

NoMATERIA 2020 | Balance

Diseño Industrial en Venezuela | Industrial Design in Venezuela

NoMATERIA 2020 | Balance

Diseño Industrial en Venezuela | Industrial Design in Venezuela

©2020 di-conexiones

Brooklyn, Nueva York – Octubre 2020 / Brooklyn, New York – October 2020.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida o utilizada de ninguna forma ni por ningún medio gráfico, electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia o información y sistemas de recuperación, sin permiso escrito del propietario del autor.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or any information storage or retrieval system, without written permission of the author.

Prólogo / Foreword

Alberto Sato Kotani

Las 28

Esta selección de 28 piezas son señales de que existimos, pero traducida en optimismo, con una enorme carga de fresca alegría que, en las actuales circunstancias, difícilmente otro discurso puede transmitir. En efecto, este universo objetual es un manifiesto de esperanza que por fortuna cambió algunos paradigmas que ocupaban y preocupaban a los diseñadores: hoy, los diseñadores en Venezuela no reclaman por una gran industria que los apoye, tampoco por un gobierno que estimule el desarrollo productivo, siquiera se dejan seducir por slogans como «inventamos o erramos». Como bien dijo Nacho Urbina, no se le rinde tributo a la creatividad ni a la invención, sino a una realidad tan fáctica como los objetos que diseñan: el diseñador actual es un emprendedor, que sabe que el diseño debe terminar en una tienda y en un usuario, sin la ingenua aspiración de refundar mundos o cambiar lenguajes.

El diseñador sabe que su campo es la vida cotidiana y desde su propio territorio físico y cultural, diseña y produce con impresoras y enrutadores CAD-CAM, además de clavos y martillos. Así, el diseñador solo se propuso mejorar la calidad de vida dentro del mismo régimen escópico -al decir de Martin Jay-, instalado en Venezuela desde los años cincuenta. La tarea está sólidamente respaldada por nuestra historia moderna, cuya continuidad y tradición son admirables. En efecto, sin hacer del recuerdo un culto, el hilo de continuidad con los diseños de Miguel Arroyo, Cornelis Zitman y Emil Vestuti, para mencionar a algunos pioneros, se manifiesta en el diseño actual que continúa con ese entusiasmo, imitando, jugueteando por la ciudad, observando las fisuras y huecos donde intervenir. Preguntándose continuamente: ¿por qué no?

Quizás sin proponérselo, los productos que aquí se exhiben recorren el mundo como si se tomaran muy en serio a la globalización que se desliza inadvertidamente cuando el usuario busca diferencias y las encuentra en esta esquina del planeta que bien podría estar en cualquier parte, como de hecho lo está. Pero los atributos de estos productos indican que los gustos y usabilidades son universales y aquí reside la identidad de que se eligió esto y no aquello. Esta exposición de NoMATERIA, cuyo extraordinario esfuerzo organizativo ha logrado reunir a un grupo de jóvenes venezolanos que se disolvieron en el mundo, pero con un marcado espíritu realista, obsesivamente diseñadores y de esta manera, disueltos en la multitud, contribuyen con el mundo material diciendo suave y alegremente sí, Venezuela existe.

Alberto Sato Kotani, Arq. Dis. Ind. MSc, Dr.
Profesor titular UDP

Las 28 (The 28)

These 28 pieces are evidence of our existence; an existence translated into optimism. They carry with them an enormous, fresh, and joyful load which, under the current circumstances, hardly any other discourse is able to transmit. Indeed, this objectual universe is a hopeful manifesto that, fortunately, shifted some of the paradigms that kept designers both occupied and worried. Today, designers in Venezuela are not claiming for major industries to support them, nor do they demand a government that stimulates productive development, and are far from being seduced by slogans such as “either we invent, or we fail.” As Nacho Urbina aptly puts it, tribute is not paid to creativity or invention, but to a reality that is as factual as the objects designed: the current designer is an entrepreneur, who knows that design must end up in a store and is always addressed to a user. It has set aside the naive aspirations to re-found worlds or change already-existing languages.

Designers know their field is everyday life. It is from their own physical and cultural territories that they design and produce, using either CAD-CAM printers and routers, or nails and hammers. Thus, the designer only aims at improving the quality of life —to use Martin Jay’s own words— within the same *scopic regime* already installed in Venezuela since the 1950s. Such task is solidly backed by our modern history, its admirable continuity and tradition being admirable through and through. Indeed, and without turning memory into a myth, the continuous thread uniting the designs of Miguel Arroyo, Cornelis Zitman and Emil Vestuti —just to mention some pioneers— is also found in the kind of contemporary design that maintains that same enthusiasm, imitating, playing around the city, observing the cracks and holes where intervention is possible. Such design is constantly asking the question *why not?*

Perhaps unintentionally, the products here shown travel the world as if they took globalization very seriously. Such globalizing trend inadvertently creeps in the moment the user looks for differences and finds them in this very specific corner of the planet, which could as well be anywhere else —as it is, in fact. But the attributes found in these products indicate that both taste and usability are universal, and it is here where identity resides: *this is what was chosen, and not that*. NoMATERIA —whose extraordinary organizing effort has managed to bring together a group of young Venezuelan designers around the world, all of them endowed with a distinctive realistic spirit, obsessively imbued in design and, thus, enmeshed within the crowds— contributes to the material world by saying, softly and cheerfully, *yes, Venezuela exists*.

Alberto Sato Kotani, Arch. Dis. Ind. MSc, Dr.
UDP Professor

La muestra / The sample

Ignacio Urbina Polo

NoMATERIA 2020 – Balance

Diseño Industrial en Venezuela

El alcance. En esta cuarta edición de NoMATERIA presentamos 28 objetos que hablan de diferentes escenarios en los que ocurre el fenómeno del diseño. Una selección de objetos que construyen narrativas diversas y conexiones con la gente.

NoMATERIA acusa, entre otras cosas, un mapa de una nación atomizada por el éxodo. Venezolanos haciendo diseño industrial dentro y fuera de las fronteras de un país agotado por el desmantelamiento y el deterioro de las condiciones fundamentales de bienestar y progreso, pero que no pierde la fuerza y el talento de sus ciudadanos donde quiera que éstos se encuentren. Una serie de objetos que intenta mostrar un rango posible del campo del diseño industrial y su presencia en la vida cotidiana.

NoMATERIA es una acción de promoción, divulgación y reflexión sobre este campo del diseño en Venezuela, que busca dar una mirada optimista a esa dramática carta territorial y usa el diseño industrial para ver a las personas y a los profesionales que, desde diferentes áreas, proyectan, fabrican, gestionan, comercializan y promueven soluciones tridimensionales y cultura de diseño. De este modo, los objetos y artefactos que aparecen aquí, hablan de las prácticas de una disciplina que sirve fundamentalmente para conectar a la gente con el mundo.

En el centro de las históricas discusiones sobre identidad y diseño industrial aparece un intento de trasladar la complejidad antropológica de una población y el gentilicio de un país a los artefactos creados por sus miembros. Esta sencilla colección de objetos no pretende dar respuesta a las interrogantes sobre la identidad de los venezolanos, mucho menos intenta inferir el perfil de un ‘diseño venezolano’. Se trata pues de una idea mucho más sencilla: objetos y productos diseñados y/o producidos por venezolanos.

En el texto del catálogo de la exposición «Detrás de las Cosas: El diseño Industrial en Venezuela» de 1995, de la muestra inaugural del Centro de Arte la Estancia y una iniciativa promovida desde el Estado venezolano por Petróleos de Venezuela – Pdvs, el arquitecto Alberto Sato, curador de la exhibición, expone temas fundamentales para dar contexto a una acción de promoción del diseño industrial que marcaría un hito en la difusión de esta disciplina en el país. Así, escribió sobre los antecedentes en Venezuela, respecto a las definiciones del campo, sobre el gusto, las identidades y las calidades, sobre la innovación tecnológica y sobre el diseño industrial conectado con la noción de la calidad de vida. «Ante una realidad que aguarda por metas esperanzadoras, el reconocimiento de la capacidad creativa y productiva de la población venezolana volcadas hacia el diseño industrial, indica un abanico de oportunidades para la construcción de un país material, visible y concreto, realizado por sus habitantes». NoMATERIA intenta rescatar ese mismo espíritu de construcción y optimismo, desde los resultados de un

campo que se ocupa de dar textura tangible al conocimiento y crear puentes entre la tecnología y las personas.

Creatividad e innovación. Las estrategias recursivas provienen del instinto humano, de aquellas acciones conectadas con la sobrevivencia. Los procesos creativos son inherentes a la gente. Así no es justo, mucho menos acertado, promover el campo del diseño industrial y otras disciplinas ligadas al proyecto, desde ese poderoso, pero desgastado y ambiguo concepto de creatividad.

Diseño e innovación parecen compartir buena parte de lo que sabemos acerca de lo novedoso, de las cosas nuevas. Crear o agregar valor en las propuestas de diseño, indica no solamente un acercamiento entre los objetos y las personas, sino que proporciona un espacio de medición de nuestra relación con las cosas. Esta relación con los artefactos que nos rodean señala también la ejecución como condición para la visibilidad del valor. Por esta razón, la innovación solamente ocurre cuando se hace y el diseño ayuda en el proceso de poner en manos de la gente el universo de objetos y productos.

En NoMATERIA 2020 surgen algunos espacios para entender la dimensión del valor del diseño y el amplio espectro de los procesos de manufactura.

La muestra. Estas 28 manifestaciones tridimensionales que presentamos en NoMATERIA 2020 | Balance, señalan algunos de los confines del campo y al mismo tiempo hablan de las modalidades en las que aparece el diseño industrial como práctica profesional y en los escenarios donde ocurre. Cada objeto de esta lista hace una declaración de las condiciones en las que fue pensado, diseñado, producido y finalmente recibido por la gente. Objetos que viven en la intimidad del paisaje del hogar y productos diseñados para habitar el espacio público

El recorrido comienza con un sencillo e innovador tomacorriente, muestra el trabajo de un diseñador industrial junto a un ingeniero dentro de una empresa nacional, especializada en productos eléctricos, que utiliza procesos industriales de manufactura. En contraste, productos para el hogar diseñados sin la presencia del encargo. Objetos desarrollados por estudios de diseño a manera de emprendimiento, donde los diseñadores se involucran en algunos casos hasta en la comercialización y venta. Muchos de ellos concebidos desde la simplicidad de las formas y la sensibilidad en el uso de materiales tradicionales como la madera y la cerámica. Colecciones donde las formas sencillas atienden actividades elementales de la cotidianidad en el hogar. También nos encontraremos con grupos de objetos diseñados y producidos en Venezuela, Alemania, EEUU e Inglaterra.

En las relaciones del diseño y los asuntos de la identidad, los juguetes han sido un espacio de trabajo con muchas oportunidades. Aquí hay un hermoso proyecto para niños, surgido en plena pandemia, con personajes acolchados confeccionados a mano por personas mayores y hechos con material 100% reciclado. Un proyecto que recoge acciones de solidaridad, sumadas a una sensibilidad por lo social. Por otra parte, aparece una constante y marcada presencia de elementos de la cultura indígena venezolana, tradiciones impregnadas en instrumentos musicales y el uso de maderas autóctonas.

Encontramos objetos que indagan sobre materiales y procesos. Experimentaciones de volumen y movimiento en luminarias fabricadas con papel ignífugo y resistente al agua, y productos que usan tecnologías de fabricación digital como los procesos de control numérico en el corte de madera y la impresión 3D.

El mobiliario para el hogar es una de las áreas con mayor presencia en el diseño venezolano, desde mitad del siglo XX con importantes figuras pioneras como Miguel Arroyo y Cornelis Zitman. En NoMATERIA 2020 vemos luminarias de baja complejidad en su fabricación, diseñadas desde la óptica de la pieza única y con narrativas distintas. Igual, veremos sillas surgidas del homenaje o la experimentación con nuevos materiales, en productos de tipologías conocidas, hasta un artefacto proveniente del encargo y desarrollado por un diseñador dentro de un estudio de diseño en China.

Las mismas variantes en la práctica del diseño, las podemos ver en la segunda mitad de la muestra. Este grupo de objetos fueron diseñados para escenarios diferentes y para ser usados en espacios externos. Productos con foco en la música, en la exhibición, en los problemas de residuos, en la práctica deportiva, en el cuidado de plantas y en la movilidad. Veremos objetos de gran escala insertados en las dinámicas que emergen de la vida en la ciudad: en el esparcimiento, en el reconocimiento de la identidad local y en las mecánicas de la participación ciudadana y la promoción de la cultura. Objetos que se posan en el territorio, algunos como meros instrumentos de reconocimiento patrimonial.

NoMATERIA 2020 reconoce el trabajo de diseñadoras y diseñadores venezolanos que usan la tridimensionalidad para acercarse a la gente. Finalmente, se trata de una acción de difusión del diseño industrial que, desde 2010, se vale del trabajo presencial y remoto, junto a equipos de proyecto, diseñadores, instituciones y empresas, que orbitan en ese concepto que llamamos diseño.

Ignacio Urbina Polo, Dis. Ind. MIng
Profesor Titular Pratt Institute
Curador de NoMATERIA

NoMATERIA 2020 - Balance

Industrial Design in Venezuela

The scope. In this 4th edition of NoMATERIA, we present 28 objects referring to different scenarios where the phenomenon of design occurs. This is a selection of objects that build diverse narratives and connections with people.

NoMATERIA pins on, among other things, a map of a nation atomized by an exodus. It showcases Venezuelans working on industrial design both inside and beyond the borders of a country exhausted by the continuous dismantling and deterioration of the basic conditions for well-being and progress but whose citizens, in spite of it all and wherever they may be, remain strong and talented. This is a series of objects aiming to present a possible scope of the field of industrial design, and of its presence in everyday life.

NoMATERIA is an act of promotion, dissemination, and reflection on the field of design in Venezuela. It intends to provide an optimistic look into such dramatic territorial chart, using industrial design to present people and professionals who, from different areas of expertise, map out, manufacture, manage, market, and promote three-dimensional solutions and design culture. By so doing, the objects and artifacts here featured speak about the practices of a discipline that fundamentally serves to connect people with the world.

At the core of the historic discussions on identity and industrial design, an attempt to transfer the anthropological complexity of a population and the idiosyncratic character of a country to the artifacts created by those who belong in it is found. This simple collection of objects is not trying to solve the question regarding Venezuelan identity, and is far from trying to infer the profile of what “Venezuelan design” would be about. This is a much simpler idea: showcasing objects and products designed and/or produced by Venezuelans.

In the text of the catalog of the 1995 exhibition “Behind Things: Industrial Design in Venezuela,” the inaugural exhibition of the La Estancia Art Center —an initiative promoted by the Venezuelan State through Petróleos de Venezuela (PDVSA)— the architect Alberto Sato, who curated the exhibition, introduced fundamental issues providing context for a specific instance of promotion of industrial design that became a watershed moment in the dissemination of this discipline in the country. He wrote about its background in Venezuela and the field’s own boundaries; about taste, identities, and qualities; about technological innovation and industrial design as connected with the idea of quality of life. “When facing a reality that is expecting hopeful goals, the recognition of the creative and productive capacity of the Venezuelan population turned towards industrial design points at a wide range of opportunities for the construction of a material, visible and concrete country, carried out by its inhabitants.” NoMATERIA

tries to rescue that very same optimistic and constructive spirit, from the results of an activity that deals with giving tangible texture to knowledge while creating bridges between technology and people.

Creativity and innovation. Recursive strategies come from human instinct, from actions related to survival. Human beings are naturally and inherently creative. Consequently, it is both unfair and inaccurate to promote the field of industrial design and other akin disciplines from the surely powerful but worn out, ambiguous concept of “creativity”.

Design and innovation seem to go hand in hand with whatever we know about novelty, “new things.” Creating or adding value in design proposals not only points at a rapprochement between objects and people, but also provides with a space to measure our relationship with things. Our relationship with the artifacts surrounding us also implies their execution is a necessary condition to make their value visible. Because of this, innovation only happens when it is actually done, and design assists the process of bringing this universe of objects and products to the hands of actual people.

In NoMATERIA 2020, some of these spaces are born, to understand the dimension of the value of design on the one hand, and the wide spectrum of manufacturing processes on the other.

The sample. These 28 three-dimensional pieces that we present at NoMATERIA 2020 | Balance, point out at some of the frontiers of the field while, at the same time, refer at the modalities in which industrial design emerges as a professional practice as much as to the scenarios where it occurs. Each object here listed is also witness to the concrete circumstances in which it was conceived, designed, produced, and ultimately received by people. These are all objects that live in the intimacy of the domestic landscape, and products designed to inhabit the public space.

The show begins with a simple yet innovative electrical outlet, showing the work of an industrial designer and an engineer working together in a national company, specialized in electrical products, that uses industrial manufacturing processes. Some others, in contrast, are home products freely and spontaneously designed, free of commission. We include objects developed by entrepreneurial design studios, in which designers are sometimes involved even in marketing and sales processes. Many of these were conceived from the appreciation of the sheer simplicity of regular shapes, and the sensitivity in the use of traditional materials such as wood and ceramics. We feature collections where simple forms take care of elementary, everyday life activities at home. We also included groups of objects designed and produced in Venezuela, Germany, USA, and England.

When it comes to design’s relationship to identity issues, toys have always been a kind of workspace offering multiple opportunities. We included a beautiful project for children, which was conceived in the middle of the pandemic, featuring handmade plush toys, made by elderly people, with 100% recycled material. This project gathers concrete gestures of solidarity, adding a layer of social awareness. But, also, we find a constant, incisive presence of elements of Venezuelan indigenous cultures and traditions, especially visible in the inclusion of musical instruments and the use of native woods.

We find objects that are themselves an inquiry on materials and processes: luminaires made from fire retardant and waterproof paper, luminaires, and products using digital manufacturing technologies such as numerical control processes in wood cutting and 3D printing, pose questions regarding volume and movement.

Home furniture is one of the fortes of Venezuelan design since the middle of the 20th century, featuring important pioneering figures such as Miguel Arroyo and Cornelis Zitman. In NoMATERIA 2020, we find straightforward-manufactured luminaires, designed from the perspective of the single piece, with different narratives. Likewise, we find chairs either born as homages or as experimental processes with new materials intertwined with well-known object typologies, and even commissioned artifacts developed by a designer working in a studio in China.

The same variants in the practice of design can be seen at play in the second half of this sample. These objects were designed for different scenarios, yet all of them are to be used in outdoor spaces. These are products focused on entertainment, sports, plant care, and mobility. We will see large-scale objects as inserted in the dynamics of city life: recreation, the recognition of local identity, the mechanics of citizen participation, and the promotion of culture. These objects settle in in the territory, some as mere instruments of heritage recognition.

NoMATERIA 2020 recognizes the work of Venezuelan designers who use three-dimensionality to get closer to people. Finally, this is an action aiming at the dissemination of industrial design that, since 2010, uses both face-to-face and remote work, together with project teams, designers, institutions and companies, who orbit around this concept we call design.

Ignacio Urbina Polo, Dis. Ind. MIng
Associate Professor Pratt Institute
Curator of NoMATERIA

Diseñadores / Designers

Miguel José Maestre	José Luis CHUCHI Sánchez T.
Oswaldo Dávila	Arturo Díaz Marcinkiewicz
Mayra Briceño	Stefanie Suárez
Grace Souky	Careth Colmenarez
Jesús Rodríguez Romero	Juan Pablo Quintero
Natalie Flores	Ricardo Sanz
Natali Marcano	Marx Avendaño
Tania Marcano	César Mendoza
María Teresa Aristeguieta	Francesco Pescador
Rodrigo de la Peña	Marcelo Ertorteguy
Rodolfo Agrella	Sara Valente
Alba Izaguirre	Marcos Coronel
Anabella Georgi	Alfredo Pineda
Kiara Matos	Bárbara de Sousa
Rodrigo Marin Briceño	Maria Valentina Gonzalez
Franklin Osorio	Stefan Gzyl
LockYee	Alexandra Nuñez
Colin Lin	Josymar Rodríguez
Ian Hadlow	Alfonso Torres
Bernado Mazzei	Pedro Tortello
María José Partipilo	Will Sandy
Luis Colmenares	

Productos / Products

Melina, 2019	Verso, 2018
Nourish, 2020	Aralc, 2019
Blomma, 2019	Tressa, 2018
Altar, 2020	Cuatro Eléctrico #32, 2019
Zeit, 2019	Vitrina CA&FE – Huertas, 2018
Apurruños, 2020	Clamp Hanger, 2019
Arekuna, 2019	Residuo, 2019
3Y Lamp, 2019	Mimic, 2019
ara collection, 2019	Raquetas de playa Premium, 2020
Line, 2019	Oko y Mirino, 2019
Lluvia, 2019	N4, 2018
Martina, 2020	The Woodlands Wind-O, 2018
Silla Wood + Wrap, 2020	Ramp, 2019
	Cubo de Caracas, 2019

Toma Protector TPN/TPE-1821-2T, 2018

Miguel José Maestre, Oswaldo Dávila

@miguel.j.maestre | @0swaldod

AVTEK

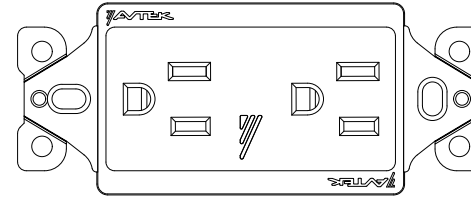
www.avtek.com

San Antonio de los Altos, Venezuela

«Los protectores de voltajes han estado presentes en nuestros hogares y oficinas por más de 35 años. Están diseñados para proteger a los equipos de su entorno de posibles fallas o irregularidades en el suministro eléctrico.

Durante estos años han evolucionado en su forma, por lo general conectados a un tomacorriente. La Toma Protector es un producto que, luego de un largo proceso de diseño e ingeniería, logró integrar las funciones de un protector de voltaje en el tamaño de un tomacorriente doméstico, ofreciendo la posibilidad de proteger todos los equipos de su entorno indistintamente del tomacorriente donde quieras conectarlo.

Las características físicas de su diseño permiten conectar y proteger dos equipos simultáneamente, posee un atractivo indicador luminoso de funcionamiento, que a su vez cumple la función de luz guía o de compañía y además, una vez instalado, pueda utilizar cualquiera de sus tapas decorativas más comerciales para combinarlo con el entorno en donde se encuentre».

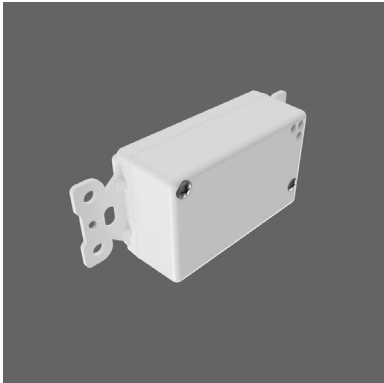
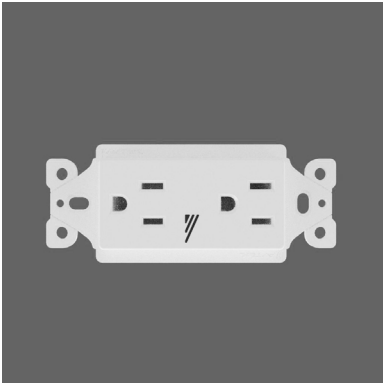
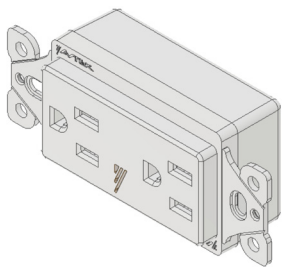


“Surge protectors have been around in our homes and offices for over 35 years. They are designed to protect the equipment in its environment from possible failures or irregularities in the electrical supply.

During these years they have evolved in their shape, usually plugged into an outlet. The Socket Protector is a product that, after a long process of design and engineering, managed to integrate the functions of a voltage protector into the size of a domestic outlet, offering the possibility of protecting all the equipment in its environment regardless of the outlet where you want to connect it.

The physical characteristics of its design make it possible to connect and protect two devices simultaneously, and it has an attractive operating indicator light, which in turn acts as a guide or companion light and also, once installed, you can use any of its more decorative commercial covers to combine it with the environment where it is located.”

Toma Protector TPN/TPE-1821-2T, 2018



Melina, 2019

Mayra Briceño

Identidad Diseño

www.identidaddiseno.com | [@identidaddiseno](https://www.instagram.com/identidaddiseno)

Mérida, Venezuela

«Melina fue diseñado por capricho. La mielera es una pieza que estéticamente me gusta mucho y la iniciativa fue hacer una versión Identidad Diseño de ella, aprovechando el parque tecnológico con el que contamos.

Para diseñarla, investigamos los usos de las mieleras. Tomamos en cuenta que fuera lo suficientemente larga para usarla en frascos con comodidad, que su parte contenedora fuera grande y sus hendiduras anchas y profundas para que pueda contener la miel y al girarla no se vierta sobre las superficies sino al momento de ponerla estática. No sólo sirve para miel, también se puede usar con jarabes y aderezos. El set de Melina con su cuenco se diseñó para poner en la mesa, como un elemento para servir.

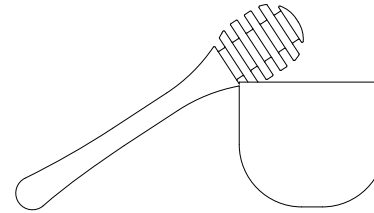
Fue muy interesante conocer un poco más de la cultura de miel venezolana de buena calidad y pureza y, de alguna manera, poder ayudar a promoverla. Además fue muy estimulante saber que los productores de miel promueven la protección de las abejas y su ecosistema».

Madera de fresno.

Torneado, grabado en láser y acabados hechos a mano.

Cuenco: madera sellada y recubrimiento epoxi grado alimenticio color blanco.

Mielera: sellada con aceite de ajonjolí y coco.



“Melina was designed on a whim. The honey bowl is a piece that aesthetically I like a lot and the initiative was to make a Identidad Diseño version of it, taking advantage of the technology park we have.

To design it, we investigated the uses of honeysuckle. We took into account that it was long enough to be used in jars comfortably, that its container part was large and its slits wide and deep so that it could contain the honey and when turning it, it is not poured on the surfaces but at the time of putting it static. Not only does it work for honey, it can also be used with syrups and dressings. Melina’s bowl set was designed to be put on the table, as a serving item.

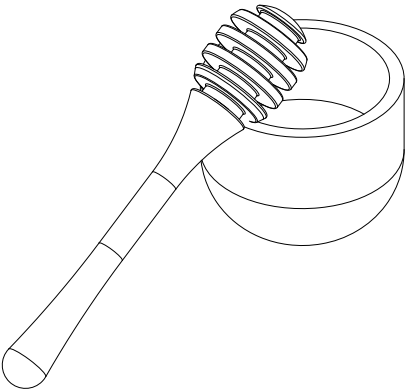
It was very interesting to know a little more about the culture of Venezuelan honey of good quality and purity and, in some way, to be able to help promote it. It was also very encouraging to know that honey producers promote the protection of bees and their ecosystem.”

Ash wood.

Turning, laser engraving and hand finished finishes.

Bowl: sealed wood and white food grade epoxy coating. Honey tray: sealed with sesame and coconut oil.

Melina, 2019



Nourish, 2020

Grace Souky

Studio Grace Souky

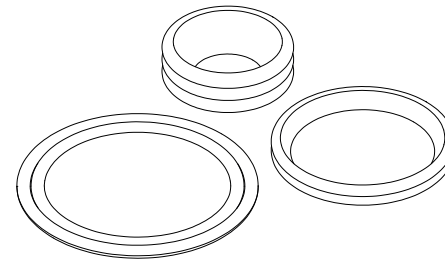
www.gracesouky.com | [@gracesouky](https://www.instagram.com/gracesouky)

London, UK

«Nourish es una colección de platos y bowls diseñados a partir de la idea del ‘mindfulness’ o consciencia plena y de múltiples usos. Las piezas están inspiradas en los collares de mala, comúnmente usados para mantener la atención y llevar cuentas durante los rezos y la meditación.

Los bowls tienen una superficie ondulada que mantiene la atención de quienes los usan, ayudan a traer los pensamientos al presente y estimulan la consciencia constante de nuestros sentidos.

Nourish es una colección con consciencia. Las piezas están hechas de madera sostenible de haya certificada por el FSC (Consejo de Administración Forestal) y selladas a mano con una mezcla de aceite natural y cera».



“Nourish is a collection of plates and bowls designed from the idea of mindfulness and multiple uses. The pieces are inspired by mala necklaces, commonly used to maintain attention and keep accounts during prayers and meditation.

Bowls have a wavy surface that holds the attention of those who use them, help bring thoughts to the present and stimulate constant awareness of our senses.

Nourish is a collection with a conscience. The pieces are made from sustainable beech wood certified by the FSC (Forest Stewardship Council) and sealed by hand with a mixture of natural oil and wax.”

Nourish, 2020



Blomma, 2019

Jesús Rodríguez Romero

Romero Furniture

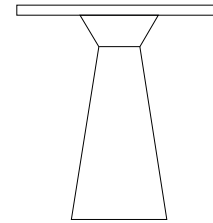
@romerofurniture

Mérida, Venezuela

«Blomma es un pedestal para postres destinado al sector de la cocina. Gracias a su versatilidad y funcionalidad puede ser utilizado de manera personal, profesional o decorativa, pues resalta los alimentos que se ponga sobre él. La base está fabricada en maderas naturales de origen tropical de Suramérica, utilizando principalmente maderas venezolanas tales como: fresno, caoba, teca, samán, apamate, cinaro, vero y eucalipto.

Blooma se caracteriza por sus variaciones en la forma y originalidad, pues todas son piezas únicas. El tope puede fabricarse con compuestos de madera recubiertos con pintura epoxi grado alimenticio o en ensambles de distintos patrones geométricos, con diferentes tipos de madera. La base es una pieza de madera torneada, que puede fabricarse con un solo tipo de madera sólida o con la unión de varios tipos de maderas para crear nuevos patrones únicos.

En el acabado de cada pieza se utilizan aceites minerales y cera de abejas, que ayudan a mantener la pieza hidratada y protegida de cualquier agente externo».

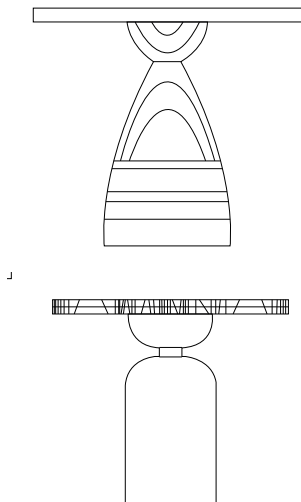


“Blomma is a dessert stand for the kitchen sector. Thanks to its versatility and functionality, it can be used in a personal, professional or decorative way, as it highlights the food that is put on it. The base is made of natural woods of tropical origin from South America, using mainly Venezuelan woods such as: ash, mahogany, teak, samán, apamate, cinaro, vero and eucalyptus.

Blooma is characterized by its variations in shape and originality, as they are all unique pieces. The stop can be made of wood composites coated with food grade epoxy paint or in assemblies of different geometric patterns, with different types of wood. The base is a piece of turned wood, which can be made from a single type of solid wood or by joining several types of wood to create new unique patterns.

Mineral oils and beeswax are used in the finish of each piece, which help to keep it hydrated and protected from any external agent.”

Blomma, 2019



Altar, 2020

Anabella Georgi + Kiara Matos

www.anabellageorgi.com | [@anabellageorgi](https://www.instagram.com/anabellageorgi)

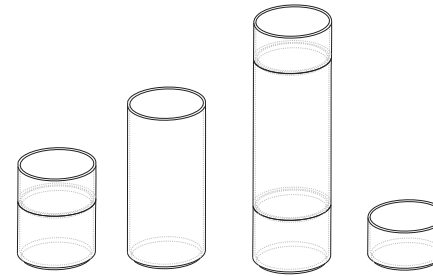
www.kiaramatos.com | [@kiaramatosceramics](https://www.instagram.com/kiaramatosceramics)

Fotografías / photographs: Daniel Ramírez

Berlín, Germany - New Heaven, US

«El uso del color, la geometría y el juego son tres rasgos que la diseñadora gráfica y de productos, Anabella Georgi, y la ceramista y diseñadora Kiara Matos comparten. Ésto, sumado a sus orígenes venezolanos, se pueden apreciar claramente en su nueva colaboración de diseño llamada Altar. Esta propuesta hace referencia al altar como representación de la fe en las culturas universales y un espacio de esperanza, de conexión con uno mismo, donde lo externo se sintoniza con lo interno.

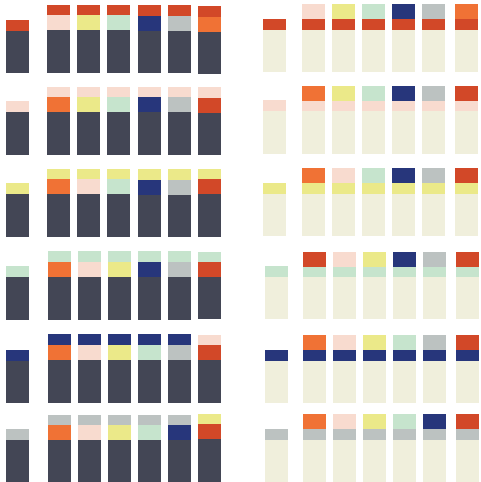
El concepto del diseño es un sistema modular, basado en un cilindro compuesto por tres piezas de distintas alturas que encajan entre sí, que crea patrones que varían su función y su forma. Esta versatilidad le permite cambiar su funcionalidad como florero o candelabro, según se disponga. Estas dos posibilidades de uso son las que le dan origen al nombre de la pieza, pues tanto las flores como las velas son ofrendas clásicas en los altares del mundo».



“The use of color, geometry and play are three traits that graphic and product designer Anabella Georgi and ceramicist and designer Kiara Matos share. This, added to their Venezuelan origins, can be clearly seen in their new design collaboration called Altar. This proposal refers to the altar as a representation of faith in universal cultures and a space of hope, of connection with oneself, where the external is in tune with the internal.

The design concept is a modular system, based on a cylinder made up of three pieces of different heights that fit together, creating patterns that vary their function and shape. This versatility allows you to change its functionality as a vase or candle holder, as available. These two possibilities of use are what give rise to the name of the piece, since both flowers and candles are classic offerings on the altars of the world.”

Altar, 2020



Zeit, 2019

Natalie Flores

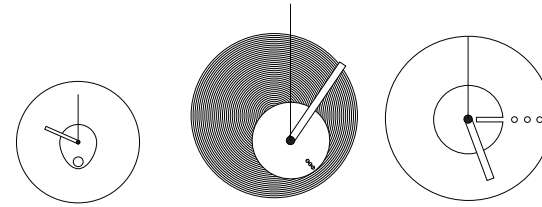
www.luxanet.com | [@luxatbynatalieflores](https://www.instagram.com/luxatbynatalieflores)

Miami, US

«Esta es una colección de 40 relojes de pared y de mesa en la que confluyen mi formación como diseñador gráfico e industrial y mi pasión por la cerámica.

He utilizado la circularidad del reloj como plano para desarrollar una serie de motivos visuales que induzcan a la contemplación del tiempo. La idea es que el espectador participe activamente en la deducción de la lectura de la hora y, en ese proceso, se sumerja en el diálogo de los materiales, en el ritmo de las agujas y en el juego de las proporciones.

En su elaboración he utilizado materiales nobles -porcelana, madera y metal- de forma que puedan soportar el paso de los años. Estos relojes, aunque le hacen un guiño a la noción de producto masivo, han sido producidos a mano y están llenos de imperfecciones estratégicas con el fin de enfatizar que se trata de objetos únicos y en rigor, irrepetibles. Nuevamente, han sido pensados para la contemplación y el ritmo y no como herramientas para la prisa».

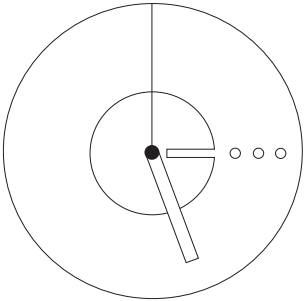


“This is a collection of 40 wall and table clocks in which my training as a graphic and industrial designer and my passion for ceramics converge.

I used the circularity of the clock as a plane to develop a series of visual motifs that induce the contemplation of time. The idea is for the spectator to actively participate in the deduction of the telling of the hour and in that process, to immerse the viewer in the dialogue of materials, the rhythm of the hands, and the game of proportions. In the elaboration process of these clocks, I used noble materials — porcelain, wood and metal — so that they can withstand the passage of years.

These clocks, although they make a nod to the notion of mass manufacturing, have been produced by hand and are full of strategic imperfections in order to emphasize that they are unique and, strictly speaking, unrepeatable. Again, they are intended for contemplation and rhythm and not as a tool for the hurried life.”

Zeit, 2019



Apurruños, 2020

Natali Marcano, Tania Marcano

Kua Ethical | @kuasolidaria

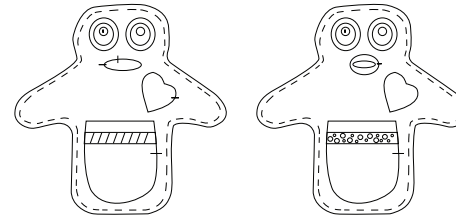
Caracas, Venezuela

«Los Apurruños fueron creados recientemente en medio de la pandemia. Sus autoras, Natali Marcano y Tania Marcano, son dos hermanas venezolanas con experiencia en el diseño de modas y la confección.

Hace dos años crearon una organización llamada Kua Ethical con el objetivo de formar y capacitar a mujeres sin oportunidades en el mundo laboral. En kuaSOLIDARIA reciben entrenamiento en el oficio de la creación de accesorios y técnicas de confección. Los Apurruños son unos personajes acolchados que nacieron para llevar abrazos a los niños en situación de riesgo social que reciben apoyo como parte de la misión de Kua Ethical.

La confección de los Apurruños está en las manos amorosas de mujeres adultas mayores que desean estar activas y necesitan devengar un salario, que les permita mejorar sus condiciones de vida a la vez que sentirse útiles. Ellas nos recuerdan los brazos amorosos de nuestras abuelas. Estos juguetes son hechos 100% a mano con material reciclable a partir de la confección de carteras de su marca benéfica Kua Ethical Fashion.

El patrón de los Apurruños fue hecho a mano alzada, el interés fue que siguiera una línea natural, con curvas, sin simetría exacta porque son cortados y confeccionados a mano. Los brazos abiertos muestran las ganas de dar amor. Cada uno lleva el sentimiento y el talento de la mujer que lo crea».



“The Apurruños were created recently in the middle of the pandemic. Its authors, Natali Marcano and Tania Marcano, are two Venezuelan sisters with experience in fashion design and clothing.

Two years ago they created an organization called Kua Ethical with the aim of educating and empowering women without opportunities in the world of work. In kuaSOLIDARIA they receive training in the craft of creating accessories and clothing techniques. The Apurruños are padded characters that were born to bring hugs to children at social risk who receive support as part of the mission of Kua Ethical.

The making of Apurruños is in the loving hands of older women who want to be active and need to earn a salary, which allows them to improve their living conditions while feeling useful. They remind us of the loving arms of our grandmothers. These toys are made 100% by hand with recyclable material from the making of wallets of their charity brand Kua Ethical Fashion.

The Apurruños pattern was made freehand, the interest was that it followed a natural line, with curves, without exact symmetry because they are cut and made by hand. Open arms show the desire to give love. Each one carries the feeling and talent of the woman who creates it.”

Apurruños, 2020



Arekuna, 2019

María Teresa Aristeguieta

www.mtabags.com | @mtabags | @mtaristeguieta

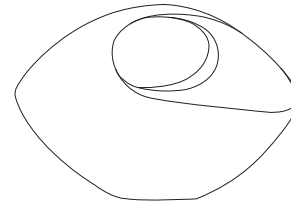
Caracas, Venezuela

«AREKUNA es un homenaje al lenguaje pemón del Amazonas venezolano, como tributo a la estética y al reconocimiento a la naturaleza. Utiliza la madera como material y elemento representativo de la sustentabilidad y lo transforma en “Minaudieres o clutches” mutando a singulares formas orgánicas que los convierte en piezas únicas artesanales con huella digital.

AREKUNA logra ablandar la geometría. Apunta al lujo sostenible a través de un material noble como la madera, en la acción de tallar el leño desde su estado natural.

En la pieza AREKUNA la tradición y la estética contemporánea se fusionan en el mundo del diseño y de la moda contemporánea. Un trabajo concebido en relación armoniosa con la naturaleza, la conciencia social y los principios de sustentabilidad. Es una propuesta que asume en su diseño formas, desde la moda, que se correspondan con nuevos estilos de vida, nuevos hábitos de consumo y los necesarios cambios en relación con el entorno. Al hacer convenios con las autoridades municipales en sus programas de podas inteligentes, se combina el trabajo con el reciclaje.

Es una manera más de contribución con el futuro inmediato, ese que se asoma lleno de incertidumbres».



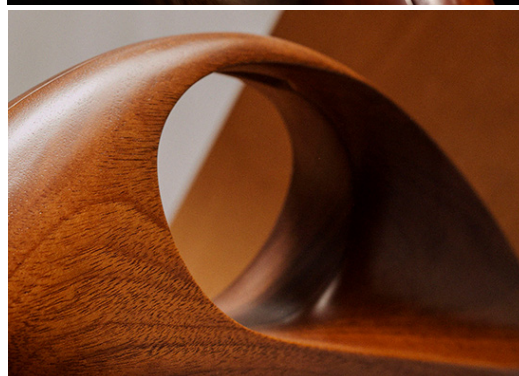
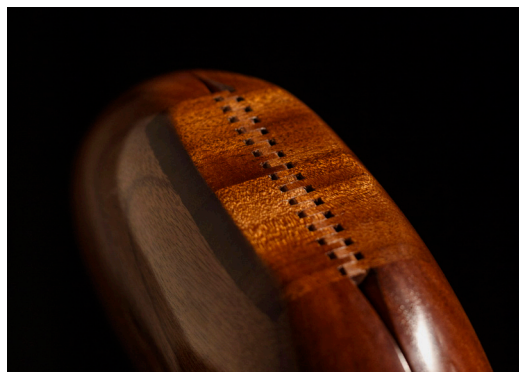
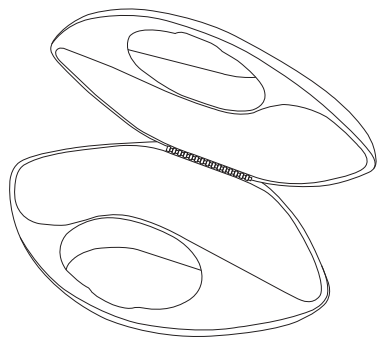
“AREKUNA is a tribute to the Pemón language of the Venezuelan Amazon, as a tribute to aesthetics and recognition of nature. It uses wood as a material and representative element of sustainability and transforms it into “Minaudieres or clutches”, mutating into unique organic shapes that turn them into unique handcrafted pieces with a fingerprint.

AREKUNA manages to soften the geometry. It aims at sustainable luxury through a noble material such as wood, in the action of carving the log from its natural state.

In the AREKUNA piece, tradition and contemporary aesthetics merge in the world of design and contemporary fashion. A work conceived in harmonious relationship with nature, social conscience and the principles of sustainability. It is a proposal that assumes in its design forms, from fashion, that correspond to new lifestyles, new consumption habits and the necessary changes in relation to the environment. By making agreements with the municipal authorities in their smart pruning programs, work is combined with recycling.

It is one more way of contributing to the immediate future, the one that looms full of uncertainties.”

Arekuna, 2019



3Y Lamp, 2019

Rodrigo de la Peña

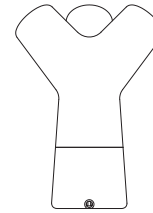
www.rodrigoegon.com | @redlph

Caracas, Venezuela

«Luz que crece y se expande como las ramas de un árbol. La lámpara 3Y está inspirada en las ramificaciones presentes en la naturaleza. Tres ramas de la misma magnitud que mantienen el equilibrio del círculo. Las ramas son diferentes fuerzas y el círculo es el todo.

Fue diseñada para ser fabricada en impresoras 3D. Resulta muy estimulante que su fabricación digital, permite que viaje en un archivo digital para ser producido localmente, reduciendo así el gran impacto económico y ambiental que genera el transporte del producto.

Actualmente, la 3Y Lamp está a la venta en Faberlin».

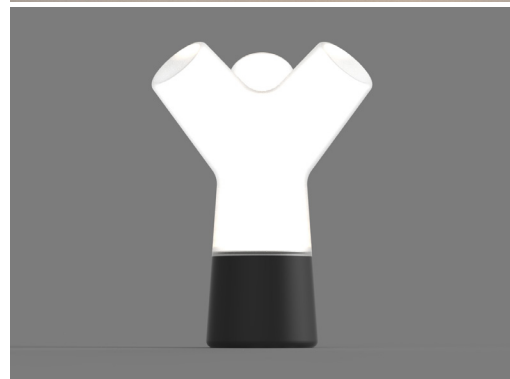
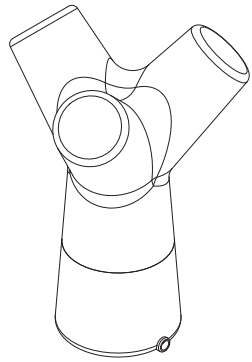


“Light that grows and expands like the branches of a tree. The 3Y lamp is inspired by the ramifications present in nature. Three branches of the same magnitude that maintain the balance of the circle. The branches are different forces and the circle is the whole.

It was designed to be manufactured on 3D printers. It is very stimulating that its digital manufacture allows it to travel in a digital file to be produced locally, thus reducing the great economic and environmental impact generated by the transport of the product.

The 3Y Lamp is currently on sale at Faberlin.”

3Y Lamp, 2019



ara collection, 2019

Rodolfo Agrella

Rodolfo Agrella Design Studio

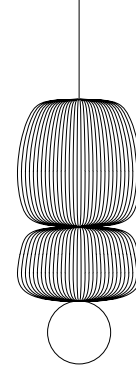
www.rodolfoagrella.com | [@rodolfoagrella](https://www.instagram.com/rodolfoagrella)

New York, US

«ara collection es el resultado de la experimentación con el volumen y el movimiento que se puede alcanzar con el uso de múltiples capas de papel. Un guiño sexy al movimiento artístico cinético y la relación histórica entre Francia y Estados Unidos durante finales de los 60 y 70 como ejes de creación.

ara se fabrica en estrecha colaboración entre París y Nueva York, con un cuerpo compuesto por más de 150 láminas de «papier» resistente al fuego y repelente al agua que van desde 60 hasta 1500 metros lineales de longitud, magistralmente ensambladas sobre almohadillas planas que muestran un atrevido diseño curvilíneo y elegante.

ara cuenta con cinco módulos diferentes con múltiples tamaños e iteraciones de color, para aplicaciones colgantes, de piso y de mesa».

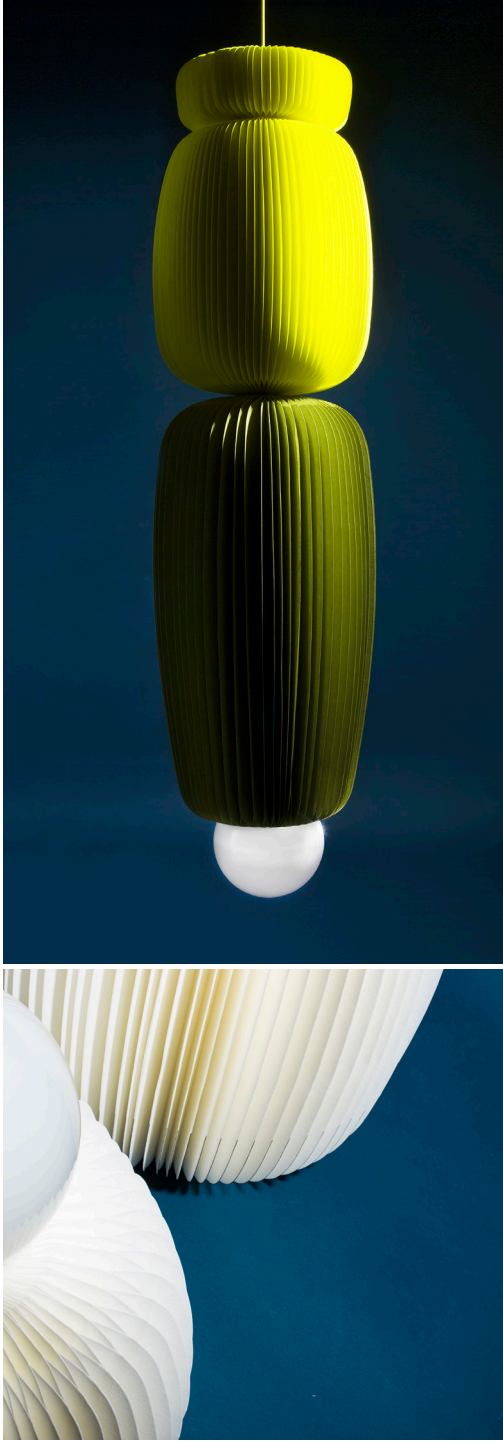
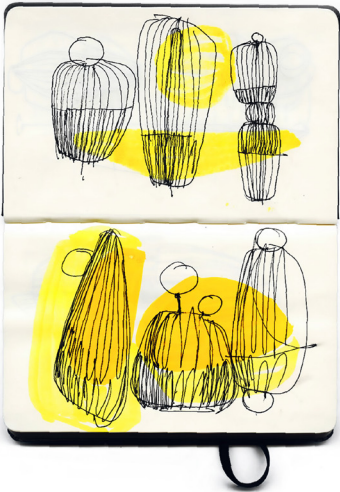


“ara collection is the result of the experimentation with volume and movement that could be reached by the use of multiple layers of paper. A sexy wink to the kinetic art movement and the historic relation between France and America during the late 60’s and 70’s as creation hubs.

ara is manufactured in close collaboration between Paris and New York, with a body composed of more than 150 sheets of fire-resistant and water-repellant “papier” ranging from 200 up to 5000 linear feet of length, masterfully assembled on flat pads that show the bold curvy and gracious design.

ara features 5 different modules with multiple sizes and color iterations, for pendant, floor and table applications.”

ara collection, 2019



Line, 2019

Alba Izaguirre

@izaguirrealba

Caracas, Venezuela

«La línea se desplaza como trazo suelto y moldea en sí su propia estructura para convertirse en soporte de luz, el tubo como extensión del cable se viste de blanco en búsqueda de mimetizarse en el entorno; el contorno sostiene el faro, este objeto cotidiano proveniente de una motocicleta en esta ocasión es empleado a modo de readymade u objeto encontrado, el foco se convierte en la estrella que cuelga como punto y final de la proyección de la línea, dicho objeto se dispone así con la función de alumbrar, de iluminar como lo haría una luciérnaga, casi desapercibida, como flotando, como un brillante, como noctiluca en medio del mar.

La creación de «Line - S01C01» representa la materialización de la primera pieza perteneciente a una serie de variados diseños de objetos lumínicos que se encuentran aún en etapa de desarrollo, sin embargo, dicha serie no surge con pretensiones industriales, por el contrario, Line apunta a un trabajo artesanal mucho más cercano al escenario del arte, donde prevalece lo único en un juego de constante creación. Aún en el caso de tener la intención de reproducir dos piezas iguales, sin duda serían diferentes debido a su meticuloso proceso constructivo; el doblado de una continua pieza tubular de hierro de considerable resistencia requiere de una precisión geométrica importante, no admite errores, no acepta soldaduras ni empates, sobre todo al ser elaborado de manera artesanal, con una dobladora hidráulica manual de pequeña escala que ha requerido de ajustes y transformaciones para materializar el diseño inicial, trabajo que es en gran porcentaje ejecutado por su autor, una mujer pequeña y de fragilidad aparente que insiste en hacer grandes cosas».

Line - S01C01:

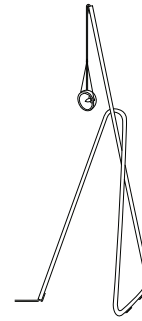
Tubo de hierro de 3/4" Cal: 2.5mm

Filamento PLA (Impresión 3D)

Guaya galvanizada 1.6mm

Faro de moto (Keeway)

Cable ST



“The line moves like a loose line and molds its own structure in itself to become a support for light. The tube, as an extension of the cable, is dressed in white seeking to blend in with its surroundings. The outline supports the headlight, an everyday object from a motorcycle. Here, as a readymade or as a found object, the focus becomes the star that hangs as the point and end of the projection of the line. An object with the function of lighting and illuminating as a firefly would do, almost unnoticed, like floating, like a brilliant, like a noctiluca in the middle of the sea.

The creation of “Line - S01C01” represents the materialization of the first piece belonging to a series of varied designs of lighting objects that are still in the development stage. This series does not arise with industrial pretensions, on the contrary, Line aims at a handicraft work much closer to the art scene in a game of constant creation. Its meticulous construction process makes the production of two identical pieces impossible, even if that was the intention. The bending of a continuous tubular piece of iron, of considerable resistance, requires significant geometric precision, does not admit errors, does not accept welds or ties, and its manual elaboration has required adjustments and transformations to materialize the initial design, work that in large measure percentage is executed by the same author.”

Line - S01C01:

3/4" iron pipe Cal: 2.5mm

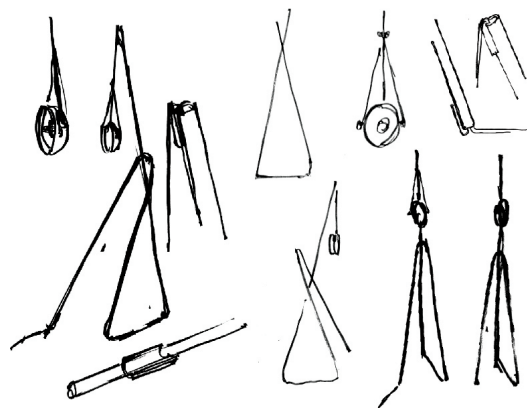
PLA filament (3D printing)

Galvanized wire 1.6mm

Motorcycle headlight (Keeway)

ST cable

Line, 2019



Lluvia, 2019

Anabella Georgi

www.anabellageorgi.com | [@anabellageorgi](https://www.instagram.com/anabellageorgi)

Berlín, Germany

«Esta luminaria está inspirada en el agua, en la lluvia. La lluvia como fuerza creadora que da vida. Basada en el 'diseño consciente' y totalmente hecho a mano como piezas únicas. Transformar la botella de plástico PET y agregar belleza y funcionalidad en un objeto cotidiano. Prolongar la vida útil de un material de desecho.

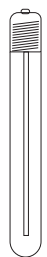
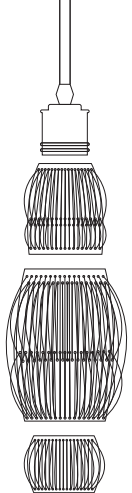
Las piezas están realizadas con la unión vertical de varias botellas de PET bordadas con filamento rPET. Este filamento está hecho para máquinas de impresión 3D, pero en este caso se usa como fibra para bordar, como si el filamento fuera tinta y las botellas de papel, dibujando a través del plástico».



"The Lluvia lamp is inspired by water, the rainfall. Rain as a creative force, which brings life. Based in conscious design, totally hand make creating unique pieces. Transforming the pet plastic bottle from waist to something beautiful and useful, prolonging the life of a waste material.

The pieces are made with the vertical union of several PET bottles embroidered with rPET filament. This filament is made for 3D printing machines, but in this case it is given another utility and used as a fiber to embroider, as if the filament were ink and the paper bottles, drawing through the plastic."

Lluvia, 2019



Martina, 2020

Rodrigo Marin Briceño
@rodrigomarinbriceno
Caracas, Venezuela

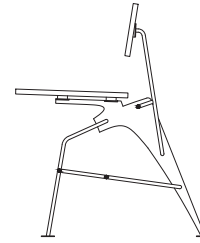
(en homenaje a Martín John Gornés)

«Los primeros trazos hechos para este diseño fueron los de la pata trasera. Apenas terminé de cerrar la línea sentí el deseo de escribir algo y lo único que se me ocurrió decir fue “en la castración hallarás al macho”. Creo que es una ironía. Con el tiempo me percaté de que es una figura masculina, como si se tratase de un cuerno de toro, pero que dentro de su fortaleza no puede sostenerse a sí misma, lo que expresa también debilidad. El trabajo de la cabilla recorre libre el espacio para darle soporte, y eso hace sentir una suerte de danza entre el equilibrio en tensión o equilibrio dinámico. Una búsqueda constante del universo .

A partir de la figura de la pata estructuré el sistema de relaciones que rige la pieza: dos cuerpos laminares articulados por soldadura con una estructura vectorial de barras que sujetan dos tablas. Creo que el resultado es frontal y agresivo, pero a la vez delicado e ingenuo. Nunca había hecho una silla, pero quería que la primera no fuera una de descanso sino de trabajo, y por eso busqué la postura firme. Pienso que en Venezuela no es momento de achinchorrarse sino de escribir mejor nuestra historia.

Como arquitecto he observado que los trabajadores de la construcción suelen hacer toda clase de muebles provisionales en las obras, desde burros hasta parrilleras. La cabilla estriada es un guiño en mi trabajo con la astucia de estos hombres. En los aserraderos siempre quedan recortes que no entraron en el formato. En vez de que los vuelvan aserrín, los negocio a precio conveniente, los combino y luego se encolan para producir una pieza nueva. Las tablas del asiento y del respaldo tienen algarrobo, samán, pino y una tira de zapatero en el centro que le otorga la singularidad del morado. Cuesta conseguir gomas para el diseño, por eso modelé las articulaciones entre materiales en SketchUp, y las imprimí con filamento plástico en una Ender 5 del fabricante chino Creality.

Martina se hizo en las filas de los indios Mariche, entre Vista Hermosa y La Dolorita, donde están todavía los criollos herederos de los italianos y los españoles. Los talleres están, si acaso, trabajando hoy al 30% de su capacidad, pero si buscas bien, conocerás maestros disfrazados de ayudantes».



(in homage to Martín John Gornés)

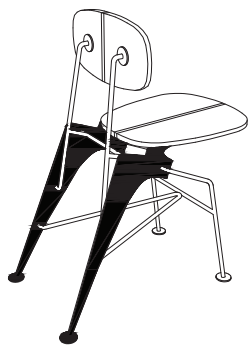
“The first lines made for this design were those of the hind leg. As soon as I finished closing the line, I felt the desire to write something and the only thing that occurred to me to say was “in castration you will find the male.” I think it is ironic. Over time I realize that it is a masculine figure, as if it were a bull’s horn, but that within its strength it cannot support itself, which also expresses weakness. The work of the rod travels freely through the space to give it support, and that makes us feel a kind of dance between balance in tension or dynamic balance. A constant search for the universe.

From the figure of the leg, I structured the system of relationships that governs the piece: two laminar bodies articulated by welding with a vector structure of bars that hold two boards. I think the result is frontal and aggressive, but at the same time delicate and naive. I had never made a chair, but I wanted the first one not to be one for rest but for work and that’s why I looked for a firm position. I think that in Venezuela it is not the time to loosen but to write our history better.

As an architect, I have observed that construction workers often make all kinds of make-shift furniture on site, from workbench to barbecue pits. The fluted rib is a nod in my work with the cunning of these men. In the sawmills there are always cuttings that did not enter the format. Instead of being turned into sawdust, I trade them cheaply, combine them, and then glue them together to produce a new piece. The seat and back boards have carob, saman, pine and a purpleheart in the center that gives it the uniqueness of purple. It is difficult to find rubbers for the design, so I modeled the joints between materials in SketchUp, and printed them with a plastic filament on an Ender 5 from the Chinese manufacturer Creality.

Martina was made on the ridges that once belonged to the Mariche Indians, between Vista Hermosa and La Dolorita, where the Creole heirs of the Italians and the Spanish still live. The workshops are, if anything, working today at 30% of their capacity, but if you search well, you will meet masters disguised as assistants.”

Martina, 2020



Silla Wood + Wrap, 2020

Franklin Osorio

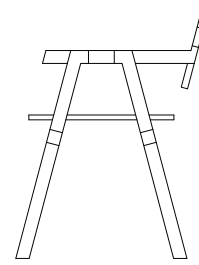
Adaptatoys | @adaptatoys

Caracas, Venezuela

«El plástico está en todas partes y al parecer estará ahí por muchos años más.

Tampoco es nueva la búsqueda de su reutilización y cada día hay nuevas propuestas para darle nuevos usos en vez de ir directamente a seguir construyendo montañas de basura. Es por esto que, inspirado en el trabajo de la diseñadora guatemalteca Micaella Pedros quien usa las botellas plásticas como juntas secas entre piezas de madera para construir mobiliario básico, he usado el mismo principio de uniones basadas en la contracción térmica de los cilindros de las botellas plásticas para fabricar esta pieza. La Silla Wood+Wrap, que no es más que la combinación de dos materiales, uno noble y renovable (madera) y el otro, prácticamente imposible de degradar y mal ponderado (plástico), en un objeto de uso común que le da al plástico un nuevo uso.

La Silla Wood+Wrap se compone de una serie de piezas de madera de distintas formas y dimensiones y aproximadamente 32 botellas plásticas que funcionan como juntas entre ellas».

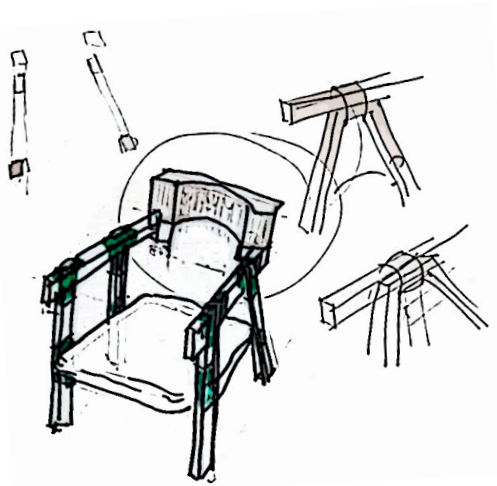


“Plastic is everywhere and it seems it will be there for many years to come.

Nor is the search for its reuse new and every day there are new proposals to give it new uses instead of going directly to continue building mountains of garbage. This is why, inspired by the work of the Guatemalan designer Micaella Pedros who uses plastic bottles as dry joints between pieces of wood to build basic furniture, I have used the same principle of joints based on the thermal contraction of the cylinders from the plastic bottle to make this piece. The Wood + Wrap Chair, which is nothing more than the combination of two materials, one noble and renewable (wood) and the other, practically impossible to degrade and poorly weighted (plastic), in an object of common use that gives plastic a new use.

The Wood + Wrap Chair is made up of a series of wooden pieces of different shapes and sizes and approximately 32 plastic bottles that function as joints between them.”

Silla Wood + Wrap, 2020



Verso, 2018

Ian Hadlow, Colin Lin, LockYee

Hachi Design

www.hachi-design.com | @lock.yee

Shenzhen, China

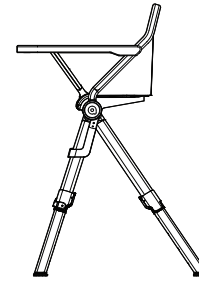
«Este producto fue generado como uno de varios proyectos de exploración de mercado para la marca APRAMO. Básicamente se crean los conceptos para mostrar en la feria de Cologne en Alemania y entender el interés generado. A su vez, permite refrescar el portafolio de la empresa y ayuda a definir nuevos horizontes estratégicos, reforzando el concepto de portabilidad y movilidad de infantes.

El concepto fue innovador. La idea partió de hacer una silla portátil de aluminio con un lenguaje práctico, utilitario y directo. La marca aspiraba generar una nueva categoría conceptual, «silla trona portátil» (travel high chair), más pequeñas que las sillas tradicionales que se comercializan en esta categoría.

Inicialmente, la silla debía cumplir con la función de booster (silla de adaptación que se utiliza sobre una silla de comedor) y con alturas ajustables que cumpliera con los estándares de seguridad requeridos para el mercado europeo y australiano. Posteriormente, el cliente solicitó adaptar el producto a la normativa americana, teniendo que cambiar sustancialmente el diseño, e incluso prescindiendo algunas de las funciones iniciales. La silla cuenta con un mecanismo de desbloqueo debajo del asiento que permite plegar y desplegar, de manera segura, toda la estructura de aluminio que sostiene tanto las patas como el respaldo. El respaldo de tela permite disminuir el peso y facilitar el lavado.

Se hicieron múltiples pruebas sobre los prototipos, tanto en el estudio como en laboratorios de los fabricantes, para testear la estabilidad y las demás condicionantes de seguridad previo a la producción. Resultó una ventaja notable desarrollarla en un lugar con acceso a la manufactura, talleres de prototipado y laboratorios de testeo.

Fue un reto desarrollar este proyecto. Una tarea compleja que sin duda recuerda la importancia de un planteamiento coherente en el briefing, la gestión del proyecto, los alcances comerciales y, sobre todo, la toma de decisiones».



“This product was generated as one of several market exploration projects for the APRAMO brand. Basically, you create the concepts to show at the Cologne fair in Germany and understand the interest generated. At the same time, it allows to refresh the portfolio of the company and helps define new strategic horizons, reinforcing the concept of portability and mobility of infants.

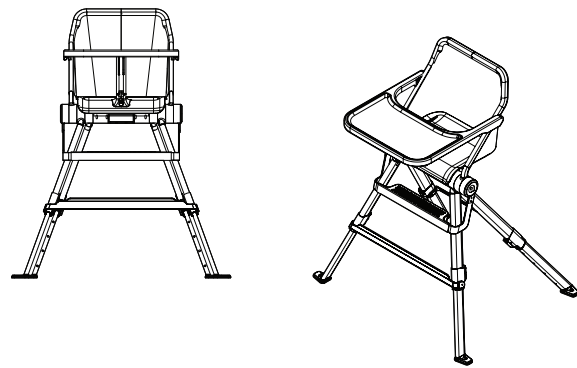
The concept was innovative. The idea started with making a portable aluminum chair with a practical, utilitarian and direct language. The brand aspired to generate a new conceptual category, “portable high chair” (travel high chair), smaller than the traditional chairs that are marketed in this category.

Initially, the chair had to fulfill the function of a booster (an adaptation chair that is used on a dining chair) and with adjustable heights that met the safety standards required for the European and Australian market. Subsequently, the client requested to adapt the product to the American regulations, having to substantially change the design, and even dispensing with some of the initial functions. The chair has an unlocking mechanism under the seat that allows you to safely fold and unfold the entire aluminum structure that supports both the legs and the backrest. The fabric backing reduces weight and facilitates washing.

Multiple tests were carried out on the prototypes, both in the studio and in the manufacturers’ laboratories, to test the stability and other safety conditions prior to production. It was a notable advantage to develop it in a location with access to manufacturing, prototyping workshops and testing laboratories.

It was a challenge to develop this project. A complex task that undoubtedly recalls the importance of a coherent approach in the briefing, project management, commercial scope and, above all, decision-making.”

Verso, 2018



Aralc, 2019

Bernardo Mazzei
@bernardomazzeio
Caracas, Venezuela

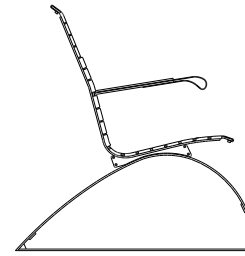
«Nuestra butaca, mueble ancestral autóctono en forma de X, tiene una historia sorprendente. La palabra misma, butaca, usada hoy universalmente es cumanagota y significa asiento.

En la Colonia, este asiento acusa influencias venidas de Europa y aún tenemos ejemplares de fina factura. En ese tiempo zarpa en las naves mercantes por el Caribe y se difunde por México (butaque), Jamaica, Cuba, Louisiana (boutac) hasta llegar a Filipinas e Indochina por Acapulco (plantation chair).

Pero es en México, desde mediados del XX, que el butaque es repensado por arquitectos como Clara Porset o Michael Van Buuren bajo una óptica de producción industrial y estética moderna.

Porset, cubano-mexicana educada en New York, Beaux-Arts y Black Mountain College de Carolina del Norte. Allí conoce a Josef y Anni Albers, de la Bauhaus alemana. Michael Van Buuren, es estadounidense egresado de la Bauhaus y ayudante de Van der Rohe en Chicago, residente en México.

Albers se enamora del butaque de Porset y hace su versión en el BM College, donde ambos producían y formaban parte del mobiliario de la escuela. De manera que esa X cumanagota llamada butaca, conquista el Caribe, viaja a Asia y termina seduciendo a personajes de la Bauhaus».



“Our armchair, an ancient indigenous X-shaped piece of furniture, has a surprising history. The word itself, armchair, used universally today is cumanagota and means seat.

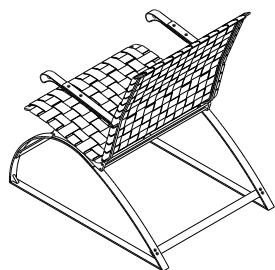
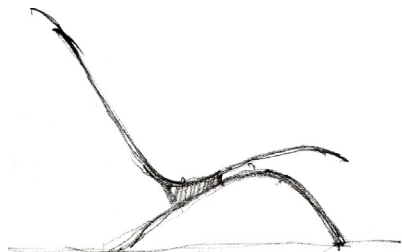
In the Colony, this seat shows influences coming from Europe and we still have fine specimens. At that time, it set sail on merchant ships through the Caribbean and spread through Mexico (butaque), Jamaica, Cuba, Louisiana (boutac) until it reached the Philippines and Indochina through Acapulco (plantation chair).

But it is in Mexico, since the mid-twentieth century, that the armchair has been rethought by architects such as Clara Porset or Michael Van Buuren from a perspective of industrial production and modern aesthetics.

Porset, Cuban-Mexican educated in New York, Beaux-Arts and Black Mountain College of North Carolina. There she meets Josef and Anni Albers, from the German Bauhaus. Michael Van Buuren, is an American graduate of the Bauhaus and Van der Rohe's assistant in Chicago, residing in Mexico.

Albers falls in love with Porset's armchair and makes his version at BM College, where they both produced and were part of the school's furniture. So that X cumanagota called armchair, conquers the Caribbean, travels to Asia and ends up seducing Bauhaus characters”

Aralc, 2019



Tressa, 2018

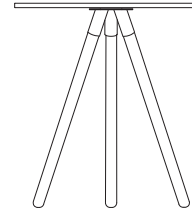
María José Partipilo

d-st Estudio | @dst_estudio

Mérida, Venezuela

«La mesa auxiliar Tressa fue diseñada con el requerimiento de lograr un equilibrio entre las variables relacionadas con la estética y la función, desde la búsqueda de la esencia del objeto.

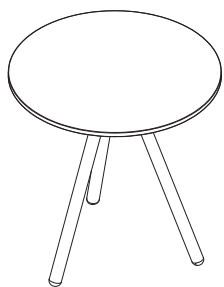
El tope con acabado laqueado, la pieza de vínculo metálico y las patas torneadas en madera de fresno, ofrecen durabilidad y calidez».



“The Tressa side table was designed with the requirement of achieving a balance between variables related to aesthetics and function, from the search for the essence of the object.

The lacquered finish top, metal link piece, and turned ash wood legs offer durability and warmth.”

Tressa, 2018



Cuatro Eléctrico #32, 2019

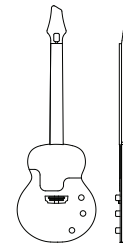
Luis Colmenares

Rochester, US

«Este producto incorpora ideas del cuatrista venezolano Jorge Glem con respecto a la forma del golpeador y la posición de los micrófonos. Fue construido en el maker space Pumping Station: One, en Chicago IL.

El #32 es un cuatro eléctrico de cuerpo sólido, con algunas cavidades para aumentar la complejidad armónica del sonido. Está pensado para usar cuerdas de nylon y funciona también con cuerdas de metal. Los materiales del cuerpo son caoba, picea y pau ferru, con acabados de acrílico transparente. El objetivo final del instrumento es darle al músico la posibilidad de sonar lo más cercano posible al sonido del cuatro acústico ‘tradicional’, teniendo las ventajas de un instrumento de cuerpo macizo: resistencia al maltrato, a la intemperie y con la capacidad de amplificar sin temor al feedback.

Se trata de un instrumento liviano con superficies redondeadas y con una buena escala para usar. El #32 rescata los elementos visuales de un cuatro, con una reducción del ornamento. La geometría del instrumento libera el material de los esfuerzos estructurales, de tal forma que el efecto de la madera sobre el sonido es el menor posible, al mismo tiempo que facilita la fabricación digital de las piezas».

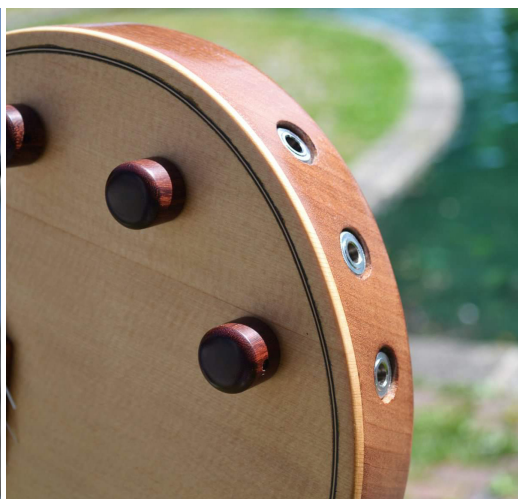
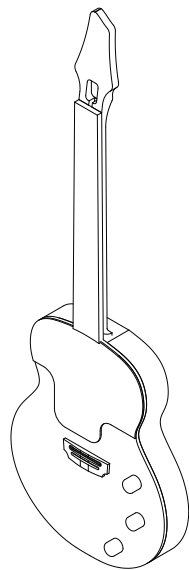


“This product incorporates ideas from the Venezuelan cuatrista Jorge Glem regarding the shape of the pickguard and the position of the microphones. It was built at the maker space Pumping Station: One, in Chicago IL.

The # 32 is a solid body electric four, with some cavities to increase the harmonic complexity of the sound. It is intended to use nylon strings and works with metal strings as well. The body materials are mahogany, spruce and pau ferru, with clear acrylic finishes. The ultimate goal of the instrument is to give the musician the possibility of sounding as close as possible to the sound of the ‘traditional’ acoustic cuatro, having the advantages of a solid body instrument: resistance to abuse, weathering and with the ability to amplify without fear of feedback.

This is a lightweight instrument with rounded surfaces and a good scale to use. The # 32 rescues the visual elements of a four, with a reduction of the ornament. The geometry of the instrument frees the material from structural stresses, in such a way that the effect of the wood on the sound is the least possible, at the same time that it facilitates the digital manufacture of the pieces.”

Cuatro Eléctrico #32, 2019



Vista panorámica al Ávila / Panoramic view of Ávila
Caracas, Venezuela 2016
Fotografía / photography: Jorge Andres Castillo @JACVISUAL



Vitrina CA&FE – Huertas, 2018

José Luis CHUCHI Sánchez T.

Fabricación / fabrication: 1+dos.dfab | Textos / texts: Ana María Marin Mendoza

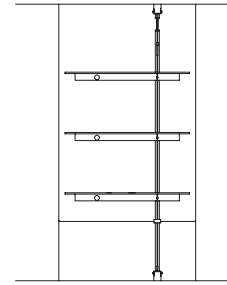
@chuchisanchez57

Teruel, España

«En el proyecto de la Vitrina que alberga Cristales de la Colección CA&FE se tomaron en cuenta las características de las piezas colectiva e individualmente. Además, se realizó, un minucioso estudio de ubicaciones posibles; finalmente, diseñador y coleccionistas acordaron que la vitrina ocuparía el fondo de la cocina; esta localización brinda una posición privilegiada y especial, al rematar la perspectiva y proporcionar un acento cromático en armonía con la concepción minimalista del departamento. La vitrina se convierte en remate visual desde el área social hacia la cocina, pues una vez abierto el portón deslizante este es un lugar social, tanto como la sala y el comedor. Es también, un logro adicional que las obras de arte ocupen así toda la casa, sin discriminar esta zona que, aunque nominalmente sea de ‘servicio’, espacial, funcional y estéticamente no lo es.

La Vitrina alberga piezas de los artistas Philip Baldwin & Mónica Guggisber, obras que poseen la virtud de ser simultáneamente frágiles y fuertes; la primera de sus características es una condición propia de la materia con la que están construidas, mientras que la segunda –difícil de lograr en esa, su materialidad intrínseca– proviene del excelso diseño, la forma del tallado, las capas que se superponen y la combinación de colores que presentan, en diversidad tal, que las convierte en obras únicas a ser apreciadas individualmente, pero también, como parte del armonioso conjunto que ofrecen al juntarlas.

Los materiales seleccionados para la vitrina son: el cristal extra-claro en el frontal y las baldas, el acero acabado pavonado en elementos estructurales, la madera de roble en los soportes superior, inferior de la vitrina y en las vigas de las baldas; finalmente, el tablero DM acabado lacado en color blanco semibrillante para el fondo. La fuente de iluminación está disimulada al embutir líneas de LED en el soporte de madera de las baldas. Todo lo cual constituye un conjunto armónico y adecuado para la función para la cual ha sido concebido como vitrina de exhibición de la colección de cristales CA&FE. Para su construcción, aunque no es visible, se realizó una estructura en metal que es el soporte real del conjunto y que permite la imagen desgravitada que engaña el ojo haciendo parecer que la vitrina levita suspendida en el aire ‘como por arte de magia’».

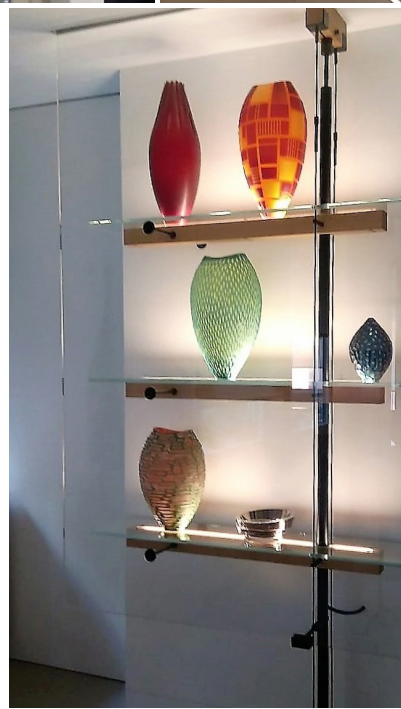
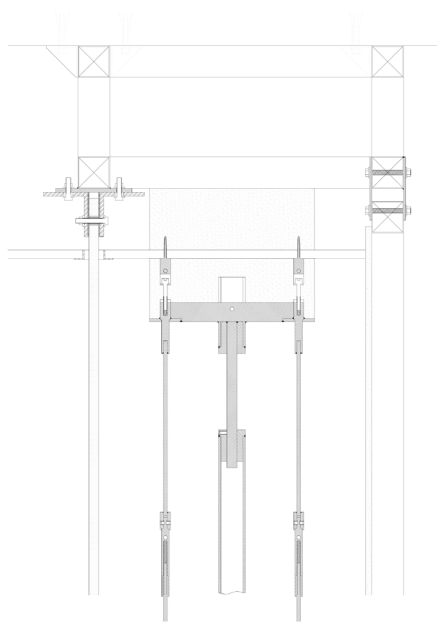
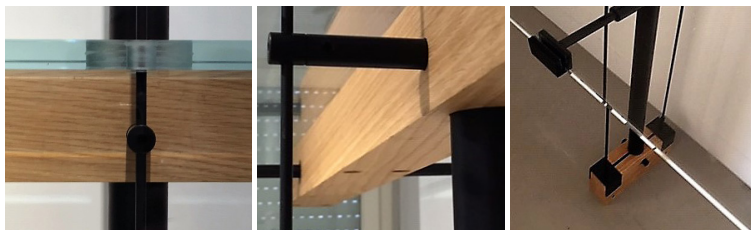
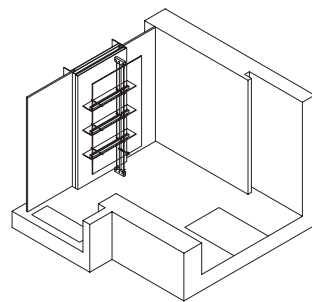


“In the project for the Showcase that houses Crystals from the CA&FE Collection, the characteristics of the pieces were taken into account collectively and individually. In addition, a meticulous study of possible locations was carried out and finally, the designer and collectors agreed that the showcase would occupy the back of the kitchen. This location provides a privileged and special position by finishing off the perspective and providing a chromatic accent in harmony with the minimalist concept of the apartment. The display case becomes a visual finish from the social area to the kitchen, since Once the sliding gate is open, this is a social place, as well as the living room and dining room. It is also an additional achievement that the works of art thus occupy the entire house, without discriminating this area that, although nominally is for ‘service’, spatially, functionally and aesthetically it is not.

The Vitrina houses pieces by the artists Philip Baldwin & Mónica Guggisber, works that have the virtue of being simultaneously fragile and strong. The first of its characteristics is a condition of the material with which they are built, while the second - difficult to achieve in that, its intrinsic materiality - comes from the excellent design, the shape of the carving, the layers that overlap and the combination of colors that they present, in such diversity, that makes them unique works to be appreciated individually, but also, as part of the harmonious set that they offer when put together.

The materials selected for the showcase are: extra-clear glass on the front and shelves, blued finished steel on structural elements, oak wood on the upper and lower supports of the showcase and on the shelf beams and, finally, the MDF board with a semi-gloss white lacquered finish for the background. The light source is concealed by embedding LED lines into the wooden support of the shelves. All of this constitutes a harmonious and suitable set for the function for which it has been conceived as a display case for the CA&FE crystal collection. For its construction, although it is not visible, a metal structure was made that is the real support of the set and that allows the gravitated image that deceives the eye making it seem that the showcase hovers suspended in the air ‘as if by magic’ “ .

Vitrina CA&FE – Huertas, 2018



Clamp Hanger, 2019

Arturo Díaz Marcinkiewicz

Plant Stand Factory - Bactra

www.plantstandfactory.com | @theplantstand

Miami, US

«El diseño del sistema Clamp Hanger surge de la necesidad de utilizar las estructuras que existen en perfiles de Aluminio de 2" de uso común en viviendas, ya sea en cercas o en cerramientos de patios y piscinas.

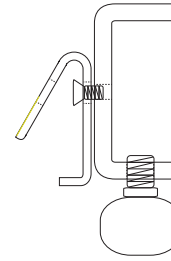
La idea básica fue crear una pieza versátil que se pudiese fijar sin tener que perforar la estructura, permitiendo mover el Clamp Hanger con la planta a gusto del usuario. Dentro del segmento de accesorios para jardines y patios no existe nada en el mercado con esta función. Eso hace que sean lugares poco aprovechables para ornamentar estos espacios y convierte a esta pieza en algo único e innovador.

El material que utilizamos se desarrolló en aluminio por ser liviano y resistente a la oxidación. El anclaje a su vez tiene un tornillo plástico que evita que se dañe la superficie de la estructura. No obstante, permite colocar macetas de hasta 16 lb. y de diferentes medidas.

Para la producción se utiliza pletina de aluminio de 1/4" la cual es perforada con taladro y se maquina con roscadoras. Posteriormente se dobla con una dobladora neumática. El acabado final se logra con un tambor de rotación que las pule y les elimina los residuos metálicos de fabricación. La pieza se puede fijar vertical u horizontalmente. Y con base en las necesidades de nuestros clientes, el Clamp Hanger tiene una versión para adaptar un brazo y colgar envases, una barra para colgar varias plantas y/o también con dos piezas se le puede adaptar un peldaño que sirve de superficie para colocar varios porrones.

Otra ventaja de uso es que permite aprovechar la sombra de los patios cerrados para plantas que requieren de poca iluminación.

Por otro lado, pensamos en elaborar un producto versátil pero de precio accesible para disfrute de cualquier amante de las plantas y la jardinería en su hogar o negocio, sin que implique necesariamente una gran inversión».



“The design of the Clamp Hanger system arises from the need to use the structures that exist in 2' Aluminum profiles commonly used in homes, either in fences or in patio and pool enclosures.

The basic idea was to create a versatile piece that could be fixed without having to drill the structure, allowing the Clamp Hanger to be moved with the plant to suit the user. Within the segment of accessories for gardens and patios, there is nothing on the market with this function. This makes them unusable places to decorate these spaces and makes this piece unique and innovative.

The material we use was developed in aluminum because it is light and resistant to oxidation. The anchor, in turn, has a plastic screw that prevents the surface of the structure from being damaged. However, it allows for pots up to 16 lbs. and of different measures.

For the production, 1/4 " aluminum plate is used which is drilled with a drill and machined with threading machines. Later it is bent with a pneumatic bender. The final finish is achieved with a rotating drum that polishes them and removes metal manufacturing residues. The piece can be fixed vertically or horizontally. And based on the needs of our customers, the Clamp Hanger has a version to adapt an arm and hang containers, a bar to hang several plants and/or also with two pieces, a step can be adapted that serves as a surface to place several porrones.

Another advantage of use is that it allows taking advantage of the shade of closed patios for plants that require little lighting.

On the other hand, we think about developing a versatile but affordable product for the enjoyment of any plant and gardening lover in their home or business, without necessarily involving a large investment.”

Clamp Hanger, 2019



Residuo, 2019

Stefanie Suárez

www.behance.net/tifasuc569 | @la_tifa_suarez

Buenos Aires, Argentina

«Redsiduo es un souvenir diseñado para la Campaña PESCA SUCIA, que consiste en la gestión de residuos en entornos turísticos.

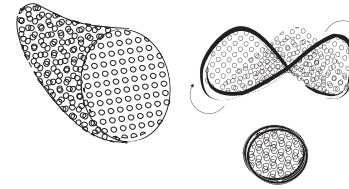
El Hostel «LA WHITE HOUSE», en Mar del Plata, planteó su interés en que sus huéspedes participen activamente en la gestión de residuos depositándolos en los contenedores de separación selectiva dispuestos en el Hostel. La campaña es una experiencia que comienza desde el check-in, donde se instruye a los huéspedes sobre la orientación sustentable del alojamiento y se hace entrega de la «Redsiduo» a cada huésped para incentivar la limpieza de las playas que visitan. Finalmente, los huéspedes califican la experiencia en redes sociales y se llevan un souvenir útil para cualquier entorno al aire libre.

Redsiduo permite el almacenamiento y traslado de residuos húmedos, tiene una capacidad de 3 litros, aproximadamente. Está hecho con materiales y piezas estándar, por lo que puede ser producido de forma simple en cualquier lugar. La Campaña PESCA SUCIA fue implementada en el verano de 2019 y tuvo una enorme participación de los propios huéspedes y otros alojamientos interesados en sumarse a la iniciativa.

La intención de la campaña consistía en que las personas pudieran entender el problema de la generación excesiva de residuos, reflexionar sobre cómo los hábitos de consumo cotidianos de las personas impactan en la calidad de los espacios que habitan, hacer accesible la información sobre temas ambientales y promover la cooperación como valor social.

Una vez implementada la campaña, se logró la generación de métricas e indicadores de impacto sostenible de la campaña y la redacción de un informe de RSA sobre la separación de residuos generados en el Hostel y la limpieza de playas que usan sus huéspedes. Ahora el Hostel tiene la posibilidad de optar a etiquetas verdes que lo posicionan como alojamiento sustentable en la región.

Esta propuesta formó parte de la muestra de «Diseño para el ambiente» de la «Semana del Diseño» de la ciudad de Buenos Aires, 2020».



“Redsiduo is a souvenir designed for the DIRTY FISHING Campaign, which consists of waste management in tourist environments.

The Hostel “LA WHITE HOUSE”, in Mar del Plata, expressed its interest in having its guests actively participate in waste management by depositing them in the selective separation containers arranged in the Hostel. The campaign is an experience that begins from check-in, where guests are instructed on the sustainable orientation of accommodation and the “Redsiduo” is delivered to each guest to encourage cleaning the beaches they visit. Finally, guests rate the experience on social media and take home a useful souvenir for any outdoor setting.

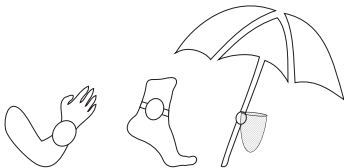
Redsiduo allows the storage and transfer of wet waste, and it has a capacity of approximately 3 liters. It is made with standard materials and parts, so it can be produced simply anywhere. The DIRTY FISHING Campaign was implemented in the summer of 2019 and had a huge participation of the guests themselves and other accommodations interested in joining the initiative.

The intention of the campaign was that people could understand the problem of excessive waste generation, reflect on how people’s daily consumption habits impact the quality of the spaces they inhabit, make information on environmental issues accessible and promote cooperation as a social value.

Once the campaign was implemented, the campaign’s sustainable impact metrics and indicators were generated and an RSA report on the separation of waste generated in the Hostel and the cleaning of beaches used by its guests was written. Now the Hostel has the possibility of opting for green labels that position it as sustainable accommodation in the region.

This proposal was part of the “Design for the environment” exhibition of the “Design Week” of the city of Buenos Aires, 2020”

Residuo, 2019



Mimic, 2019

Careth Colmenarez

Disegna Co.

www.disegna.co | @carethvanessa

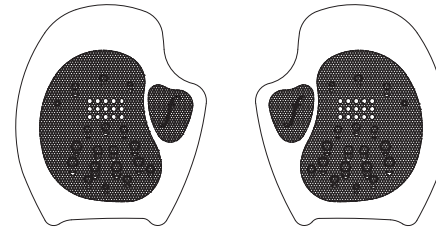
Para Kine Fusion LLC

Mérida, Venezuela

«Las Mimic Swim Paddles fueron diseñadas desde la ingeniería inversa de los principios científicos que la expresión artística descubre cuando no alcanzamos los objetivos. Al volver a imaginar los pasos en falso como soluciones, los nadadores y entrenadores pueden utilizar el aprendizaje cinestésico para reforzar las buenas técnicas de natación y así desafiar los requisitos de desempeño.

Las paletas de natación toman su nombre e inspiración de un diseño inteligente y ágil inspirado en el biomimetismo. Las propiedades mecánicas del escarabajo oscuro y la flor de loto en particular. Años de fracasos y éxitos en la natación forjaron una colaboración intuitiva para ayudarte a encontrar tu sentido del agua.

La superficie de las paletas de natación está mejorada con nodos de goma especiales y ranuras diseñadas para acumular agua debajo de la palma mientras la mano se desliza en el agua. Esto promueve el flujo de agua durante los momentos más dinámicos del golpe. En la parte inferior, un sistema de canales hexagonales sirve para tres propósitos distintos; uno, proporciona una mejora significativa en el agarre; dos, el material más suave permite mayor flexibilidad al diseño general de la paleta; y tres, ayuda a que la paleta flote en la superficie del agua».

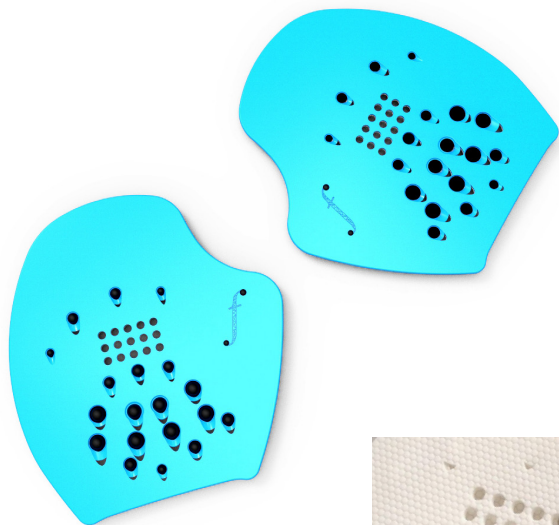


“The Mimic Swim Paddles were designed from the reverse engineering of the scientific principles that artistic expression discovers when we do not achieve the objectives. By reimagining missteps as solutions, swimmers and coaches can use kinesthetic learning to reinforce good swimming techniques and thus challenge performance requirements.

The swimming paddles take their name and inspiration from a smart and agile design inspired by biomimicry. The mechanical properties of the dark beetle and the lotus flower in particular. Years of swimming failures and successes forged an intuitive collaboration to help you find your sense of water.

The surface of the swimming paddles is enhanced with special rubber nodes and grooves designed to collect water under the palm while the hand glides through the water. This promotes the flow of water during the most dynamic moments of the hit. At the bottom, a hexagonal channel system serves three different purposes; one, it provides a significant improvement in the grip; two, the softer material allows greater flexibility in the overall design of the paddle; and three, it helps the paddle to float on the surface of the water.”

Mimic, 2019



Raquetas de playa Premium, 2020

Juan Pablo Quintero

MedioDesign

www.mediodesign.com | @mediodesign

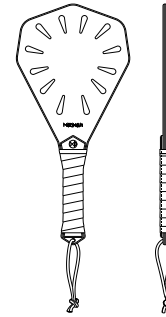
Barcelona, España

«Las Raquetas de Playa Premium fueron creadas buscando un balance entre diseño novedoso y alta performance. Su relación entre forma, peso y comodidad ofrecen un nivel de juego óptimo, tanto para jugadores principiantes como avanzados.

El kit incluye dos pelotas; una pequeña de «squash» recomendada para principiantes, para un juego más lento, divertido y seguro; y una más grande para un juego rápido y técnico de unos ocho metros de distancia, con golpes fuertes y horizontales por debajo de la altura de los hombros. Esta pelota requiere más reflejos y control y está recomendada para expertos.

Es un producto fabricado 100% en Barcelona en series limitadas bajo el cuidado de su propio diseñador, Juan Pablo Quintero de Medio Design, gran aficionado al juego con palas.

Las raquetas combinan el trabajo artesanal con la fabricación digital. Están fabricadas con madera de abedul de cultivo sostenible y tablero de fibras de alta densidad hidrófugo con tratamiento para exteriores. Empuñadura con cinta antideslizante. Cuerda de 100% algodón trenzado ecológico. Las raquetas tienen alta resistencia a la intemperie y la humedad».



“Premium Beach Rackets were created seeking a balance between innovative design and high performance. Their relationship between shape, weight and comfort offer an optimal level of play for both beginners and advanced players.

The kit includes two balls; a small squash recommended for beginners, for a slower, more fun and safer game; and a larger one for a fast and technical game of about eight meters of distance, with strong horizontal blows below the height of the shoulders. This ball requires more reflexes and control and is recommended for experts.

It is a product made 100% in Barcelona in limited series under the care of its own designer, Juan Pablo Quintero of Medio Design, a great fan of playing with paddles.

Rackets combine artisan work with digital manufacturing. They are made of sustainably grown birch wood and water-repellent high-density fibreboard with outdoor treatment. Handle with non-slip tape. 100% organic braided cotton rope. The rackets have high resistance to weathering and humidity.”

Raquetas de playa Premium, 2020



Okó y Mirino, 2019

Ciudad Reactiva

Alba Izaguirre, Marx Avendaño, Ricardo Sanz y Rodrigo Marín Briceño

@ciudadreactiva

Caracas, Venezuela

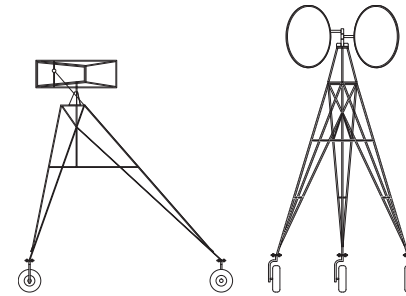
«Diseñar la ciudad a otras escalas, es minimizar el letargo de las expectativas».

«En el aniversario 450 de Caracas, un grupo de arquitectos denominado CCSCity450 promueve un proyecto para revitalizar el espacio público a través de acciones culturales e intervenciones urbanas. El proyecto colectivo Ciudad Reactiva se suma a estas iniciativas y propone la activación del espacio público con el diseño y construcción de dos dispositivos móviles, Oko y Mirino, nuevos habitantes de Caracas.

Estos tienen como propósito, en escenarios críticos, reactivar el espacio público abandonado a través de la observación y el reflejo de la ciudad, como medios para experimentar el espacio urbano a partir de su imagen. La elección de acciones y fenómenos como la observación y la reflexión fue la estrategia para evidenciar imágenes alternativas de la ciudad. Recursos y motivos que dotan a estos dispositivos de una condición interactiva con la que cualquier persona puede conectarse.

Okó y Mirino, son objetos hechos con materiales y técnicas populares de construcción como la cabilla unida con soldadura, basados en variaciones del trípode y coronados con ingenios que permiten la manipulación de los reflejos. Oko, tiene ojos que reflejan la ciudad en forma de dos espejos cóncavos, que multiplican las imágenes y Mirino es un visor, que configura y fragmenta el ámbito de observación. Estos tienen una escala, que les permite sobresalir como elementos distintivos en la ciudad, poseen alturas de alrededor de los 2,30 mts. aproximadamente, pero se han tomado en consideración para su diseño los requerimientos necesarios de ergonomía que faciliten la interacción con los mismos.

Estos dispositivos expresan un interés por volver a mirar la ciudad y retomar sus espacios. Son detonantes de una interacción, entre el individuo y su entorno. Proponiendo, a partir de esa mediación, nuevas dinámicas en el espacio público e imaginando a Oko y Mirino como personajes de una prosopopeya urbana».



“Designing the city at other scales is to minimize the lethargy of expectations.”

“On the 450th anniversary of Caracas, a group of architects called CCSCity450 promotes a project to revitalize public space through cultural actions and urban interventions. The collective project Ciudad Reactiva joins these initiatives and proposes the activation of the public space with the design and construction of two mobile devices, Oko and Mirino, new inhabitants of Caracas.

These are intended, in critical settings, to reactivate the abandoned public space through the observation and reflection of the city, as a means to experience the urban space based on its image. The choice of actions and phenomena such as observation and reflection was the strategy to reveal alternative images of the city. Resources and motives that give these devices an interactive condition with which anyone can connect.

Okó and Mirino are objects made with popular construction materials and techniques such as welded rod, based on variations of the tripod and crowned with devices that allow the manipulation of reflections. Oko has eyes that reflect the city in the form of two concave mirrors, which multiply the images and Mirino is a viewer, which configures and fragments the field of observation. These have a scale, which allows them to stand out as distinctive elements in the city, they have heights of around 2.30 meters approximately, but the necessary ergonomic requirements to facilitate interaction with them have been taken into consideration for their design.

These devices express an interest in looking at the city again and retaking its spaces. They are triggers for an interaction between the individual and his environment. Proposing, based on this mediation, new dynamics in the public space and imagining Oko and Mirino as characters of an urban prosopopeia.”

Oko y Mirino, 2019



N4, 2018

César Mendoza, Francesco Pescador

NITO Bikes

www.nitobikes.it | @nito_bikes

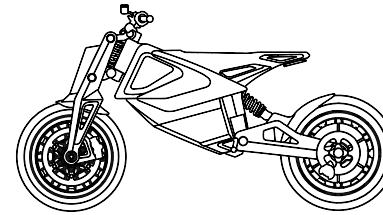
Torino, Italia

«Con la Urban Motard N4, NITO quiere generar entusiasmo en la movilidad eléctrica y asumir el verdadero desafío: convertirse en líder italiano en el mercado de consumo de vehículos eléctricos de dos ruedas.

La N4 es el resultado de una fuerte identidad de diseño y un alto rendimiento. La ausencia de depósito de combustible combinada con el gran sillín desarrollado en los laterales, genera la forma de un rayo para caracterizar realmente el concepto como vehículo eléctrico. Con una velocidad máxima de 150 km / h, 11kW de potencia y una autonomía de 150 km, esta motocicleta puede ir a cualquier parte y divertirse.

El desarrollo del concepto N4 en un prototipo no habría sido posible sin la inestimable colaboración de las principales marcas como Selle Italia, FG Racing, Jonich, HONPE Technology, Danisi Engineering, Pirelli y Brembo.

NITO con N4 es una de las pocas empresas del sector 100% eléctrico que se posiciona tanto en el mercado de scooter como en el de motocicleta. El modelo de producción está previsto para 2021».



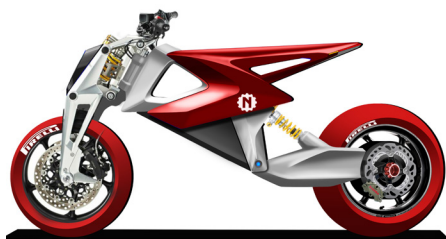
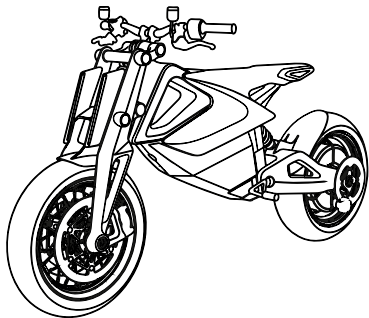
“With the Urban Motard N4, NITO wants to generate excitement in electric mobility and take on the real challenge: to become Italian leader in the consumer market for electric two-wheelers.

The N4 is the result of a strong design identity and high performance. The absence of a fuel tank combined with the big saddle developed on the sides generates the shape of a bolt of lightning to really characterise the concept as an electric vehicle. With a top speed of 150 kph, 11 kW of power output and a range of 150 km, this motard can go anywhere, having fun.

The development of N4 concept into a prototype would not have been possible without the invaluable collaboration of major brands such as Selle Italia, FG Racing, Jonich, HONPE Technology, Danisi Engineering, Pirelli and Brembo.

NITO with N4 is one of the few companies in the 100% electric sector to be positioned on both scooter and motorcycle markets. The production model is expected in 2021.”

N4, 2018



The Woodlands Wind-O, 2018

Marcelo Ertorteguy, Sara Valente

Stereotank

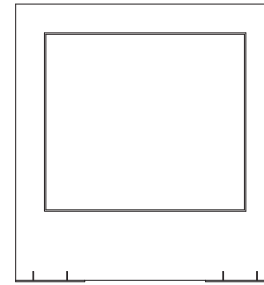
www.stereotank.com | @stereotank

Fabricación / fabrication: Arcs & Sparks, Inc

Miami, US

«El proyecto de Stereotank fue seleccionado por The Woodlands Art Council para la segunda fase del Art Bench Project en The Woodland, Texas.

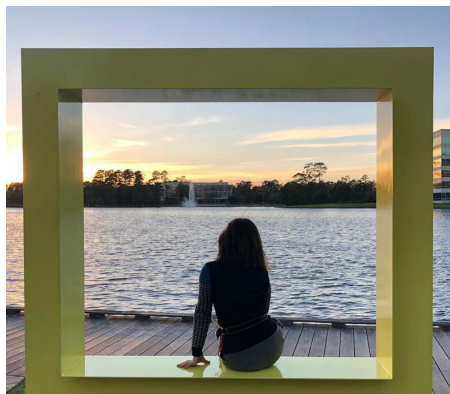
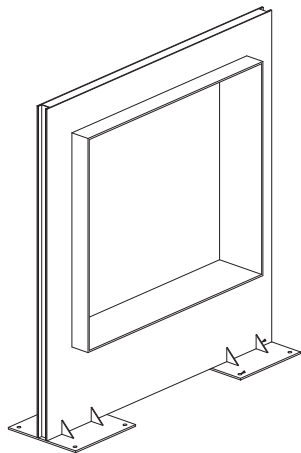
Suscrito por Michael y Vicki Richmond, «The Woodlands Wind-O» propuso enmarcar la vista de Lake Woodlands, creando un retrato físico del lugar, donde se invita a los visitantes a ser parte de una imagen dentro de una imagen».



“Stereotank’s design was selected by The Woodlands Art Council for the second phase of the Art Bench Project in The Woodland Texas. Underwritten by Michael and Vicki Richmond,

“The Woodlands Wind-O” proposed to frame the view of the Lake Woodlands, creating a physical portrait of the place, where visitors are invited to be part of a picture inside a picture.”

The Woodlands Wind-O, 2018



Ramp, 2019

Proyecto / Project: Marcos Coronel (PICO Colectivo)

Investigador y Artista Residente / Researcher and resident artist: Soc. Alfredo Pineda.

Equipo de proyecto / Project team: Bárbara de Sousa, Janetza Medina.

Construcción: Técnicos y talleristas invitados por CASINO_ Ecosistema de Economías Culturales, junto a múltiples skaters y activistas urbanos de la ciudad.

Construction: Technicians and workshops invited by CASINO_ Ecosistema de Economías Culturales, together with multiple skaters and urban activists from the city.

www.picocolectivo.org.ve | @picocolectivo

Caracas, Venezuela

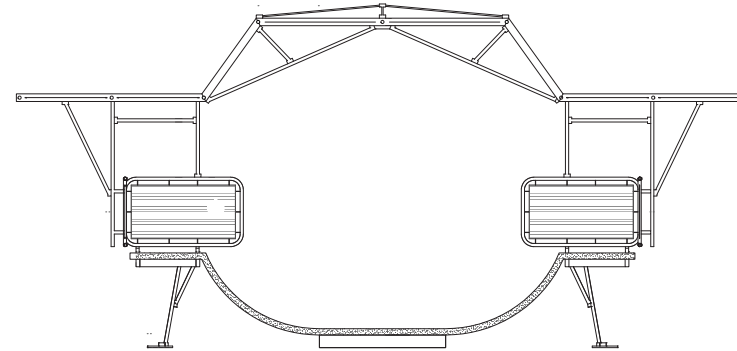
«Una adición en techo inspirada en la forma de las máquinas «corbusereanas». Pop-up 5ta fachada.

Primera operación para equipar el techo, a partir de una rampa skateboarding. Una protuberancia en la cubierta, que desdobra la calle, como espacio lógico para patinar. Forma parte de una serie de operaciones encargadas de dotar progresivamente, las instalaciones de un edificio vandalizado en el centro de Caracas, para su reconversión en espacio cultural. Ramp es la estructura primogénita de la unidad deportiva dentro de este conjunto. Hacia el norte el Ávila y hacia el Sur las torres de Parque Central.

La estereotómica del aparato busca generar una percepción de objeto tan liviano, que teóricamente flota. No representa ninguna carga adicional relevante para el edificio. Un plano doblado que apenas alcanza a abordar el suelo.

Toda la pieza se apoya de la losa de techo existente sin socavar su superficie. La base de la curva entra en contacto con la estructura del edificio, por medio de una forma de sujeción -simplemente apoyada-, cómo una viga que reposa trabada sobre las ménsulas de dos columnas, y logra permanecer inmóvil en sitio por su propio peso. Un esqueleto colaborante provisionalmente configura la silueta determinada. El radio y el recorrido deseados, son celosamente pre-dimensionados. La catenaria debe ser perfecta. Un error de valores inhabilita el ángulo para patinar de manera natural.

Está hecho a partir de una cáscara de concreto reforzado de 10 cm de espesor, con una grilla interior formada por nervios de acero de ½ pulgada, en dos direcciones cada 20 cm. Estabilizadores de metal en los bordes terminados, y un recubrimiento de protección con lámina acanalada de acero galvanizado».



“An addition to the ceiling inspired by the shape of the “ Corbusier ” machines. Pop-up 5th facade.

First operation to equip the roof, starting from a skateboarding ramp. A bump on the deck, which unfolds the street, as a logical space to skate.

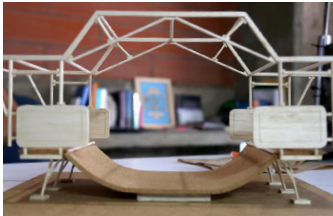
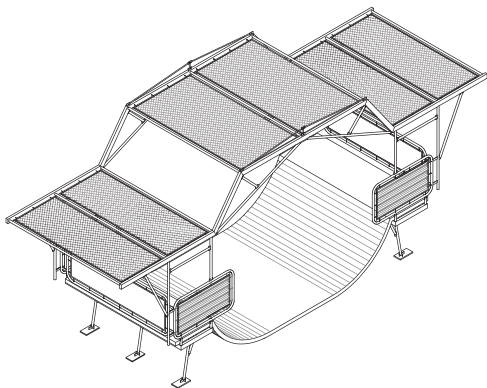
It is part of a series of operations in charge of progressively equipping the facilities of a vandalized building in the center of Caracas, for its conversion into a cultural space. Ramp is the first-born structure of the sports unit within this ensemble. Towards the north Ávila and towards the south the towers of Parque Central.

The stereotomics of the device seeks to generate a perception of an object so light that it theoretically floats. It does not represent any additional relevant load for the building. A folded plane that barely reaches the ground.

The entire piece rests on the existing roof slab without undermining its surface. The base of the curve comes into contact with the structure of the building, through a form of support -simply supported-, like a beam that rests locked on the corbels of two columns, and manages to remain immobile in place by its own weight. A collaborating skeleton provisionally configures the determined silhouette. The desired radius and path are jealously pre-dimensioned. The catenary must be perfect. A value error disables the angle to skate naturally.

It is made from a reinforced concrete shell 10 cm thick, with an inner grid formed by ½ inch steel ribs, in two directions every 20 cm. Metal stabilizers on the finished edges, and a protective coating with corrugated galvanized steel sheet.”

Ramp, 2019



Cubo de Caracas, 2019

Incursiones + Will Sandy Design

Maria Valentina Gonzalez, Stefan Gzyl, Alexandra Nuñez,

Josymar Rodriguez, Will Sandy, Alfonso Torres, Pedro Tortello.

Aliados / allies: The British Council, Colectivox, Cultura Chacao,

Facultad de Arquitectura y Urbanismo UCV | Fabricación / fabrication: Smith-Falchetti

www.incursiones-ve.com | @incursionesve

Caracas, Venezuela - London, UK

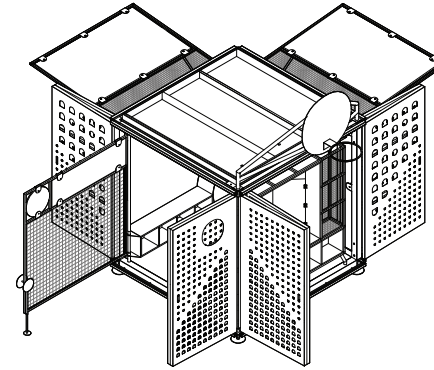
«El Cubo de Caracas es el resultado de una colaboración de un año con el British Council, que comenzó con una convocatoria a diseñadores del Reino Unido para trabajar en un proyecto para el espacio público.

Luego de una primera visita a Venezuela en octubre de 2018, el arquitecto Will Sandy trabajó junto a Incursiones en el diseño de esta pequeña instalación prefabricada que ocuparía espacios públicos en distintas comunidades de la ciudad por períodos de tres meses.

El Cubo de Caracas fue concebido como un dispositivo capaz de promover intercambios culturales, educativos y sociales dentro de la comunidad. Cual catalizador, busca aumentar las oportunidades de interacción e intercambio en contextos donde la infraestructura para estas actividades es insuficiente, con la aspiración de que adquieran suficiente impulso como para continuar cuando la pieza se traslade a otro destino. Así, el cubo aspira identificar oportunidades y aptitudes, dándole a sus usuarios agencia en la definición de actividades y usos del espacio público en un momento en que el tejido urbano y social de la ciudad está en pésimas condiciones.

Como herramienta, la pieza busca involucrar activamente al ciudadano en su uso y operación. Su diseño flexible permite múltiples configuraciones que pueden dar soporte a un rango amplio de actividades; clases, reuniones y eventos comunitarios, exposiciones o basquetbol.

La pieza consiste en una estructura en acero con componentes pivotantes metálicos y en madera, que pueden ser fácilmente instalados y operados. El cubo puede ser transportado entero o como un kit de partes. Es robusto y atractivo a la vez, específico pero flexible, generando un marco al tiempo que deja suficiente tolerancia para permitir usos y apropiaciones que no fueron anticipadas».



“El Cubo de Caracas is the result of a year-long collaboration with the British Council, which began with a call for UK designers to work on a project for public space.

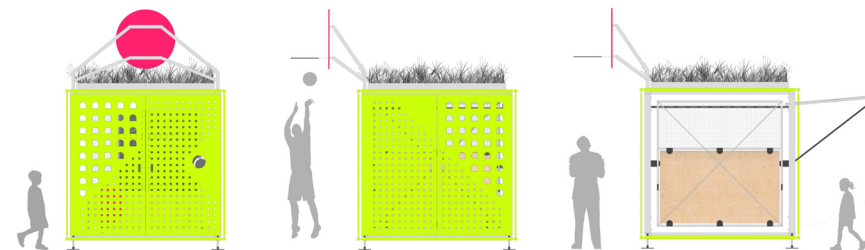
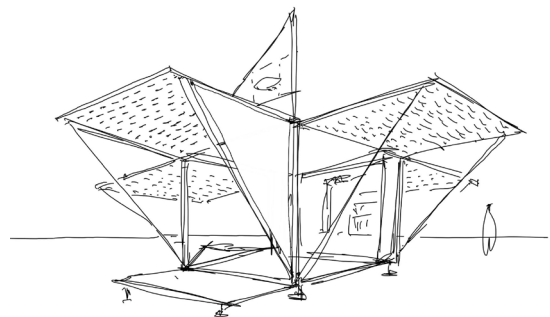
After a first visit to Venezuela in October 2018, the architect Will Sandy worked with Incursiones in the design of this small prefabricated installation that would occupy public spaces in different communities of the city for periods of three months.

El Cubo de Caracas was conceived as a device capable of promoting cultural, educational and social exchanges within the community. As a catalyst, it seeks to increase the opportunities for interaction and exchange in contexts where the infrastructure for these activities is insufficient, with the aspiration that they acquire enough momentum to continue when the piece is moved to another destination. Thus, the cube aspires to identify opportunities and aptitudes, giving its users agency in defining activities and uses of public space at a time when the urban and social fabric of the city is in terrible condition.

As a tool, the piece seeks to actively involve the citizen in its use and operation. Its flexible design allows multiple configurations that can support a wide range of activities; classes, community meetings and events, exhibitions or basketball.

The piece consists of a steel structure with pivoting metal and wooden components, which can be easily installed and operated. The cube can be transported whole or as a kit of parts. It is robust and attractive at the same time, specific but flexible, generating a framework while leaving enough tolerance to allow uses and appropriations that were not anticipated.”

Cubo de Caracas, 2019



Emergencia del COVID-19 / COVID-19 Emergency

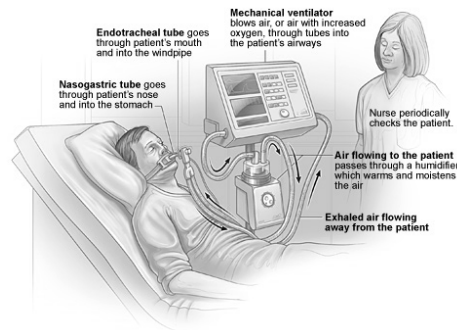


Imagen que circuló en los medios en los primeros días de marzo de 2020, con la explicación del funcionamiento de los respiradores.

Image that circulated in the media in the first days of March 2020, with the explanation of the operation of the ventilators.

Emergencia del COVID-19

Más de un millón de personas han muerto en los últimos seis meses, durante la pandemia provocada por la propagación del Coronavirus. Los efectos del SARS-CoV-2 se manifiestan hoy en todos los sectores de la actividad humana, con una marcada presencia global sin precedentes. La emergencia sanitaria es, sin lugar a duda, el frente de mayor prioridad. A estas alturas sabemos que el virus se contagia por transferencia de fluidos, fundamentalmente por la saliva en contacto con las mucosas. También sabemos que durante las pestes, guerras y conflictos que hemos, en un mundo cada vez más convulsionado, la presencia de objetos, productos y artefactos de comunicación tienen un rol fundamental en la prevención, cura y recuperación de personas afectadas.

Durante la pandemia, como en todos los casos de emergencia, la secuencia de los eventos se precipita. La contingencia imprime velocidad en todas las circunstancias, provocando incertidumbre en la gente y la necesidad de tomar decisiones inmediatas. Al mismo tiempo se activan protocolos que han sido probados y se diseñan nuevos durante la marcha. Todo el conocimiento acumulado, el estado de las cosas, las prácticas y conquistas de la humanidad quedan a disposición de la emergencia. Así, las tipologías nuevas de objetos que han surgido con la inesperada presencia del COVID-19 han sido muy pocas. Las soluciones donde el diseño podría participar siguen el estado del arte en las tecnologías, muchas de ellas todavía como promesas. Los inventos del pasado y las ideas conocidas toman la delantera.

En los espacios más restringidos y complicados, dentro de las salas de emergencia, aparecen los respiradores (ventilators): dispositivos para la asistencia en la respiración de pacientes. Se hicieron variaciones en todo el mundo. Se activaron equipo de ingeniería y diseño que utilizaron la documentación técnica que empresas e instituciones

pusieron a disposición, sobre desarrollos realizados antes de la pandemia. «El 95% de la eficiencia en el uso de los respiradores está en manos del médico tratante» declaró el Dr. Marco Ranieri, director de la unidad de anestesiología y cuidados intensivos del mayor hospital de Boloña en Italia, quien lideró los primeros protocolos para el uso de estos dispositivos en casos de emergencia. Esto es, muy poco apareció relacionado con la actividad crucial de la sala de emergencia.

Los equipos de protección personal como máscaras, pantallas faciales y guantes han sido utilizados como una de las medidas más importantes en el combate de la transmisión del virus. Finalmente, separadores y/o mamparas utilizadas en espacios internos para la realización de actividades, son artefactos que han aflorado en lugares públicos para disminuir el contacto. En oficinas comerciales, centros de enseñanza o restaurantes, estos protectores toman gran escala y un uso excesivo de material transparente.

En los momentos de crisis se agudizan las reflexiones sobre el futuro. Así aparecen los escenarios descritos por la ficción de los años cincuenta: las burbujas, las cápsulas. Hemos visto dispositivos de distanciamiento físico inspirados en vestidos victorianos y artilugios provenientes de la alegoría y el horror. Son tiempos inciertos: una mezcla entre supervivencia individual, nostalgia de los planes idealizados, activismo y desinformación. Tiempos de incertidumbre donde el humor y la sátira convierten en circo las dramáticas condiciones a las que siguen siendo sometidas millones de personas.

Proliferaron los proyectos desde el diseño crítico (Speculative Design), una suerte de metodología desarrollada en el RCA en los años noventa, donde el diseño de productos utiliza escenarios de posibles futuros o futuros paralelos como contexto de las propues-

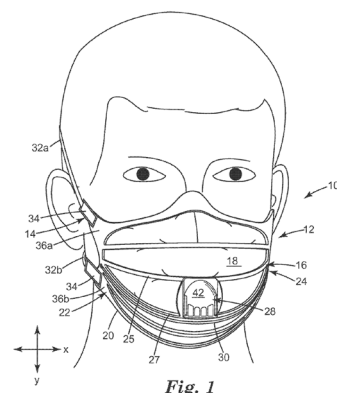


Fig. 1

tas. Mientras se diseñan naves espaciales y transportes del futuro, se pone en evidencia la fragilidad de los sistemas de salud y se intensifican las desigualdades sociales. Cerca de la mitad de los habitantes del planeta no tienen internet y no todos podrán adquirir habilidades para el trabajo remoto. El acceso a espacios verdes seguros pasó de ser una dificultad, para convertirse en un privilegio de pocos.

Hoy sabemos que muchas tecnologías, como la realidad virtual o el transporte autónomo, no estaban listas para su implementación masiva. La mayoría de las herramientas de trabajo en ambientes digitales ya existían y han sido aprovechadas con mucha eficiencia en la enseñanza, en la comunicación y fundamentalmente en el trabajo de diseño de forma remota.

El uso de máquinas de impresión 3D y cortadoras láser, en el campo de la fabricación digital, junto a los conceptos del diseño de código abierto, sirvieron para una movilización masiva en un intento de participación y solidaridad sin precedentes. Un gran mapa de manifestaciones tridimensionales ha emergido durante la pandemia. Los adminículos para evitar el contacto con las superficies se presentaron como grandes oportunidades de negocio y para muchos se convirtieron en la némesis de la manufactura digital. Empresas que capitalizan como propio las ideas para el aseo personal y la prevención sanitaria, provenientes de la necesidad y el ingenio popular. Al mismo tiempo, los espejismos no han dejado de crear ruido en la divulgación del diseño. Ideas ingenuas provenientes de la incertidumbre y el caos hacen ruido en la divulgación de la disciplina. El imaginario sobre el porvenir usa la confrontación de situaciones cotidianas para conectarse con la gente. Nos vemos rodeados de ideas a las que no estábamos preparados para vivir o a las que ya habían sido superadas como el «distanciamiento social», un

Válvula sobre la máscara N95, patente 3M.

En 1995 el científico estadounidense de origen taiwanés Peter Tsai patentó el material para fabricar las máscaras N95, las cubiertas faciales más efectivas para prevenir la propagación de COVID-19.

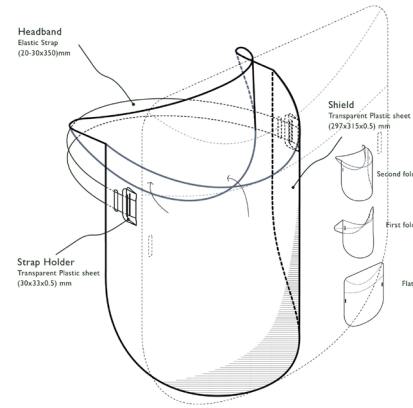
Valve on mask N95, patent 3M. In 1995, the Taiwanese-born American scientist Peter Tsai patented the material to make N95 masks, the most effective face coverings to prevent the spread of COVID-19.

término que apareció en el siglo XIX, relacionado con acciones de racismo. Además, las nociones de confinamiento y cuarentena ya existían desde el siglo XIV, como medidas de prevención para la propagación de virus y plagas.

También, pensamos en la proxemia, el concepto del antropólogo Edward T. Hall, enmarcado en una teoría desarrollada en 1963 sobre el uso del espacio personal, el espacio que rodea nuestro cuerpo. Así, «distanciamiento físico» no solo se refiere al contacto con las personas, portadores o receptores del virus, sino al contacto con las superficies, con las cosas. Con la llegada del COVID-19, cuestionamos hoy las ideas que han promovido una reflexión profunda de nuestra relación con el mundo y de la interacción con los objetos en la vida cotidiana.

¿Qué huella dejará el COVID-19 en la belleza y eficiencia de los productos del futuro, en la práctica del diseño? Todavía hay mucho que conocer sobre el verdadero impacto de esta coyuntura que tomó por sorpresa al planeta y que definirá, por varias décadas, buena parte de la actividad humana. Mientras gran cantidad de venezolanos participaron (algunos todavía lo hacen) en iniciativas conectadas con la presencia del COVID-19 y con la instalación de frágiles protocolos sanitarios en todo el mundo, hoy tenemos muchas más preguntas que respuestas. Hoy más que nunca, los diseñadores necesitamos afinar la sensibilidad para mirar el contexto y acercarnos a la gente.

Ignacio Urbina Polo, Dis. Ind. MIng
Profesor Titular Pratt Institute



COVID-19 Emergency

More than a million people have died during the Coronavirus pandemic. As we speak, SARS-CoV-2 affects every single sector of human activity throughout the planet. Tending to this health emergency is, without a doubt, priority. At this point, we know the virus is mainly transmitted from person to person, mainly by contact with pathogens found in saliva, which are spread when breathing, speaking, or coughing. We also know that the presence and availability of objects, products, and artifacts play a fundamental role in the prevention, cure, and recovery of those who are affected by plagues, wars, or turmoil.

As in all emergencies, the sequence of events in a pandemic is quick and unpredictable, as contingency hastens all circumstances. In turn, uncertainty settles in, and the need to make immediate decisions arises. Previously tested protocols are set in place alongside new ones that have been designed on the fly. Communication strategies are designed urgently. However, barely any new types of objects have appeared due to the unexpected presence of COVID-19. New twists applied to past inventions take the lead. Repeated design processes (in terms of materials, configurations, uses and experiences) are accelerated.

In the most restricted and complicated spaces —that is, in emergency rooms— ventilators play a crucial part. These devices, which assist the breathing of patients of which, are now made virtually everywhere in the world: the technical documentation of engineering and development design teams, which was carried out by companies and other institutions before the pandemic, was made available to the public. “95% of the efficiency in the use of ventilators lie in the hands of the treating physician,” stated Dr. Marco Ranieri, director of the anesthesiology and intensive care unit of the largest hospital in Bologna in Italy, who led the first protocols for the use of these devices.

HappyShield.

Diseño de código abierto para un protector facial simple y plegable, para el control de infecciones desarrollado en respuesta a la pandemia de COVID-19. Universidad de Cambridge. Reino Unido.

Open-source design for a simple, foldable face shield for infection control developed in response to the COVID-19 pandemic. University of Cambridge, UK.

Personal protective equipment such as masks, face shields, and gloves have been used as one of the most important safety measures in the fight against the transmission of the virus. Finally, dividers and/or partitions used in indoor spaces are artifacts, now part of the public landscape, are conceived to reduce contact between people. These partitions can grow large and use huge amounts of material in commercial offices, educational centers, or restaurants.

In critical moments, reflection about the future gains momentum. This was how those fictional scenarios first appeared in the 1950s: bubbles and capsules. We have seen physical distancing devices inspired by Victorian dresses, and gadgets born out of allegory and horror. These are, again, uncertain times: a blend of individual survival, nostalgia for long-time cherished plans, activism, and misinformation. On top of that, humor and satire often turn the dramatic conditions millions of people are victims of, into a circus.

Critical Design (Speculative Design) projects proliferate too. In them, processes of product development use possible or parallel futures as context for proposals. In contrast, the fragility of health systems is highlighted, and social inequalities intensify. About half of the planet's population do not have access to Internet, and not all everyone will be able to acquire the needed skills for working remotely. Access to safe green spaces went from being just difficult, to becoming a privilege.

Today, we know that certain technologies —for instance, artificial intelligence or autonomous transport— are not completely ready for mass implementation. Most of the tools needed for work in digital environments already existed, but have now been optimized and used with great efficiency in teaching, in communication, and mainly in remote design work. The use of 3D printers and laser cutters in digital manufacturing, in tandem



with the concept of open source design, allow for a massive mobilization, participation, and solidarity like we have never seen before, drawing a large map of three-dimensional demonstrations: minimal, efficient, and ingenious variations on gadgets to minimize contact; design for necessity —for many, the nemesis of digital manufacturing; business opportunities for companies that capitalize on ideas for health prevention and personal hygiene, coming from either necessity or popular ingenuity. But also, many design “mirages” bring noise into the many efforts to disseminate this discipline.

How will we be facing everyday situations to connect with people is a main part of our concerns regarding the future. We find ourselves surrounded by ideas for which we were not prepared. Take, for instance, “social distancing,” a term coined in the nineteenth century, originally related to racist actions. But physical distancing refers to contact with people, whether carrying or “receiving” the virus, and with the surfaces of things. The notions of confinement and quarantine are as old as the 14th century, already conceived as preventive measures against the spread of plagues. In the sixties, the anthropologist Edward T. Hall coined the notion of “proxemia” as part of his theory on the use of personal space. With the arrival of COVID-19, we now question the ideas that once broadly promoted the reflection on our how we relate with the world through our interactions with objects.

We still believe that design has an important role in the construction of a new world. But what kind of a mark will COVID-19 leave on the beauty and efficiency of future products and the culture of design? There is still much to figure out regarding the true impact of a situation that took the planet by surprise and that will surely define, for several decades, a good part of people’s lives. While large numbers of Venezuelans actively

Sistemas visuales con nuevas narrativas para espacios físicos y ambientes digitales, sobre un nuevo orden sanitario. Íconos descargados en Flaticon. Diseño: Catkuro, Mavadee.

Visual systems with new narratives for physical spaces and digital environments, about a new sanitary order. Icons downloaded from Flaticon. Design: Catkuro, Mavadee.

participate in initiatives related to the presence of COVID-19 and the setting of fragile health protocols throughout the world, we certainly have more questions than answers. Today, more than ever, we designers need to sharpen our sensitivity, look around, and get closer to people.

Ignacio Urbina Polo, Dis. Ind. MIng
Associate Professor Pratt Institute

Curaduría / Curatorship

Ignacio Urbina Polo

Prólogo / Foreword

Alberto Sato Kotani

Diseño Gráfico / Graphic Design

Claudia Mauro

Revisión de textos / Text revision

Gabriela Caraballo

Traducción de textos / Texts translation

Daniel Esparza

Colaboradores / Collaborators

Jorge Andrés Castillo

Rodrigo Marín Briceño

Rodolfo Agrella

Antonio J. García

Sergio Alonso

Jaime Cruz

Humberto Valdivieso

Aliados / Allies

Pratt Institute

Bienal Iberoamericana de Diseño

Siete al Cubo

Revista Entre Rayas

ProDiseño - Escuela de Comunicación Visual y Diseño

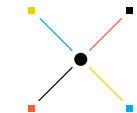
La Trinidad Parque Cultural

Centro Cultural - UCAB

Unidad 9 - UCV

Producción / Production

www.di-conexiones.com



DI-CONEXIONES

Twitter @di-conexiones

Facebook DIconexiones

Instagram @di-conexiones

nm
2020

Sello NoMateria Producto seleccionado
en la IV Edición de la muestra NoMateria.

NoMateria label Product selected in
the IV Edition of NoMateria exhibition.

Carrito Efe / Efe push cart

Río Chico, Venezuela 1982

Fotografía / photography: Jorge Andres Castillo @JACVISUAL



