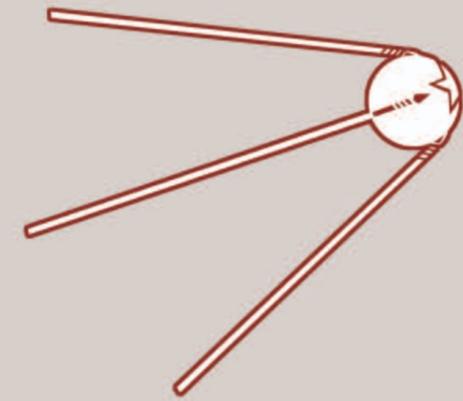


www.waskman.com



waskman





washman



CampusParty™

Evento de ocio y entretenimiento_Feria de muestras de Valencia/Agosto 2005



- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA

LA IDEA_

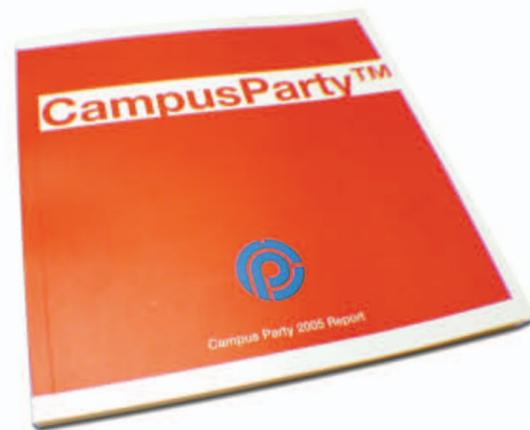
La organización del evento Campus Party nos planteó una serie de necesidades para el desarrollo de su actividad que consistía en la determinación de una estética personal destinada a los espacios o áreas mediante los que se distribuyen sus actividades, así como la asistencia en la realización de videos documentales que cubrieran el desarrollo de las jornadas.

EL PROCESO_

Dispondríamos enormes espacios repartidos por el entorno a modo de aulas donde los participantes pudieran desarrollar sus actividades. Para ello instalamos estructuras cúbicas recubiertas por lamas semiopacas de pvc retroiluminadas que permitieran un fácil acceso desde cualquiera de sus lados, una presencia reconocible y permitieran un sencillo trabajo de equipación para el desarrollo de los programas de cada materia.

EL RESULTADO_

Las aulas-caja de pvc sirvieron para identificar de un sólo vistazo los espacios satélite a Campus Party y dotar de una fisonomía de ciudad futurista al frío y vasto lugar donde se alojaba el evento. La producción, edición y postproducción documental de Campus Party y Campus Crea no hubiera sido posible sin el trabajo de Lorena y Marcos García Watt junto a Inés García Alba.



CampusCrea™

Evento de ocio y entretenimiento_Feria de muestras de Valencia/Agosto 2005



- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA

LA IDEA_

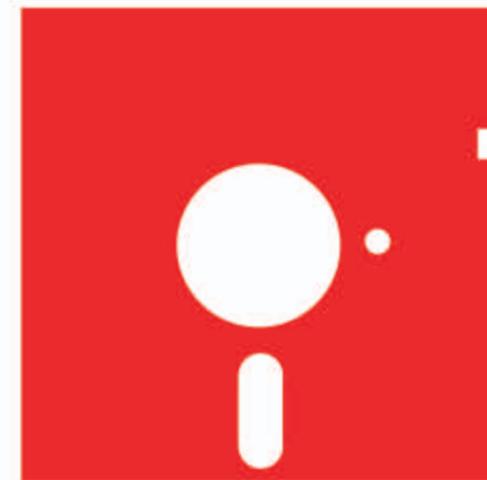
Dentro de la mayor reunión lúdica de internautas del mundo, cuya celebración se lleva a cabo anualmente en Valencia, debíamos comisariar, producir y dirigir las actividades de un gran espacio dedicado a la comunicación y cooperación entre aficionados, artistas y profesionales con un perfil común: el uso de herramientas digitales destinadas a la creación en cualquiera de sus variantes.

EL RESULTADO_

Dentro de la mayor reunión lúdica de internautas del mundo, cuya celebración se lleva a cabo anualmente en Valencia, debíamos comisariar, producir y dirigir las actividades de un gran espacio dedicado a la comunicación y cooperación entre aficionados, artistas y profesionales con un perfil común: el uso de herramientas digitales destinadas a la creación en cualquiera de sus variantes.

EL PROCESO_

Más de veinticinco ponencias de renombrados estudios, profesionales y creativos; actuaciones musicales de importantes deejays e investigadores musicales, proyecciones y concursos. Más de cincuenta actividades desarrolladas durante los siete días de duración de Campus Party 2005. El área fue coordinada por Zinka Entertainment, Axt y waskman mediante una inestimable colaboración.





Distintas imágenes de la carpa



Experience

Espacio educativo itinerante_Road tour_España 2005/2006

- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA

LA IDEA

Campus Party Experience es un evento que se realiza a lo largo del año en un gran número de capitales españolas. Producido por Futura, necesitaba del diseño y la realización de un amplio espacio cubierto que tuviera identidad propia y generase una imagen de marca así mismo tendría que poder ser instalado y desmontado en poco tiempo y que tuviera la versatilidad suficiente para acoger toda una serie de actividades, así como la condición de resistir el tour a través de la geografía española. El espacio acogería actividades expositivas, formación y actos relacionados con la alfabetización informática dirigida a públicos donde estas tecnologías tienen una difícil implantación (la tercera edad, amas de casa, etc.).

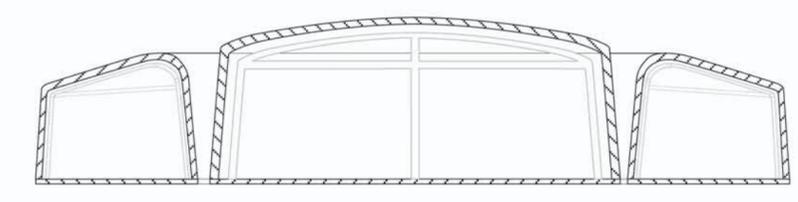
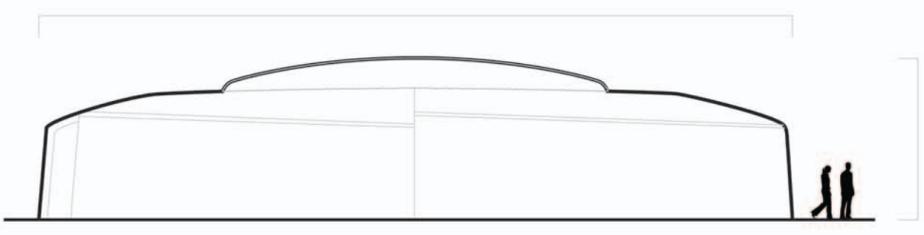
EL PROCESO

Después de diseñar el espacio y junto con Inflate resolvimos nuestro diseño de una carpa hinchable. Tras varias reuniones en su central de Londres dimos luz verde a el espacio definitivo que acogería el evento. Las formas definitivas que presumiáramos tendría el inflable nos recordaban a cierta iconografía del cine de ciencia ficción lo que aumentaba su cercanía a la materia del evento. La ciencia, la técnica, la informática, la sensación de estar entrando en un nuevo mundo tecnológico, quedaba patente con un simple contacto visual con el espacio.

LA CRISIS CONSISTE, PRECISAMENTE, EN EL HECHO DE QUE LO VIEJO NO TERMINA DE MORIR, Y LO NUEVO NO TERMINA DE NACER, NO PUEDE NACER.

Antonio Gramsci.

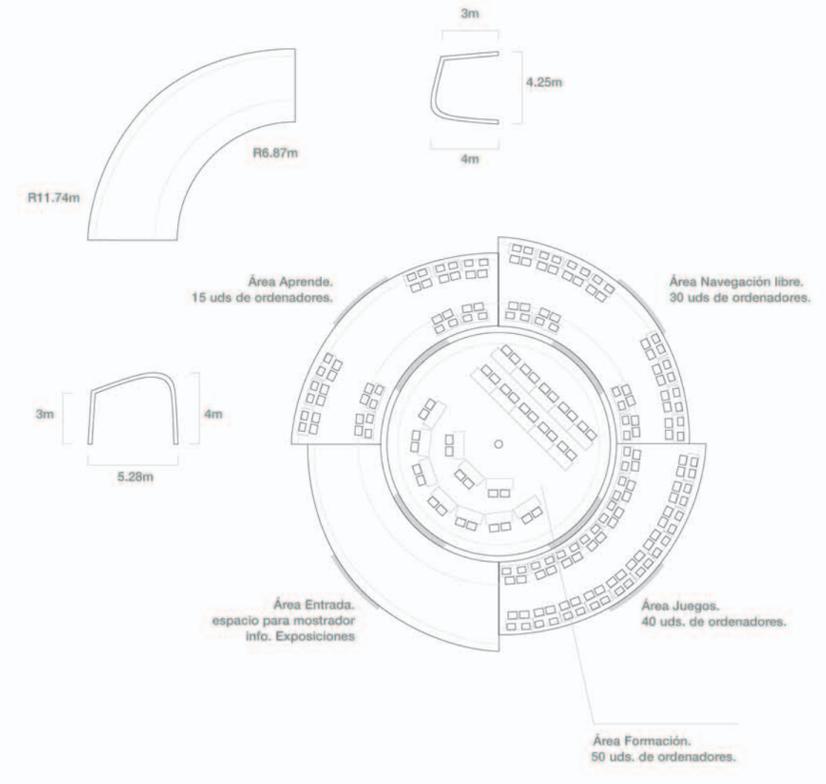
Secciones de la carpa



EL RESULTADO

Campus Party Experience se inauguró en Tenerife en Diciembre del 2005, cumpliendo todas las expectativas tanto de visitantes, como de contenidos y repercusión en prensa. Los pasillos, salidos de películas futuristas, comunican cinco espacios dedicados a la formación.

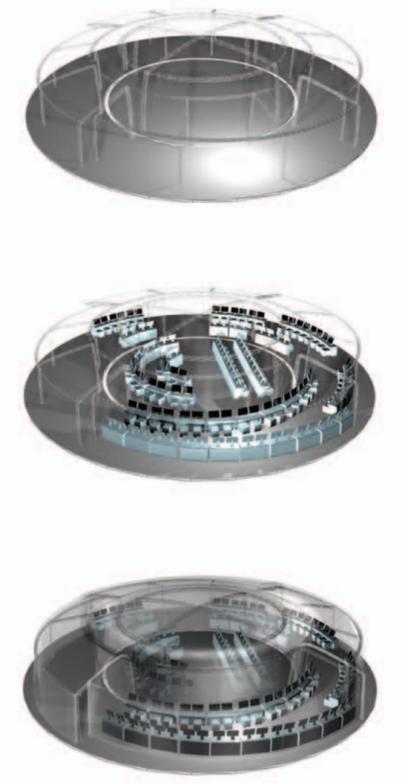
Estos espacios están divididos temáticamente: Zona Navegación Libre, Zona Juegos, Zona Multimedia 01, Zona Multimedia 02 y Experiencias Interactivas. Y generan entre ellos un entorno educativo, lúdico, dinámico y tremendamente participativo. En el centro se eleva una cúpula, bajo la cual se encuentra un espacio diáfano de más de 180 metros cuadrados que se usará como espacio polivalente siendo a la vez zona de navegación, un aula donde se imparten talleres y conferencia o una sala para presentaciones tanto de producto como a prensa. Todo el mobiliario utilizado, el cual armonizaba perfectamente con el espacio, también se diseñó en washman.

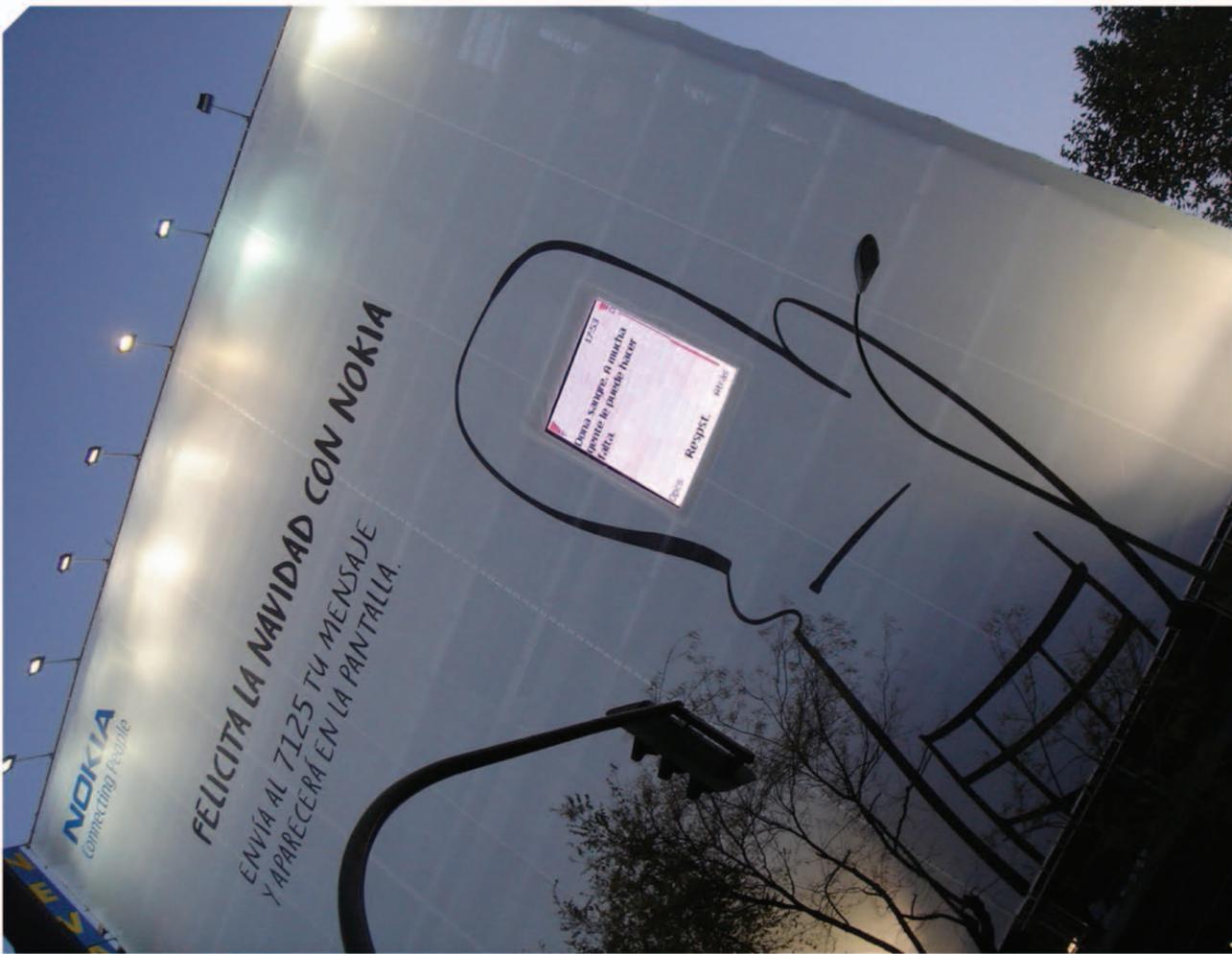


Ejemplos de la gráfica



Infografías de la distribución de los puestos de trabajo





Vista general de la instalación

Nokia

Valla publicitaria interactiva_Madrid, diciembre y enero 2005/2006

LA IDEA

La empresa de telecomunicaciones pretendía instalar una publicidad interactiva en una de las más populosas calles de la ciudad de Madrid. Su ubicación debía integrarse en una de las grandes lonas publicitarias para la promoción de la marca en la campaña navideña. Por ello el desarrollo de la instalación estaba condicionado por la necesidad de dinamismo e impacto visual y la relación directa con los servicios que Nokia oferta a sus clientes. La opción que nos pareció más acorde fue la simulación de un teléfono gigante en la lona, que interrelacionara con los usuarios de la misma, en definitiva que generara una comunicación vía sms entre la instalación y los teléfonos móviles de los viandantes.

En colaboración con: Drafi y Marketing Vivo.

Secuencia del montaje



Detalle del funcionamiento



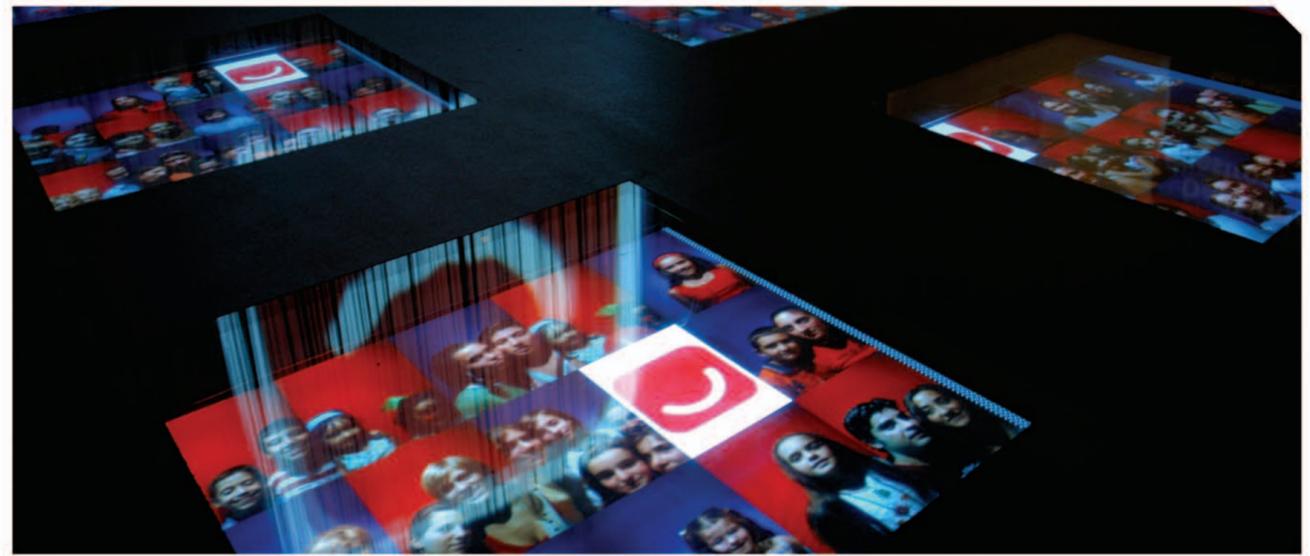
- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA

EL PROCESO

En el mes de diciembre de 2005 se instaló la lona publicitaria en la c/ Serrano de Madrid: una de las zonas más comerciales del Estado. Un equipo muy complejo para un resultado efectivo: dos servidores de Internet, nueve ordenadores de gestión, dos suites de administración en tiempo real, varios routers, unos cuantos cientos de metros de cableado y un videowall de más de dos mil kilos, más el personal a cargo en el proceso de validación de mensajes, formaban el equipo necesario para hacer funcionar de una manera óptima esta herramienta de comunicación.

EL RESULTADO

Escribes tu mensaje en tu teléfono móvil. Tecléas el número y envías. Unos segundos y tu mensaje aparece en el videowall gigante de la lona publicitaria. Durante la época prenavideña hasta el final de las celebraciones del año nuevo el público dispuso de un medio para comunicarse mediante mensajes telefónicos con el resto de personas que se encontraran en los alrededores de la enorme lona publicitaria. Vía internet, el servidor que gestionaba la llegada de mensajes recibió más de 5.000 comunicaciones sms, estando la plataforma disponible las veinticuatro horas diarias desde el día 4 de diciembre al 4 de enero de 2006.



QUIEN DIGA QUE LA OBRA NO SURGE DE LA COLABORACIÓN ES IDIOTA. ES UNA CUESTIÓN DE CUÁNTO Y CON QUIÉN COLABORAS.

Stanley Donen. Director de cine.

HC-Energía

Feria Internacional_Feria de muestras de Gijón_Agosto 2005

- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA

LA IDEA

Respondiendo al encargo de HC Energía para ubicar en un espacio expositivo una instalación que interactuara con las personas asistentes proponemos una serie de trabajos, siendo Foto-Wall su elección principal. Sin embargo queríamos dotarle de un carácter original para el cliente por lo que decidimos trasladar el muro fotográfico al suelo del recinto, y que este tuviera una relación con el público.

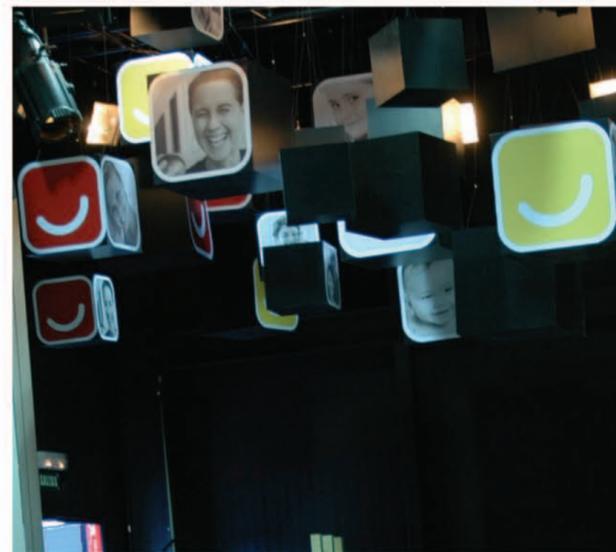
EL PROCESO

La instalación se repartía por el espacio para hacer que los visitantes tuvieran que realizar un recorrido. En la primera parte del mismo se obtenía una fotografía de los asistentes, ésta "viajaba" junto al público apareciendo en pantallas de plasma situadas en el suelo en la segunda parte del recorrido para, finalmente, ser entregada en la última fase del recorrido. La instalación estaría compuesta por dos cámaras de fotografía digital profesional que obtenían las imágenes, dieciséis plasmas de 42" situadas en el propio suelo de tránsito donde se mostraban en tiempo real las imágenes. Quince fotografías por cada plasma sumaban un total de doscientas cuarenta imágenes capturadas en pantalla.

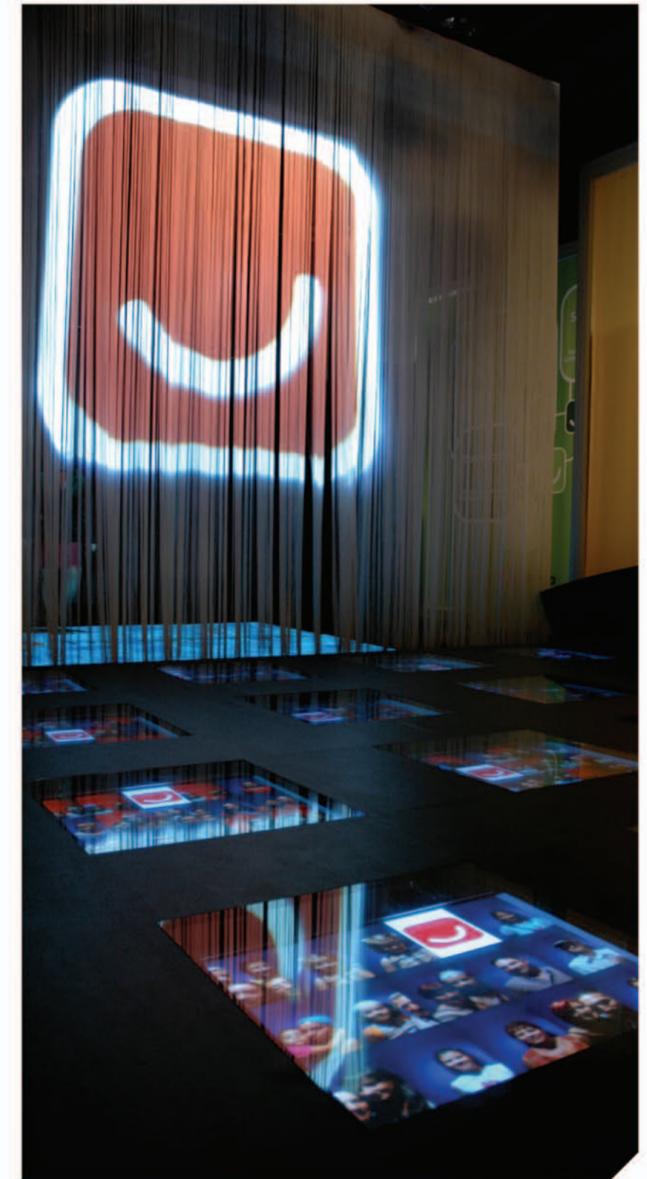
EL RESULTADO

Gracias al seguimiento y encuestas realizadas in situ, obtuvimos una aprobación y calificación por encima de las mejores previsiones por parte de nuestra cliente y el público. Constatamos la realización de más de 14.000 fotografías, así como una notable mejora en los resultados de asistencia respecto a los años anteriores. El éxito del proyecto entre otros factores se debió al funcionamiento del boca a boca dentro de la feria y a la novedad del mismo.

Detalle de la decoración del techo



La instalación funcionando





Video interactivo mediante soplo.



Video interactivo mediante soplo.

- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA



LA IDEA

Junto con Advance Music nos propusimos transformar el espacio convencional destinado a la realización del evento de presentación del nuevo spot de los Levi's 501 Antiform como inicio de su campaña audiovisual. Todo ello debía mantener una relación directa con el spot de la firma cuyo concepto era *El sueño de una noche de verano* de William Shakesperare.

EL PROCESO

Tomando como hilo conductor el concepto -antiforma- del producto, se nos propuso un espacio que uniera lo onírico, la ensoñación, con las ferias de espejos y deformaciones con cierto aire urbano. Ésto, nos llevó a trabajar entorno a la película de Tod Browning *Freaks*. Todo ello transportado a un momento actual en el que los elementos estuvieran caracterizados por el uso de la tecnología.

EL RESULTADO

Produjimos una programación para dos instalaciones. En una las pantallas de plasma reaccionaban al paso de las personas como si se tratase de espejos deformantes y, en otra instalación, el aire emitido por los soplos de los asistentes sobre pantallas TFT hacia funcionar diferentes elementos, controlándolos mediante la intensidad del aire expulsado. El evento se llevó a cabo en la Real Fábrica de Tapices de Madrid.



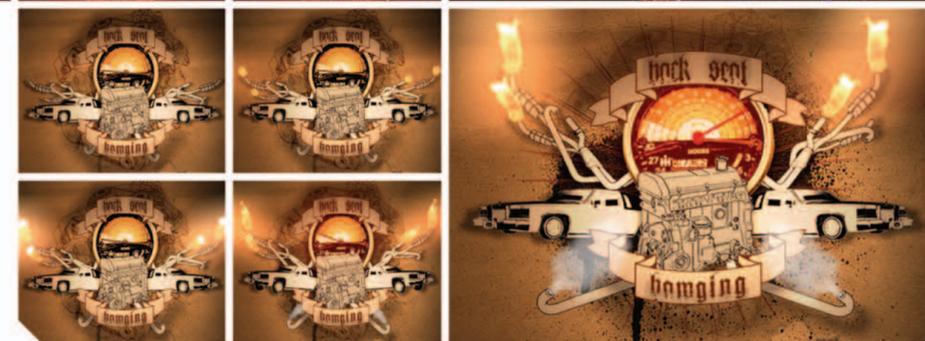
“LAS EMPRESAS PRÓSPERAS ESTAMOS APRENDIENDO A CREAR UNA CULTURA CORPORATIVA EN QUE LA ILUSION Y EL JUEGO ESTAN INTEGRADOS EN EL ENTORNO DE TRABAJO”

Ken Alvarez_Sun Microsystems.



Video interactivo mediante soplo.

Video interactivo mediante soplo.





ZOO

Videoclip musical __La música del descontento/2005

LA IDEA

Zoo, una de las bandas emergentes de la escena rock actual, contó con waskman para la realización de su primer videoclip, "La música del descontento". Como génesis de la historia que queríamos narrar, daríamos gran importancia a la presencia del trío madrileño en directo, uniéndolo al guión que nos sugería el track musical así como a la utilización de animaciones y efectos visuales.

EL PROCESO

Contando en todo momento con la colaboración de la banda, toma tras toma de las innumerables que debíamos rodar para darle el suficiente énfasis al ritmo del montaje, conseguimos gran cantidad de material filmado en una única y eterna jornada. A cargo de la dirección y fotografía tuvimos a Marcos García Watt y Javier Palacios respectivamente.

EL RESULTADO

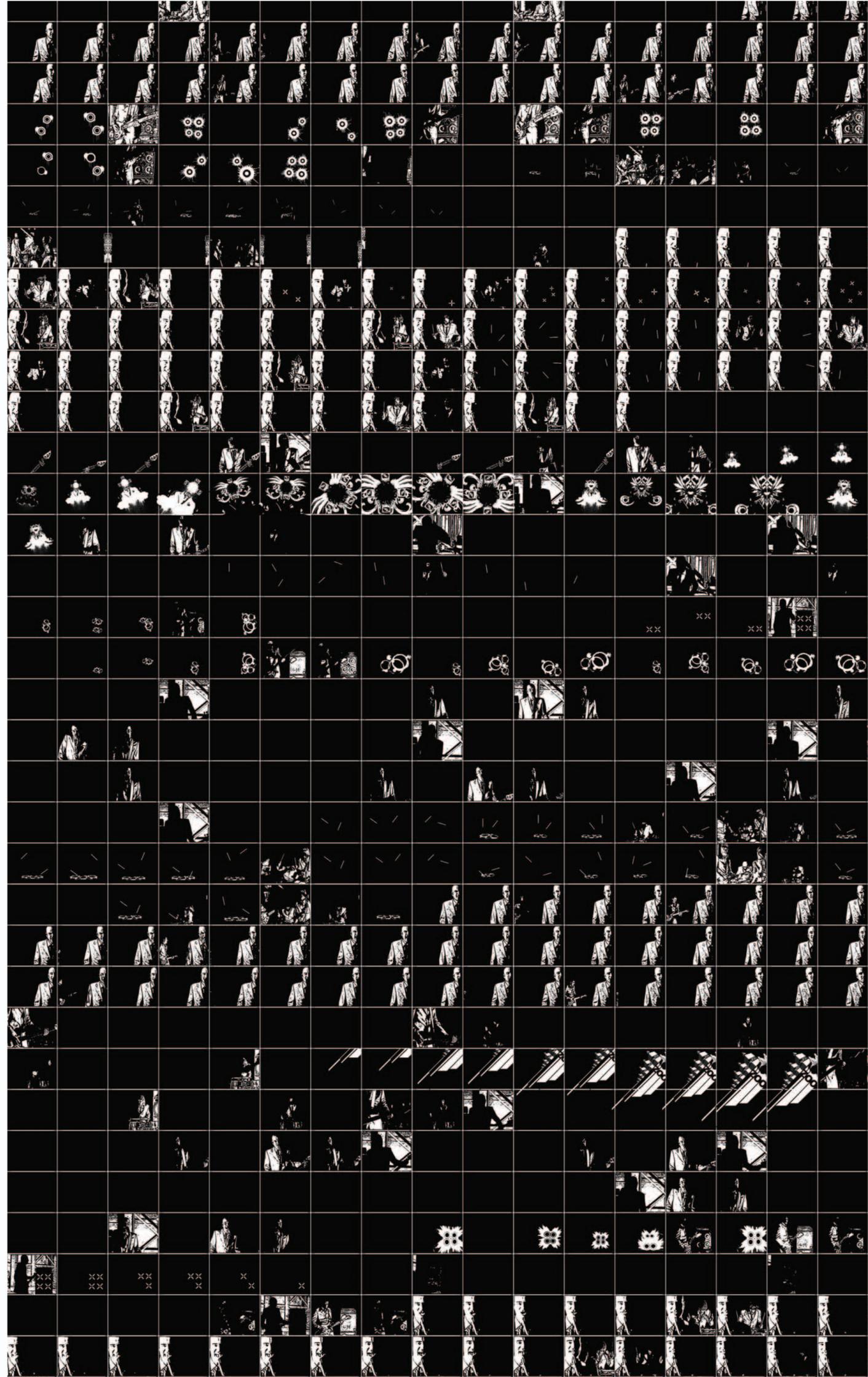
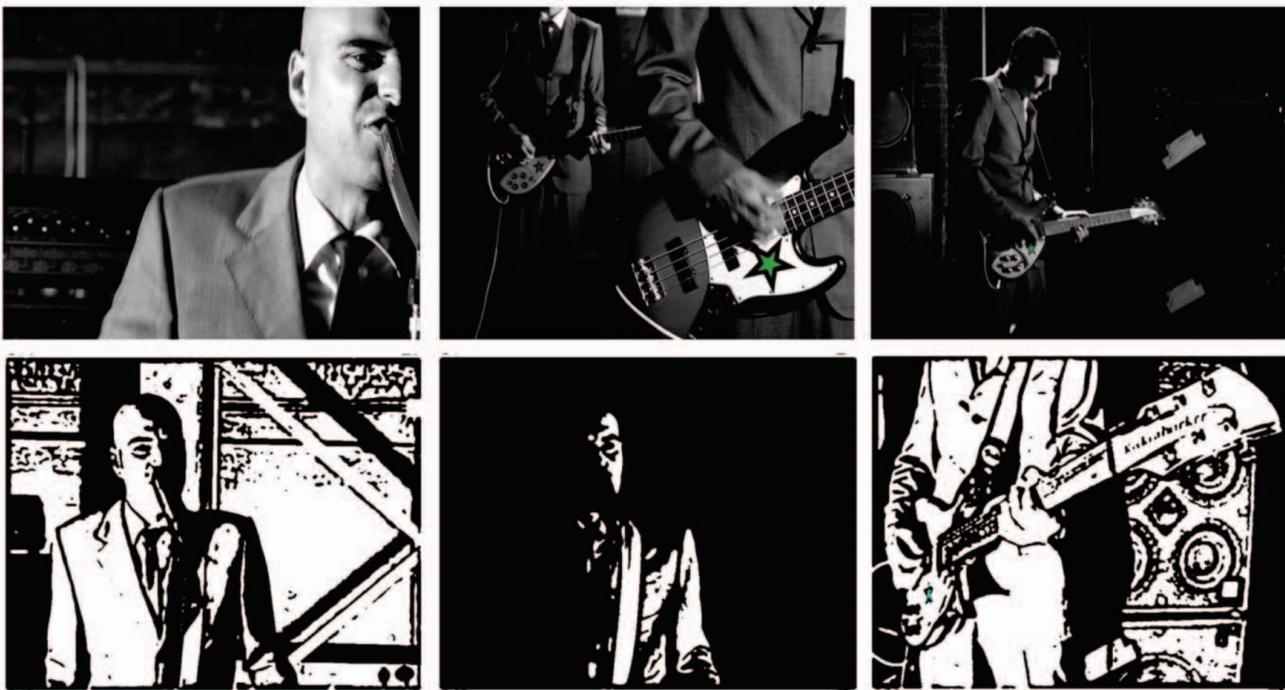
Una imagen de calidad inusual en la producción y realización de videoclips en España; acompañado por un delicado trabajo sobre las animaciones gráficas y el apoyo de luces estroboscópicas en el rodaje, dio como resultado un clip musical excelente, en palabras de algunos críticos. Cadenas televisivas como MTV o Sol Música pasaron el vídeo coincidiendo con la aparición del LP de la banda el pasado año.



- 1-> EVENTOS
- 2-> GRAFICAS
- 3-> INDUSTRIAL
- 4-> INSTALACIONES
- 5-> WEB
- 6-> VIDEO
- 7-> ARQUITECTURA

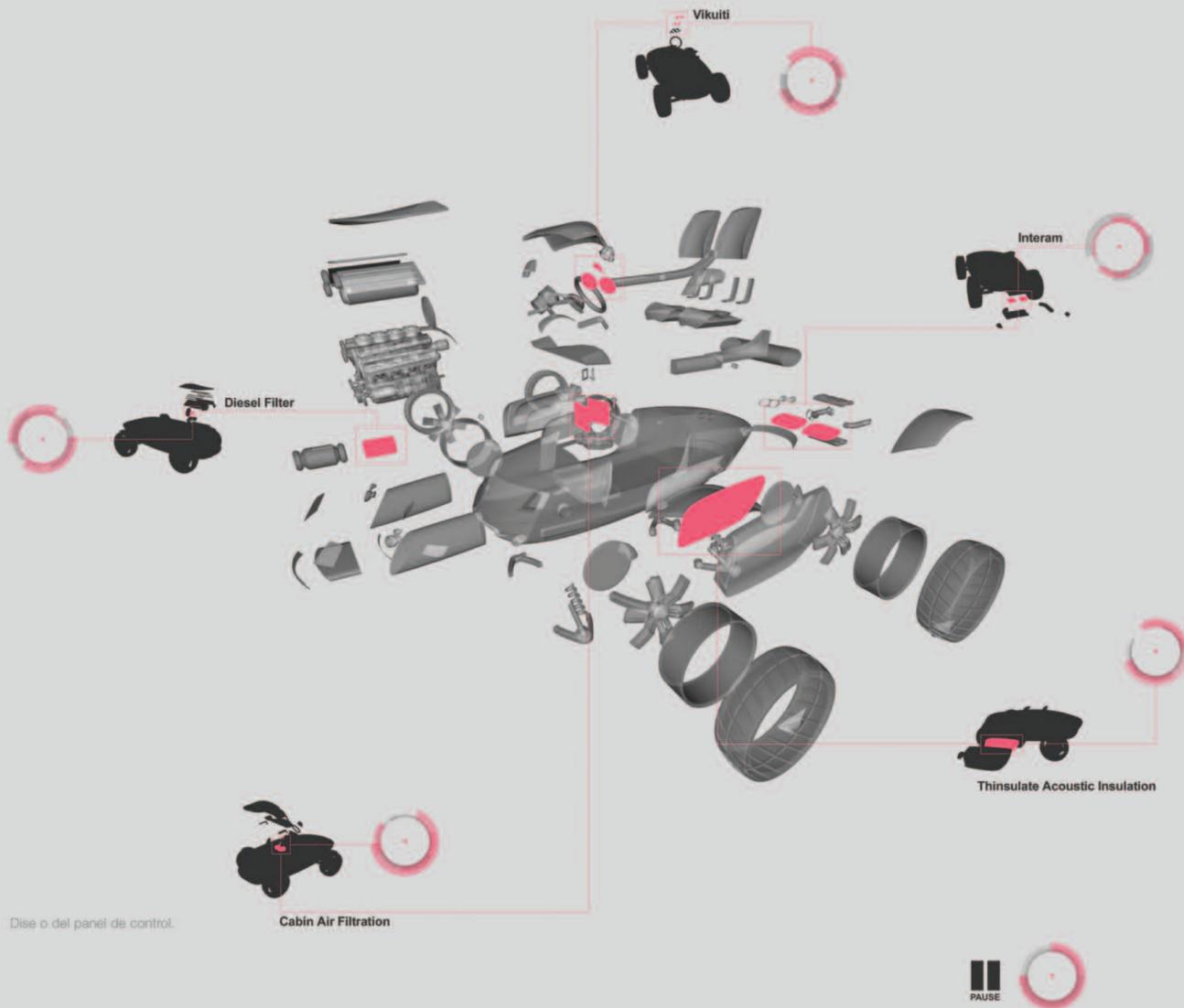
ME GUSTA QUE LAS PELÍCULAS TENGAN UN PRINCIPIO, UN MEDIO Y UN FINAL. PERO NO NECESARIAMENTE EN ESE ORDEN.

Jean luc Godard



- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA

- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA



Diseño del panel de control.

LA IDEA_

Montaje de una instalación multimedia interactiva para un evento donde la firma internacional 3M debía mostrar sus últimos artículos producidos y destinados al sector del automóvil.

EL PROCESO_

Diseñamos y diseccionamos completamente un automóvil mediante el cual la empresa mostraría sus propuestas de una forma dinámica. El espectador podría navegar a través de las animaciones y observar rápidamente los desarrollos de producto realizados por la empresa 3M.

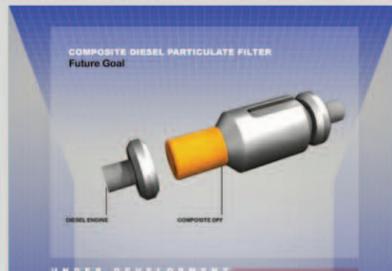
EL RESULTADO_

Mediante un panel de control instalado sobre un plinto el usuario podía interactuar con el desarrollo expositivo del video. Pulsando sobre una serie de botones, la secuencia explicativa lanzaba una nueva animación detallada del producto. Ambas secuencias se interrelacionaban entre sí y el espectador por medio de una gran pantalla de plasma conectada al panel de mandos.

EL ARTISTA CONSTRUYE UN NUEVO SÍMBOLO. NO UNA FORMA RECONOCIBLE O ALGO COMPLETAMENTE TERMINADO, YA ACABADO O EXISTENTE EN EL MUNDO. UN SIMBOLO DE UN NUEVO MUNDO QUE ESTA SIENDO CONSTRUIDO Y EXISTE POR VOLUNTAD DE LA GENTE.

El Lissitzky.

Secuencia de video 3M.



Maqueta interactiva.

LA IDEA_

Desarrollo de instalaciones interactivas que debían mostrar con un carácter comunicativo y amable la labor de la empresa de energía.

EL PROCESO_

Uno de los principios en los que hemos basado nuestros trabajos para Endesa es la interactividad entre los usuarios de las instalaciones y éstas, logrando así captar la atención del público hacia el stand expositivo por medio de la posibilidad del juego y la sorpresa.

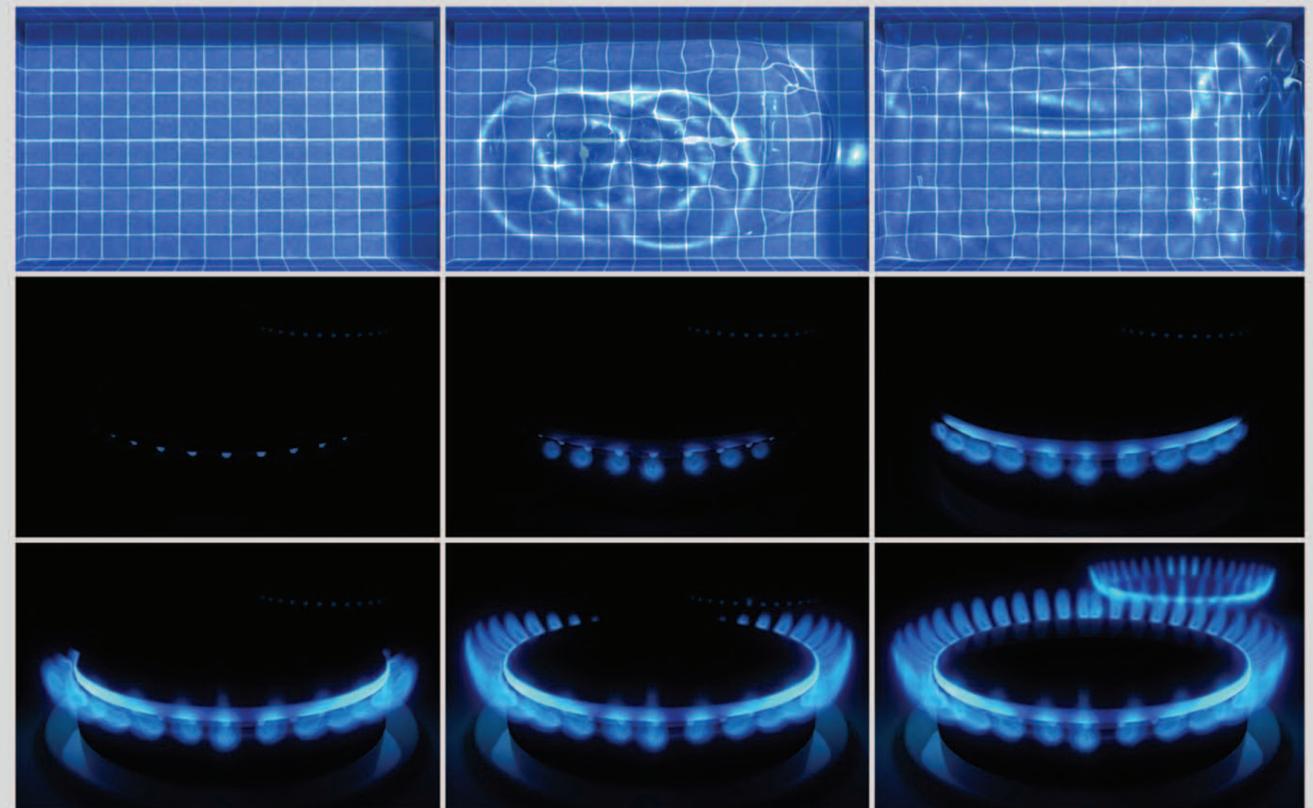
EL RESULTADO_

Elementos repartidos por los límites del stand proponían al público asistente un juego basado en la interrelación con la energía. Un libro digital cuyas páginas pasaban ante el contacto con la mano del usuario, un espejo que mostraba las zonas térmicas del espectador en tiempo real, un generador Van De Graaf para experimentar los efectos de la electricidad estática y una pantalla simulando una pequeña piscina que reaccionaba ante las pisadas de los espectadores. También una maqueta interactiva que representaba una vivienda biosostenible y cuyo puntero hacía navegar al usuario por la información de cada estancia.

INTERESATE POR TODO LO QUE SEAS CAPAZ. PRESTA ATENCION AL DISEÑO DE PRODUCTO. VIAJA TODO LO QUE PUEDAS. TEN EN CUENTA EL ARTE. DEJATE INFLUENCIAR POR LAS COSAS QUE ESTAN FUERA DE LOS ANUARIOS.

Stephan Sagmeister.

Videos interactivos.





AMALUR

Arquitectura_Donosti-San Sebastián_2004.

- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA

LA IDEA_

El estudio pretendía generar un espacio arquitectónico que interrelacionara con los visitantes y produjera en estos sensaciones encaminadas al sosiego y tranquilidad: condiciones que demandaba el parque por su carácter. Al uso convencional del parque, se le debían añadir medios, zonas y espacios que proporcionaran bienestar a sus usuarios. El diseño de espacios y su aplicación arquitectónica nuevamente surgió de una colaboración entre waskman, Abr Arquitectos y Lur Paisagistak.

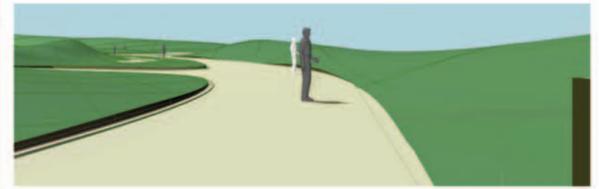
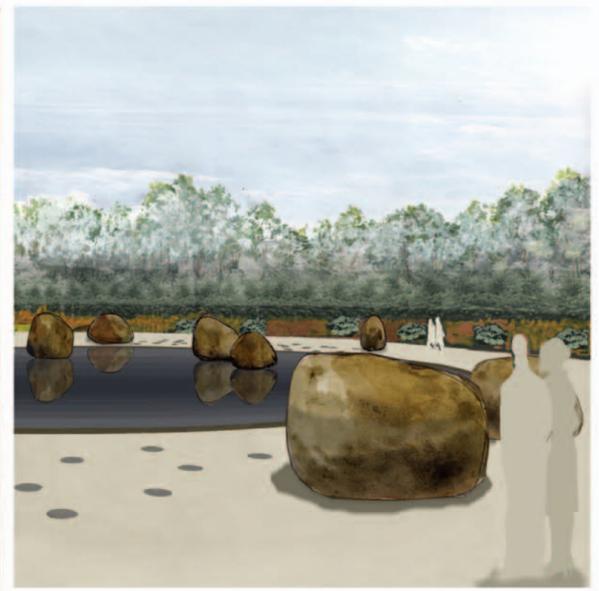
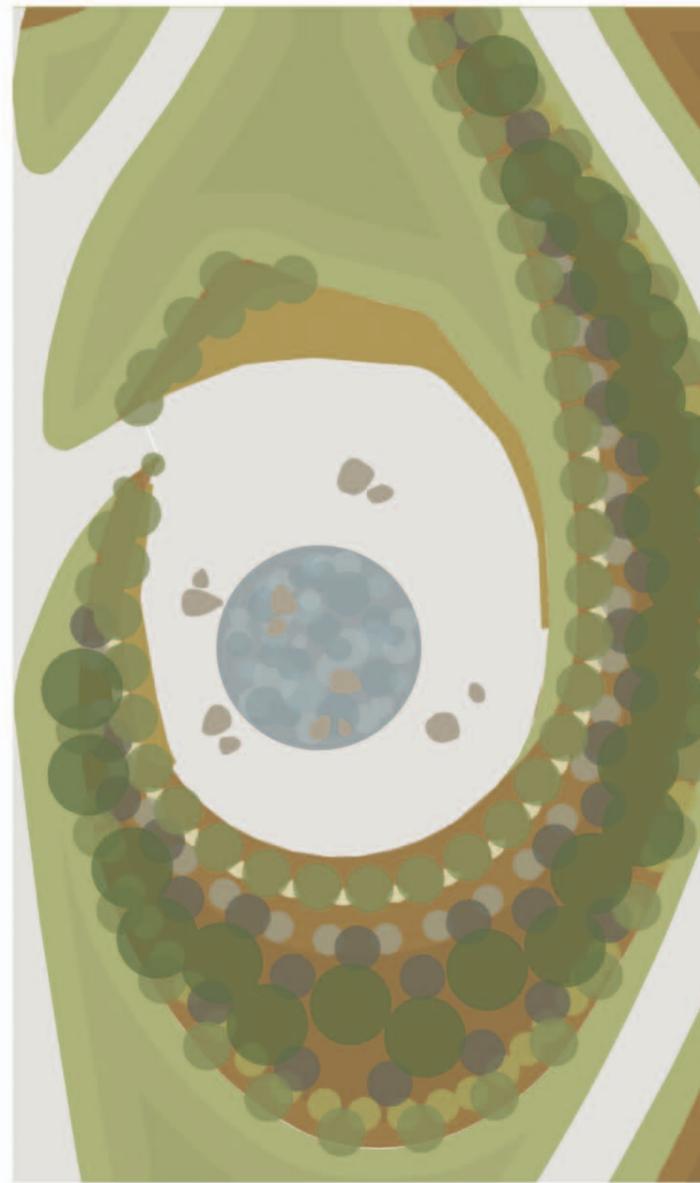
EL PROCESO_

Desde el comienzo de este proyecto estábamos seguros de que Amalur, palabra del euskera que significa Madre Tierra, debía ser tomado como un ente vivo tanto por la profusa vegetación, presencia de árboles y tierra, como por su capacidad para interactuar con otros seres vivos; en este caso, sus visitantes. Con la intención de lograr la reacción física del parque estudiamos la posibilidad de que toda la distribución del mismo girara entorno a un elemento central: un estanque y surtidores que se comunicarían directamente con las personas que se encontrarán a su alrededor.



SÓLO DOS COSAS SON INFINITAS: EL UNIVERSO Y LA ESTUPIDEZ HUMANA, Y DE LO PRIMERO NO ESTOY TAN SEGURO.

Albert Einstein.

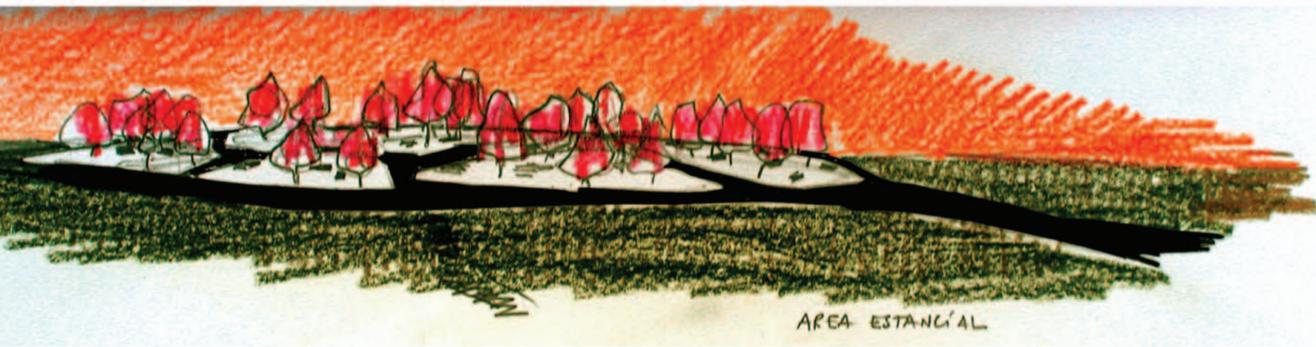


EL RESULTADO_

Amalur es un pequeño parque aún en proyecto destinado a ubicarse en el centro de San Sebastián junto a una iglesia cuyo autor es Rafael Moneo. El eje central es un estanque concebido como un ser dinámico que se relacionará con los paseantes ante su cercanía. De este modo, detectando su presencia, simula una interactividad entre la energía de los pensamientos de las personas y la aparición de ondas en el agua. Dicho estanque también generaría de forma aleatoria niebla artificial que, junto a la

utilización del agua y la vegetación, sería una manera de construir un decorado perfecto para la serenidad, el apaciguamiento y la inducción a la reflexión de sus usuarios. En definitiva, Amalur es concebido como un entorno que permita a los ciudadanos evitar la rutina de la vida diaria y el estrés, reencontrándose con la naturaleza, la tranquilidad y los beneficios de la contemplación.
En colaboración con: ABR+ Arquitectos Lur paisagistak





AMETZAGAINA

Arquitectura_Donosti-San Sebastian_2003.

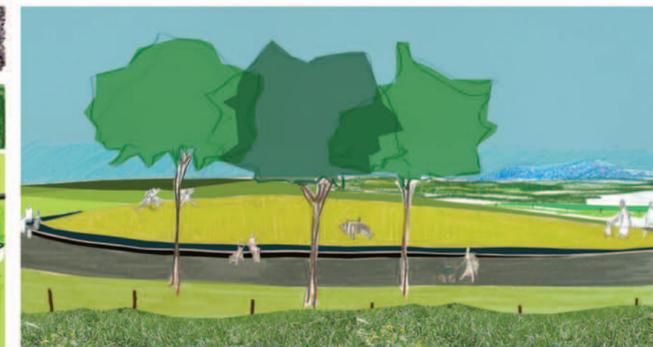
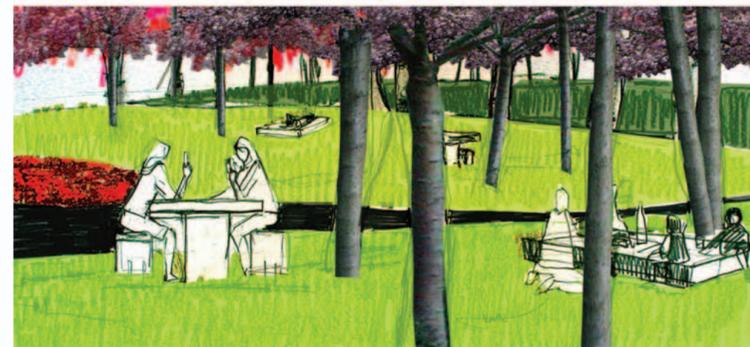
LA IDEA

En colaboración con los estudios Abr+ Arquitectos y Lur paisagistak, se nos propuso participar en el diseño y proyección de un gran parque en la cercanías de la ciudad de Donostia-San Sebastián, entre Intxaurrenondo y el Urumea. Nuestro planteamiento para su realización consistía en la construcción de un espacio para el recogimiento, el ocio y el esparcimiento que interactuara con los visitantes por medio de sensaciones y el uso de la tecnología. Un parque humanizado que diera una respuesta a las demandas de la vida contemporánea.

EL PROCESO

El parque dispondría de una gran superficie de pradería y bosque que serían surcados por varios caminos para el recreo y disfrute de los paseantes. Se le dotaría de lugares estanciales para el aislamiento y tranquilidad de los visitantes, zonas multiusos que permitieran la celebración de eventos al aire libre, como un anfiteatro natural, y otras en las que se integraría la tecnología en la naturaleza con simulaciones de los procesos de ésta. Junto a todo ello trabajamos aspectos relacionados con el mobiliario urbano, la arquitectura y el diseño de espacios que, con eficacia, sirvan a las necesidades de los ciudadanos.

- 1-> EVENTOS
- 2-> GRAFICAS
- 3-> INDUSTRIAL
- 4-> INSTALACIONES
- 5-> WEB
- 6-> VIDEO
- 7-> ARQUITECTURA

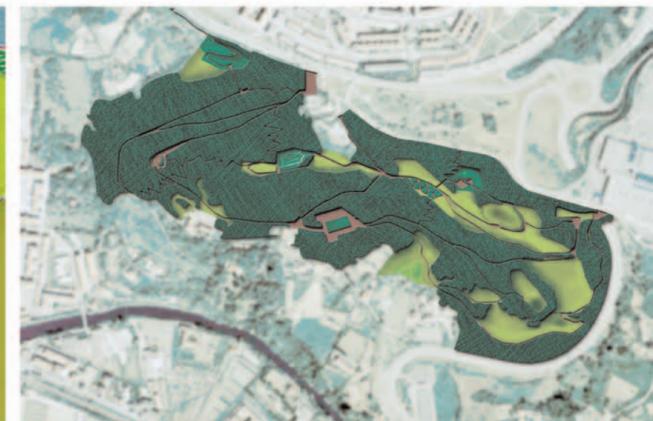
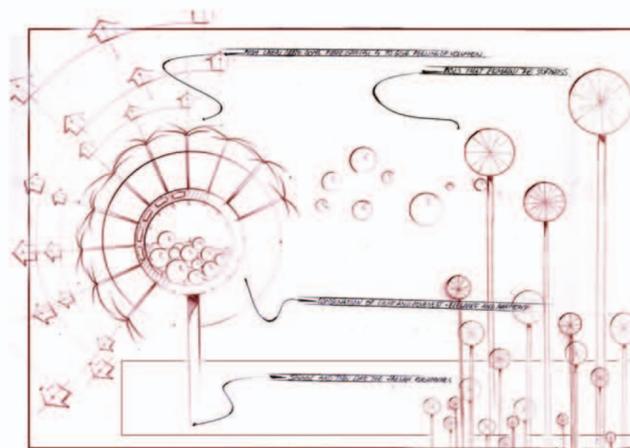
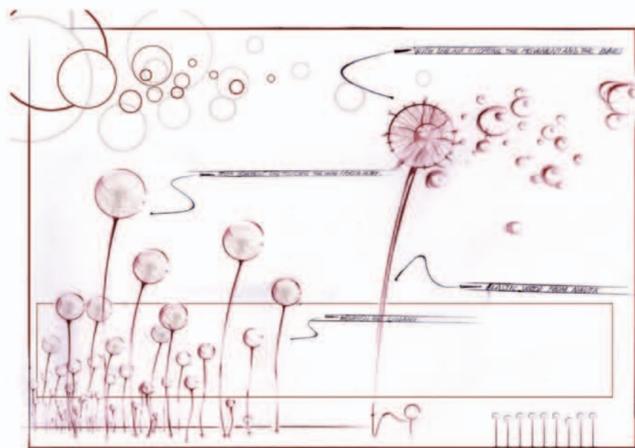


EL RESULTADO

Una de las zonas en la que la presencia del estudio waskman era más significativa fue el llamado Jardín del Viento, el cual albergaría unas estructuras verticales con forma de diente de león. Sobredimensionados y distribuidos como si se tratara de un bosque de farolas, estos dientes de león se relacionarían con el parque y sus usuarios emitiendo luz y pompas de jabón.

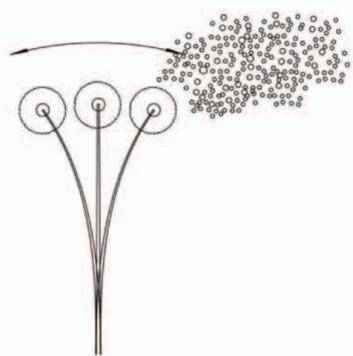
Conseguíamos simular así, de una forma atractiva, los procesos biológicos de una planta, dándole protagonismo a su presencia, realizando una metáfora sobre su crecimiento y reproducción, haciendo interrelacionar el mobiliario urbano práctico y estético con las características del parque. La humanización del espacio natural desde una óptica racional, desde una postura de sostenibilidad de los recursos, basada en aspectos destinados a dar mayor calidad de vida fue el resultado general de este proyecto. Tecnología y diseño para lograr el bienestar del ciudadano.

En colaboración con: ABR+ Arquitectos, Lur paisagistak.

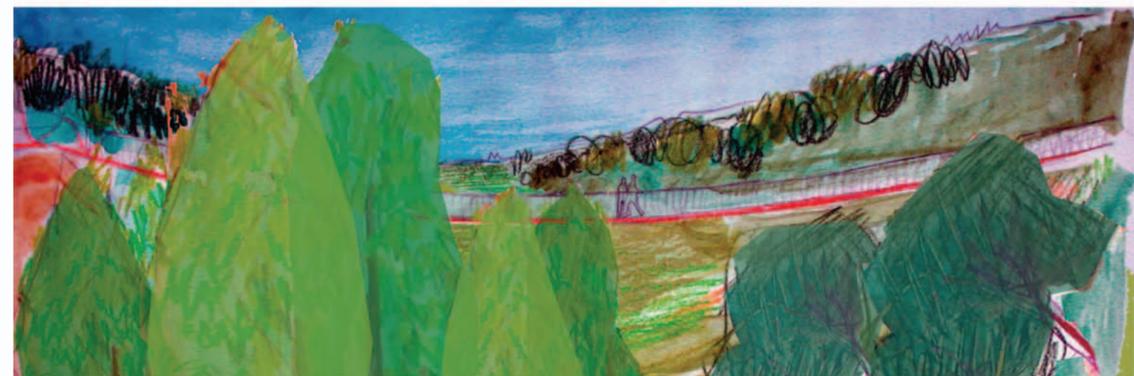
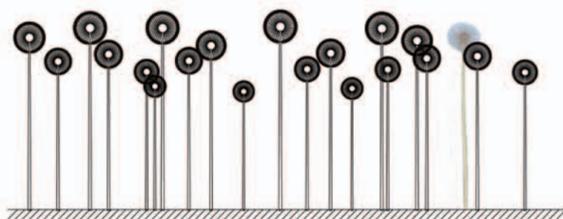


“EL TRABAJO ES LO MÁS DIVERTIDO, PODRÍAMOS PASARNOS HORAS OBSERVÁNDOLO.”

Anónimo. Graffiti en una calle de Madrid.



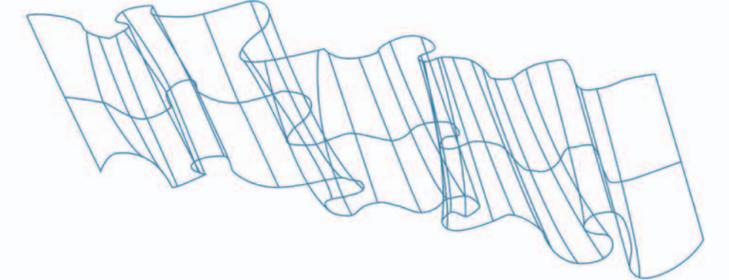
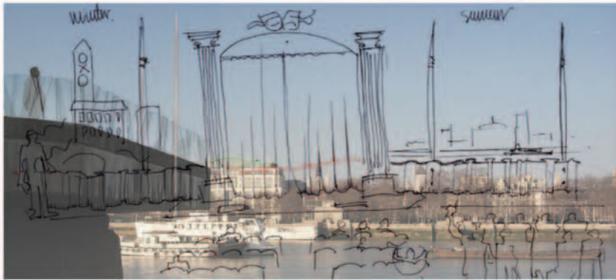
Jardín del viento



Fence

Arquitectura urbana_South Bank area_Londres

1>	EVENTOS	■
2>	GRAFICAS	■
3>	INDUSTRIAL	■
4>	INSTALACIONES	■
5>	WEB	■
6>	VIDEO	■
7>	ARQUITECTURA	■



LA IDEA

Dotar a la zona de South Bank Area, zona de esparcimiento en Londres, de una imagen con personalidad donde el transeúnte entienda y sintiera con agrado esa zona mientras estuviera en ella. Crear un elemento distintivo y exclusivo de la zona.

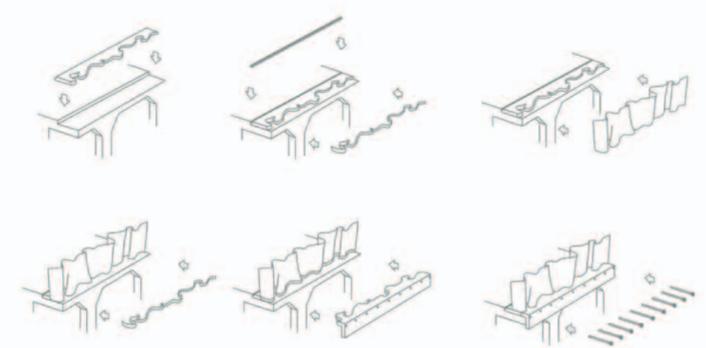
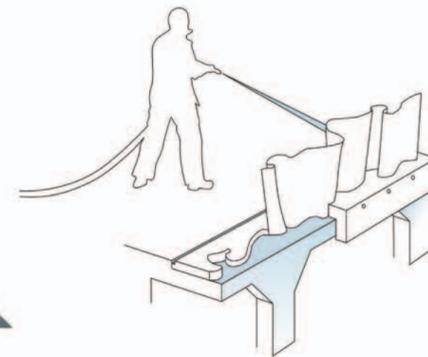
EL RESULTADO

waskman propuso una barandilla que recogiera las formas de un telón de teatro en cristal templado de 42mm, bajo este cristal se escondería un sistema de sensores y leds que, iluminando desde el canto inferior hasta el superior, crearían un punto de luz azul en este canto que acompaña al viandante durante su paseo por la ribera del río. El resultado es un elemento industrial con una gran carga escultórica que dota a toda la zona de South Bank de una imagen fuerte y única.

EL PROCESO

Apoyándonos en que la zona de South Bank es el referente cultural de Londres, tanto por sus museos como por sus diferentes festivales, sugerimos como metáfora dotar a esta zona de la categoría de teatro donde todo el resto de la ciudad de Londres sería el espectador que admira la diversidad cultural de esta zona. Así el perímetro de South Bank limitado por el río Thamesis albergaría el telón de nuestro teatro, haciendo a la vez funciones de barandilla.

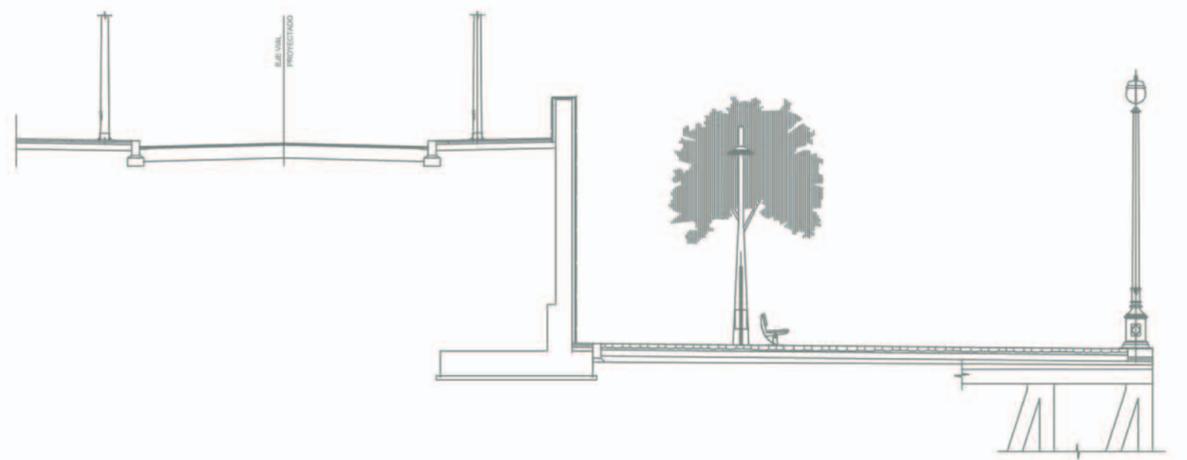
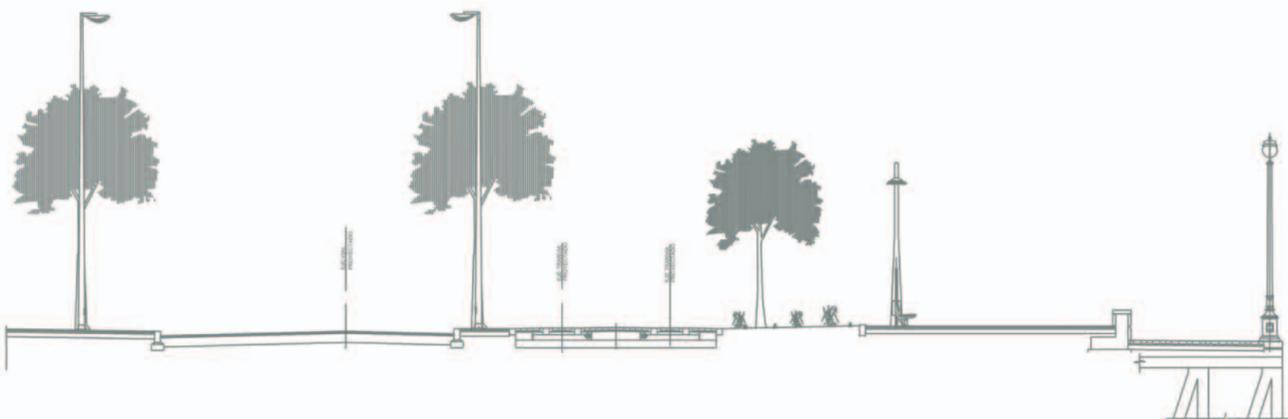
En colaboración con: Cul de sac y Stijn Ossevoort.

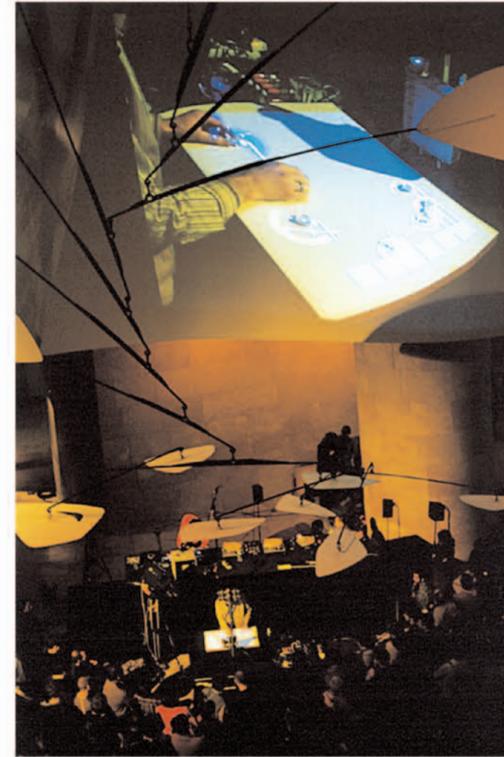
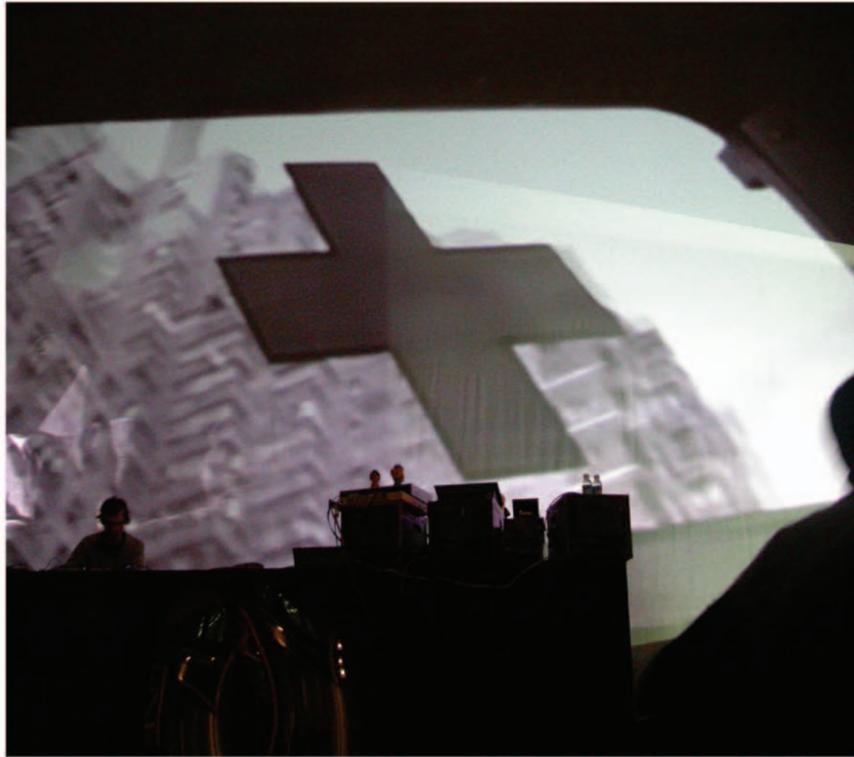


ELIGE PUDRIRTE DE VIEJO CAGÁNDOTE Y MEÁNDOTE ENCIMA EN UN ASILO MISERABLE SIENDO UNA CARGA PAR LOS NIÑATOS EGOISTAS Y...

...HECHOS POLVO QUE HAS ENGENDRADO PARA REEMPLAZARTE. ELIGE TU FUTURO. ELIGE LA VIDA.

Mark Renton. Trainspotting.





LA IDEA_

El cliente nos encargó la búsqueda de una forma de acercar al público joven al museo Guggenheim de Bilbao. Se le plantea al museo que los referentes visuales de los jóvenes están más basados en diseñadores, productores de videos musicales, creadores de videojuegos o publicistas que en la vanguardia artística de la que los museos, generalmente, se hacen eco. En definitiva, proponemos acercar al público lo que demanda y lo que demanda no son artistas.

EL PROCESO_

Producción y diseño del evento paralelo a la exposición artística Motion Pictures en la sede del Museo Guggenheim en Bilbao. Llevamos a cabo la dirección de arte de las jornadas dedicadas al conocimiento de la obra de estudios profesionales, músicos, ingenieros, cuya labor profesional y artística entronca directamente con los gráficos en movimiento y la aplicación de la tecnología contemporánea a diversos formatos digitales. Nos hicimos cargo de la producción global del evento, lo que permitió dotarle de una imagen armonizada en cada una de las facetas de la producción.

EL RESULTADO_

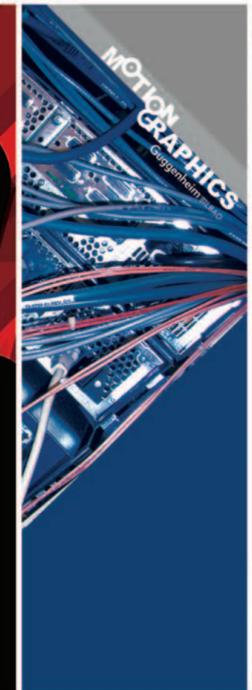
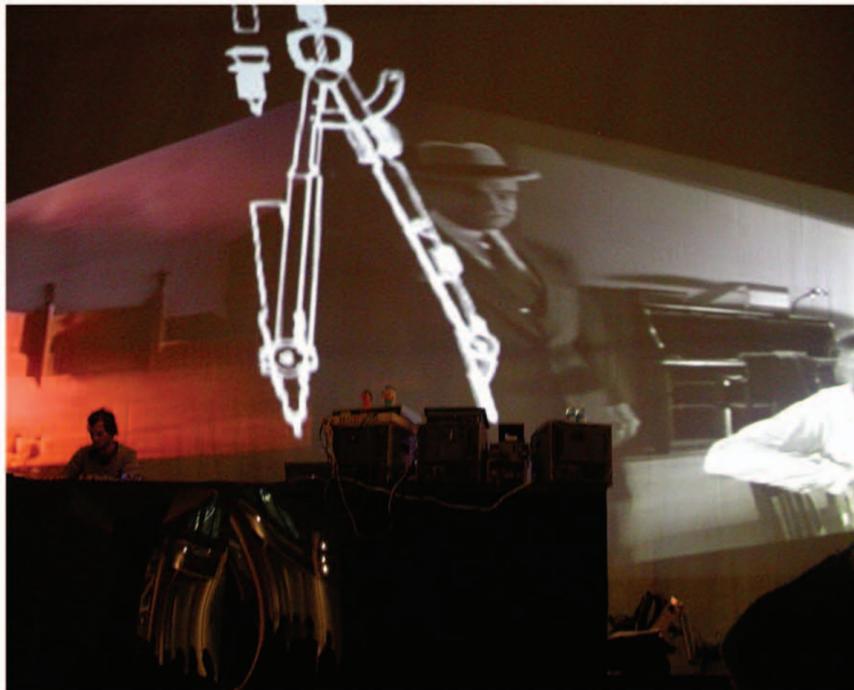
Motion Graphics Guggenheim Bilbao. A lo largo de nueve jornadas repartidas entre otros tantos meses se llevaron a cabo talleres y ponencias, muestras de la producción de los trabajos de los creativos en directo, conciertos y sesiones musicales y clases magistrales relacionadas con las últimas tendencias en comunicación audiovisual. Las jornadas se realizaron en un horario adaptado al público al que iba dirigido, de 22:00 a 1:00, estando el museo abierto en su totalidad simultáneamente a la realización de los eventos. Se produjo también

la web del evento, los spots para televisión y su imagen gráfica. Por el Motion Graphics Guggenheim Bilbao pasaron, entre otros, Hexstatic, Tomato, The Designers Republic, MK12, The Light Surgeons, Joshua Davis, Burnt Friedman, Psyop y Pleix, entre otros muchos.

HEMOS LLEGADO A USAR ALGUNAS FORMAS MODERNAS DE CONSTRUCCIÓN PERO NO CREO QUE LAS SOLUCIONES MATEMATICAS SEAN VISUALMENTE SATISFACTORIAS.

POR EL CONTRARIO SIGNIFICARÍA UN TIPO DE ARTE PÚRAMENTE INTELLECTUAL CONTRADICTORIO EN SUS TERMINOS.

Peter Beltrén.



Balkan Wars

Exposición Arco 2004_Centro Cultural Conde Duque.

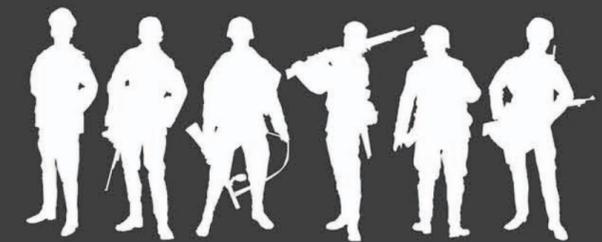
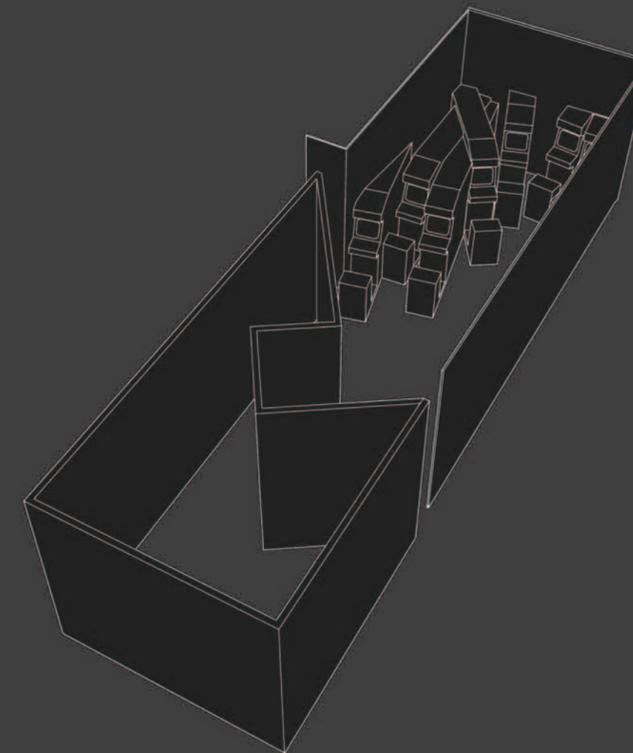
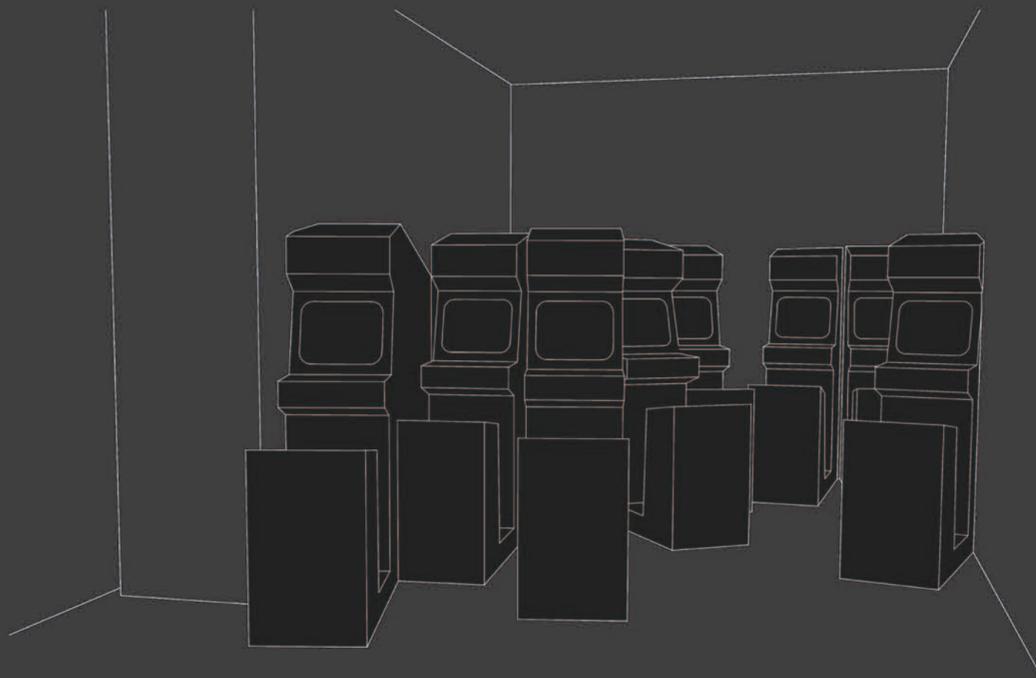
- 1-> EVENTOS
- 2-> GRAFICAS
- 3-> INDUSTRIAL
- 4-> INSTALACIONES
- 5-> WEB
- 6-> VIDEO
- 7-> ARQUITECTURA



■ RETANDO AL CONCEPTO DE LO CONVENCIONAL EN UN ESFUERZO POR DESPEJAR EL CAMINO DE LA INSPIRACION OFRECIDA POR LOS SUEÑOS...

...A TRAVÉS DEL ÉNFASIS EN LA LÓGICA DE LAS FORMAS. EL MOVIMIENTO DEFINE UNA OPOSICION EXTREMA CUYA NECESIDAD ES IGUALMENTE ABSOLUTA.

Alexandr Rodtchenko.



LA IDEA

Se nos propuso el diseño global de esta instalación expositiva en el Centro Cultural Conde Duque de Madrid para Arco 2004. Nuestro punto de partida consistía en la búsqueda de una integración del juego antibelicista virtual en un espacio físico para su utilización por el público visitante. BalkanWars pretendía ser una muestra de la inspiración artística griega unida a la utilización de la tecnología digital, con un concepto que giraba entorno a la historia de los Balcanes, y concretamente, la historia de la violencia y las guerra en esa zona geográfica y multicultural.

EL PROCESO

El carácter tecnológico en que se basaban los trabajos de los artistas, así como la visión impersonal, deshumanizada que acompaña a todas las guerras, más aún en las del último siglo, nos llevó a distribuir los juegos que simulaban los acontecimiento históricos de Yugoslavia entre máquinas recreativas -Arcade- Así, junto con con el mimetizaje de paredes y de las propias máquinas pretendíamos unir la aparente contradicción entre un espacio destinado al juego, al ocio, y la brutalidad incomprensible de las guerras.

EL RESULTADO

Aportamos a esta evento sobre arte moderno balcánico-helénico, los trabajos de diseño del espacio expositivo junto a las necesidades gráficas publicitarias y la organización del evento. Todo ello mantuvo una unidad con la obra artística para dotar de sentido al concepto pedagógico que pretendía explicar la cruenta guerra

balcánica y los conflictos de la zona a lo largo de su historia. Juegos que simulaban las diversas situaciones de violencia en Yugoslavia, carteles y espacios en la Caja Suiza ubicada en el Centro Cultural Conde Duque para mostrar una idea opuesta a la guerra y sus consecuencias.

Dataspace

Exposición Arco 2005_Centro Cultural Conde Duque.

- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA

- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA

Ciberart

Festival de arte y nuevas tecnologías_Mercado del Ensanche Bilbao_2004.



LA IDEA_

Definir el espacio que albergaría la exposición sobre arte electrónico mejicano dentro de las actividades paralelas a ARCO 2005. Debíamos realizar también el montaje de los espacios propios para la ubicación de las obras, el plan de necesidades de los artistas y la coordinación técnica. El espacio elegido y propuesto para el desarrollo de la misma pretendía enfrentar la tecnología postindustrial contemporánea con el sentido preindustrial del entorno.

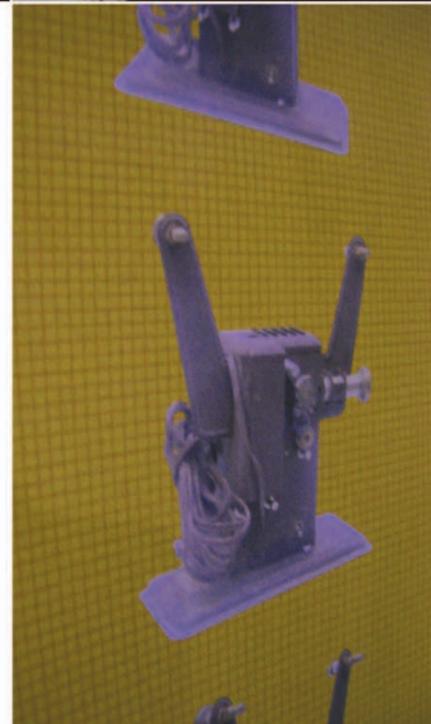
EL PROCESO_

Llevamos a cabo la ubicación de esta exposición de arte electrónico en el entorno de uno de los edificios recuperados del antiguo cuartel de El Conde Duque de Madrid. El carácter pre-industrial del espacio original nos sirvió para enlazar el pasado con el presente tecnológico que se pretendía sugerir en la galería. Buscamos la unión entre un edificio en recuperación con las actuales visiones del arte y la comunicación.

EL RESULTADO_

Elementos que son habituales en la configuración de un evento de esta índole como muros para la división de las salas, cartelas identificativas, las obras de los artistas y las necesidades técnicas de las mismas interrelacionaron con el espacio original y los soportes construidos. Cables de acero suspensores, proyectores, sensores, tornillos, etc. se mantenían a la vista en comunión directa con el decorado y la obra artística, así como con el emergente arte proveniente de Méjico.

■ **“HIJO MÍO, LA FELICIDAD ESTÁ HECHA DE PEQUEÑAS COSAS: UN PEQUEÑO YATE, UNA PEQUEÑA MANSION, UNA PEQUEÑA FORTUNA...”** Groucho Marx



LA IDEA_

Exposición de obras de arte relacionadas con la tecnología, el vídeo, la animación digital, el net art y la comunicación. waskman ideó el diseño del espacio de este evento a realizar en la ciudad de Bilbao. También, debíamos llevar a cabo el planteamiento del montaje de las obras y su entorno con relación a la materia artística de que se tratara, buscando la mejor complicidad entre el público, las piezas expuestas y los aspectos interactivos de la muestra.

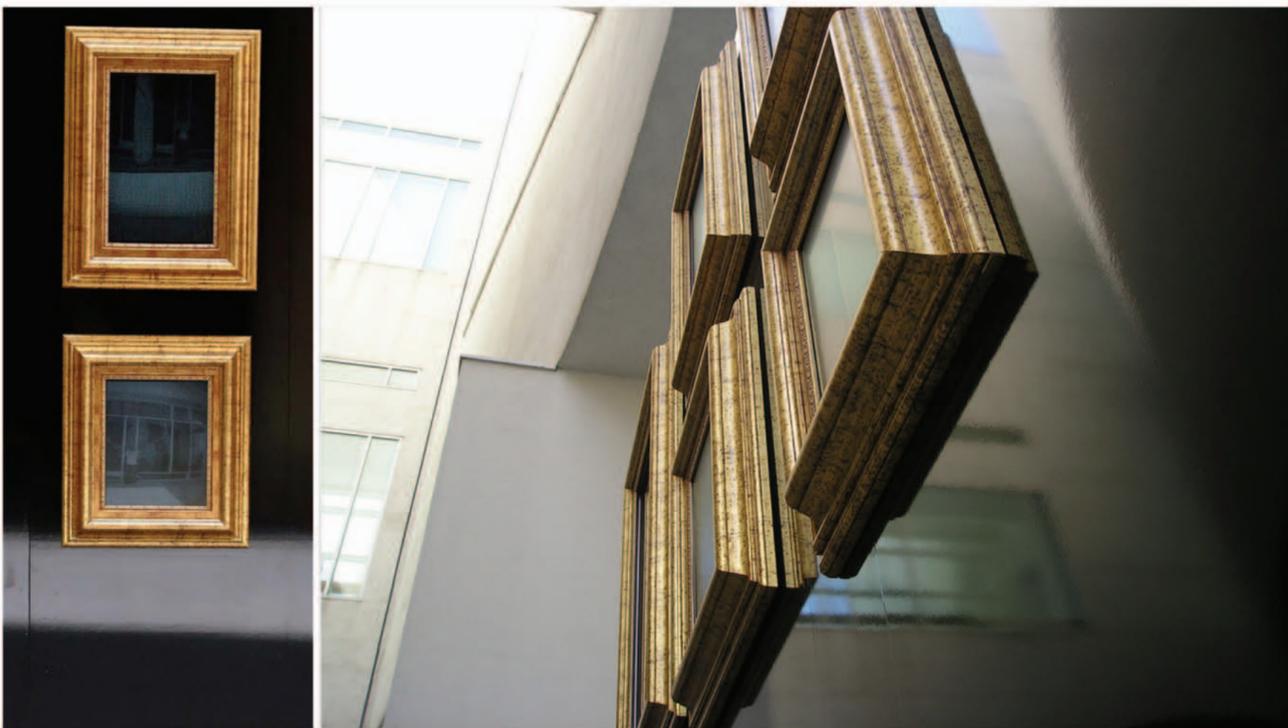
EL PROCESO_

Propusimos nuestra visión de un espacio bajo la idea de la cibernética, por medio de la utilización de PVC transparente, juegos de luces e intensidades, que sugirieran una relación entre el cómic futurista, la ciencia ficción y la aplicación de la tecnología en el entorno humano y su función artística.

EL RESULTADO_

Se diseñó un espacio dividido en dos plantas en el Mercado del Ensanche de Bilbao que albergó tanto la exposición temporal de Ciber Art 2004, como los conciertos, performances, proyecciones y otros actos que se realizaban en el mismo espacio simultáneamente. Configuramos los espacios por medio de ros de pvc de colores que permitían diferenciar las áreas temáticas y acceder a ellas por cualquier parte del perímetro de éstas, dotando al espacio, antes frío e industrial de un aire futurista.





MOTOROLA 0.1

Instalación Interactiva_Sonar_Barcelona_Junio 04

- 1-> EVENTOS
- 2-> GRAFICAS
- 3-> INDUSTRIAL
- 4-> INSTALACIONES
- 5-> WEB
- 6-> VIDEO
- 7-> ARQUITECTURA

LA IDEA_

Diseño y realización, junto con Cool Lines, de instalación interactiva para la firma de telecomunicaciones en el entorno del festival de música avanzada y arte multimedia SONAR 2004. La instalación pretendía ser un enlace visual atractivo para el público que transitaba entre espacios y actuaciones dentro de las jornadas musicales.

EL PROCESO_

Pretendíamos mostrar las posibilidades de envío de información por medio de los entonces últimos modelos de telefonía móvil V2 de la firma Motorola. Conseguir que el público interactuara con la instalación y participara de un juego de desinhibición por medio del uso de la tecnología avanzada. Valoramos la utilización de código ASCII para la representación de la imagen.

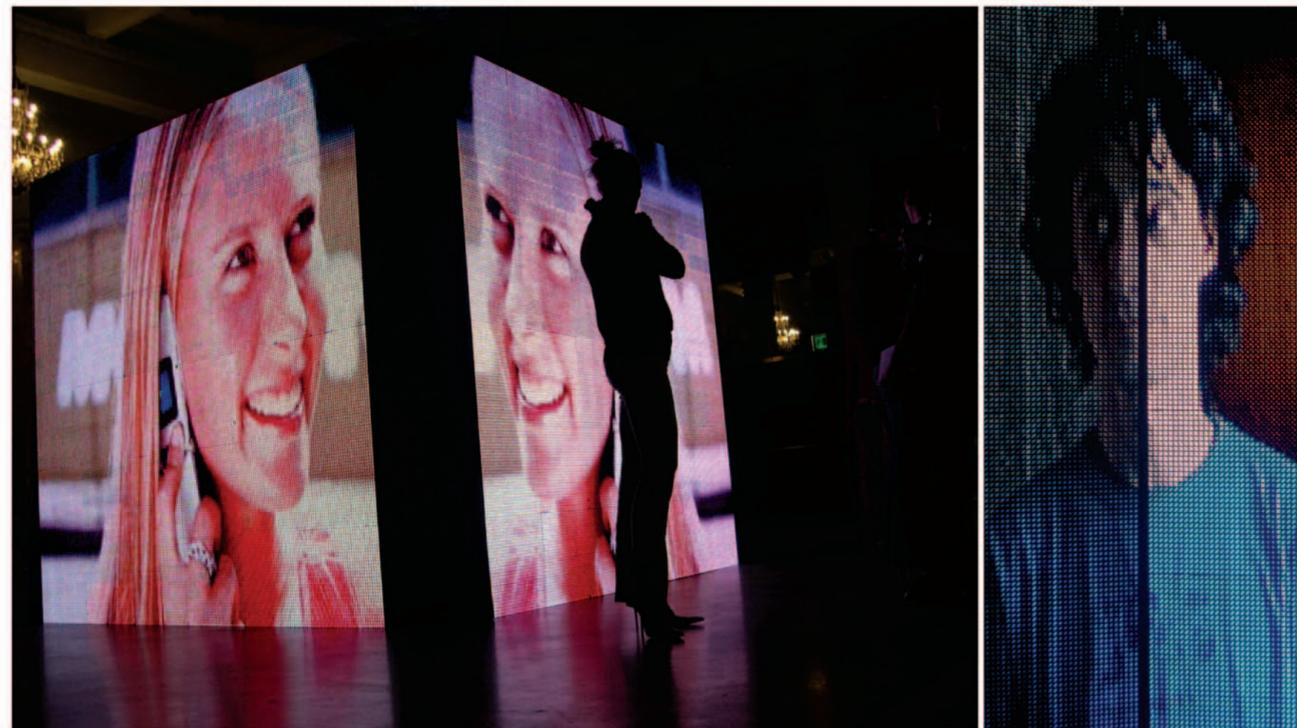
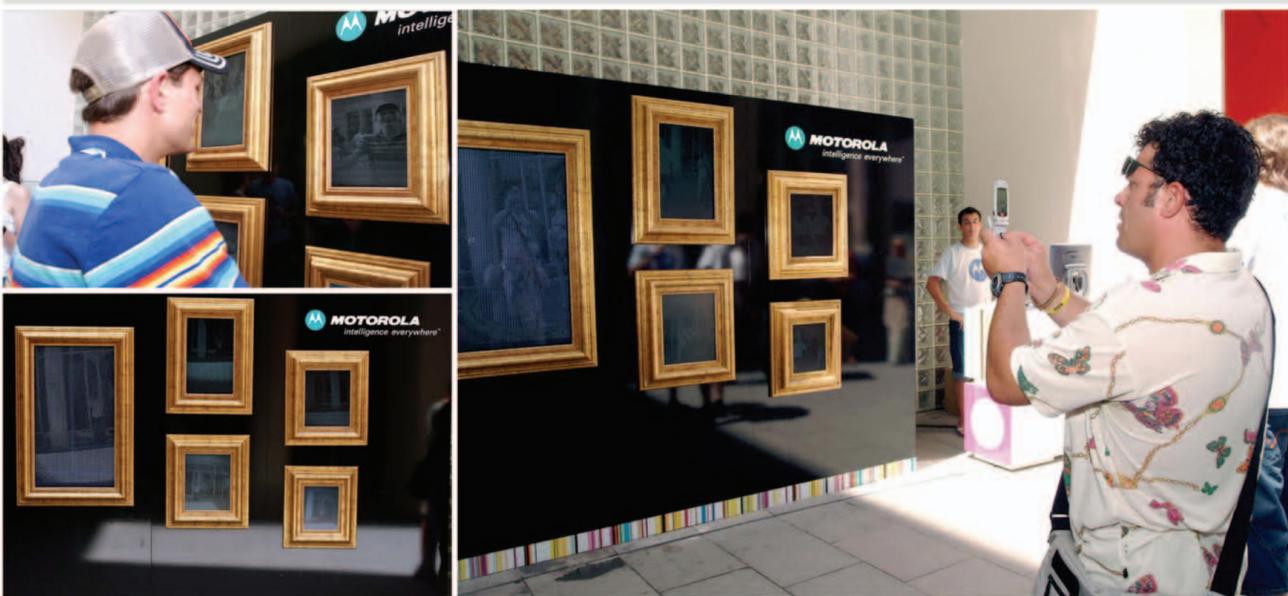
EL RESULTADO_

Rodeados por marcos de aspecto clásico, lo que provocaba un interesante anacronismo, instalamos unos aparentes espejos que capturaban la imagen del público para devolverla en tiempo real traducida a código ASCII. Las líneas de código representaban esquemáticamente los movimientos de la gente. Así se obtuvo un resultado ligeramente surreal que conseguía mantener una relación de comunicación entre la instalación y sus observadores.

Elo permitía, por lo tanto, mostrar la capacidad de la tecnología presente de la misma manera que justificaba de una forma acertada la presencia de Motorola en el entorno del SONAR, uniéndose a las muestras vanguardistas de música y arte.

LA NAVE ESPACIAL ENTRÓ EN ÓRBITA Y SE SEPARARON LOS COHETES DE PROPULSIÓN; LLEGÓ LA INGRAVIDEZ. LA PRIMERA SENSACIÓN FUE COMPLETAMENTE EXTRAÑA, PERO PRONTO ME ADAPTÉ.

Yuri Gagarin.



MOTOROLA 0.2

Presentación nuevo producto_Círculo bellas artes_Madrid.

- 1-> EVENTOS
- 2-> GRAFICAS
- 3-> INDUSTRIAL
- 4-> INSTALACIONES
- 5-> WEB
- 6-> VIDEO
- 7-> ARQUITECTURA

LA IDEA_

Dentro de las actividades realizadas junto a la agencia Cool Lines se encuentra este evento de presentación del modelo de teléfono móvil V3. Waskman participó haciéndose cargo como dj y vj de la animación de esta fiesta de presentación. Nuestro trabajo debía combinarse con el de otros creativos para generar un espectáculo común.

EL PROCESO_

La idea de que un tótem en forma de cubo presidiera el evento nos pareció la mejor manera de instalar los videowalls. Así se permitiría la visión de las pantallas de leds desde cualquier punto de la sala circular en la que se iba a llevar a cabo la actividad. Alrededor del tótem se reunirían todos los asistentes teniendo siempre presente la información emitida por medios audiovisuales.

EL RESULTADO_

Música y visuales acondicionados a la naturaleza del evento: la presentación en sociedad del V3 y la cercanía al público de la marca de comunicaciones.



MOTOROLA 0.3

Acontecimientos e instalaciones_Events.



EVENTOS_MOTO

Realización de cabeceras, cortinillas y animaciones para eventos audiovisuales. Nuevos desarrollos gráficos de la marca en el entorno de acontecimientos relacionados con la promoción de sus productos e imagen.

Blank

Página Web_www.blankmgz.com

- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA



EL PROCESO_

El target de la revista está muy bien definido: artistas y diseñadores familiarizados con internet, ávidos de nuevas experiencias en el día a día y habituados a experimentar con interfaces digitales y todo tipo de tecnologías. Por ello, se podía asumir más riesgos en la navegación que en otros proyectos más convencionales.

EL RESULTADO_

Se diseñó un sitio cambiante, inspirado en el noise-beat más vanguardista, lleno de navegaciones alternativas y secretos para el visitante pero que, a la vez, da acceso de forma totalmente intuitiva a los contenidos para aquellos usuarios menos experimentados.

Prelock

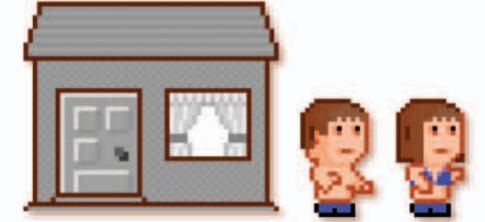
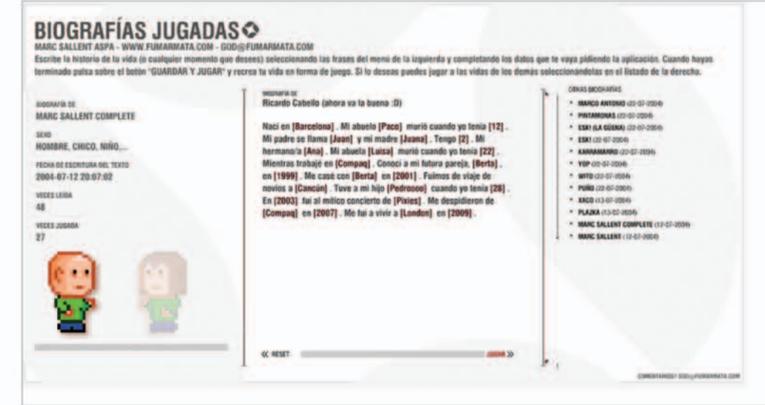
Juego on line_www.fumarmata.com



Biografías Jugadas

Juego on line_www.fumarmata.com/bios

- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA



EL PROCESO_

Biografías Jugadas es un proyecto experimental que pretende investigar con nuevas formas de contar historias, nuevas formas de contar vidas.

EL RESULTADO_

Frente a la biografía tradicional, en la que un individuo escribe una historia y los demás la leen, visualizan o escuchan, en Biografías Jugadas todo el mundo toma parte en el proceso. Tanto la persona que vivió los hechos, que inserta su vida en la base de datos, como el "lector", que partiendo de la vida ya escrita, tiene la posibilidad de alterarla mientras juega en ella. No solo recibe la biografía sino que toma parte en ella.

Se ha creado un website en el que los visitantes tienen la oportunidad de dejar sus biografías escritas, a partir de la cuál se genera un juego de plataformas. Todos los visitantes pueden entonces jugar a ella. Otro uso que se le ha dado al site es el de gente que escribe episodios de su vida (aventuras, noviazgos...) e invita a las demás personas que tomaron parte en él a revivirlo a través del juego.



LA IDEA_

Proyecto experimental en el que se pretendían aunar las formas esenciales de aquellos elementos que conducen a un juego al éxito.

LA IDEA_

Buscando la adición total, se creó un sencillo juego teniendo muy en cuenta una estudiada curva de aprendizaje, para alentar al usuario con sus progresivos logros e incitar a seguir jugando, una complejidad creciente, para no desanimar desde el principio, un interface basado en el conocimiento intuitivo y no en las convenciones..

LA IDEA_

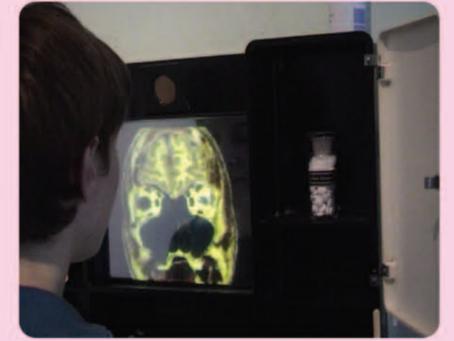
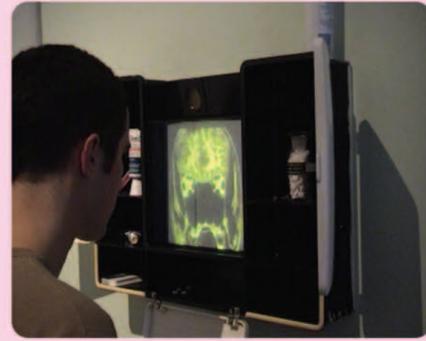
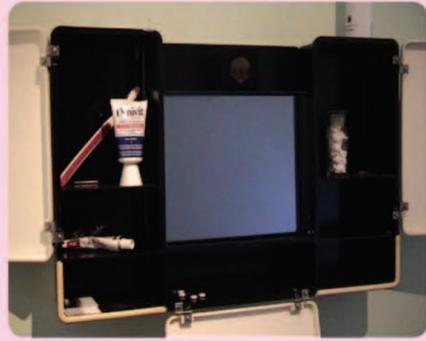
Miles de personas jugaron durante los primeros días sin haber hecho ningún tipo de publicidad. Ésta es una parte del éxito: conseguimos una gran afluencia de visitantes tan solo mediante el boca a boca. Otro éxito importante: esos visitantes no venían tan solo una vez, sino que volvían y volvían hasta terminar el juego. Conseguimos un grado de adicción altísimo, el objetivo final de todos los juegos de todos los géneros.

- 1> EVENTOS
- 2> GRAFICAS
- 3> INDUSTRIAL
- 4> INSTALACIONES
- 5> WEB
- 6> VIDEO
- 7> ARQUITECTURA

Mirror

Instalación interactiva_Proyecto de investigación.

1-> EVENTOS
2-> GRAFICAS
3-> INDUSTRIAL
4-> INSTALACIONES
5-> WEB
6-> VIDEO
7-> ARQUITECTURA



LA IDEA_

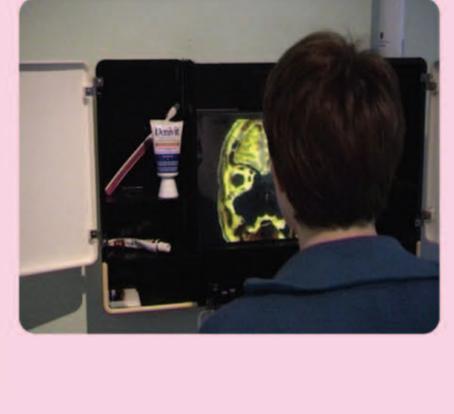
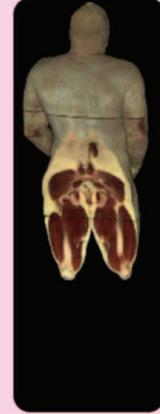
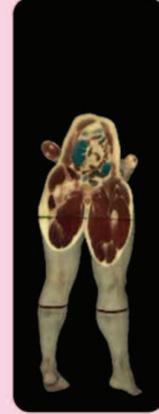
Prototipo y estudio de instalación que pretendía reflejar la contradicción entre la intimidad sanitaria del individuo y el uso de la misma por compañías de seguros, la sanidad pública y los centros hospitalarios. Su génesis surgió del uso público de esta información secuestrada por las entidades públicas y privadas.

EL RESULTADO_

Mirror funciona reflejando tu rostro de una manera normal cuando te encuentras a una distancia determinada. Gradualmente, al acercarnos, sirve como una pantalla que muestra el interior del usuario como medio de observación y control sanitario personal. El estudio de las posibilidades de la instalación y su concepto dieron lugar a un proyecto más avanzado denominado Bewave; una vuelta de tuerca más en la investigación de medios de autoexploración independientes de los organismos médicos.

EL PROCESO_

Se diseñó un objeto, en el que se pudieran mostrar las diferentes formas en las que se ve el ser humano; por un lado el reflejo del espejo que todos conocemos y por el que nos reconocemos cada uno, y por otro lado, la información médica de nuestro cuerpo mediante una sección longitudinal que debieran mezclarse dependiendo de la distancia a la que nos encontráramos de Mirror. Su carácter sanitario debía integrarse en formas convencionales de uso por lo que se optó como soporte para la instalación el característico armario de baño con espejo.



NO SUPONGO QUE DEBA SER RECORDADO POR NADA EN PARTICULAR. PERO NO PIENSO EN MI TRABAJO EN ESTOS TERMINOS.

ME PARECE TAN VULGAR TRABAJAR POR EL PASO A LA POSTERIDAD COMO POR DINERO.

Orson Welles.

Be Wave

Instalación interactiva_Proyecto de investigación.

1-> EVENTOS
2-> GRAFICAS
3-> INDUSTRIAL
4-> INSTALACIONES
5-> WEB
6-> VIDEO
7-> ARQUITECTURA



LA IDEA_

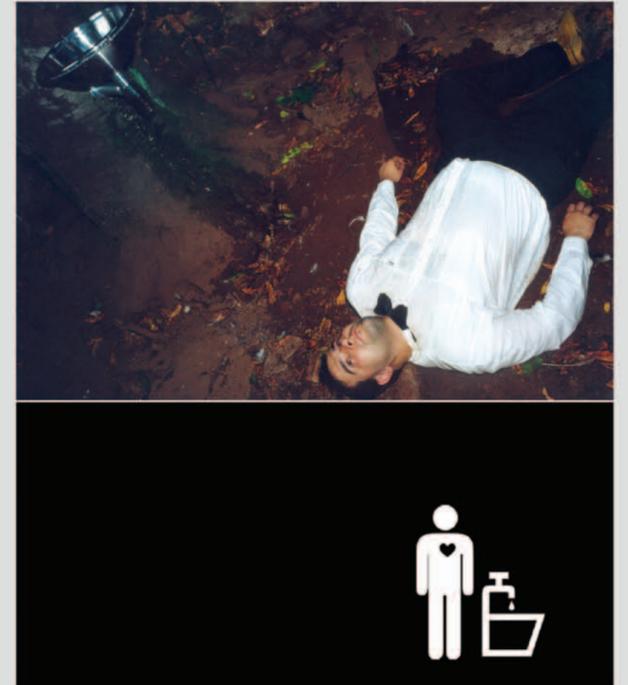
Partiendo de la observación del proyecto Mirror, realizamos esta instalación, fruto de muchos meses de investigación. Comenzó con el análisis del cuerpo humano, de cómo observamos nuestro propio cuerpo y la información que éste genera. Para desarrollar esta idea tuvimos en cuenta los grabados de Leonardo da Vinci en el S XV, pasando por las representaciones químicas de la estructuras humanas a principios del siglo XX, así como los últimos descubrimientos sobre el ADN. Tomamos en cuenta, también, los procesos existentes y avances últimos en tecnología médica para la exploración humana.

EL PROCESO_

El prototipo a diseñar representaría toda la información que nuestro cuerpo produce, sin olvidar el hecho de que el usuario no sería un profesional de la medicina y es preciso mostrarle resultados utilizando un lenguaje cercano y accesible. Como soporte más adecuado para el funcionamiento de este sistema de autoexploración se pensó en la utilización de un lavabo convencional que integraría este servicio en la cotidianidad de las personas.

EL RESULTADO_

Nos apoyamos en el lavabo, éste recoge el pulso cardíaco desde las manos y lo procesa para proporcionarnos esa información de una forma más humana que la de un electrocardiograma. Cada vez que late nuestro corazón y estamos en contacto con el lavabo, el grifo deja caer una gota de agua. Las ondas producidas por esa gota al caer en el agua contenida del lavabo representa la traducción de esos datos médicos a un lenguaje mucho más humano, adaptando socialmente esa información, por medio de textos proyectados. Bewave es una forma de salvar el lenguaje médico hermético y complejo.





995

Dirección de arte_Banda Posthardcore.

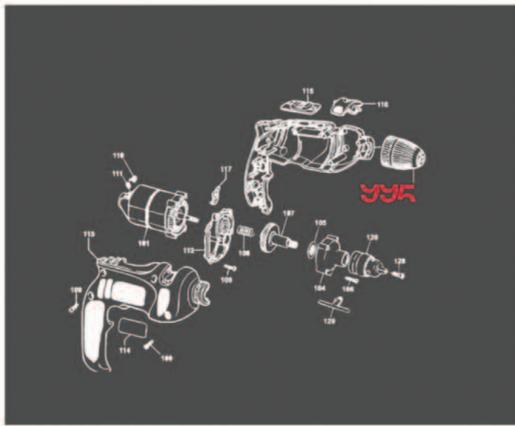
- 1-> EVENTOS
- 2-> GRAFICAS
- 3-> INDUSTRIAL
- 4-> INSTALACIONES
- 5-> WEB
- 6-> VIDEO
- 7-> ARQUITECTURA

LA IDEA_

La banda nos encargó la dirección de arte y elaboración de su imagen. Debíamos generar productos de cara a su reconocimiento por parte del público. Gráfica publicitaria, productos promocionales y comerciales debían reflejar la impronta del grupo dotándole de una atractiva presencia en los diversos medios que se habrían de utilizar.

EL PROCESO_

Nos interesaba mostrar a *nueveventaycinco* desde la perspectiva del impacto visual: utilizaríamos tipografías rotas en un planificado juego de números simulando letras, plantearíamos explosiones técnicas de objetos industriales para reforzar la idea de originalidad de la banda. De cara a la representación de la formación, los músicos aparecerían como figuras casi idénticas y despersonalizadas por medio de cajas de cartón.



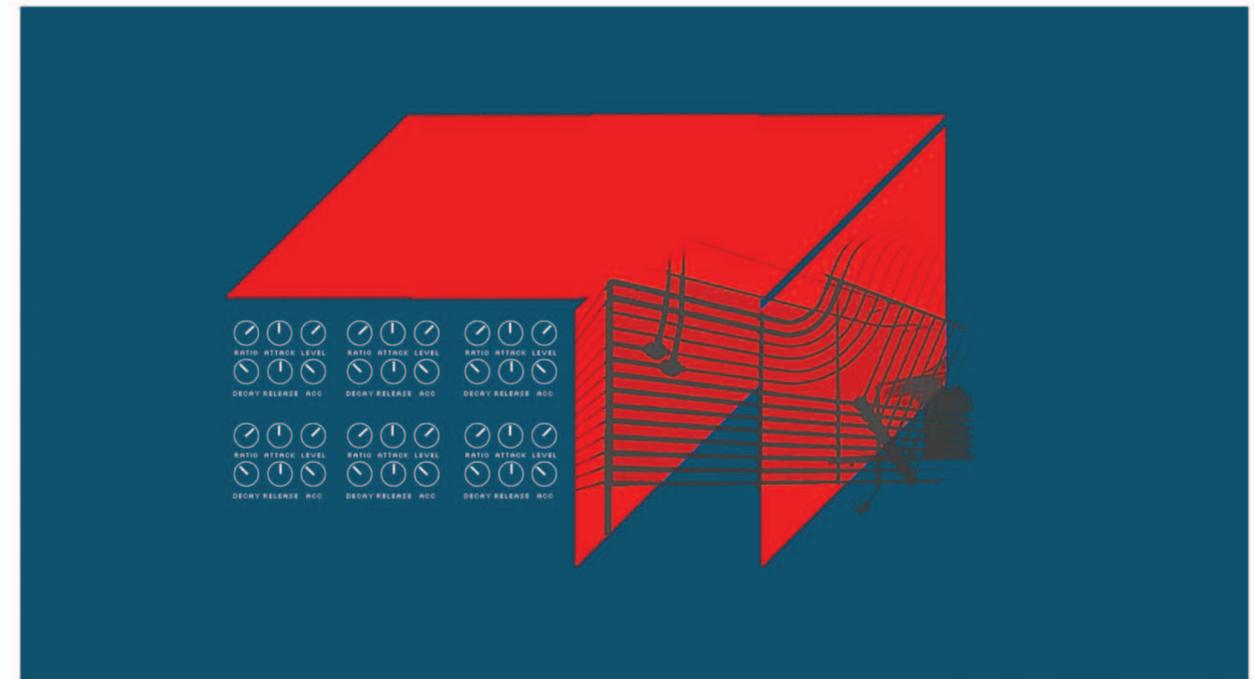
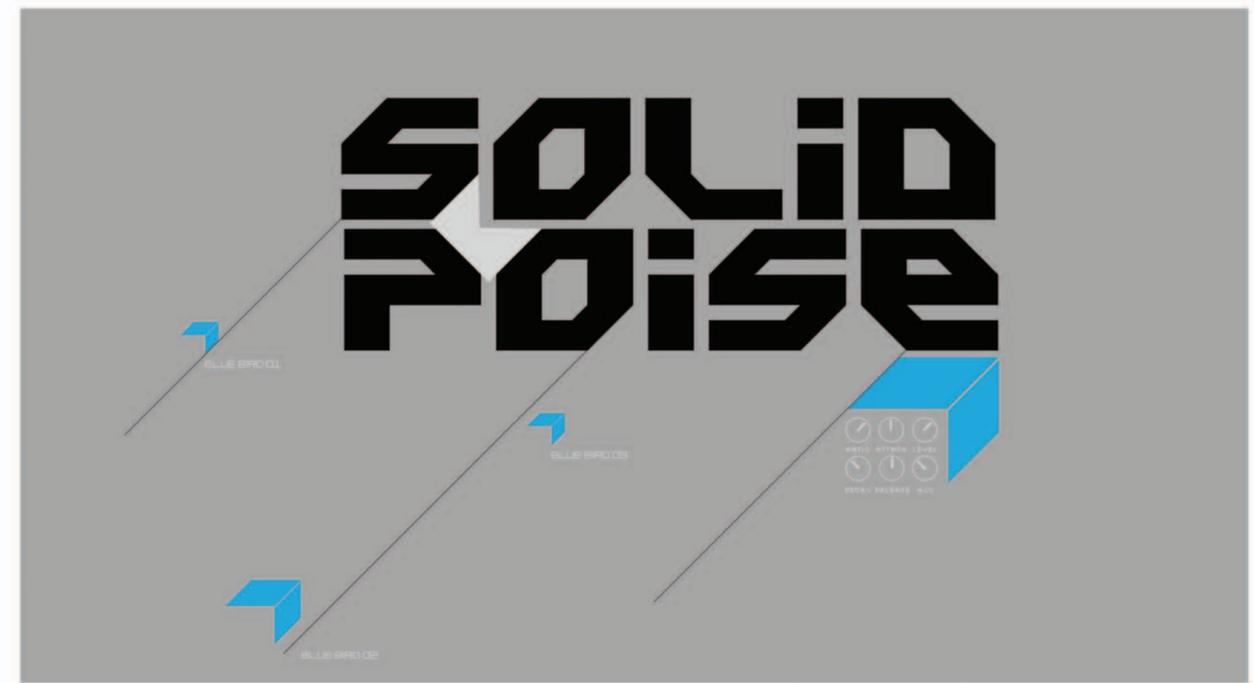
EL MUNDO SE DIVIDE EN DOS, LOS QUE ENCAÑONAN Y LOS QUE CAVAN. EL REVÓLVVER LO TENGO YO, ASI QUE YA PUEDES COGER LA PALA.

El Bueno, El Feo, y El Malo. 1966, dirigida por Sergio Leone.

EL RESULTADO_

Proporcionamos la imagen corporativa y gráfica, así como modelos de camisetas, carteles de conciertos y el resto de productos propios del *merchandising* de la actividad de nuestro cliente. De la misma manera se realizaron sesiones fotográficas del grupo destinadas a los anuncios en medios de prensa gráfica. *nueveventaycinco* son una banda emergente

dentro del panorama del emo y post core que han recibido muy favorables críticas de sus últimos trabajos. Mantienen una actitud melancólica, fría y apesadumbrada que decidimos potenciar con nuestras propuestas.



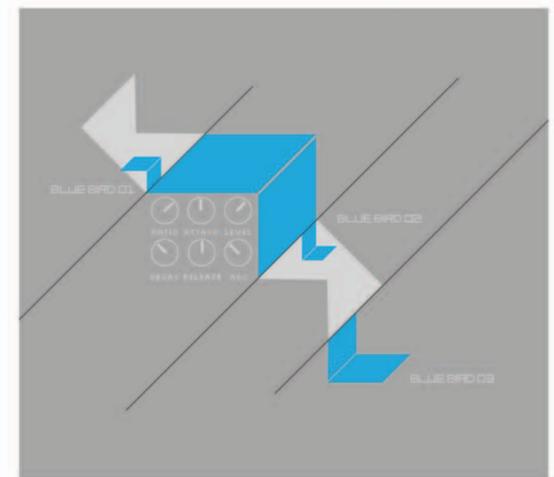
Solid Poise

Diseño gráfico_Imagen para músico y productor musical.

- 1-> EVENTOS
- 2-> GRAFICAS
- 3-> INDUSTRIAL
- 4-> INSTALACIONES
- 5-> WEB
- 6-> VIDEO
- 7-> ARQUITECTURA

LA IDEA_

Para dotar de una imagen reconocible e interesante a este productor musical trabajamos sobre ideografías que sugirieran la actividad creativa a la que se dedica. De esta manera, y mediante un concepto arquitectónico, se introdujeron esquemáticos botones y potencímetros, referencias a pentagramas, meters, junto a una futurista tipografía. Trabajamos el resultado jugando con la idea, relacionando entre lo sólido a que hacía referencia su nombre y las posibles explosiones técnicas del gráfico de un cubo.



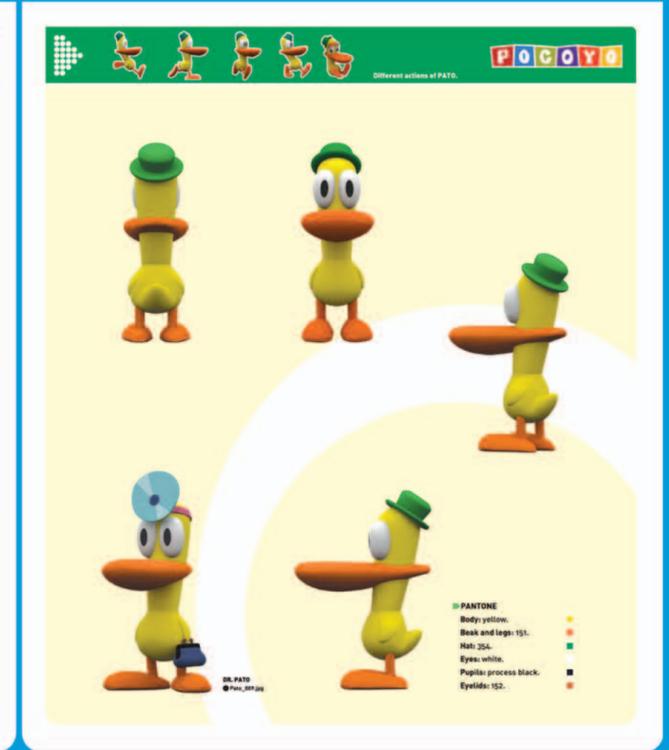
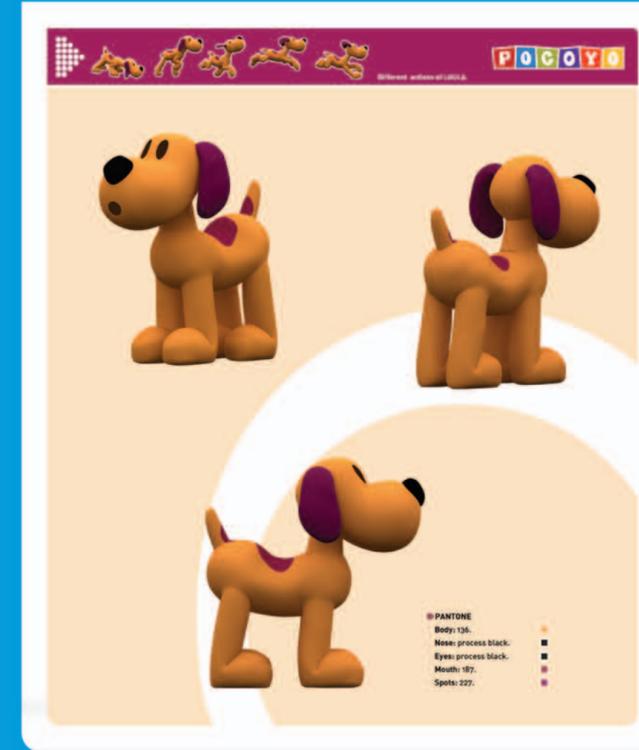
POCOYO™

Libro de estilo para serie de animación_Zinkia Entertainment.



NO ES UNA PROFESIÓN, PERO SÍ UNA ACTITUD. TIENE MUCHÍSIMAS CONNOTACIONES. ES LA ORGANIZACIÓN DE LOS MATERIALES Y PROCESOS DE LA MANERA MAS PRODUCTIVA PARA UNA FUNCION EFICAZ.

Walter Gropius.



LA IDEA

Diseño de la imagen gráfica y del libro de estilo de personaje de animación que contendrá las aplicaciones del mismo a su espectro comercial. Pocoyo es un personaje animado destinado a protagonizar una serie de dibujos que generará un importante mercado de productos.

EL RESULTADO

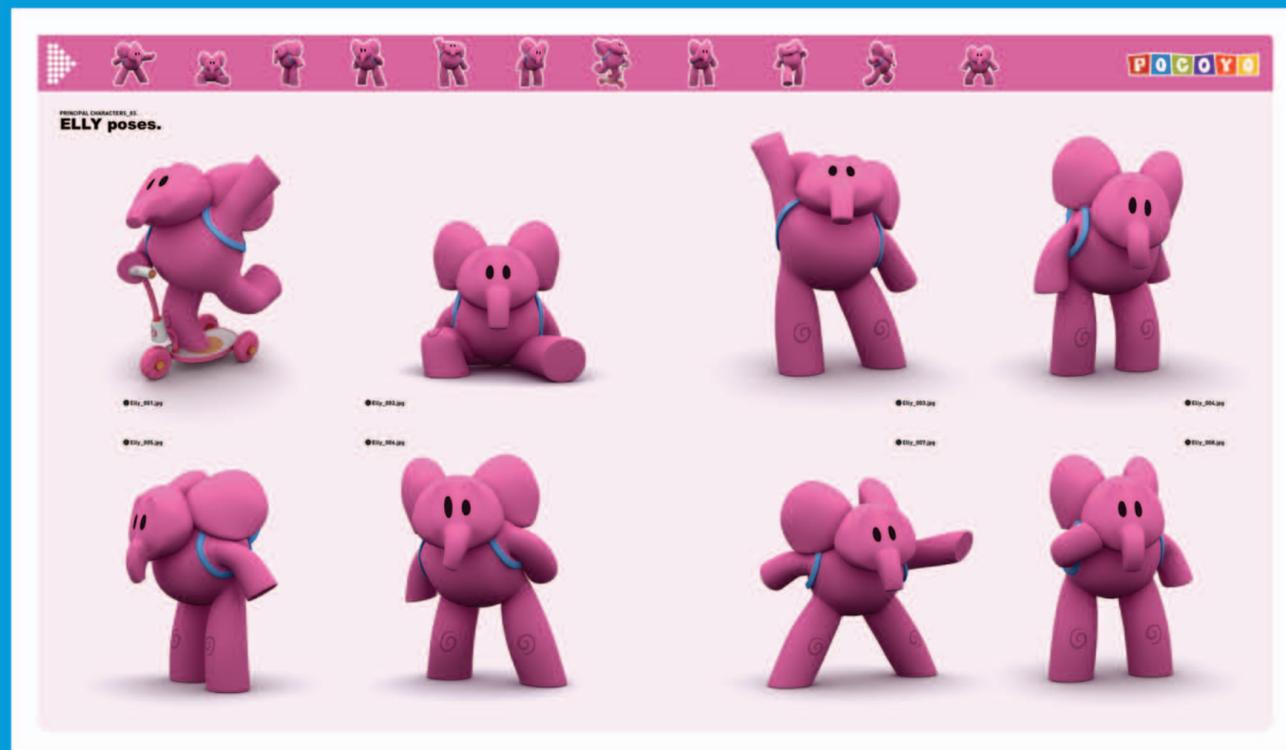
El libro de estilo realizado por waskman recoge las numerosas variantes de sus aplicaciones: diseño de producto, diseño gráfico, juguetes y muñecos, packaging, publicidad, etc. El libro tiene un acabado en goma para la sobrecubierta relacionado con el look del personaje, mostrando así su carácter infantil.

EL PROCESO

Proporcionamos los diseños necesarios para la aplicación comercial de Pocoyo en diferentes formatos comerciales: packaging, repeat patterns, tipografías, poses de los personajes, colores, etc.



- 1 > EVENTOS
- 2 > GRAFICAS
- 3 > INDUSTRIAL
- 4 > INSTALACIONES
- 5 > WEB
- 6 > VIDEO
- 7 > ARQUITECTURA





LA IDEA_

Proyecto de investigación sobre un mando a distancia para la empresa Sony y cuya aplicación última fuera la gestión de la televisión digital terrestre. Planteamientos acerca de la integración de los mandos remotos dentro de los espacios en los que se llevara a cabo su uso.

EL PROCESO_

Evitando las formas negras y cuadradas de los mandos convencionales y dotándole de una figura escultórica atractiva y práctica se conseguía duplicar su función. Su forma fue determinada para poder situar el mando en la unión entre el respaldo y el asiento del sofá y, de esta manera, poder localizarlo en todo momento.. También permitiría apoyar el producto cómodamente entre las piernas e interactuar con él.

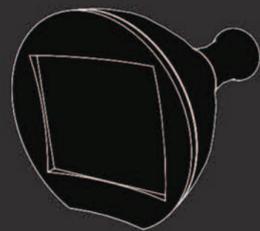
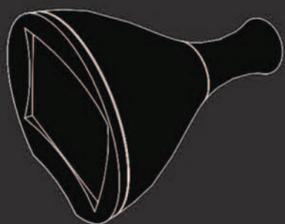
EL RESULTADO_

Sony TDT. Con un interface inteligente que permite adaptarse a distintos usuarios, todo el menú se controla mediante 4 botones situados junto a la pantalla. Posee un sistema de reconocimineto de voz y un sistema de aviso inteligente de agenda predictiva. En su interior alberga una pantalla de 5 pulgadas y cinco baterías AAA. .

En colaboración con: Cul de sac.



SI MCGIVER FUERA DISEÑADOR, QUERRÍA TRABAJAR EN WASKMAN. Laura Domingo.



LA IDEA_

La colaboración entre Álvaro Rey de waskman y José María Gimeno, con la intención de generar un diseño industrial de consumo, dió como fruto este prototipo de taburete sencillo, apilable y funcional. Algo que se tomaba como premisa para el diseño del mismo debía ser la posibilidad de utilizar de diferentes maneras este asiento sofisticado.

EL RESULTADO_

Diseñado para ser fabricado en plástico mediante rotomoldeado, el taburete responde a las necesidades de los consumidores de disponer de objetos mobiliarios reducidos y que sin embargo tuvieran la misma función que uno de gran tamaño. De esta manera el taburete proyectado cumple las prestaciones prácticas de un asiento junto a un carácter de objeto decorativo; algo que el diseño moderno busca en cada una de sus nuevas propuestas. Sin embargo, más allá del valor estético de este producto, hemos de observarlo como una respuesta también a la realidad actual de las viviendas: su tamaño reducido.

EL PROCESO_

Confiamos para su elaboración en un sistema que redujera cuantitativamente los gastos de producción. Un material como el plástico mediante el sistema de rotomoldeado nos permitía abaratar considerablemente el precio de las piezas. Se produciría en familias de diferentes colores y estaría destinado al consumo del público como elemento de regalo. Ni, había de servir para sentarse cómodamente a descansar a la vez que permitiera balancearse, lo que añadiría a su función práctica un carácter relajante.

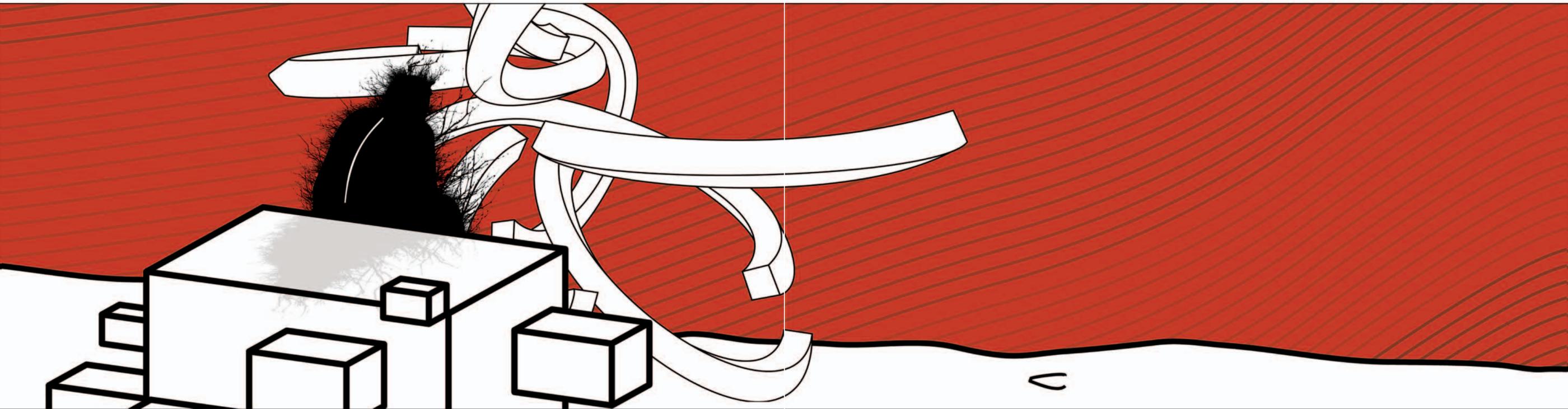
En colaboración con: Jose Maria Gimeno.



Sigur Ros

Ilustraciones para la edición en libro CD. LP (-).

1->	EVENTOS	
2->	GRAFICAS	
3->	INDUSTRIAL	
4->	INSTALACIONES	
5->	WEB	
6->	VIDEO	
7->	ARQUITECTURA	



LA IDEA_

Realización de una serie de ilustraciones para un capítulo del libro-disco del grupo islandés Sigur Ros. Las ilustraciones debían ser realizadas tomando como inspiración uno de los tracks del LP.

EL PROCESO_

A través de la Galería Moriarty realizamos un capítulo del libro-disco de Sigur Ros (-). En el mencionado libro cada track se utilizaba como inspiración para su tratamiento gráfico por varios artistas, correspondiendo a waskman el tema quinto del álbum.

EL RESULTADO_

Los panoramas sonoros de las composiciones de la banda islandesa, su aspecto musical hipersensible, junto a una flagrante actitud melancólica nos llevó a situar a un hombre ante la encrucijada del vacío, frente a laberintos de dudas y embutido en un cuerpo sensible a la más mínima vibración existente alrededor, dando como resultado final un tríptico desplegable.

**NO ES UN ASUNTO INTECTUAL NI MATERIAL,
SIMPLEMENTE ES UNA PARTE INTEGRAL DE
NUESTRO MODO DE VIDA, NECESARIO PARA
TODOS EN UNA SOCIEDAD CIVILIZADA.**

Lazlo Moholy-Nagy.



Mapfre

Desarrollo gráfico y vídeo_Promocional.

- 1-> EVENTOS
- 2-> GRAFICAS
- 3-> INDUSTRIAL
- 4-> INSTALACIONES
- 5-> WEB
- 6-> VIDEO
- 7-> ARQUITECTURA



LA IDEA

Producción y realización, junto con Cool Lines, de vídeo corporativo para la empresa aseguradora. Bajo el condicionamiento de unos textos predefinidos debíamos narrar visualmente una memoria que Mapfre entrega a sus empleados. El vídeo tenía carácter nacional y debía reunir en un corto espacio de tiempo una importante cantidad de información.

EL PROCESO

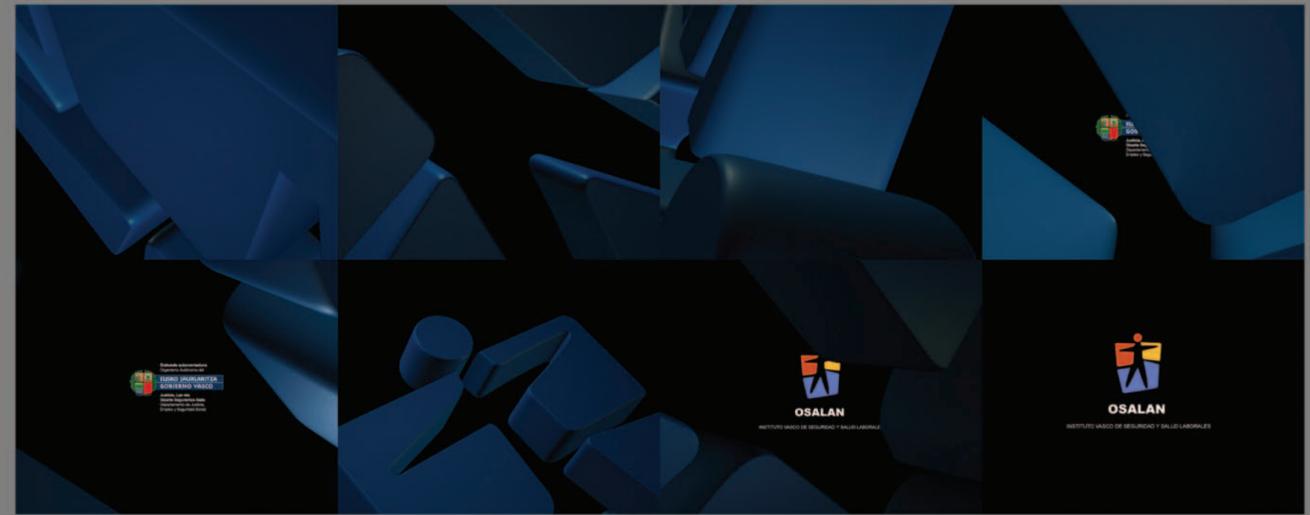
Una de las herramientas visuales por las que waskman se deja seducir con mayor implicación son los Motion Graphics o animaciones de gráficos. Por ello, nos decantamos por este formato a la hora de narrar, con pequeños spots enlazados, los diferentes capítulos de la actividad de los empleados de Mapfre. Estos spots estarían producidos tanto sobre imágenes estáticas o pequeñas tomas como sobre gráficos puros.

EL RESULTADO

La celebración de la venta de seguros y la conmemoración corporativa de la entidad nos sirvió para poner en práctica en formato de vídeo un guión basado en la animación de gráficos e imágenes estáticas. El resultado fue un clip basado en imágenes surreales y pertenecientes a los sueños, que conseguía mantener gran dinamismo narrativo.

“EN ESTA INDUSTRIA, TODOS SABEMOS QUE DETRÁS DE UN BUEN GUIONISTA HAY SIEMPRE UNA GRAN MUJER, Y QUE DETRAS DE ESTA, ESTA SU ESPOSA.”

Groucho Marx



Osalan

Protocolo de Evacuación_Edificio Kursaal.

- 1-> EVENTOS
- 2-> GRAFICAS
- 3-> INDUSTRIAL
- 4-> INSTALACIONES
- 5-> WEB
- 6-> VIDEO
- 7-> ARQUITECTURA

LA IDEA

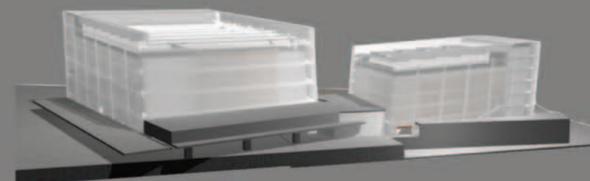
El Instituto Vasco de Seguridad y Salud Laboral nos encargó la realización de un vídeo descriptivo del protocolo de evacuación de las salas ubicadas en el edificio de congresos Kursaal de Donostia-San Sebastián. Una recepción dinámica de las directrices de Osalan en formato tridimensional.

EL PROCESO

Una evacuación de emergencia, un desalojo de un espacio público, pueden resultar con demasiada facilidad caótico y peligroso. En todo momento pretendimos realizar un vídeo que mostrara con tranquilidad y confianza las rutas de seguridad. Este vídeo se mostraría en una serie de monitores que tendrían informado al público en estos casos excepcionales.

EL RESULTADO

Mediante gráficos animados en 3D, mostrábamos las rutas a seguir por los usuarios del edificio en caso de evacuación. Unas flechas fácilmente reconocibles indicaban las salidas de emergencia más próximas y el sentido de la marcha del público, dándole especial importancia a la fluidez y movilidad con la que las personas debían abandonar las salas y el edificio.





CLIENTES:

Sony, Wester Union, Philips, Ufesa, Sonar, Telefónica móviles, Euskaltel, Gpd, Ki Networks, Nintendo, Sega Co. Cool Lines, Schweppes, Junkers, CiberArt Bilbao, Ricardo Davis & Asociados, ABR+ arquitectos, Zinkia, Roche, Levi's, Advance Music, Endesa, 3M, Profesional Design, Octógono arquitectura interior, Motorola, Nokia, Mapfre, Draft, Kerastase, Futura 3, Momentum, Hidrocantábrico, Kursaal San Sebastian, Museo Guggenheim Bilbao, Ministerio Asuntos Exteriores, Universidad del País Vasco, Centro Cultural Conde Duque, MediaLab Madrid, Ayuntamiento de Madrid, Ayuntamiento de San Sebastian, Ayuntamiento de Bilbao, Gobierno Vasco, Osalan, Instituto Tecnológico de Energías Renovables...

RESUMEN DE CONFERENCIAS IMPARTIDAS POR WASKMAN

Creadores Multimedia, Universidad Castilla la Mancha (Cuenca)
Reactive Spaces, Instituto Europeo de design (Madrid)
Comunicacion digital, Cursos de doctorado Universidad del País Vasco
Proyecto audiovisual en proceso, Universidad del País Vasco
Superación del multimedia a 72 ppp > espacios multimedia, Kunsthal (Irun)
El diseño como arte de mentirijillas, Universidad de Huelva
Espacios reactivos actuales, Centro Conde Duque (Madrid)
Del diseño al arte de mentirijillas, Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá
waskman > arte o diseño, Universidad Javeriana (Bogotá)
Herramientas multimedia, Universidad Javeriana (Bogotá)
El parque urbano > un oasis, Universidad Nacional de Bogotá (Colombia)
Espacios Reactivos, Universidad Alcalá de Henares, Facultad de Arquitectura
Instalaciones multimedia, Biblioteca Nacional de Bogotá
Del objeto a la interactividad, Escuela Técnica de Diseño (Montevideo)
waskman > arte o diseño, Instituto Cervantes (Montevideo)
Waskman, proyectos, Universidad Europea de Madrid
Del diseño al arte de mentirijillas, CiberArt (Bilbao)
Nuevo diseño Español, Escuela de Oviedo
Interfaz, del hacha de silex al cibor, Artronica (Bogota)
Visceras: Waskman insite, Kunsthal (Irun)

EXHIBICIONES DONDE HA EXPUESTO

Feria internacional del mueble de Valencia, mención de honor 97, 98 y 99
Feria internacional del mueble de Murcia, 1998
Primavera del diseño, Barcelona (1999)
International shoe fair de Düsseldorf, Alemania (1999)
Feria internacional del calzado de Madrid, España (1999)
International shoe fair de Miami, EE.UU. (1999)
Situaciones, Cuenca (2002)
The Show, Londres (2001)
Interface Humano, Madrid (2003)
Proyecta, Bogotá, México DF, Costa Rica, La Habana, Miami, Lima, Santiago, Buenos Aires, Rosario y Montevideo (2002-2004)
Observatorio Orbital de lo Humano, Gijón (2004)
Artrónica, Bogota (2004)
Sonar, Barcelona (2004)

RESUMEN DE CURSOS IMPARTIDOS POR WASKMAN

Herramientas gráficas, Universidad Carolina Herrera (Valencia)
Imagen y comunicación digital, DZ Centro de Diseño (Bilbao)
Interfaces, Instituto Europeo de Diseño (Madrid)
Espacios multimedia, Cursoa de doctorado Universidad de Huelva
Superación del objeto físico > sistemas multimedia, Universidad Nacional de Colombia (Bogotá)
Entornos digitales en la comunicación, DZ Centro de Diseño (Bilbao)
Espacios reactivos, Estudios waskman (Madrid)
Transformaciones y mutaciones Urbanas, Universidad Javeriana (Bogotá)
Interfaces y espacios reactivos, MediaLab (Madrid)
Diseño de Interfaces, Master Postgrado Universidad de Deusto (Bilbao)
Paisajismo Urbano, Universidad javeriana (Bogotá)
El objeto como interface, Cursos de doctorado Universidad de Cuenca
Diseñar el no-objeto, Instituto Cervantes (Montevideo)
Interface físico como bricolage, Universidad Europea de Madrid(Madrid)
Diseñas o piensas, Escuela Kunstal (Irun)
Comunicación digital, DZ Centro de Diseño (Bilbao)
Creación de Interface físico, Universidad Europea de Madrid (Madrid)
Interface físico y la producción artística, Universidad de Pontevedra (Galicia)
Interface objetual como elemento de creación, Universidad Javeriana & Artronica (Bogotá)
El video gráfico, nuevos creadores, Universidad Europea de Madrid (Madrid)
Arte y Electrónica, Universidad Europea de Madrid (Madrid)

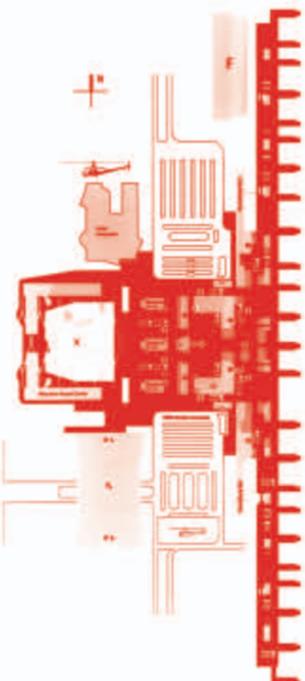
address



Madrid
C/ Madera 1_ BAJO A
CP: 28004 Madrid
Telephone: +(34) 91 5233712



Bilbao
C/ Loteria 2_ 3°C
CP: 48005 Bilbao
Telephone: +(34) 94 4163664



www.waskman.com

staff



waskman



DANIEL GUTIERREZ

Tripulación de cabina: Radiotransmisiones.
Algo que ocurra mientras la nave se encuentre en el aire no pasará desapercibido a sus oídos. El código Morse es demasiado sintético para él lo que le hace hablar desproporcionadamente. Le gusta estar lejos de tierra.
E_mail: danl@waskman.com

MARC SALLENT

Paseaje: Cuerpos especiales.
Capaz de infiltrarse como paracaidista tras las líneas del enemigo, pilotar un reactor o introducirse dentro de las tripas del avión y hacerlo funcionar cuando resulta necesario.
E_mail: Marc@waskman.com

DIEGO REY

Tripulación de cabina: Piloto.
No sube a un aeroplano sin su paracaídas. Acostumbrado a las misiones de vuelo arriesgadas sabe lo importante que es la seguridad de la tripulación. De igual forma y con firmeza maneja los mandos.
E_mail: diego@waskman.com

ALVARO REY

Tripulación de cabina: Piloto.
También conocido por Comodoro Rey cuando se encuentra en vuelo, coordina las operaciones en el aire de la aeronave.
E_mail: alvaro@waskman.com

PAUL GONZALEZ

Tripulación: Artillero.
Letal en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo, el circo aéreo no sería lo mismo sin el acierto de su disparos.
E_mail: Paul@waskman.com

DAVID MARCO

Tripulación: Artillero.
El número de objetivos abatidos por él es la envidia de otras tripulaciones. Son legendarias sus dotes en misiones de alta peligrosidad y eficacia a más de 8.000 pies de altitud.
E_mail: david@waskman.com

ALEX CAPARRROS

Tripulación: Paracaidista.
No hay misión que atemorice a este experto comando currido en el fragor de mil batallas. Si es necesaria su participación, antes de que se lo ordene, ya ha saltado de la aeronave.
E_mail: kapa@waskman.com



emergency
+(34) 636 541 465

