de aficionados a la fotografía, las instantáneas de Carlos Pérez Moreno (Valencia, 1910-1976) capturaron de manera fidedigna la personalidad propia de espacios de la ciudad como los barrios de Velluters o el Cabanyal.





Texto: Dúplex

Foto: Archivo: M.Pérez /MNCARS

Carlos Pérez Moreno se interesó desde muy joven por el cine, admirando el trabajo, en especial las escenas de dirección de masas de realizadores como Cecil B. De Mille, John Ford y Fritz Lang. A partir de los años sesenta, se interesó por el neorrealismo italiano, una influencia que se hizo notar en sus últimos trabajos fotográficos, como los que realizó en el Cabanyal, el Barrio Chino de Valencia y la serie sobre la emigración a Mallorca desde el puerto de Valencia.

A comienzos de los años treinta, Pérez Moreno trabajó con dos consignatarios de buques, aunque había intentado dedicarse a escribir y fotografiar. Es más que probable que la guerra (y su final) hiciera que todo quedara en intenciones. En 1940, abrió un almacén de papel que fue su principal fuente de ingresos.

Pérez Moreno siempre defendió la fotografía de calle. El retrato no le interesó. Volvió a realizar instantáneas, sistemáticamente, a mediados de los años cincuenta. Durante esa época, llegó a adquirir una buena formación técnica. Su conocimiento del idioma inglés, le permitía leer revistas y libros ingleses y norteamericanos dedicados a la fotografía, así como los manuales con instrucciones de las cámaras. Fue un socio muy activo del Foto Club Valencia y expuso en innumerables concursos y muestras colectivas. A finales de los años sesenta colaboró con frecuencia en El Noticiero Universal de Barcelona, tanto en la sección de fotografía como haciendo algún reportaje.

Se conservan muy pocas copias realizadas por él. La mayoría pertenecen a los fondos del MNCARS, museo al que la familia hizo una donación. Y los negativos que se conservan, en gran parte, corresponden a instantáneas de los años sesenta y setenta, ya que se han perdido gran parte del archivo por préstamos descontrolados. ↵



Imágenes de Carlos Pérez de diversos rincones de Valencia.

Participante en la nueva edición de PechaKucha Night Valencia, Laura Pérez es a día de hoy una de las profesionales más visibles en la escena valenciana y nacional gracias a los galardones cosechados en Valencia Crea y Premio FNAC.

Texto: Dúplex
Foto: D.R.

Dúplex: El Premio Valencia Crea por "Empatía", ¿qué ha significado exactamente para ti?

Laura Pérez: Ha significado mucho. Dibujar narrativa de cómic me interesó antes que la ilustración pero por unas u otras cosas nunca llegaba a hacer nada, o no me salía bien. Me apuntaba posibles historias y se quedaban en el tintero. Para Valencia Crea pensé en hacer una historia que hablase de un tema complejo enfocándolo de manera sencilla. Supone un empujón de ánimo, ver que trabajando mucho puedo contar más historias fuera de la ilustración, ya que permite recursos a largo plazo que la primera tiene limitados.

Dúplex: Te mueves entre cómic e ilustración. ¿En qué ámbito te encuentras más cómoda? ¿Qué diferencia en el proceso de trabajo existe, más allá del tiempo, duración, etc.?

Laura Pérez: Digamos que en el cómic soy novata, y estoy comenzando a descubrir de manera personal sus posibilidades. Aunque consuma de vez en cuando este medio, es diferente al planteárselo una misma. La ilustración me queda más familiar, tengo más experiencia. Son procesos tan distintos, que me encanta porder plantear diferentes proyectos. Uno es inmediato, el otro necesita mucho tiempo. En uno descubres personajes efímeros, solo con una imagen, en el otro llegas a concretarlos. La ilustración significa más intuición e inmediatez, tiene que ser un boom visual inmediato, gustarte a primera vista, mientras que en el cómic puedes tomarte tu

tiempo, incluir el misterio. Digamos que el proceso de trabajo es tan distinto, que aún no sabría en cual me siento más cómoda, ya que me gustan los dos, aunque tenga más claras las recetas de la ilustración.

Dúplex: ¿Cuáles son tus próximos proyectos?

Laura Pérez: Estoy desarrollando proyectos en ambos ámbitos. Irán apareciendo durante el próximo año, tanto en España como en el extranjero, en ilustración editorial y cómic.

Dúplex: Trabajas desde dos agencias: una nacional, Pencil, y otra internacional, Anna Goodson. ¿Es necesario hoy en día el estar dentro de agencia de cara al mercado profesional?

Laura Pérez: No es necesario como tal. Muchos otros autores no trabajan desde agencia y les va igual de bien. En mi caso llegó todo muy de golpe, y ha ido mejorando con el tiempo. La profesionalidad se ve con el trabajo y la autodisciplina, sea representado por otros o no. Hay muchos casos, gente que comienza sin agentes y termina siendo representado, y otros que deciden dejar las agencias para buscarse las cosas por su cuenta, etc.

Estar o no en una agencia tiene sus pros y sus contras, pero en cualquier caso, no es imprescindible para mostrar tu profesionalidad.

Dúplex: ¿Cómo calificas tu trayectoria hasta el momento en el ámbito internacional? ¿Una experiencia positiva?

Laura Pérez: Hasta el momento ha sido más o menos regular, casi el mismo tipo de proyectos al principio que ahora, pero he ido probando nuevos medios y diferentes tipos de trabajo, aunque la



Imagen superior: dos páginas de "Náufragos".

experiencia la noto a la hora de abordar los proyectos, para resolverlos mejor y con mejores tiempos. Es interesante ver las propuestas con las condiciones tan diversas que existen, pero que a la vez, podemos hacernos un cuadro general, y eso más o menos se consigue con experiencia o consejos. Digamos que comencé en el extranjero para luego ir haciéndome un hueco aquí, y ahora trato de mantener la actividad en los dos ámbitos.

Dúplex: En cuanto a "Náufragos" (Premio FNAC de novela gráfica), ¿se trata de la primera ocasión en que trabajas a cuatro manos en un proyecto de cómic?

Laura Pérez: Es la primera vez que trabajo en un proyecto de cómic con guión largo y siendo dos. Hice varios tanteos con el cómic, primero participando en *Arrós Negre* y segundo, presentando *Empatía* a Valencia Crea. Nada más. Ahora está siendo una experiencia estupenda ya que ninguno habíamos tocado la narrativa de cómic, pero somos consumidores de cine, lectores, y claro, hemos bebido de cómics desde antes del instituto.

Dúplex: ¿Cómo valoras la aportación de Pablo Monforte al proyecto?

Laura Pérez: No hay proyecto sin él. Pablo comenzó la historia y pensó o pensamos, que sería genial verla en imágenes. Él no para de pensar en historias. La delicadeza y la manera que tiene de escribir con las entrañas es muy gratificante si te imaginas las escenas, empatizas, o tratas de relacionarlas con tuyas propias. Os recomiendo leer su libro *Cronología del Óxido*, de Harpo Libros.

Dúplex: ¿Hay opciones de un nuevo trabajo en común?

Laura Pérez: Primero queda terminar este, ya se verá. Ojala.

Dúplex: "Náufragos" está ambientada a caballo de las décadas de los 80 y 90. ¿A qué fuentes has recurrido como inspiración visual?

Laura Pérez: Está ambientada en Madrid en 1981 y Barcelona en el 92. En realidad las fuentes de inspiración no han venido del cómic ni de la ilustración, sino de películas en general de las dos décadas, películas, música y cambios políticos. También de las series, que hemos consumido desde pequeños, así como experiencias personales, enfocadas de alguna

manera, en personajes que van tomando la madurez de distintas maneras, así como la memoria y el paso del tiempo. Personalmente en cuanto a cómic, he bebido de Daniel Clowes, Charles Burns, Juanjo Guarnido, Thomas Ott y otros. En ilustración los primeros que me marcaron fueron Vicente Segrelles, Marcos Chin, Yuko Shimizu, entre otros.

Dúplex: ¿Cuál es tu opinión del panorama actual de la ilustración y el cómic? Laura Pérez:

Parece que vuelve a primera plana, hay artículos en medios generalistas, interés del público...

Dúplex: Pero, ¿es tan bueno el panorama como lo pintan?

Laura Pérez: Creo que como se pinta, en realidad,

forma parte de una moda. Primero acerca de ilustración, luego sobre cómic, más tarde las dos juntas, y en breve será la animación, las apps e incluso todo junto. Creo que en general todos estos ámbitos están en un punto muy bueno, retomando cosas que han funcionado siempre pero añadiéndoles la inmediatez que hay ahora con los medios, lo que hace que sea más y mas gente la que se una bien como público, como creativos, o como ambos.

No hay que olvidar que cuando hay mucho de algo, no todo nos vale, o nos gusta, pero es cierto que llega a mayor público. Creo que en algunos sectores también hay mayor ojo crítico. Hay mucha formación autodidacta, escuelas, y un mundo que se empapa de ello, y que imagino, se irá adaptando a otros muchos medios que llegarán. ←



Juan Nava, arqueología tipográfica

En un ejercicio de persistencia y memoria histórica, el diseñador Juan Nava ha recuperado en su blog algunos de los rótulos más relevantes de Valencia y otras ciudades de nuestro país.



Jorge García
Imágenes: Juan Nava

La manera más habitual de no ver alguna cosa consiste en verla demasiadas veces. Los viejos rótulos comerciales diseminados a lo largo del paisaje urbano de nuestras ciudades son un ejemplo de ello. El acelerado proceso de transformación de los barrios antiguos hace que un día, de repente, los echemos de menos, junto con el resto de ingredientes suprimidos paso a paso del paisaje cotidiano, hasta entonces casi invisibles, y reparemos en aquellos elementos que todavía sobreviven. Con su sintética elocuencia, enriquecida por los años, los rótulos comerciales resultan especialmente eficaces en su capacidad evocadora, y desde el presente los percibimos como algo más que meras señales indicadoras: más allá de su carga histórica apreciamos su interés tipográfico, su belleza atemporal.

Las entradas del blog de Nava tienen una doble vertiente: documentación del pasado y recuperación y reelaboración gráfica. Juan Nava nos propone mirar aquellos letreros tradicionales —los que siguen en pie y los que ya han caído— como si los tuviéramos por primera vez delante de nuestros ojos, y subrayar



la validez actual de unos trabajos anónimos que fueron realizados sin pretensiones artísticas.

La visión de rótulos ya desaparecidos pueden plantear interrogantes relacionados con el cambio y la conservación del entorno urbano, pero para que esa no sea la cuestión principal las fotografías han sido objeto de una reelaboración que rompe la escala y la perspectiva del objeto físico original, lo acota, elimina el ruido histórico. Este proceso se completa con un trabajo de limpieza mediante el redibujado digital de los rótulos en un color neutro, libre de contexto, que permite el estudio o el disfrute de sus cualidades más puramente tipográficas.

El resultado defiende la vigencia estética de aquellos letreros de origen casi siempre modesto, y reivindica el buen oficio de los antiguos rotulistas, un gremio artesanal prácticamente extinguido. Las propuestas quedan a disposición de visitantes y usuarios ocasionales a quienes quizá intriguen los resultados obtenidos en una época en que al ordenador ni se le conocía ni se le esperaba. ↪

Diseñador elige rótulo

Para complementar este artículo, hemos pedido a algunos diseñadores valencianos que escojan sus rótulos favoritos. Junto al nombre del diseñador, la numeración referida a la opción elegida.

Antonio Ballesteros: 01, 02
Kike Correcher: 04, 11
Tomás Gorria: 05, 11
Pedro González: 06
Pedro Ochando: 08, 09, 11
Xavi Calvo: 10, 11
Baptiste Pons: 03

*Todos los rótulos (a excepción del 03, localizado en Gandía, se encuentran o se encontraban ubicados en Valencia). Los rótulos que corresponden a los números 05, 10, 11 ya han desaparecido.



Cinquè aniversari dels Premis Ovidi de disseny

Repassem els treballs guardonats als Premis Ovidi Montllor, que el 2010 incorporaren la categoria de disseny a uns premis honorífics que han incentiat, i molt, la producció musical en valencià.

Cèsar Amiguet

Novembre passat, a la roda de premsa que presentava el cicle de concerts La Fera al Palau i lliurament dels Premis Ovidi 2015, el conseller Vicent Marzà anunciaava que enguany es destinarien 200.000 euros en ajudes a la producció discogràfica de música en valencià. És una bona notícia per als grups que fan música en la nostra llengua, i m'agradaria pensar que ho serà també per al sector del disseny que, de passada, es podria beneficiar de més i millors encàrrecs.

El Col·lectiu Ovidi Montllor de músics i cantants en valencià —el COM— em va encarregar l'any 2010 organitzar un jurat per a seleccionar els millors treballs de disseny i videoclip entre la producció anual dels grups de música en valencià —que no ha parat de créixer els darrers anys— i ho vaig acceptar de grat, convençut que visibilitzar els casos d'èxit contribuirà a fer créixer l'interès dels grups per conrear una bona imatge pròpia, i confiar a professionals del disseny el packaging dels CDs, etc.

En la primera edició el premi va ser per al CD del grup de música folk *Rascanya*, dissenyat per Dídac Ballester, un gran treball de concepte —accèssit també als premis nacionals Anuaria— que integra materials reciclatos en el packaging del disc.



Rascanya, disseny de Dídac Ballester. Foto: Josep Gil.



Els ulls de Bob, disseny de Jordi Albinyana. Foto de l'autor.



GRAN, disseny de Begoña Lozano. Foto: C. Amiguet.



Lesotho, disseny de Vicent Carbonell i José Martí.



Wegener, disseny d'Andreu Valls. Foto: C. Amiguet.



3.0/3.1, disseny d'Orxata. Foto: C. Amiguet.



Nuvolàstic, disseny de Sofia Hernández. Foto de l'autora.

Un any després, Jordi Albinyana va ser guardonat pel seu espectacular treball per a *Els Ulls De Bob*, de Carles Dénia, amb 1.000 caràtules serigrafiades totes amb diferents colors, transformant així cada còpia en un producte singular.

El 2012 va guanyar Begoña Lozano, pel disseny de GRAN, de Senior i el cor brutal, una carpeta serigrafiada amb desplegable i sorpreses a l'interior. L'any 2013 el premi va ser per a Vicent Carbonell i José Martí amb el treball per al disc *Lesotho*, de 121dB, amb un concepte gràfic i editorial caracteritzat per la sobrietat, l'equilibri formal i l'originalitat de l'aplicació —lletres encunyades en làser amb textura cremada— i amb fotografies d'Andrea Serra i José M. Pedrajas.

En 2014 el premi va ser compartit, curiosament, entre dos suports ben allunyats del format CD: el vinil *Wegener* dels alcoians Hugo Mas i Arthur Caravan, obra d'Andreu Valls amb la col·laboració d'establimen-

org; i la cassette digital 3.0/3.1 d'Orxata.

A la darrera edició, va triomfar el treball de Sofia Hernández per al *Nuvolàstic* del grup Júlia. Realitzat als tallers de Mecana Sans de l'EASD Alcoi, vol ser una hibridació entre allò digital —textura generativa cerada mitjançant codi en Processing— i l'aplicació analògica —passant la textura a un segell de cautxú i estampada en cartró reciclat—. Els textos de la caràtula, composts amb tipos de plom, contribueixen a fer del conjunt tota una obra d'artesania.

Per a la composició dels diferents jurats s'ha comptat amb referents del disseny gràfic valencià com ara Ibán Ramón, Dídac Ballester, Xavi Calvo, Antonio Ballesteros, Tomás Gorria, Nereida Tarazona, Jaume Albert i artistes plàstics com Jordi Albinyana i Anna Roig Llabata, i amb professionals de l'audiovisual i la comunicació com ara Amanda Gascó, Francesc Felipe, Isabel Requena i Mireia Sabanés, més el que signa aquest article. ←

BRINDAMOS POR EL DISEÑO VALENCIANO
CERVEZA OFICIAL DE VALENCIA DISSENY WEEK



SILLA DE TISCAR DESIGN
& CAPDELL

Turia recomienda el consumo responsable. 5,4°





Construcción en busca de la excelencia