

Use Design As A Critical Tool



MEG MARTORELL
Proyecto III Elisava

Rethinking Society It's A Need

INDICE

- 0.1 - Que es un souvenir
- 0.2 - Que objetos me representan
- 0.3 - 5 diseños que representen a 5 diseñadores
- 0.4 - Mis 6 objetos
- 0.5 - Explicación de mi souvenir
- 0.6 - Prototipo final
- 0.7 - Fotos finales

01. ¿Que es un souvenir?

_Un Souvenir es un objeto que permite guardar de forma física, una memoria de un momento en concreto, para quien le pertenece.

01



Logo - Juegos olímpicos
_ Pierre de Coubertin

02



1935 - Stool 60
_ Alvar Aalto, Artek

03



Cartoon - Los Simpsons
_ Matt Groening

02._5 Objetos que representan a 5 diseñadores.



1967 - Silla Panton
_ Verner Panton

04

05



1956 - ¿Pero qué hace a los hogares de hoy tan diferentes?
_ Richard Hamilton



03._ Objetos que me representan.

Esta caja es como un cofre de recuerdos, a lo largo de los años he ido guardando pequeños objetos y con ellos sus memorias.

Esta pusera me la regalaron mis mejores amigos en sexto de primaria Ale y Gerard como regalo de despedida ya que me cambiaba de colegio.

Esta mini herradura es de la fira d'indians de begur donde hay un puestecito que te hace una al momento y grabando tu nombre en ella.

Es la chapa de mi perro, se le rompio y la guarde únicamente por su valor sentimental.

Este huevo es un recuerdo de mi primer viaje en avión, en cuarto de primaria, me lo encontre en el suelo del aeropuerto antes de coger el avión y pensé que no quizas me traia algo de suerte, pues estaba un poco nerviosa al ser mi primer viaje.

VI objects

Ø1. CARAMELO

El caramelo representa lo dulce y lo suave, la inocencia y la infancia, basicamente busque en la representación del calamero en si lo opuesto.

Lo recto, cristalizado, y con sensación de que te puede cortar.



Ø2. TAZA

Repensando el concepto "taza", en cuanto pensamos en este objeto de me vienen rápidamente dos conceptos a la cabeza, contener y el asa. Así como función principal contiene líquidos, ¿pero que es lo que la diferencia del resto de contenedores? El asa, esta sirve para evitar quemaduras.

Es por eso que como taza he diseñado un asa independiente, que permite dar los atributos a cualquier elemento contenedor en el que se pueda aplicar.
Y también sirve como tapa para evitar que las bebidas pierdan el calor.



Ø3. LLAVERO

Es sencillo, destaca y no pesa para mi opinión lo que debe ser un llavero, le he puesto el color rojo ya que es el que me define dentro de mi familia, en mi casa siempre hemos sido cinco, y cada uno a tenido desde siempre un color asignado, no por confusión pero, reflexionando ahora, supongo que más por mis dos hermanos y yo, nos permitía diferenciarnos y tener cada uno su identidad más marcada.



Ø4. AMULETO

Hay el dicho que dice que si se te cruza un gato negro da mala suerte, pues bien, en mi familia es todo lo contrario, los gatos negros significan buena suerte. Según me contó mi madre que le contó su abuela, después de que finalizase la guerra civil, su abuelo no llegaba a casa y no sabían nada de él. Su abuela iba paseando por la calle y se le cruzó un gato negro, si eres consciente del famoso dicho es más que obvio lo que se le pasó por la cabeza. Esa misma tarde el marido de mi bisabuela regresó.

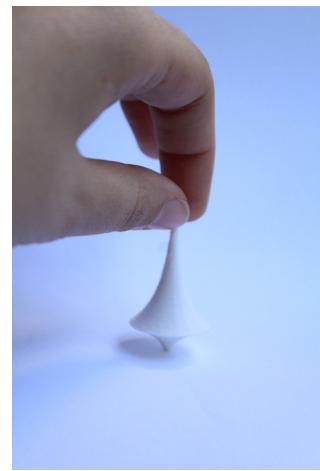
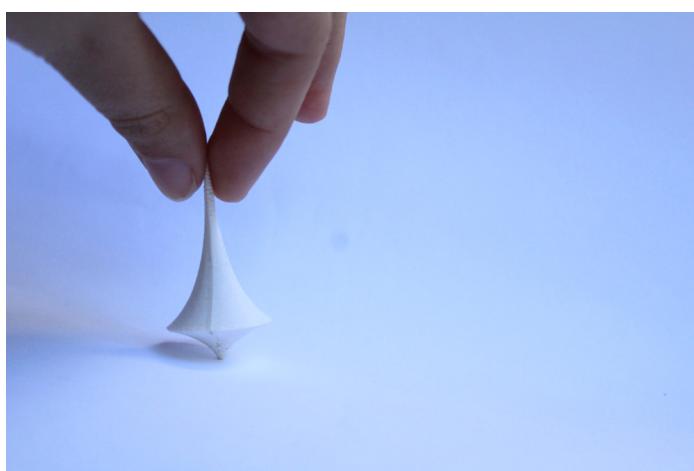
Y esa es la razón del misterioso presagio del gato negro en mi familia.



Ø5. PEONZA

La razón de esta peonza es puramente estética y práctica, este diseño me pareció delicado, simple y bonito. A demás quería refrescar el proceso de impresión 3D por si me hiciera falta usarlo en cualquier otro tramo del proyecto del souvenir.

Es totalmente funcional, gracias a la distribución de los pesos y las fuerzas en su diseño.



// CAMISETA DE MUDANZAS //

Materiales: Papel de burbujas usado para embalajes, cosido con un fino hilo de coser rojo para destacar sus costuras, con 8 bolsillos por la parte de delante y 6 por detrás, de diversas medidas.



Este significado prevalece en la que he realizado durante estos meses. Con ello he querido representar reduciendo mis "cosas" y manteniendo lo más importante, cargandolo con elementos materiales o intangibles.

06. T - SHIRT



Souvenir

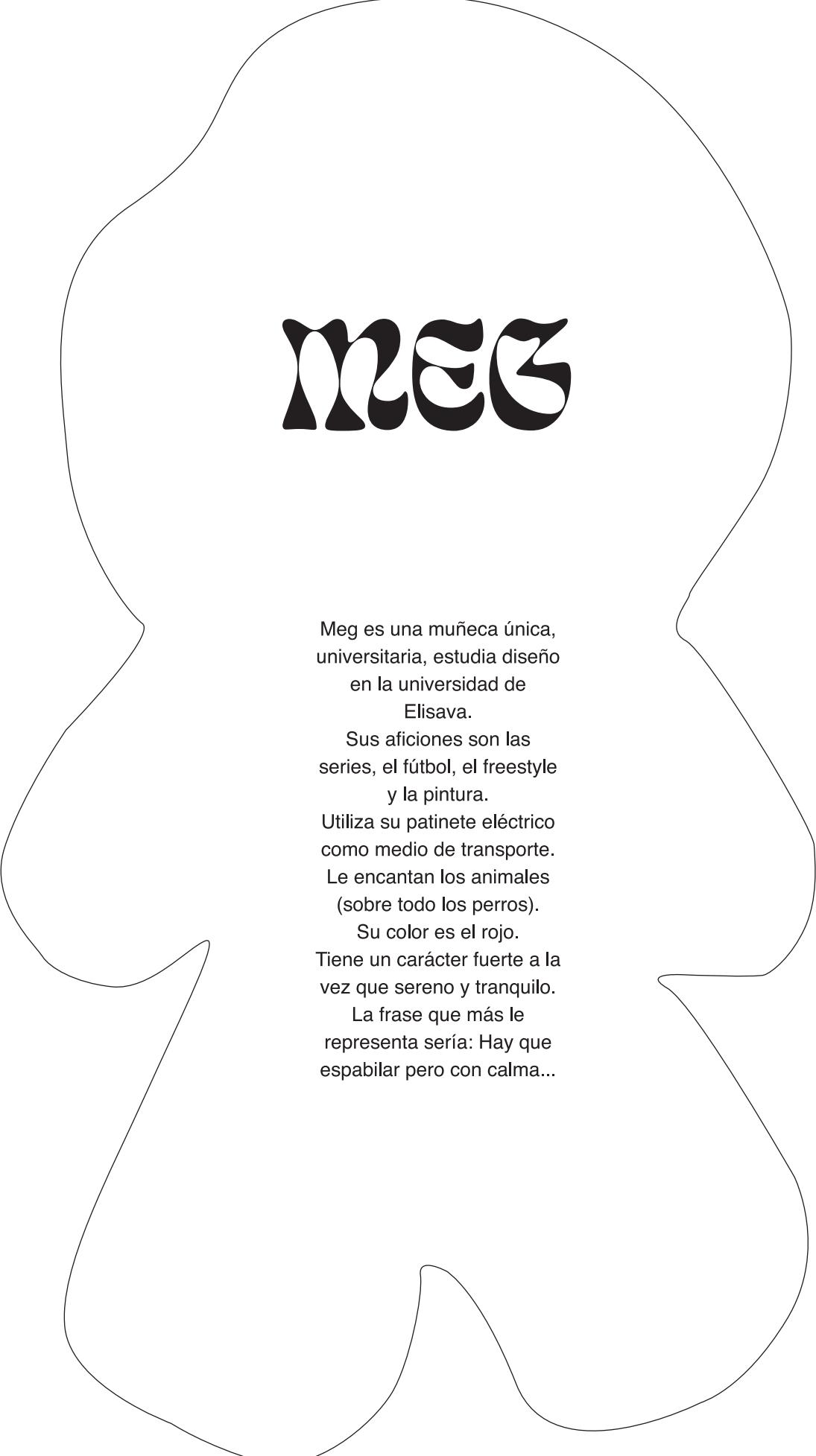
The project purpose it's to remember ourselfes not to become the product, one of the reasons I ended up through this road its because i couldn't define myself in a souvenir, or even with a group of souvenirs, i don't thik anyone can actually.

That's why I decided to focus on this point of view with a sarcastic perspective reflected on a literal product.

I ended up finding some interesting conclusions. Pretending it's okay to expose ourselfs unless it actually identifies us and reveals directly who we are.

But we don't really care giving away little peaces of us in order to succed.





MEG

Meg es una muñeca única,
universitaria, estudia diseño
en la universidad de
Elisava.

Sus aficiones son las
series, el fútbol, el freestyle
y la pintura.

Utiliza su patinete eléctrico
como medio de transporte.
Le encantan los animales
(sobre todo los perros).

Su color es el rojo.
Tiene un carácter fuerte a la
vez que sereno y tranquilo.
La frase que más le
representa sería: Hay que
espabilas pero con calma...



MEG

Meg es una muchacha grande, amable, de pelo largo, que estudia en la universidad de Elheva.

Sus aficiones son los deportes, el fútbol, el tenis y la pintura.

Utiliza su patinete al ser el medio de transporte que evitan los animales salvajes todo los días.

Tiene un gato llamado Max.

La fruta que más le gusta es la manzana. Hoy compró una para su mamá.





Mig es una red de
universitarios, científicos y
en la universidad.
Ellas
sus actividades están en
series, en libros o
en artículos.
Pero también
tienen sus
series de
lecturas
que consisten en
seguir una
serie de
lecturas que
se realizan
en un
periodo de
tiempo.

Las lecturas
que se realizan
en un
periodo de
tiempo.

 Generalitat de Catalunya
Consell Interuniversitari de Catalunya
Oficina d'Accés a la Universitat
PAU - (Juny 2019)
Universitat de Barcelona
TRIBUNAL - 401039 - Barcelona
ALUMNE MARTORELL
ORTUÑO
M^ª EUGENIA
DNI/NIE/Passaport - 23890425A
CENTRE - ESCOLA PIA DE NOSTRA SENYORA

LL. CATALANA

LL. CASTELLANA

ANGLÈS

HISTÒRIA

DIBUIX ARTÍSTIC(F.Esp.)

DISSENY(F.Esp.)

FONAM.ARTS





hi, i'm Meg and this is me.



06. 05. 2022



The project purpose it's to remember ourselfes not to become the product, one of the reasons I ended up through this road its because I couldn't define myself in a souvenir, or even with a group of souvenirs, I don't thik anyone can actually.

That's why I decided to focus on this point of view with a sarcastic perspective reflected on a literal product.

I ended up finding some interesting conclusions.
Pretending it's okay to expose ourselfs unless it actually identifies us and reveals directly who we are.

But we don't really care giving away little peaces of us in order to succed.



SOUVENIR

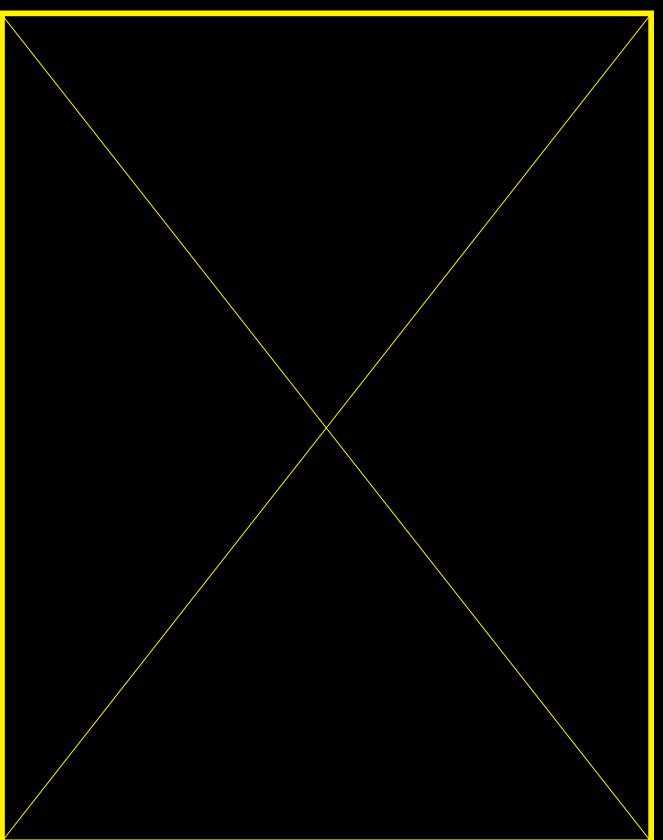
SOUVENIR

SOUVENIR

SOUVENIR

SOUVENIR

SOUVENIR





Meg

Meg es una muñeca única,
universitaria, estudia diseño
en la universidad de
Elisava.

Sus aficiones son las
series, el fútbol, el freestyle
y la pintura.
Utiliza su patinete eléctrico
como medio de transporte.
Le encantan los animales
(sobre todo los perros).

Su color es el rojo.
Tiene un carácter fuerte a la
vez que sereno y tranquilo.
La frase que más le
representa sería: Hay que
espabilar pero con calma...