

EXPLORANDO PEQUEÑOS UNIVERSOS







EXPLORANDO PEQUEÑOS UNIVERSOS

o de cómo una idea puede acabar en espacio comercial

EXPOSICIÓN

Autores: Miguel Ángel Zamora, Lía Aranda Rodríguez, Isaac Arroyo, Diego Arteaga, Marina Barrio Glorieux, Victoria Botella Iglesias, Penelope Company Rincón, María Cortés, Marta Fernández Pérez, Verónica Ferrer, Raquel Gallardo Cuenca, Elena García Abadillo-Valencia, Alba González, Alicia González Martínez, Claudia Hernández Rodríguez, Génesis Jiménez de la Cruz, Adriana Llácer Reig, Flora Marí, Andrea Martínez Anierte, Pablo Martínez Castro, Nuria Martínez Mila, Sara Menéndez Henares, Alejandro Mirete, Raquel Mora Gómez, Myriam Navarro Puchaes, Ainoa Navarro Watanabe, Mario Pastor Crespo, Lucía Ramé, Paula Reig Garijo, Kevin Rodríguez, Barbara Salazar, Alba San Martín León, Briza Sanchez, Aarón Sánchez, Almudena Sánchez, Paula Sánchez Mula, Jorge Sánchez Ortega, Laura Tomás, Karin Tuz Guevara, Ángela Valdegrama Jiménez, Alba Velasco, Manuela Vélez Marin, Andrea Victorio Rebollo, Aurea Zeccoli, Leo.

Lugar: BiblioLabCreativo. Facultad de Bellas Artes de Altea. UMH

Fechas: Del 30 de Mayo al 28 de Junio

Comisaria: Imma Mengual

CATÁLOGO

Diseño editorial y maquetación: Pablo Martínez Castro

Portada y Contraportada: Aaron Sixto Sánchez Carnero

Correcciones y revisión de textos: Andrea Victorio Rebollo

Fotografías: Elena García Abadillo-Valencia

Video: José García Martínez

Primera Edición, 2024

ISBN: 978-84-09-63651-8

Todos los derechos reservados a los respectivos autores de las obras.

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida sin previo consentimiento escrito de los autores implicados.



EXPLORANDO PEQUEÑOS UNIVERSOS

O DE CÓMO UNA IDEA PUEDE
ACABAR EN ESPACIO COMERCIAL

INDICE

| | |
|--|-----|
| La visión y el espacio como detonantes de historias sencillas o complejas | 9 |
| Jam Session. Yurt mongol para el grupo <i>The Hu</i> | 10 |
| Jacquemus. Escaparate comercial | 14 |
| Urban Oasis. Parque cultural urbano | 18 |
| Totoro Park. Diseño de un parque temático | 22 |
| Cachirulo. Stand publicitario de cuadernillos de aprendizaje | 26 |
| Hermés. Pop up para una marca de moda | 30 |
| Panish Park. Evento para <i>Los Bridgerton</i> | 34 |
| Moonlight Runway. Pasarela en capilla abandonada | 38 |
| Fairy tail's Burguer. Foodtruck temática | 42 |
| Habitaciones de Ib. Diseño de escenario para un videojuego | 46 |
| Arte, Música, Vida. Diseño de un mercadillo de estudiantes de Bellas Artes | 50 |
| Dungeon Meshi. Promoción hostelera | 54 |
| Los constructores del aire. Homenaje a los libros | 58 |
| Spotify. Experimentación musical | 62 |
| League of Legends. Sala expositiva de curiosidades | 66 |
| Biblioteca fae. Ambiente de fantasía literaria | 70 |
| Evangelion. Escenario de una serie de animación | 74 |
| Castillo de la Princesa Chicle. Escenario de una serie de animación | 78 |
| The Last Of Us. Puerta de Alcalá | 82 |
| Aromaterapia. Un viaje hacia tu interior | 86 |
| Recreación Casas de la Victoria. Del libro 1984, de George Orwell | 90 |
| Los puzzles de Layton. Una habitación que es un juego | 94 |
| Las llanuras quebradas. Adaptación de <i>El archivo de las tormentas</i> | 98 |
| La tienda de las Gorras. Diseño de escaparate | 102 |
| Schweppes. Evento con influencers | 106 |
| The legend of Zelda. Diseño de escenario para videojuego | 110 |
| Bridgerton. Diseño de un espacio para una serie de televisión | 114 |
| Fairy Walkway. Pasarela de moda inspirada en el universo de campanilla | 118 |
| Silent Hill 2. Sala promocional videojuego | 122 |
| Los Simpson. Cafetería temática | 126 |
| Evil Magic Hotel. Suites temáticas inspiradas en los villanos clásicos de Disney | 130 |
| Érethas. La ciudad Errante. Ciudad a lomos de una criatura colosal fantástica | 134 |
| El Retro Campo. Habitación retrofuturista con exterior | 138 |
| La casa del Árbol. Escenario de una serie de animación | 142 |

La visión y el espacio como detonantes de historias sencillas o complejas.

Esto pretendo con esta exposición que muestra el trabajo de 34 alumnxs de la asignatura de “Formalización Espacial” con la que les situo en la tesitura de crear un proyecto comercial real o inventado, autoproyecto o para un cliente ficticio, hasta las últimas consecuencias.

Durante los cuatro meses que dura el cuatrimestre, pongo en sus manos herramientas teórico-prácticas que facilitan la introducción a profesiones donde la imagen de esos espacios comerciales toman un papel protagonista: desde la idea al desarrollo de un proyecto, su diseño, comunicación, etc.

Al finalizar el cuatrimestre, el/la estudiante ha adquirido los conocimientos precisos para proyectar objetos y espacios tridimensionales especialmente los tratan de la representación funcional de maquetas y proyectos aplicados tanto al ámbito artístico como al profesional, como se puede ver en esta exposición “Explorando pequeños universos” en el BiblioLab Creativo de Altea.

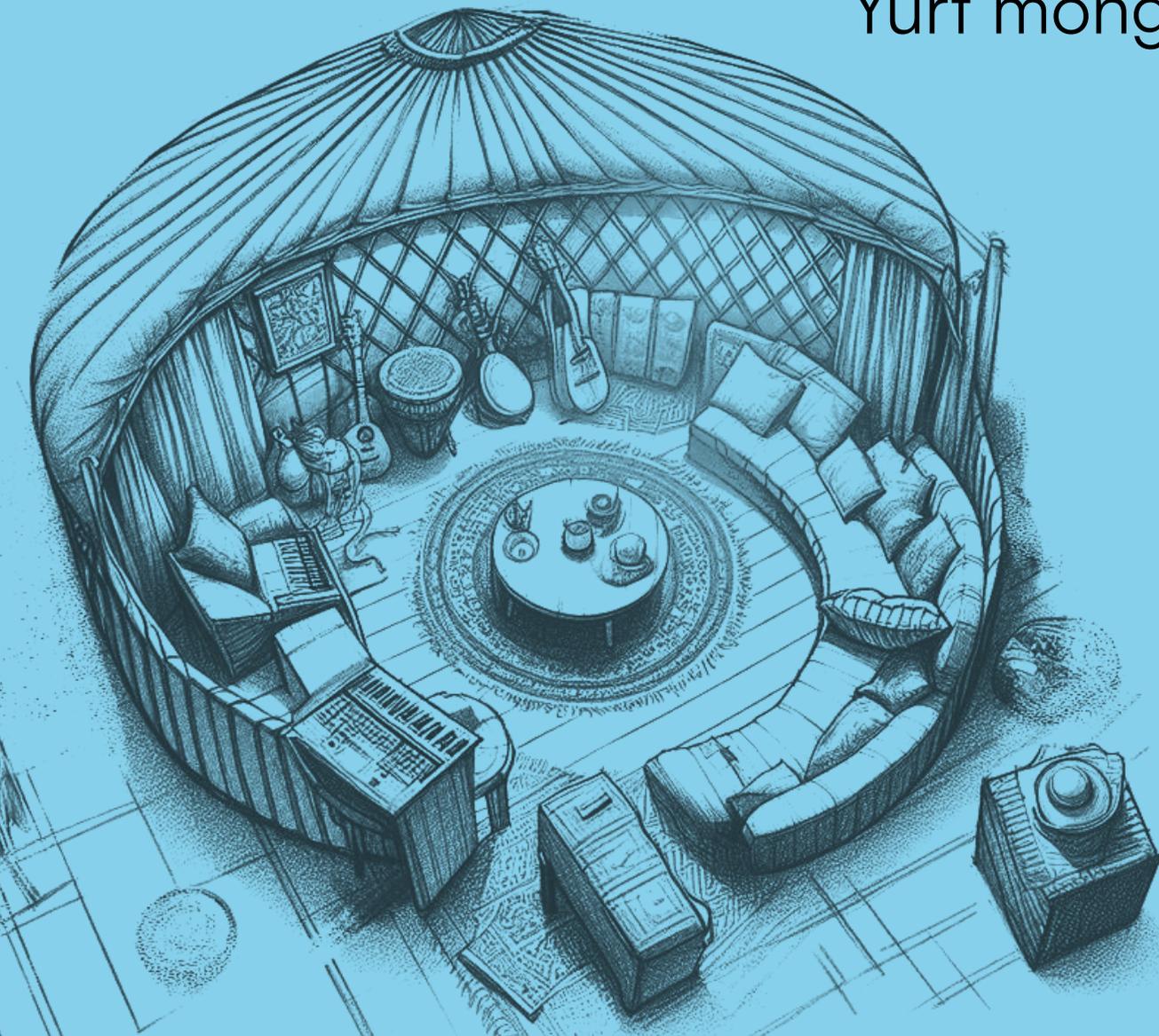
En los códigos QR que acompañan las cartelas junto a las maquetas, te puedes descargar el proyecto que han ideado en un ejercicio de compartirlo con el espectador que observa esos pequeños universos en miniatura.

¡Espero que disfrutes de la inmersión en esos espacios!

Imma Mengual
Comisaria de la exposición

JAM SESSION

Yurt mongol para el grupo The Hu



Ángela Valdegrama Jiménez
Karin Tuz Guevara
Miguel Ángel Zamora



Habitación de los “Yurt”, Studio Jam Session protagonizada por los músicos de la banda de rock mongola “The Hu”.

La habitación se trata de una vivienda utilizada por los nómadas en la estepa de Asia Oriental.

En ella se interpretarán las canciones “Black Thunder Parte 1 y 2”. Este concepto servirá para ofrecer a los fanáticos de la banda la oportunidad de disfrutar una versión más íntima y acústica de su música, rodeados de un entorno inmersivo que refleja la cultura y la tradición de Mongolia. Además, lo acompañará un espectáculo de luces, generando y enfatizando la atmósfera y la energía de la música.



Ángela Valdegrama Jiménez, Karin Tuz Guevara, Miguel Ángel Zamora
Jam Session

Cartón pluma, madera, tela, filamento PLA
50 x 60 x 25 cm

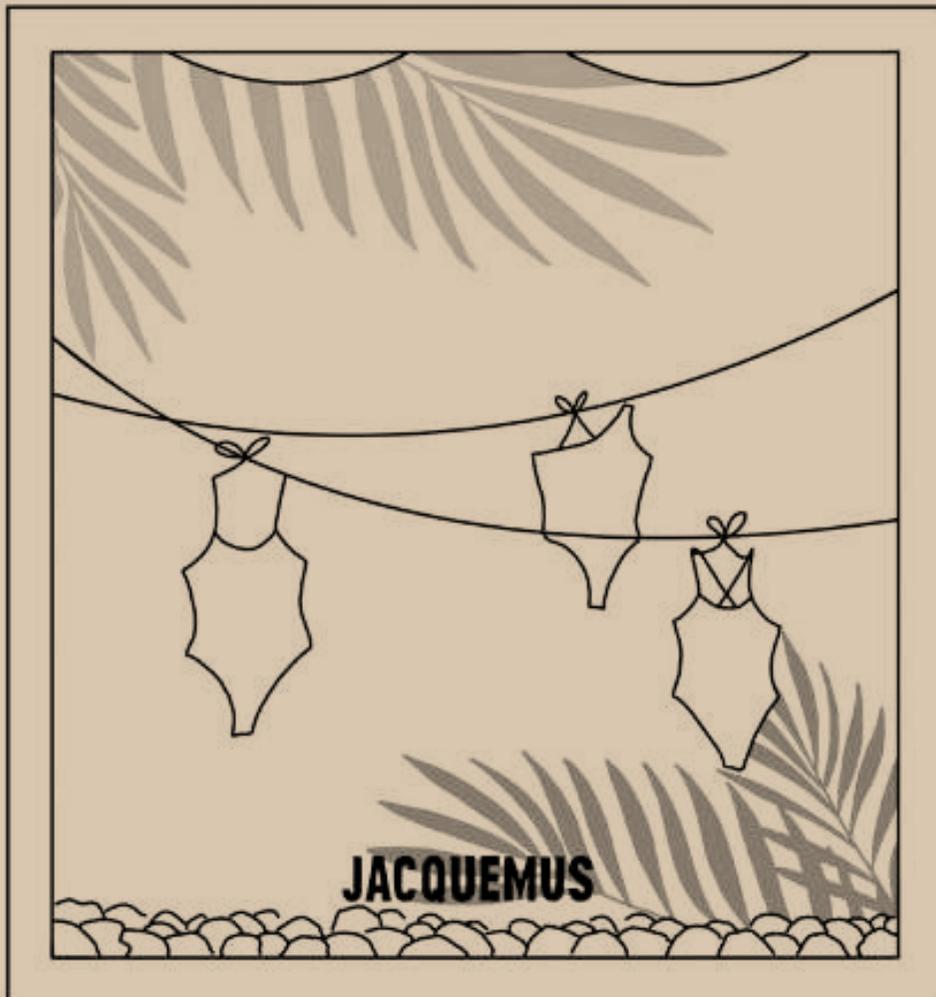
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1pRI7MpcUzH8ZxkUm_mGFCXskJgXPJOTU/view?usp=drive_link



JACQUEMUS

Escaparate comercial



Lía Aranda Rodríguez
Claudia Hernández Rodríguez



Este escaparate para la marca Jacquemus es un proceso que combina creatividad, diseño y planificación estratégica. Este tipo de maquetas se crean principalmente para visualizar y prever cómo se verá el escaparate en su fase final. Permiten experimentar con diferentes elementos, colores y disposiciones antes de la instalación real, asegurando que el diseño final sea atractivo y coherente con la imagen de marca de Jacquemus.

La maqueta incluirá miniaturas de productos, decoraciones y otros elementos que representen finalmente la visión del diseñador. Este proceso es crucial para identificar posibles mejoras y evitar errores costosos en la fase de ejecución.

Las maquetas de escaparate están dirigidas principalmente a los equipos internos de diseño y marketing de Jacquemus, así como a clientes importantes que pueden influir en decisiones clave.



Lía Aranda Rodríguez y Claudia Hernández Rodríguez

Jacquemus on the beach

Cartón, cartulina, acetato y cuerda

25 x 8 x 20 cm

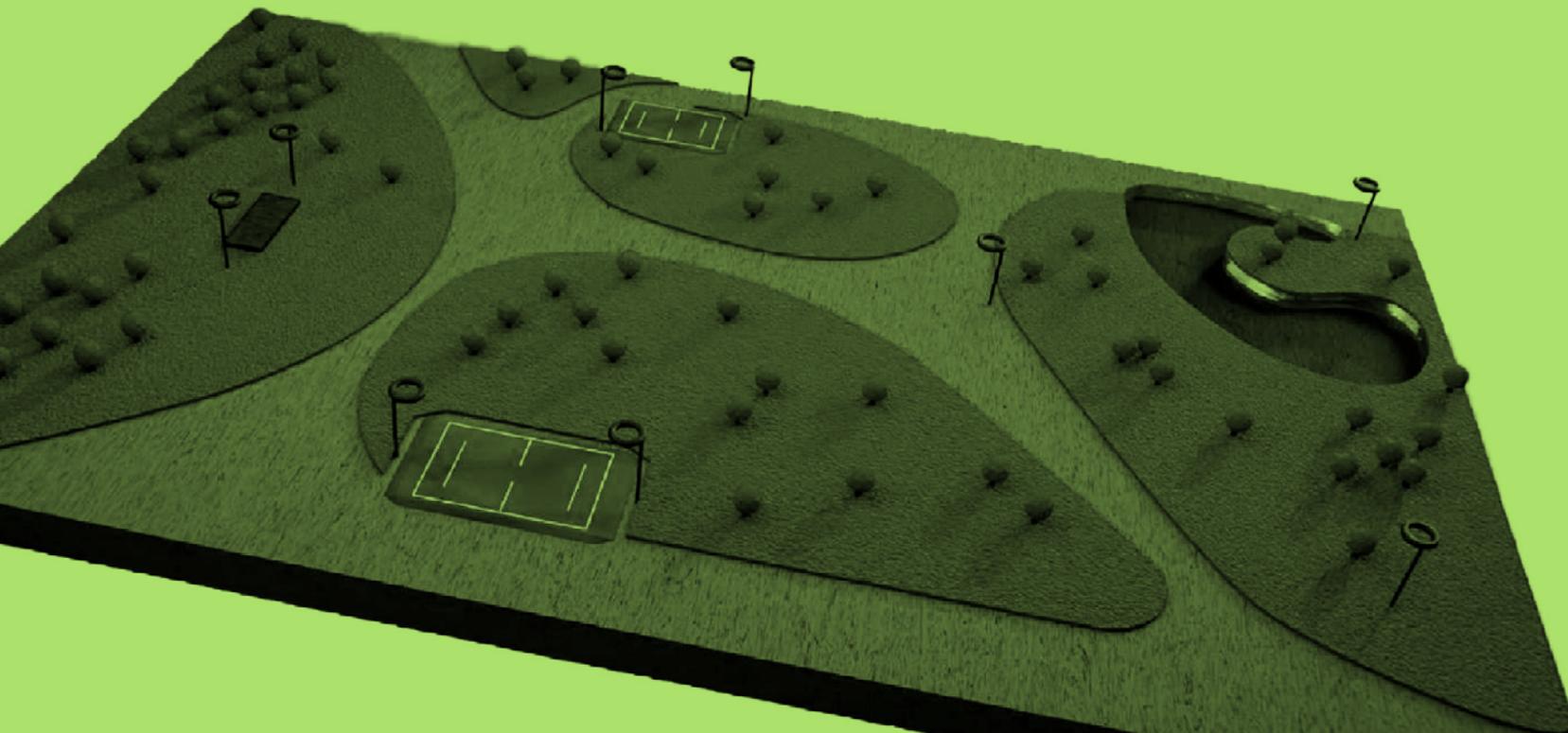
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1Q6vG96hKWit9qOBMtotBwSwnqSJZGT3z/view?usp=drive_link



URBAN OASIS

Parque cultural urbano



Isaac Arroyo
Diego Arteaga



Este parque cultural Urban Oasis para el municipio de Altea busca generar un espacio verde que sea un referente en la provincia.

Con la intención de crear una mezcla de diferentes actividades dentro de una zona segura y natural, así como fomentar el deporte, la cultura urbana y conseguir la unión de diferentes generaciones en un mismo espacio.



Isaac Arroyo y Diego Arteaga

Urban Oasis

Madera, tela, silicona, algodón, cartulina

45 x 75 x 10 cm

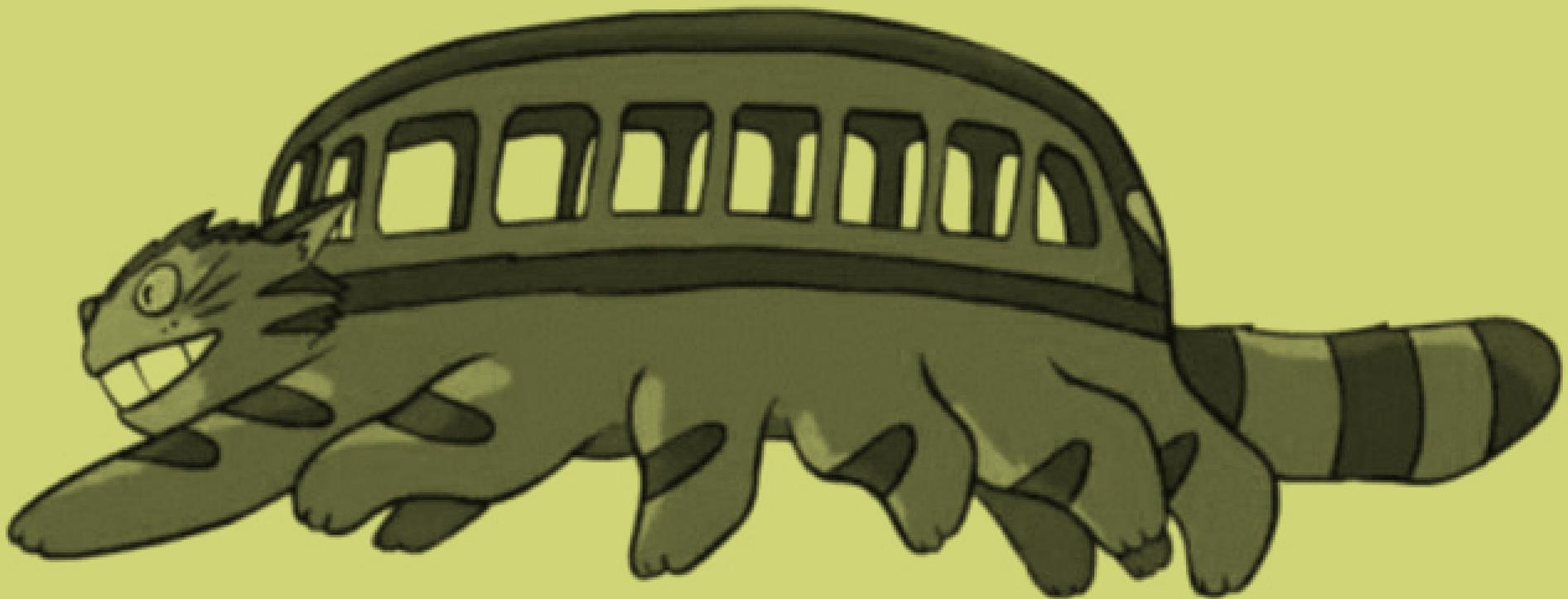
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1k_RO7QdAgKISZ3oOdAzdsX3-h-eUFIO0/view?usp=drive_link



TOTORO PARK

Diseño de un parque temático



Marina Barrio Glorieux



Este parque temático inspirado en la película *Mi Vecino Totoro* está compuesto por varios columpios y un puesto de comida. Por su carácter sencillo y colorido, está destinado principalmente para los jóvenes.

Es un área al aire libre que permite jugar a los niños con sus personajes favoritos de la película *Totoro*. Y para los adolescentes o adultos fanáticos es un buen lugar para relajarse y hacer fotos o simplemente disfrutar de un buen picnic.

Los personajes están esparcidos por la zona, ya sea al lado o en forma de atracción. También hay unas motas de polvo (que según la película representan espíritus que cuidan de casas abandonadas) escondidas por la zona. El objetivo es ir buscándolas para encontrarlas todas y al final llegar hasta Totoro.



Marina Barrio Glorieux

Totoro Park

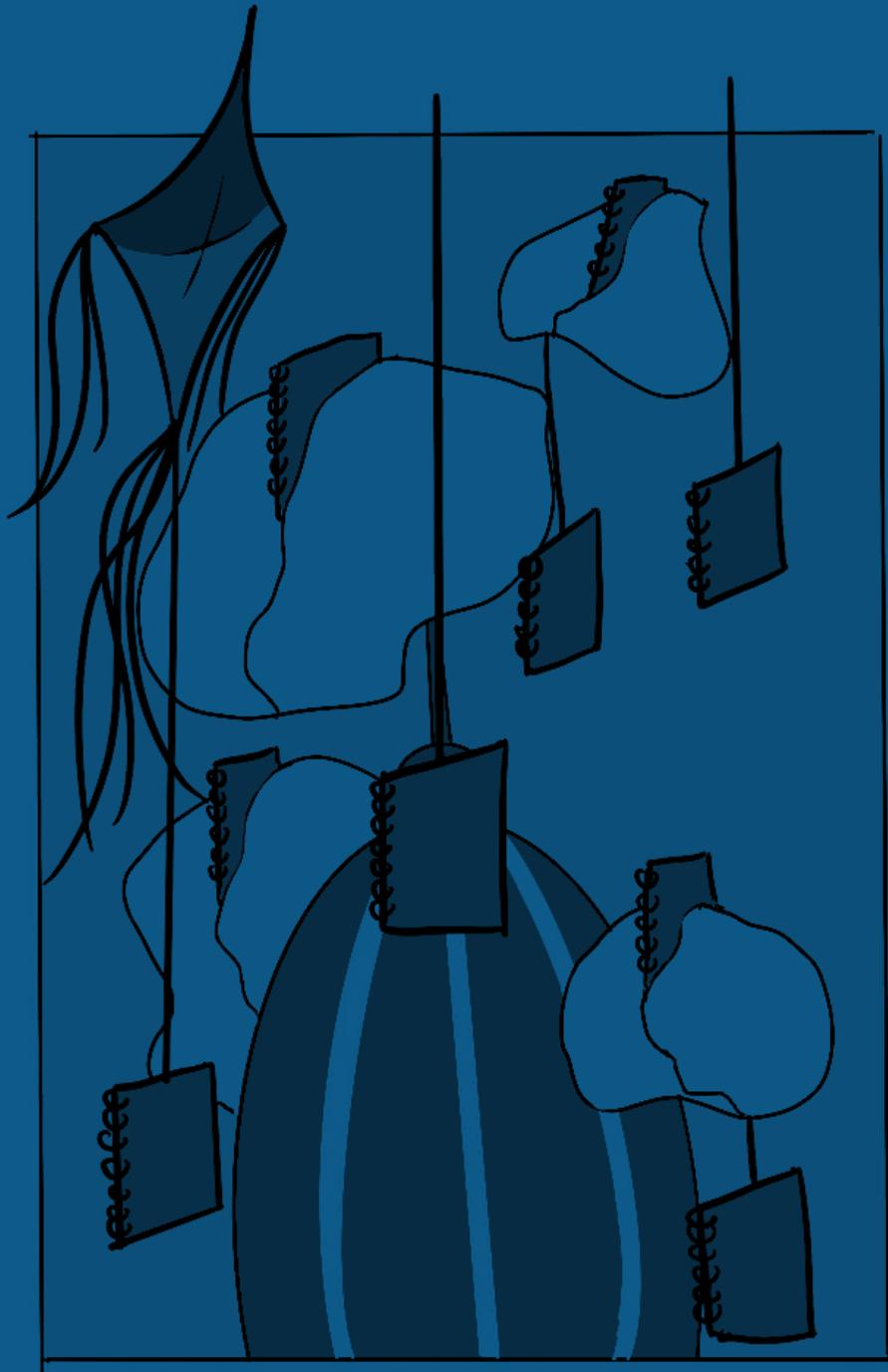
Madera, arcilla y pintura

100 x 100 x 30 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1GewsWtn9Z6npWVutN9xT4xbx_naKGYJL/view?usp=drive_link





CACHIRULO

Stand publicitario
de cuadernillos
de aprendizaje

Victoria Botella Iglesias



Este stand publicitario de Cachirulo, una marca de cuadernillos de aprendizaje, es creado para ayudar a los niños a conocer dónde viven mediante adivinanzas de una manera más interesante y entretenida a la vez que aprenden gramática y matemáticas.

Por experiencias propias de las creadoras de la maqueta, se sabe que, a los niños, los cuadernillos normales se les hacen muy pesados y acaban desconectando de ellos.

El stand estará hecho con materiales poco pesados y llamativos para captar la atención tanto de hijos como de padres. Estará situado en los escaparates de las papelerías más transitadas de Altea, de manera que lo vean las familias.



Victoria Botella Iglesias
Stand Cachirulo

Algodón, goma eva y madera
60 x 20 x 55 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1ZL5dQdpjH3aDhdJOw-swKRknn826HDDK/view?usp=drive_link

CACHIRULO





HERMÉS

Pop-up para una
marca de moda



Mediante un *pop up* para la marca Hermés se dará más visibilidad y se podrá conseguir que el cliente se acerque y quiera saber más acerca de la marca.

En este caso el cliente al que va dirigido sería la marca francesa de moda y complementos de alta gama, Hermés Paris. Por otro lado, el público objetivo sería sobre todo gente con un alto nivel adquisitivo, con gran interés por tener una fidelización con la firma.

Para lograr la idea, se creará un espacio de libre acceso, que se tratará de un habitáculo amplio, con una fachada que simulará la forma de un Birkin, uno de los bolsos más icónicos de Hermés. En el interior se podrán encontrar, justo al entrar, una mesa central con un expositor de pieles y una pared con baldas con más productos de la marca; en el lado izquierdo, cuatro peanas con los cuatro elementos más icónicos e importantes de la marca, un Birkin, un Kelly, unas sandalias Oran y un brazalete en H; en el lado derecho, una H gigante, que albergará la zona de photocall.

El Pop up está pensado para realizarse en una zona de gran afluencia, como en la plaza de Callao o en Las Rozas Village de Madrid.



Penélope Company Rincón *Hermés*

Papel, plástico, cartulina, cartón pluma, filamento PLA y metacrilato
45 x 40 x 55 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/7k9JEEAdNA7k9Bpu4WTFvK6v5y7fKJWt/view?usp=drive_link



Panish Park

Evento para *Los Bridgerton*



María Cortés



Panish Park, maqueta para la presentación de una nueva temporada de la serie de Netflix: *The Bridgerton*.

Consistirá en recrear un ambiente similar al que se muestra en la serie, para ello se escenificará un picnic al aire libre durante la mañana.

En el evento se servirá comida y bebida (tipo brunch) en carpas repartidas en los jardines del Panish Park, Surrey. Además, esta actividad incluirá un templete en el que se desarrollará una actuación por parte de una orquesta en directo.



María Cortés

Panish Park

Cartón pluma, corcho, cartón y papel

50 x 50 x 40 cm

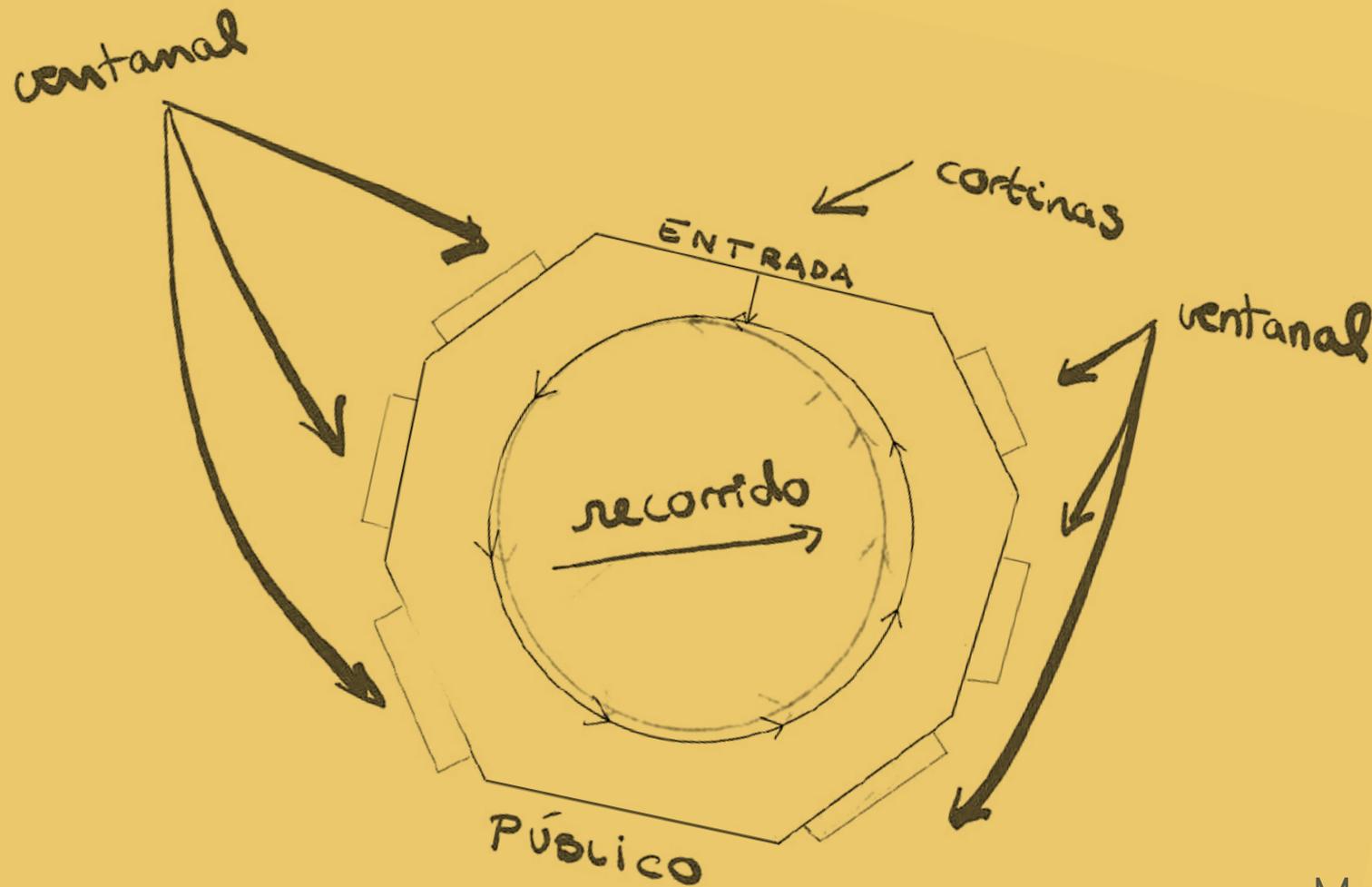
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1saxApwiVGa-nYgalLSTjoccB06B6EGm7/view?usp=drive_link



MOONLIGHT RUNWAY

Pasarela en capilla abandonada





Maqueta inspirada en la reciente pasarela de Maison Margiela bajo la dirección de John Galiano.

Esta obra fusiona la moda vanguardista con elementos de *Elden Ring* y *Los mundos de Coraline*, creando una atmósfera mágica y misteriosa.

La maqueta representa una pasarela en una capilla abandonada, evocando una sensación de historia olvidada y misterio. Busca transportar al espectador a un mundo donde lo antiguo y lo moderno se encuentran, mostrando la belleza en lo desgastado y lo inesperado.



Marta Fernández Pérez

Moonlight Runway

Madera, arcilla y césped

60 x 40 x 50 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1qUpaWGOFnuNBr5RwZWI3AeA4OOa9hbTP/view?usp=drive_link



FAIRY TAIL'S BURGUER

Foodtruck temática



Verónica Ferrer
Leo

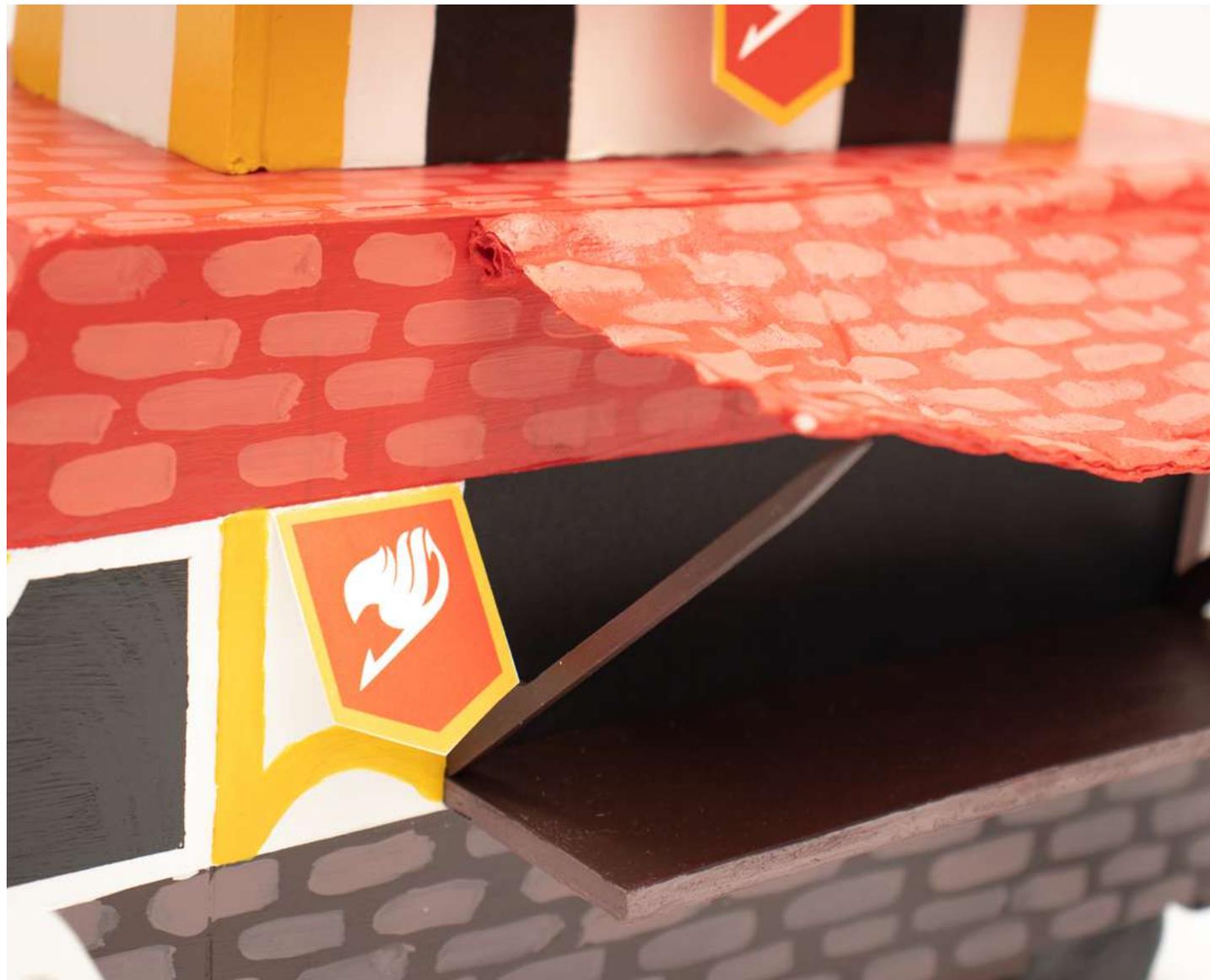


Decoración de puesto de comida con temática *Fairy Tail*.

Proyecto para presentar a los organizadores de la Japan Weekend para hacer una colaboración con la cadena de servicios de comida rápida *Frikis Sobre Ruedas*.

Buscan diseñadores encargados de la decoración de los puestos de comida con temáticas distintas (en nuestro caso, hamburguesería de *Fairy Tail*).

Se llevaría a cabo en la Japan Weekend Madrid de Septiembre de 2023 donde el público objetivo serían los participantes del evento facilitándoles comidas de todo tipo dentro del recinto.



Verónica Ferrer y Leo

Fairy tail's Burguer

Cartón pluma, arcilla y tela

40 x 30 x 30 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1XX1UgZahW9WT6j_QMdG2fTK7HkAgYgui/view?usp=drive_link



HABITACIONES DE IB

Diseño de escenario para un videojuego



Alba San Martín León
Raquel Gallardo Cuenca



“Mano derecha
de la novia
apenada”



Maqueta de una o varias habitaciones visitables del juego RPG indie de terror llamado *lb*, creado por Kouri.

Se quiere dar una visión más volumétrica de las habitaciones de este juego, que está hecho en 2D. Kouri nos ha contactado para hacer también este homenaje a su único juego hasta la fecha, que a pesar de no tener más proyectos conocidos, ha tomado mucha relevancia en el sector de los rpg.

Se van a escoger diversos elementos característicos de estas habitaciones, entre ellos, mobiliario, objetos clave, a los personajes principales y a algún que otro enemigo que se cruza en su camino a lo largo de la experiencia de juego.

Puesto que este tiene una estética oscura y tenebrosa, se busca plasmar este aura en la maqueta final.

Para hacer la base de la habitación se utilizará cartón pluma o madera. Para los elementos de la habitación se utilizarán pastas modelables como arcilla y plastilina, papel, cartón, acetatos, plásticos, telas, palos de helado y pintura acrílica.



Alba San Martín León y Raquel Gallardo Cuenca
Habitaciones de lb

Cartón pluma, filamento PLA, tela y madera
25 x 42 x 30 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1MjB8YiGCbQ90qi-gm3oUWdz1RCHUWDC6/view?usp=drive_link



"Pareja"



"Mano derecha de la niña asesinada"



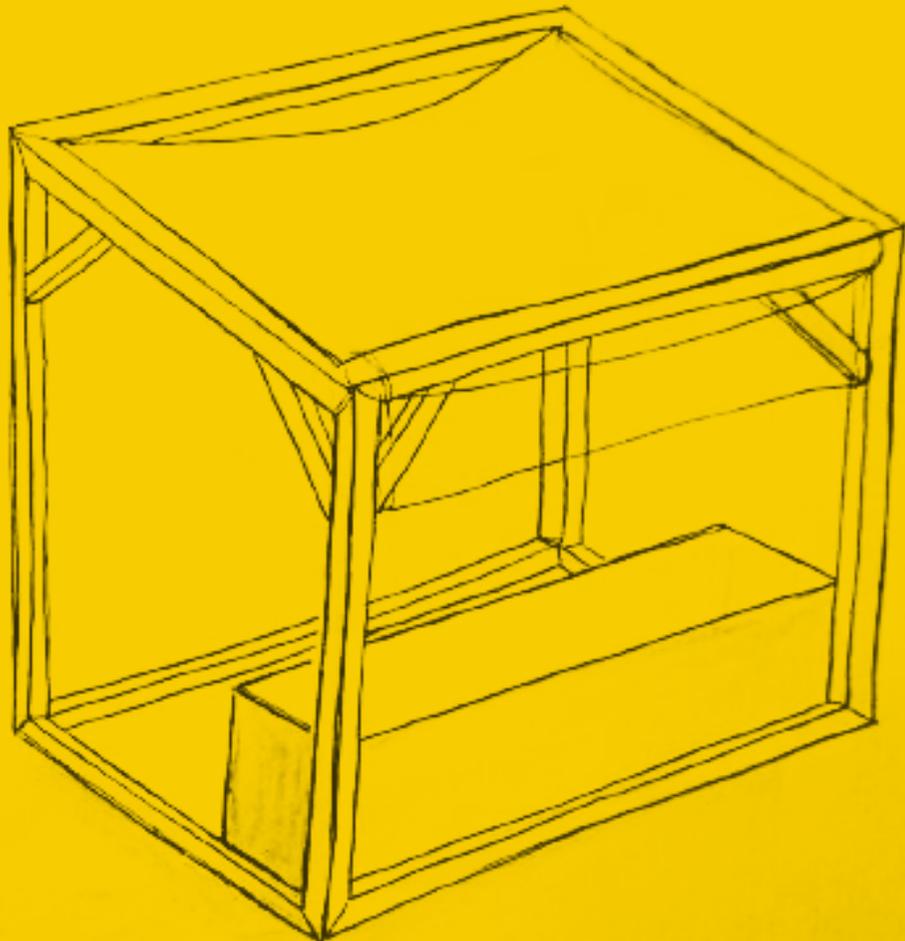
¡¿Eh?! ¿La pareja de este cuadro son tu padre y tu madre?



"Mano izquierda de la niña asesinada"

ARTE, MÚSICA, VIDA

Diseño de un mercadillo de
estudiantes de Bellas Artes



Elena García Abadillo-Valencia
Pablo Martínez Castro

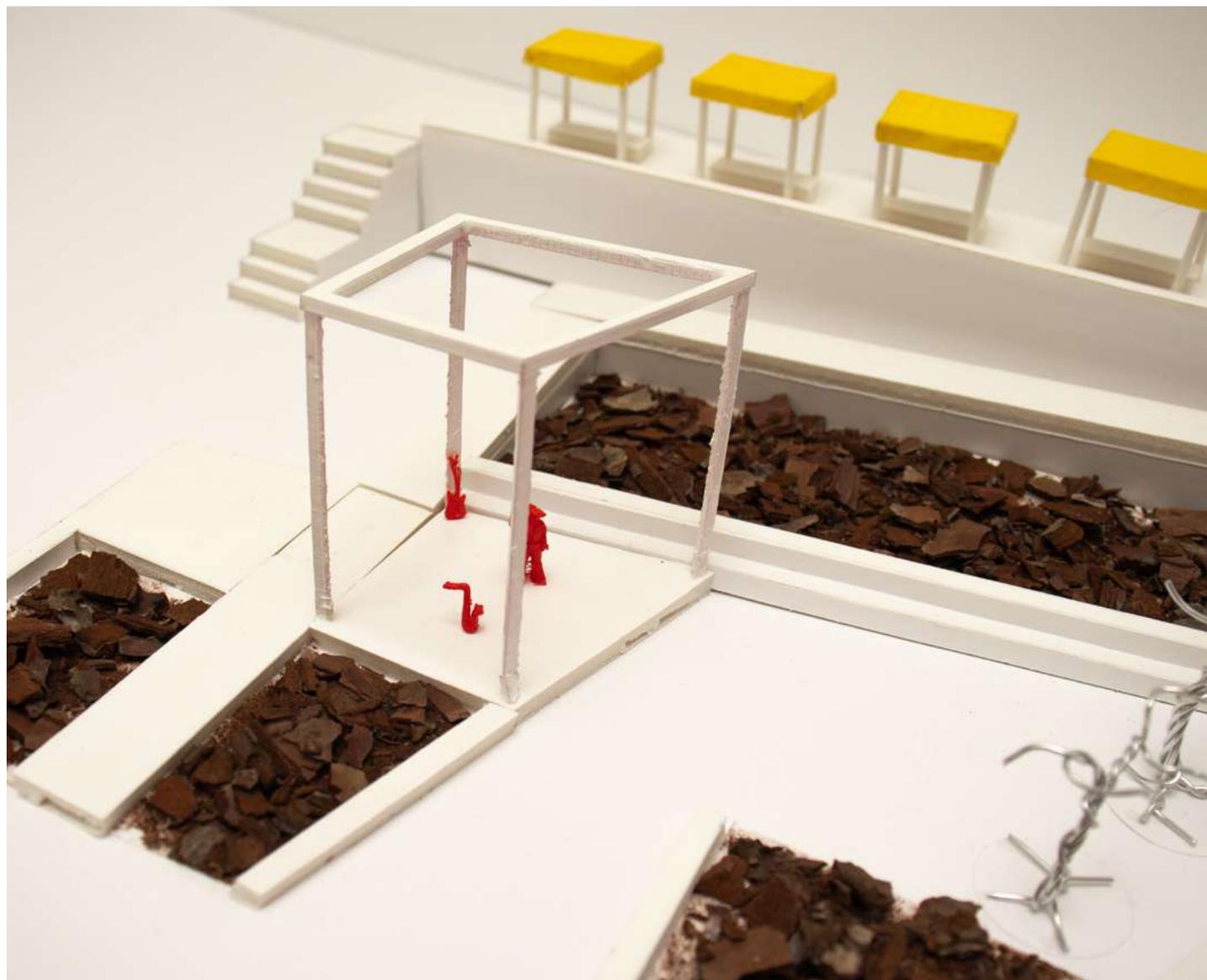


Diseño de un Mercadillo de estudiantes en la facultad de Bellas Artes de la UMH.

Nuestro detonante ha sido el concepto de mercadillo de estudiantes. Hemos observado que en muchas universidades los estudiantes de Bellas Artes realizan mercadillos en los que se comienzan a dar a conocer compartiendo su trabajo. Además, hemos apreciado que muchas de las actividades que se proponen en la facultad no terminan de resultar muy llamativas y quizás, la fusión con nuestra propuesta puede ser la clave para apelar a la participación de los estudiantes.

En la UMH, en la facultad de Altea no se celebran este tipo de eventos, aunque sí se organizan charlas, talleres y hace poco el Recital de Poesía. Cuando se ha propuesto, en numerosas ocasiones, este tipo de eventos donde alumnos puedan mostrar sus trabajos y sacar algo de dinero gracias a ello, siempre se han rechazado, ya sea por logística, presupuesto o falta de una buena propuesta.

Por ello, nosotros planteamos una opción asequible y adaptable al espacio de la facultad, beneficiando a todos

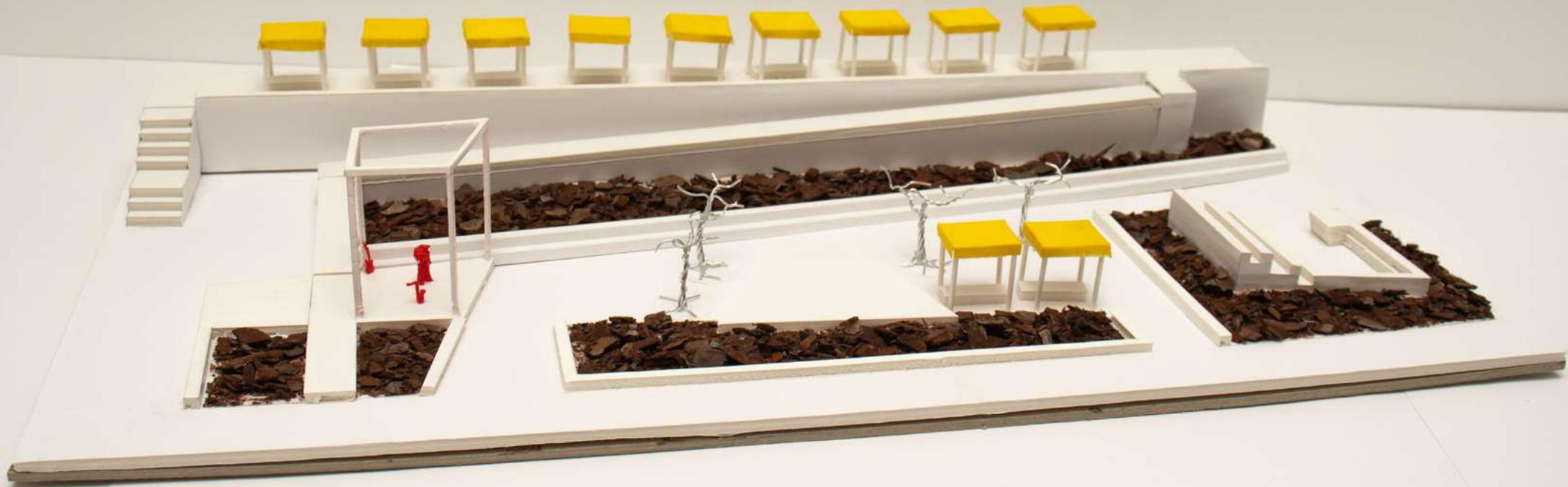


Elena García Abadillo-Valencia y Pablo Martínez Castro
Arte, Música, Vida. Diseño de un mercadillo de estudiantes de Bellas Artes

Cartón pluma, cartulina, alambre, madera y adhesivo
60 x 30 x 10 cm

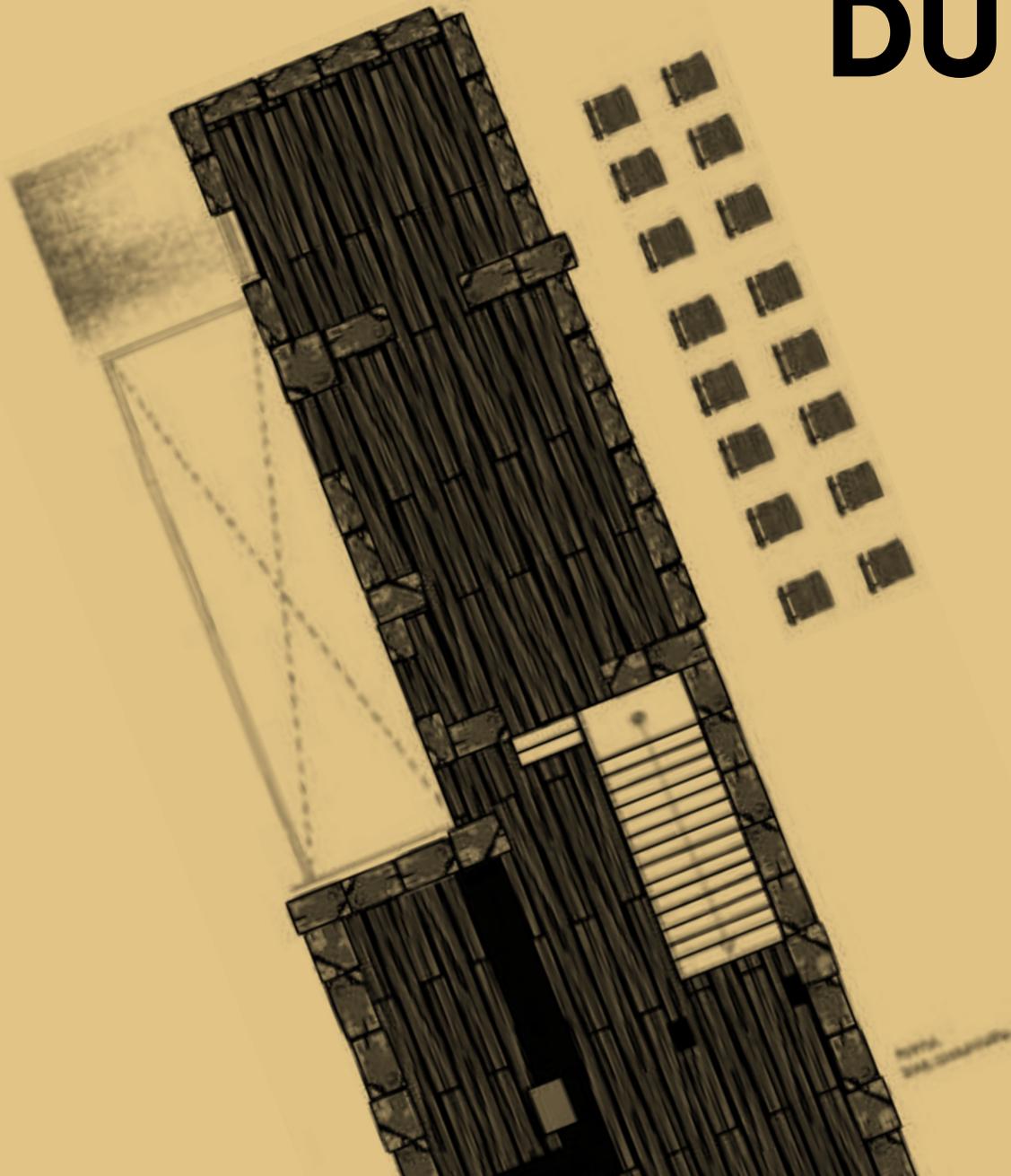
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1dYDIWk-QvQmm0eMLCoJfFhb4K3tAWiBs/view?usp=drive_link



DUNGEON MESHI

Promoción hostelera



Flora Marí
Aarón Sánchez
Alba González



Decoración tematizada temporal de Dungeon Meshi.

Nos proponemos diseñar y colocar una decoración tematizada temporal, que servirá como promoción ante la salida/éxito de la adaptación animada del manga de Dungeon Meshi. Con la intención de dar a conocer al mismo tiempo que se celebra su éxito, se preparará tanto el evento como merchandising y un menú temporal imitando la cocina vista en dicha serie.

Nuestro cliente, Netflix España nos ha ofrecido un bar/restaurante con un sótano grande y espacioso, situado en Av. de la Estación, 23, 03003 Alicante. Fue elegido este lugar puesto que la esquina que ocupa hace una intersección entre la calle principal que separa la estación de tren de la de tranvía y la calle que da a esta. En esta se sitúan alrededor de 6 tiendas dedicadas al manga, anime y cómic, dejando el lugar tanto a la vista del público objetivo y de nuevos posibles clientes que se alejen un poco más de esta descripción.



Flora Marí, Aarón Sánchez y Alba González
Dungeon Meshi. Promoción hostelera

Papel, corcho, cartón y madera
120 x 80 x 30 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1_GUpXqIRZzogUxFaiAlz5MLU1ALK5n4R/view?usp=drive_link



LOS CONSTRUCTORES DEL AIRE

Homenaje a los libros



Alicia González Martínez



Acantilado de *Los Constructores del aire* dirigido a la editorial Salamandra, para celebrar el éxito de su última saga. Han encargado una maqueta de la base donde viven y trabajan los personajes principales y donde comienza la historia. La maqueta ha de ajustarse a las descripciones del libro, deben verse representadas desde las localizaciones hasta los detalles propios del día a día de sus habitantes. La empresa ha solicitado que la maqueta esté hecha de materiales orgánicos, como puedan ser madera, papel o hilo.

Desde la editorial se demanda que la presencia de los materiales sea palpable, por esta razón la maqueta no va a ser pintada, permitiendo que las texturas del material queden en primer plano. La maqueta quedará expuesta en la oficina de la editorial colgada de una pared. Los protagonistas son ingenieros en un universo desarrollado tecnológicamente de forma similar a un universo steampunk, de este modo el desarrollo tecnológico es palpable pero toma direcciones distintas al nuestro.



Alicia González Martínez

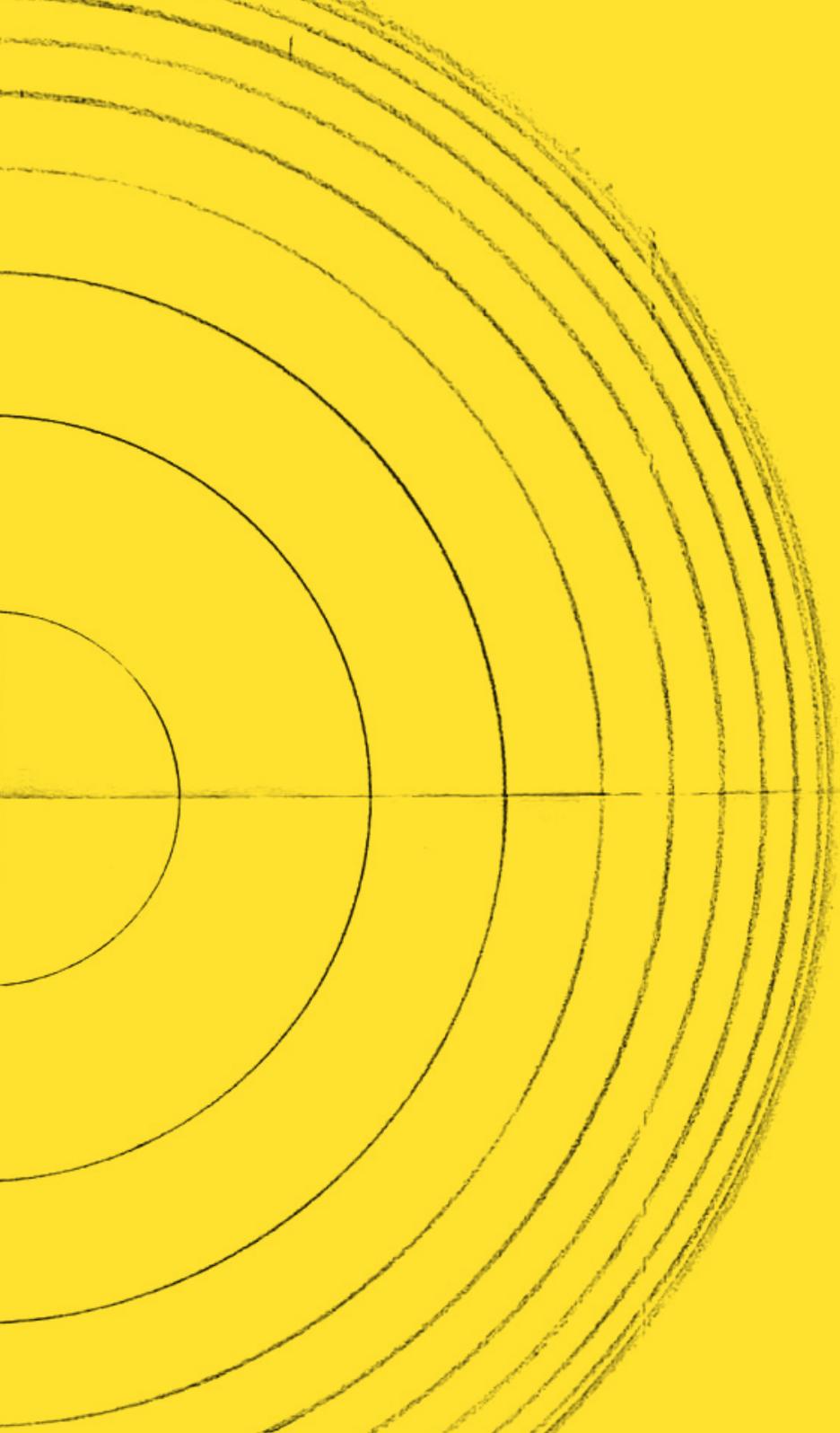
Acantilado de los Constructores del aire

Papel, madera, silicona caliente, alambre, cartón, hilo y cola
30 x 30 x 70 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1aDSuYPToMSLfN_63HBfV5MI5Sk_fkV7E/view?usp=drive_link

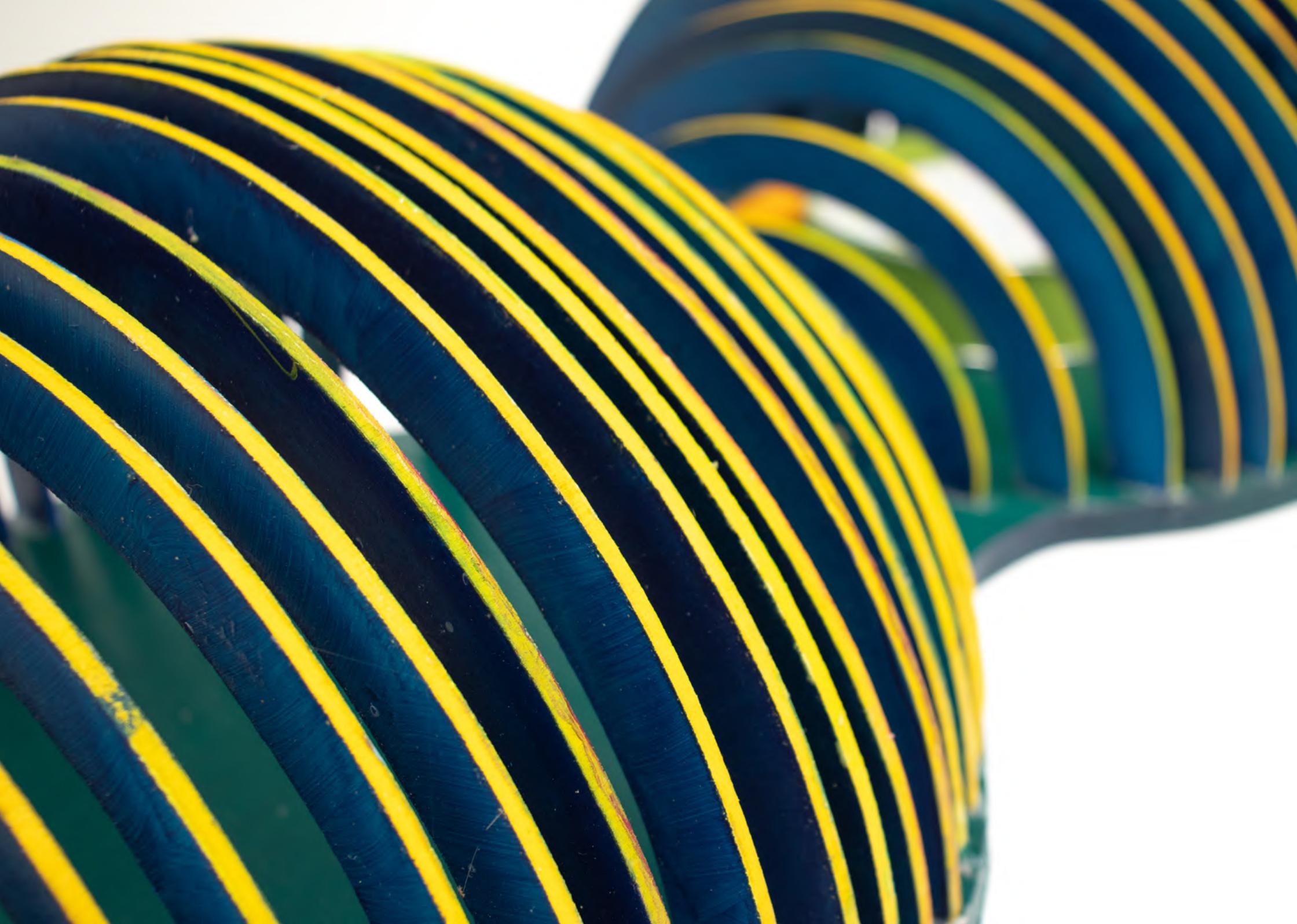




SPOTIFY

Experimentación musical

Génesis Nicole Jiménez de la Cruz



Espacio de experimentación musical para la empresa Spotify con el fin de impulsar nuevos artistas y nuevas propuestas musicales desde un espacio novedoso e inmersivo.

El plan estaría pensado para las grandes ciudades, en este caso la plaza de Callao de Madrid, con la introducción de un pequeño espacio de dos estancias. La sala principal, la cuál estaría preparada con material para la reproducción de música y proyección, la sala de merchandising y venta de diferentes productos promocionales, así como la posibilidad de suscribirte a la empresa.



Génesis Nicole Jiménez de la Cruz

Experimentación musical Spotify

Madera de balsa, pintura acrílica, poliestireno expandido y latón
50 x 30 x 27 cm

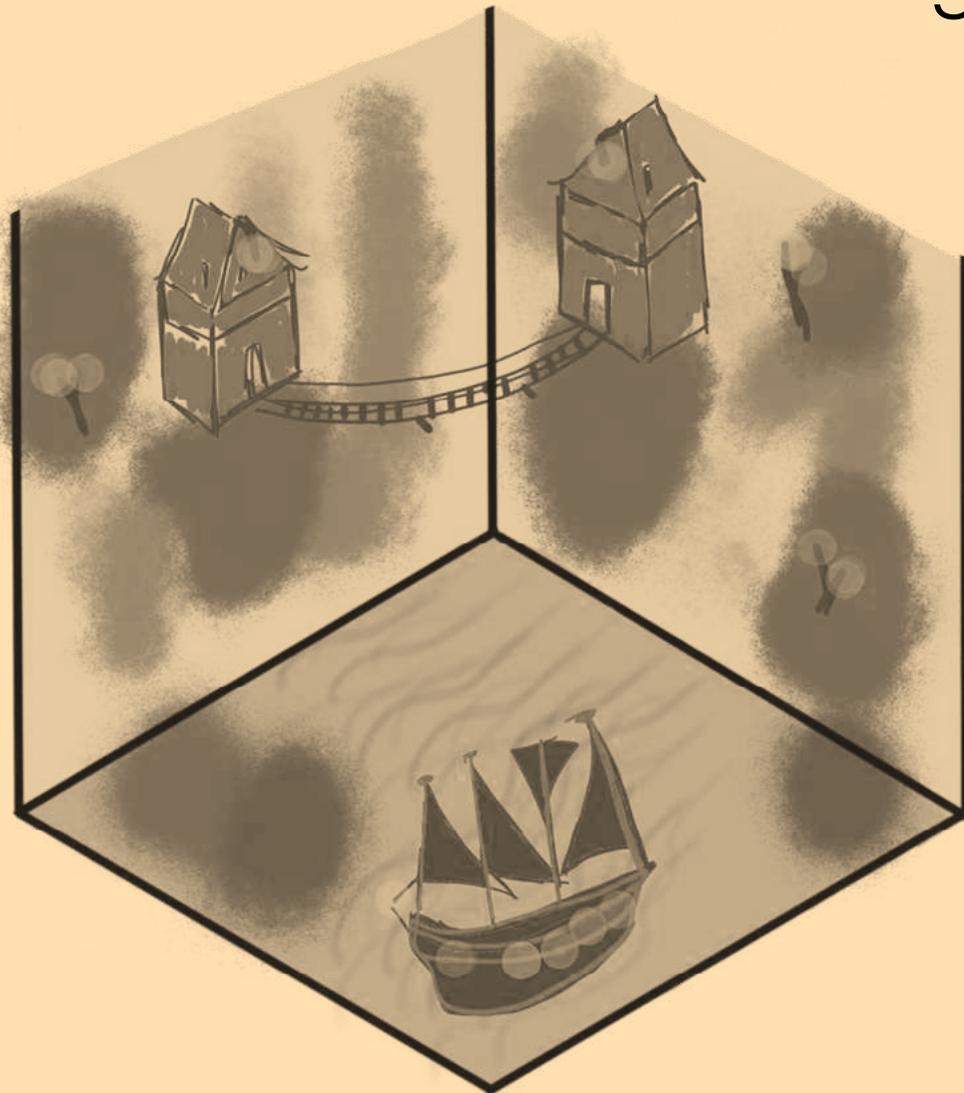
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1vIK3nSrOPGN9mr2YBLfUMir5yjhOq4Ni/view?usp=drive_link



LEAGUE OF LEGENDS

Sala expositiva de curiosidades



Adriana Llácer Reig

Paso Jonio



Sala expositiva de curiosidades sobre el videojuego *League of Legends*.

Cada año, en octubre tiene lugar una competición a nivel mundial donde participan equipos de diferentes países para ver quién es el mejor.

Este año es en Londres, y por lo tanto el proyecto tendrá lugar allí también en el estadio en el que se realice la competición. La idea es crear un espacio ambientado en una pequeña parte del videojuego para que los fans puedan saber un poco más acerca de su historia o conocer más detalles, además de poder tomarse fotos en este lugar.

El proyecto contará con diferentes carteles explicando curiosidades sobre las zonas de Jonia, además de otros carteles con los nombres de las diferentes zonas.



Adriana Llácer Reig

Sala expositiva de curiosidades sobre League of Legends

Madera, cespel, papel, cola, piedras y pintura

30 x 40 x 30 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1SLPOOTTOxVnc9ntfcBehFXIkJyOV_d6q/view?usp=drive_link



Parco Nazionale Sarnano
Il parco nazionale Sarnano è un parco nazionale italiano, situato nella regione del Lazio, in provincia di Terni. Il parco è stato istituito nel 1985 e si estende su una superficie di circa 1.500 ettari. Il parco è caratterizzato da una flora e una fauna ricche e diversificate, con molte specie rare e protette. Il parco è anche un importante sito per la ricerca scientifica e per l'educazione ambientale.

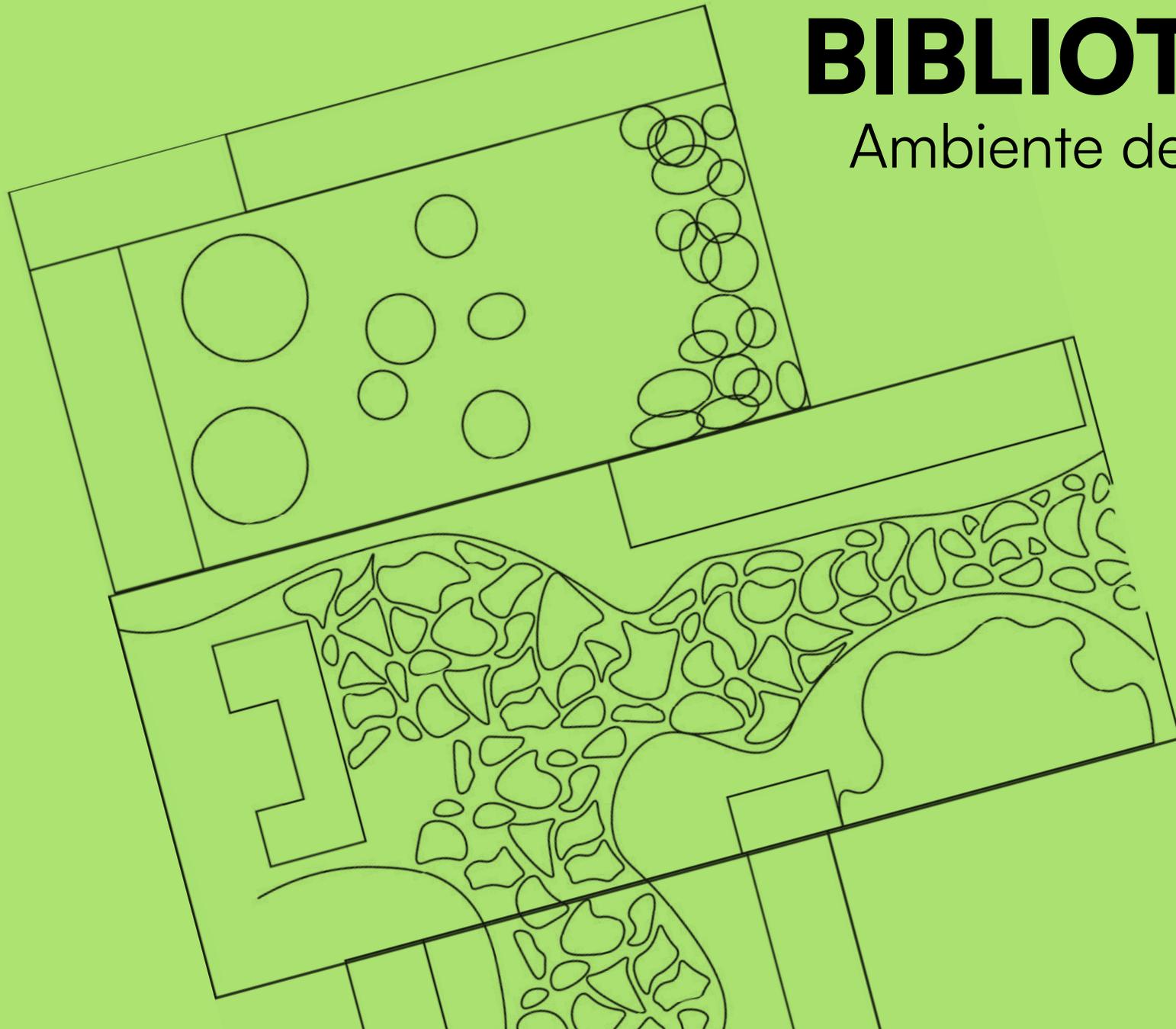
Parco Sarnano

Parco Nazionale Sarnano
Il parco nazionale Sarnano è un parco nazionale italiano, situato nella regione del Lazio, in provincia di Terni. Il parco è stato istituito nel 1985 e si estende su una superficie di circa 1.500 ettari. Il parco è caratterizzato da una flora e una fauna ricche e diversificate, con molte specie rare e protette. Il parco è anche un importante sito per la ricerca scientifica e per l'educazione ambientale.

Parco Nazionale Sarnano

BIBLIOTECA FAE

Ambiente de fantasía literaria



Andrea Martínez Anierte



Sala de lectura con temática de bosque fantástico.

Debido a que desde siempre me ha gustado leer, encuentro en los libros y las bibliotecas lugares de calma y desconexión, siento que la gracia de leer es que te teletransportas a otro lugar, como a una realidad soñada y diferente, por eso siento que al público de lectores le gustaría estar en una biblioteca así, que se asemeje a los escenarios de fantasía que se imaginan cuando leen.

Con este espacio lo que se busca es crear un lugar cálido y tranquilo, donde el lector se pueda sumergir en su lectura y sentirse cómodo tanto mentalmente como físicamente, al crear esta sensación también ganamos su conformidad y hacemos que tenga ganas de estar en ese sitio, creando un entorno seguro al que pueda acudir a relajarse y distraerse.

Además, dándole la estética de bosque a la biblioteca también se busca atraer a la gente desde fuera, se trata también de ganarse el interés y atraerlos a entrar en el sitio. Y, una vez dentro, que se sientan bien y no quieran irse, asegurando así clientes.



Andrea Martínez Aniorte

Biblioteca fae

Cartón pluma, alginato, alambre y papel

45 x 45 x 25 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1W1kbvc5grh7TJcKFAeazSf2_bFdIZNyt/view?usp=drive_link



EVANGELION

Escenario de una serie de animación



Nuria Martínez Mila



Diorama de escenas icónicas de la serie Evangelion.

Para conmemorar el 30^a aniversario de la emblemática serie de anime Neon Genesis Evangelion, he decidido realizar un proyecto de autopromoción que consiste en un diorama que representa dos escenas icónicas de la serie. Este proyecto está dirigido a los fanáticos de Evangelion y a posibles espectadores, con el objetivo de generar entusiasmo y anticipación por el aniversario.

La primera escena muestra al Adam gigante crucificado, una imagen cargada de simbolismo y tensión que aparece en los episodios finales de la serie. La segunda escena presenta un paisaje desolado donde se encuentran los restos de los Evas, los gigantescos mechas humanoides, esparcidos en un “cementerio” que evoca sentimientos de melancolía y desesperanza. Estas representaciones visuales no solo resaltan momentos clave de la serie, sino que también reflejan los profundos temas filosóficos y existenciales de Evangelion.



Nuria Martínez Mila

Evangelion

Madera, plástico y arcilla polimérica

50 x 55 x 80 cm

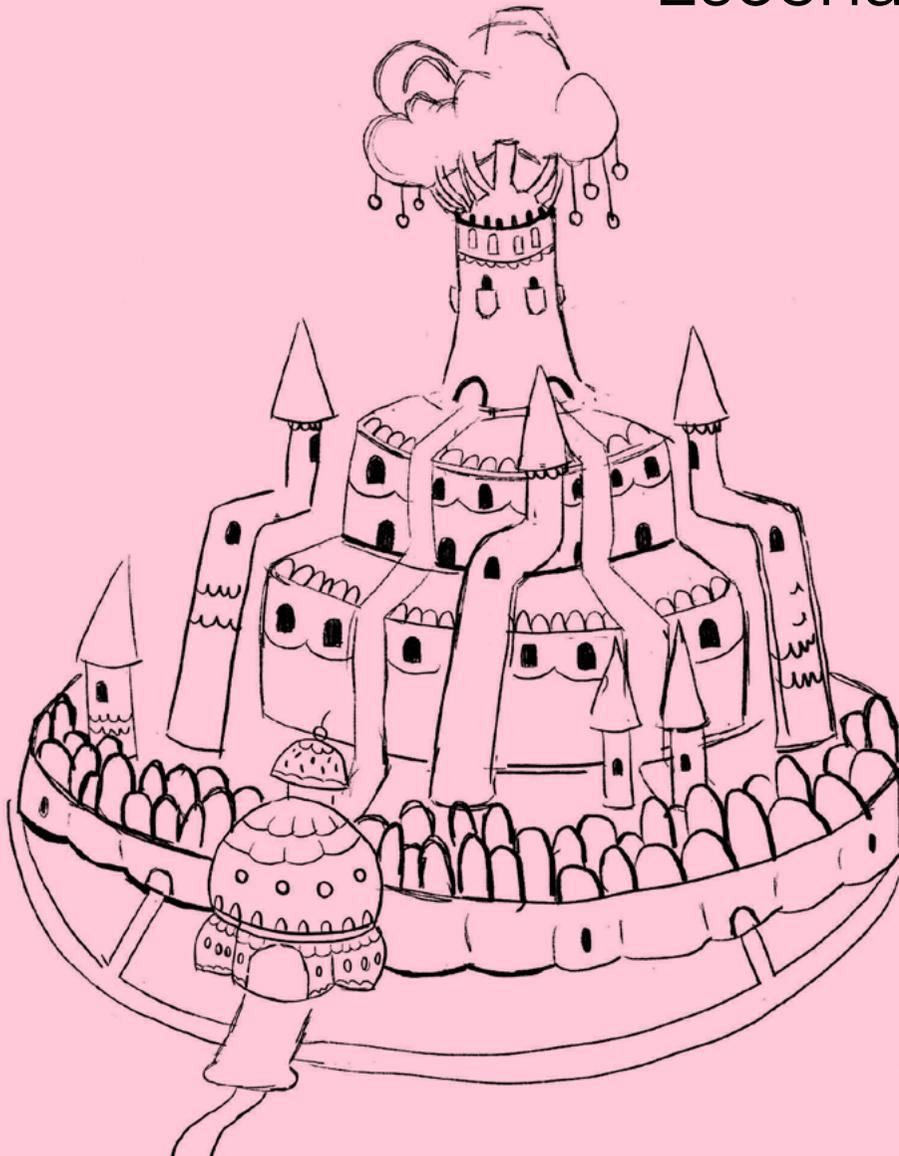
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1SHlgBNDCYca9ZGRVwxh1hL8VKEjR64Uh/view?usp=drive_link



CASTILLO DE LA PRINCESA CHICLE

Escenario de una serie de animación



Sara Menéndez Henares



Modelo físico del Castillo de la Princesa Chicle de la serie de animación *Hora de Aventuras*.

La serie está producida por Cartoon Network, la cual relata las aventuras de Finn (el único humano), y Jake (un perro que tiene la capacidad de cambiar de forma). El contexto de la serie resulta en la Tierra post-apocalíptica que se ha desarrollado en el país de Ooo; pues se han creado varios reinos como el Reino del Hielo, Chuchelandia, el espacio Bultos, entre otros. El país está ocupado por personajes surrealistas y animales que hablan, por ello predomina la magia.

El proyecto tiene como finalidad su exposición y presentación en la exhibición de la propia serie animada, en la cual se recogen datos e información interesante dirigida a los fans de la serie (proyecto hipotético).



Sara Menéndez Henares

Castillo de la Princesa Chicle, Hora de Aventuras

Cartón pluma, cartón, pasta para moldear policromada y algodón
40 x 40 x 52 cm

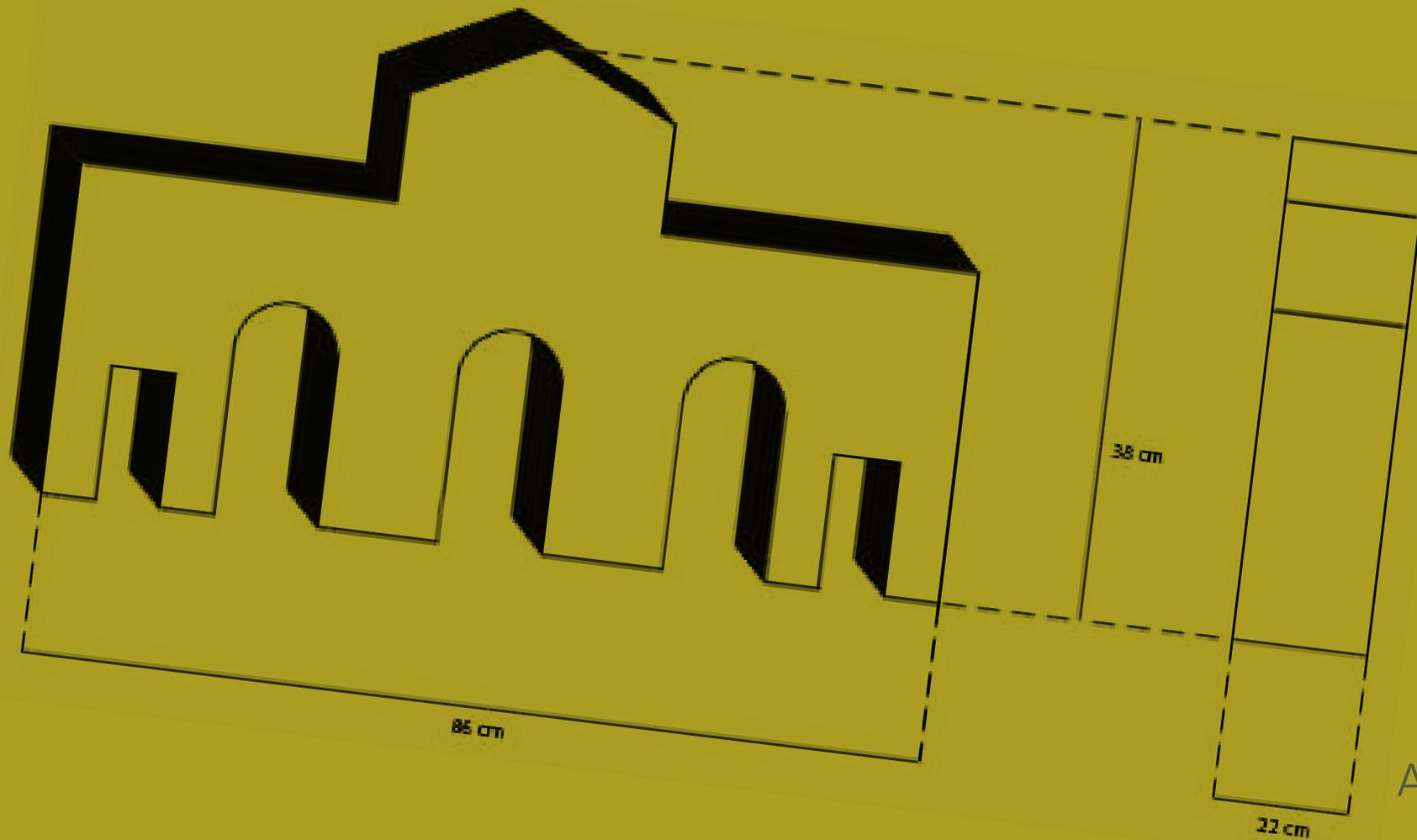
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1vsMrbJnwRK9WKKVp-nOmVv34fTpzEF7z/view?usp=drive_link



THE LAST OF US

Puerta de Alcalá



Alejandro Mirete
Alba Velasco

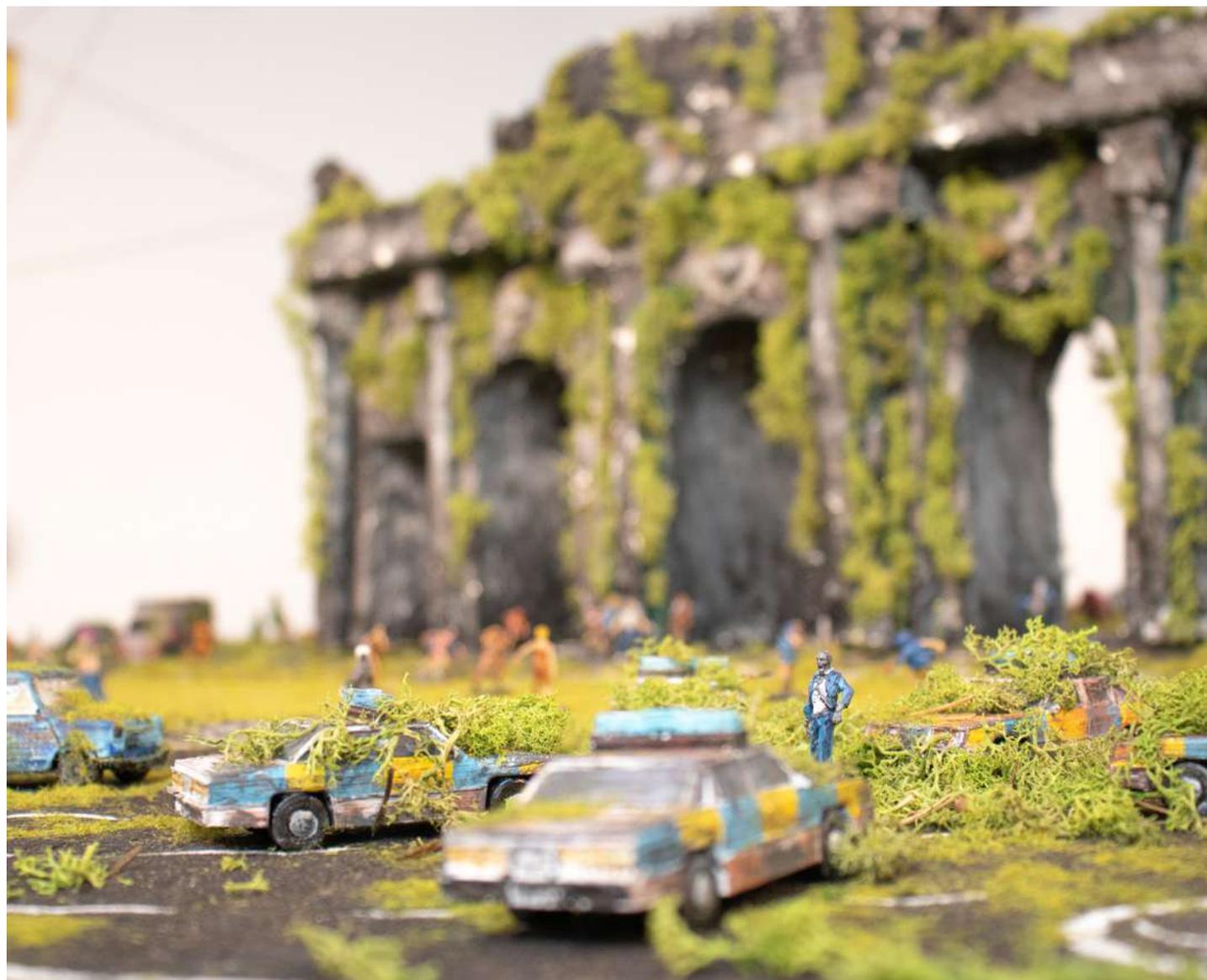


Maqueta de la puerta de Alcalá con temática de un apocalipsis en el universo de *The Last Of Us*.

Desde hace un año una de las series de mayor impacto a nivel global ha sido *The Last Of Us*.

Serie de la cual se han hecho numerosos anuncios y eventos, sin embargo en España no hemos tenido la suerte de que llegara nada del nivel de la publicidad de EEUU. Por esto y por el hecho de que la segunda temporada está al caer, decidimos coger una zona tan conocida en todo nuestro país como es la puerta de Alcalá y hacer una maqueta a escala 1:50 sobre como sería en un apocalipsis similar al de *The Last Of Us*.

Esta idea iría principalmente orientada a llamar la atención de todo aquél que no se haya visto la serie, ya que se podría entrar al recinto creado en la maqueta y sería como una *ZombieRun*; un anuncio interactivo en el cual tendrías que esconderte de los zombies y demás, siendo así algo llamativo también para aquellas personas que no se han visto la serie.



Alejandro Mirete y Alba Velasco

The Last Of Us - Puerta de Alcalá

Poliestireno extruido, arena, madera, silicona, pintura acrílica, yeso y masilla
220 x 220 x 40 cm

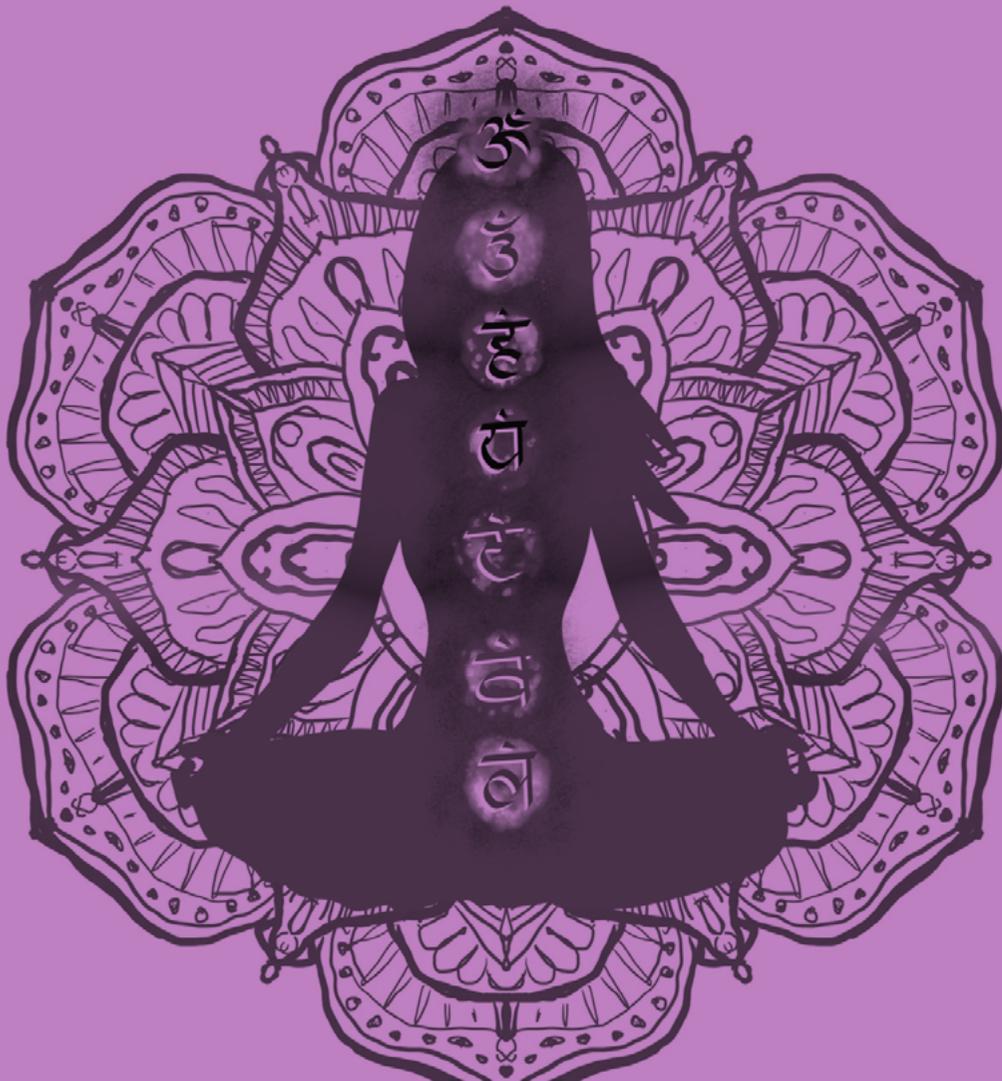
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1HbJbEYrV1YqZpEP72FBcXMi-3Fto3-pl/view?usp=drive_link



AROMATERAPIA

Un viaje hacia tu interior



Raquel Mora Gómez



Este proyecto va destinado a empresas de desarrollo personal que deseen incorporar una experiencia de viaje en su oferta. Es un viaje de nuevas sensaciones que despertarán nuestros sentidos.

Comenzamos nuestra primera experiencia con el primer chakra, o centro energético llamado chakra raíz, seguimos con el segundo chakra sacro y su aroma de la flor de azahar. La vainilla para el tercer centro energético, chakra del plexo solar. Para el cuarto chakra el del corazón, rosas. Manzanilla azul para el chakra de la garganta. Romero para el chakra del tercer ojo y lavanda para el chakra número siete.



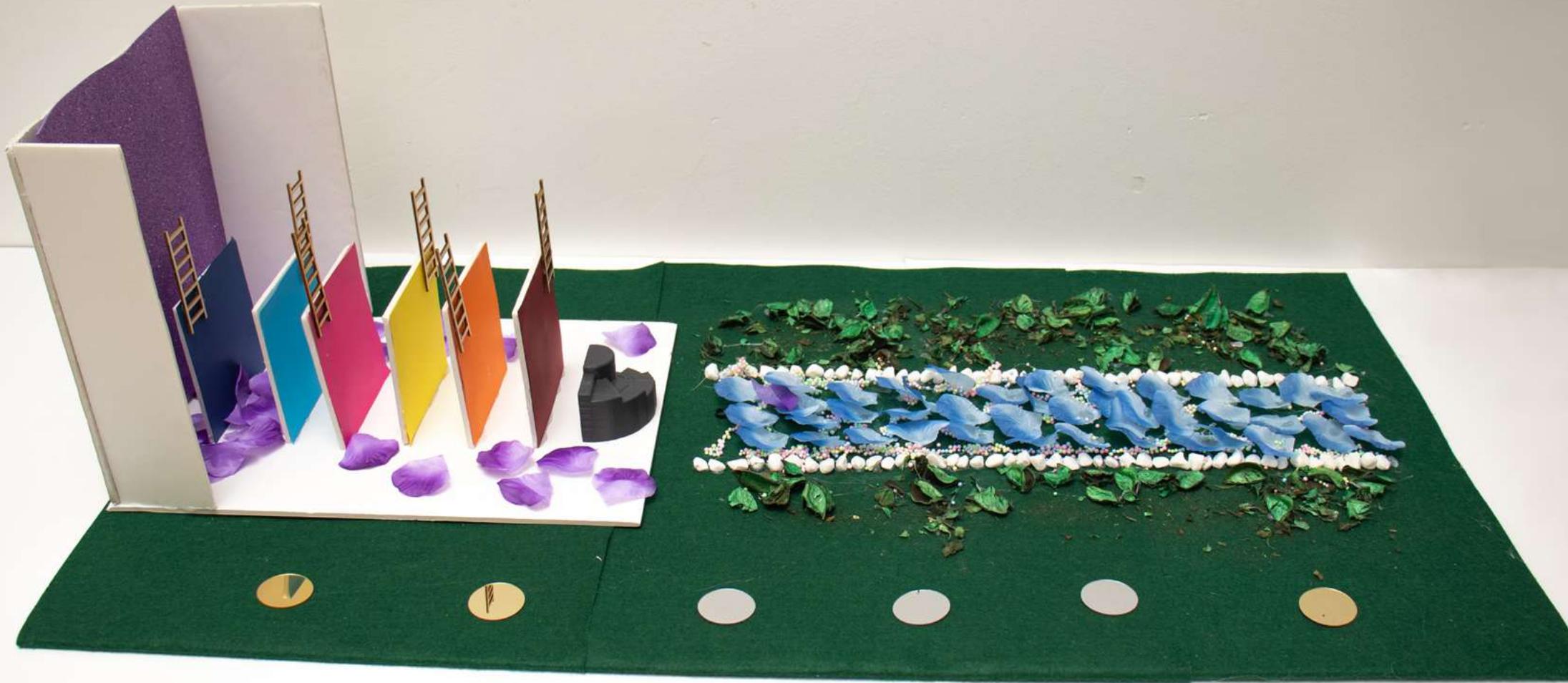
Raquel Mora Gómez

Aromaterapia. Un viaje hacia tu interior

Cartón pluma, filamento PLA, piedra y madera de balsa
70 x 40 x 30 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1RK5NMJpKtYGvXq4xp9GUquq-hVtJZiGM/view?usp=drive_link



RECREACIÓN CASAS DE LA VICTORIA

Del libro 1984, de George Orwell



MdH
MUSEO de Huesca

Myriam Navarro Puchaes



Recreación Casas de la Victoria del libro 1984, de George Orwell.

Se ofrece a los visitantes una experiencia inmersiva que les permita explorar, de manera visual, los elementos clave de la novela. El proyecto tiene como objetivo profundizar la comprensión de los visitantes sobre los temas de vigilancia, manipulación gubernamental y represión social presentes en la obra, a través de las telepantallas y las vídeo cámaras.

La construcción se llevará a cabo utilizando materiales originales de la zona y mano de obra cualificada, siguiendo el diseño arquitectónico detallado que refleje la visión de Orwell. La exposición se podrá ubicar en las inmediaciones del Museo de Huesca, creando un entorno adecuado para la reflexión y el debate sobre los temas tratados en la obra original y en el largometraje basado en la novela.



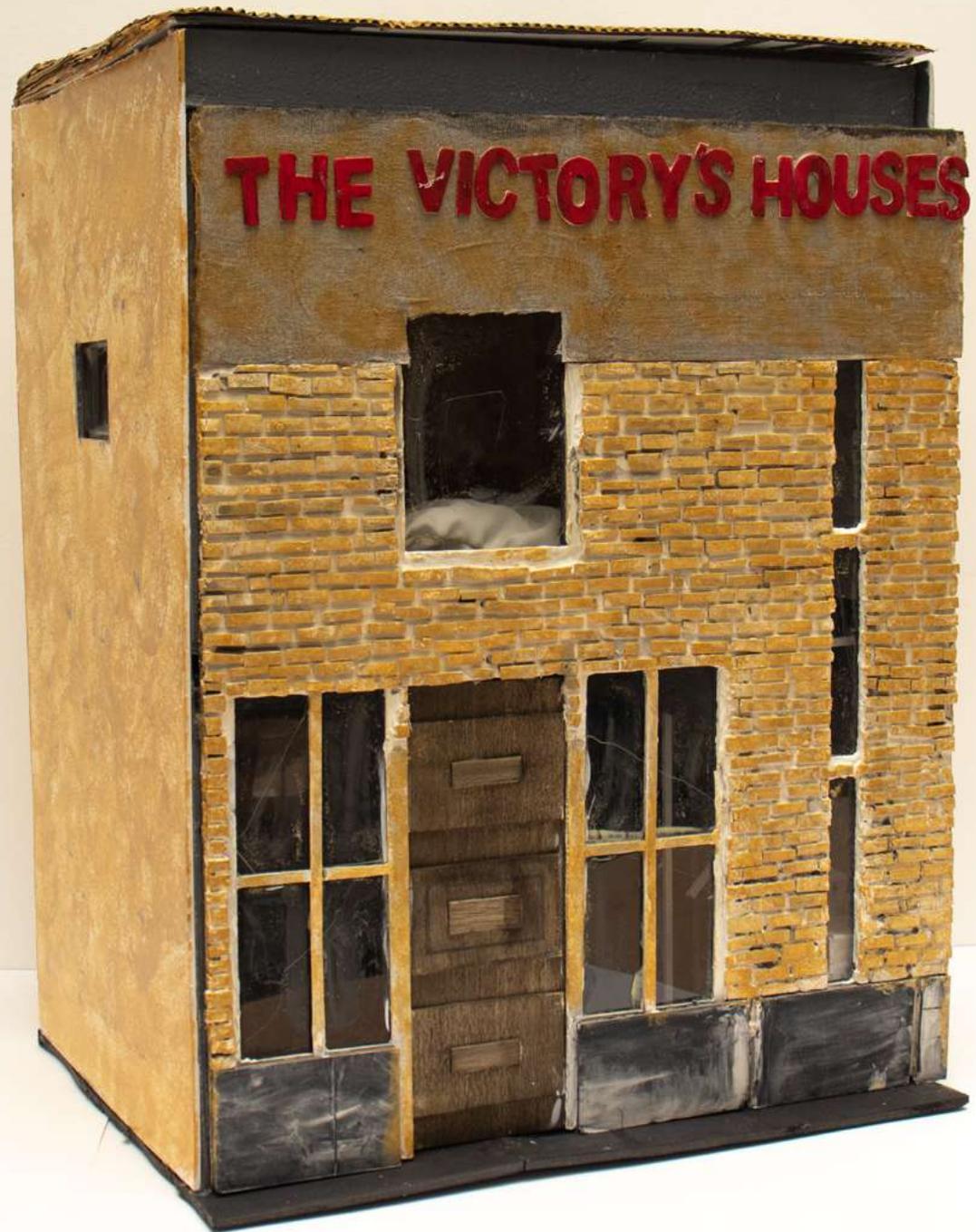
Myriam Navarro Puchaes

Recreación Casas de la Victoria del libro 1984, de George Orwell

Madera, cartón pluma, cartón, pvc, hierro, poliestireno, fieltro y tela
57 x 50 x 42 cm

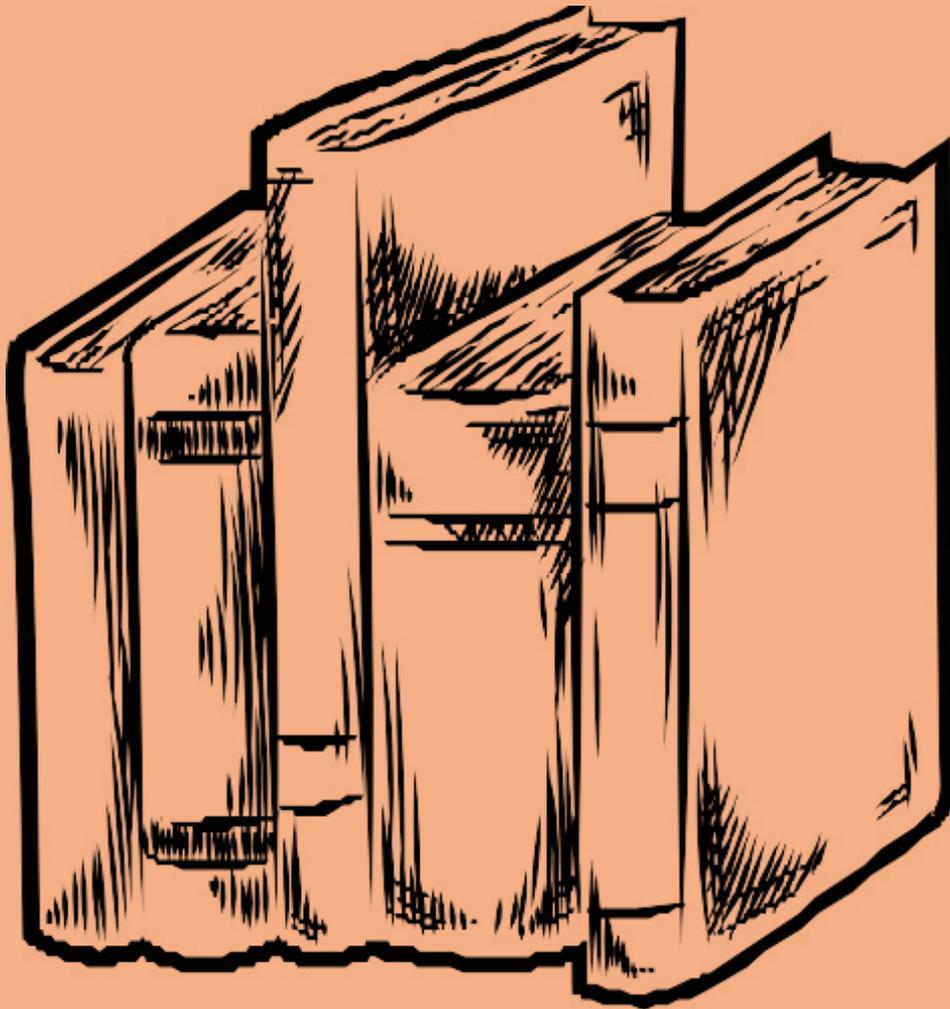
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1lokuTQ7M1levu-OAtEpEF_WbuOJSp_Zd/view?usp=drive_link



LOS PUZZLES DE LAYTON

Una habitación
que es un juego



Ainoa Navarro Watanabe



Estudio inspirado en los juegos de *El Profesor Layton* para promocionar el nuevo juego de esta saga que saldrá en 2025. El espacio creado, llamado “Los puzzles de Layton”, es un espacio con doble funcionalidad, siendo parte cafetería y parte escape room.

Este proyecto va dirigido principalmente a los fans del *Profesor Layton* que quieran estar en un espacio basado en uno de sus juegos favoritos.

También puede llamar la atención a personas que les guste jugar a escape rooms con temática de misterio por una parte y simplemente a alguien que quiera visitar la cafetería para hacerse un aperitivo.

La maqueta trata específicamente de una de las salas del escape room. Es un estudio basado en la sala de estudio del *Profesor Layton* (hay dos salas en total). Es un cuarto cuadrado sin ventanas en la que hay que encontrar una pieza que abriría la puerta para salir.

El establecimiento entero está situado en una calle imaginaria y ocuparía gran parte de una calle.



Ainoa Navarro Watanabe

Los puzzles de Layton

Cartón pluma, madera de balsa, cartón, filamento PLA y pintura acrílica
40 x 40 x 40 cm

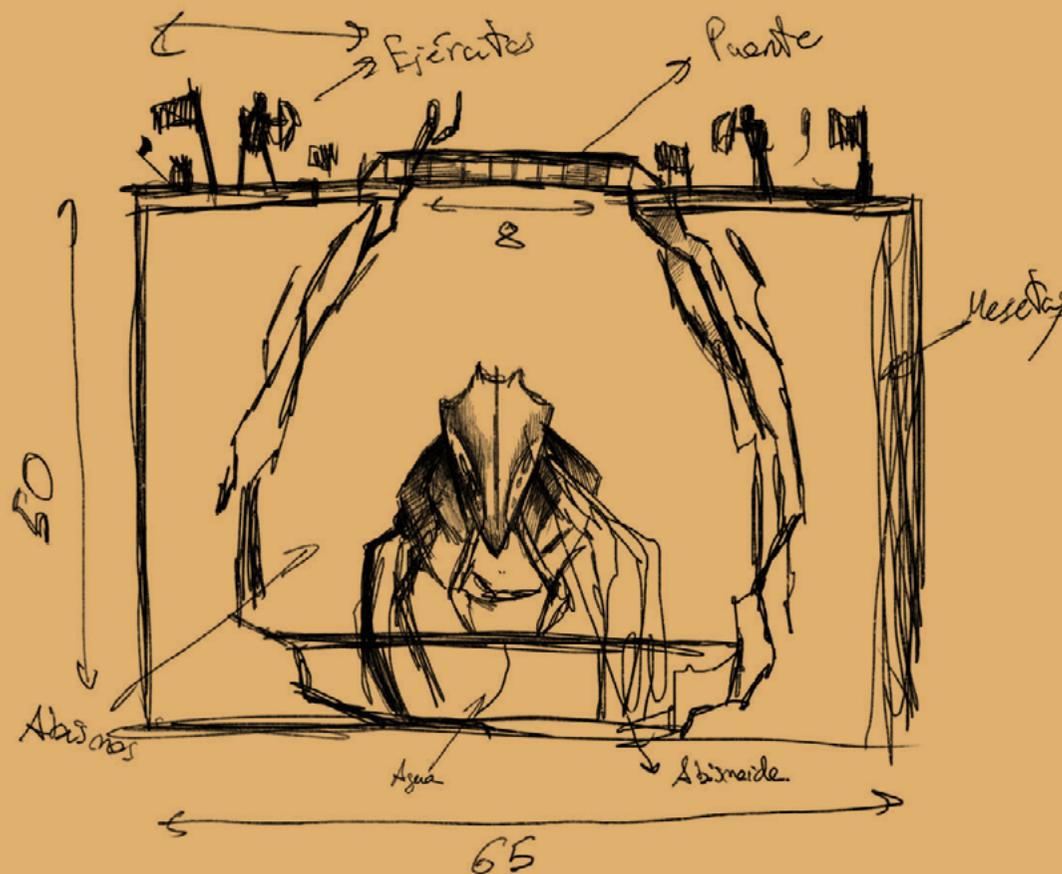
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1FtscD88eBIK6Sb72qpCoVbN_4RbBEOxZ/view?usp=drive_link



LAS LLANURAS QUEBRADAS

Adaptación de *El archivo de las tormentas*



Mario Pastor Crespo
Jorge Sánchez Ortega



Instalación sobre el universo de *El archivo de las tormentas* de Brandon Sanderson.

En celebración de la creación de una adaptación de la famosa saga de libros: *El archivo de las tormentas* a la gran pantalla, se creará esta instalación, consiguiendo además dar a conocer este universo que Brandon Sanderson habrá creado a la gente que no tenga conocimiento del mismo.

Convirtiéndose en una celebración y un regalo, a su vez para los lectores más fieles, pues a parte de dar a conocer este universo literario a nuevas personas, la instalación contará con un gran número de referencias que solo podrán entender los más afines a esta saga, siendo una especie de agradecimiento por dar tanta importancia y repercusión a estos libros.



Mario Pastor Crespo y Jorge Sánchez Ortega

Las llanuras quebradas

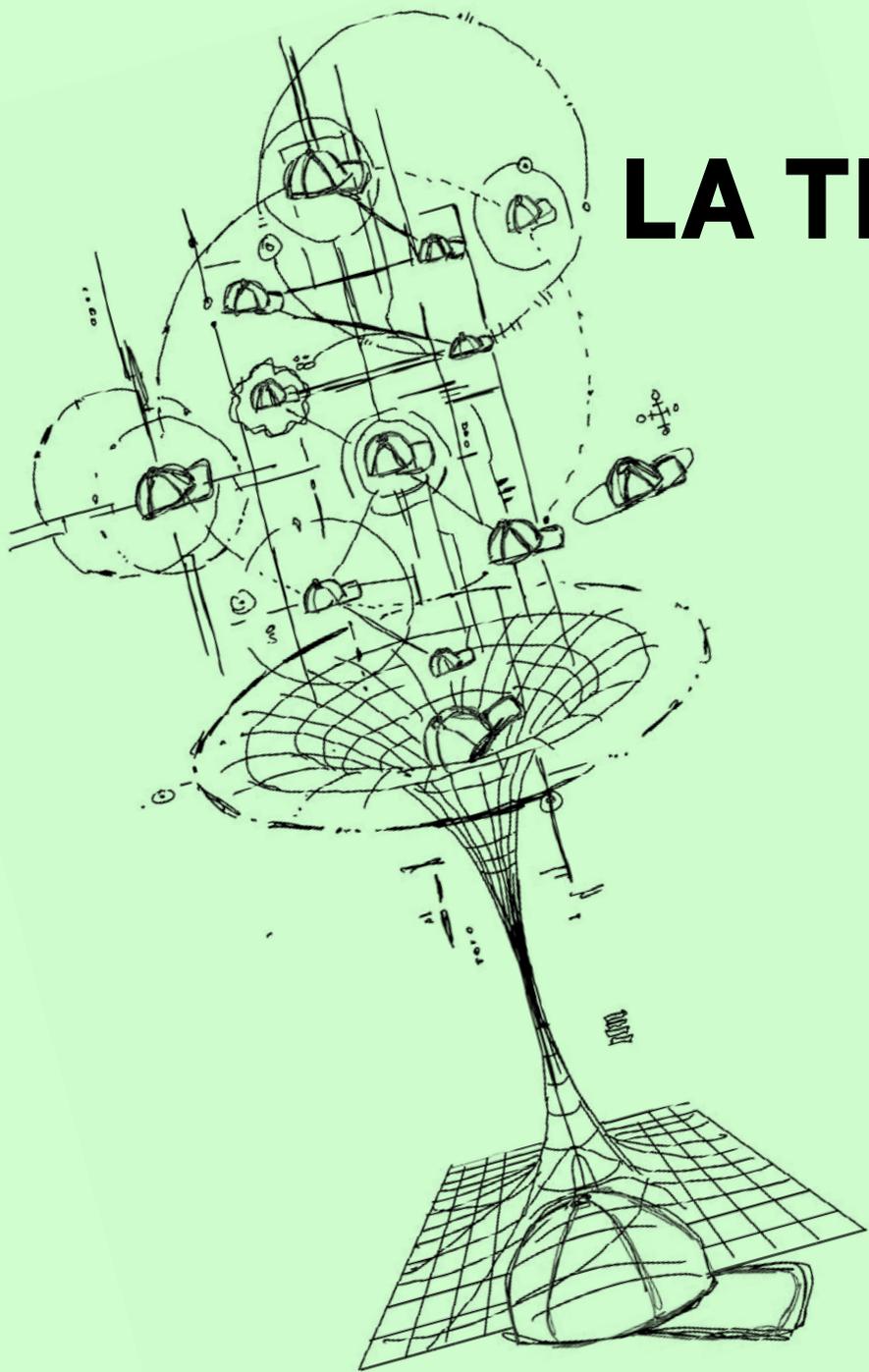
Poliestireno, arena, acrílico, piedras, hilo cola y silicona

100 x 50 x 50 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1rOrdPpNhFL9imbV2qqmC4uRURIKS1mj/view?usp=drive_link





LA TIENDA DE LAS GORRAS

Diseño de escaparate

Lucía Ramé
Almudena Sánchez



Escaparate de La Tienda de las Gorras, en Madrid.

El 8 de Noviembre de 2012 se inauguró La Tienda de las Gorras en Madrid. En sus 12 años de vida ha pasado grandes momentos: La visitas de C Tangana, la abuela de muna o la Dellafuente entre muchos, la colaboración y creación con LA TI GO, la descuartización de una gorra o una amistad capaz de forjar ideas de tiendas.

El proyecto nos ubica en una pequeño escaparate, en un chiquitito local de Madrid, la Tienda de las gorras. La idea principal es dotar a este espacio un nuevo atractivo capaz de llamar la atención en quienes pasean por las calles de Malasaña. El proyecto surge desde la necesidad, previamente expuesta en redes sociales por los dueños de la tienda y recogida por nosotras como propuesta real. El escaparate parte de un diseño destinado al propio contexto urbano de Madrid, acercándonos a la cultura de la ciudad, y al propio gusto del cliente.



Lucía Ramé y Almudena Sánchez

La tienda de las gorras

Poliestireno, contrachapado, impresión 3D, cartulina y cartón pluma

56 x 16 x 76 cm

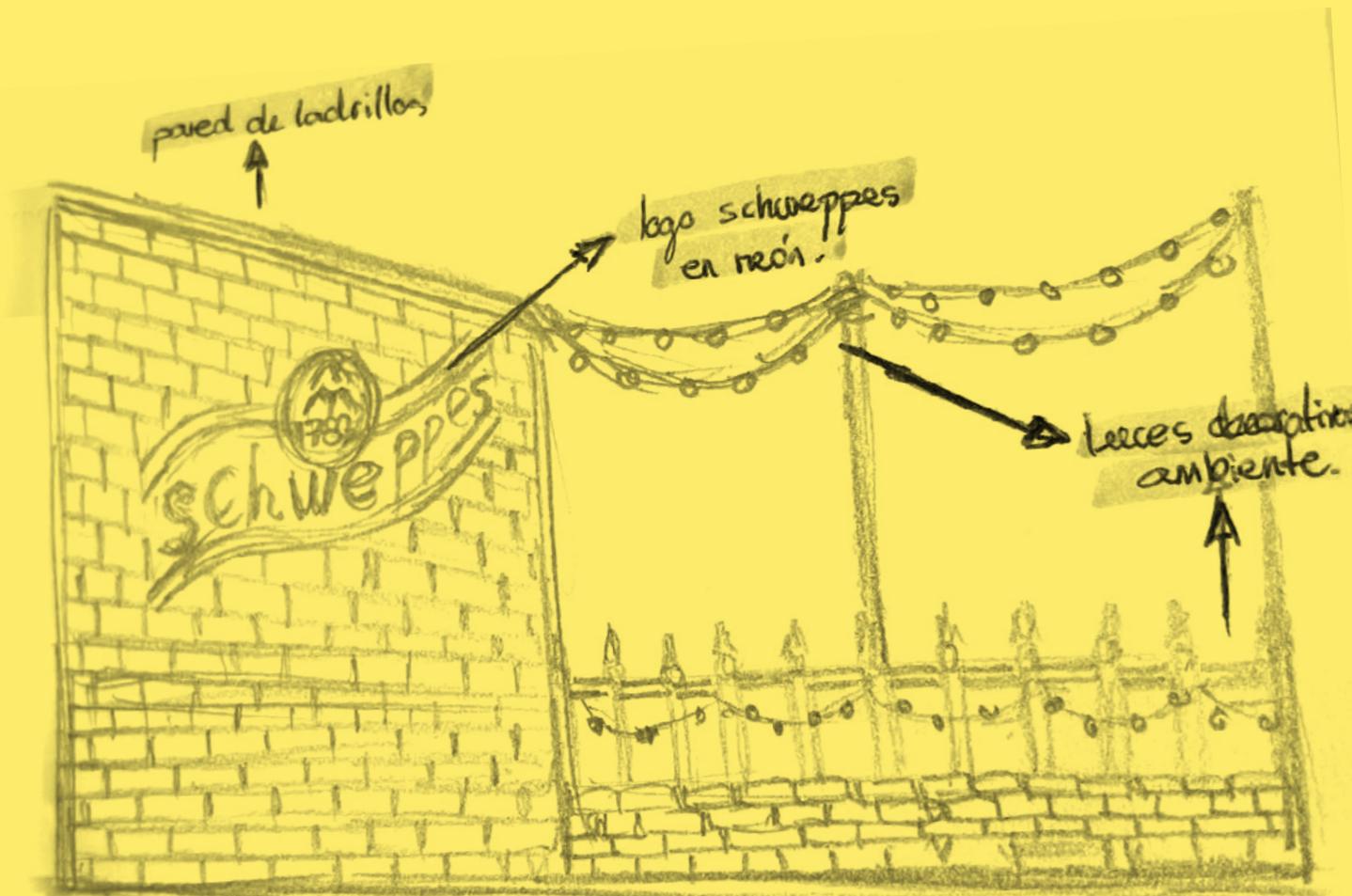
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/11_cQl6PxEbgEK2HxUF2agH_Ucj_i7DXK/view?usp=drive_link



SCHWEPPE

Evento con influencers



Paula Reig Garijo

Schweppes

Schweppes

Schweppes

Schweppes



Boiler Room de Schweppes, una experiencia para YouTubers/influencers trata de una experiencia única enfocada para aquellos influencers/YouTubers que colaboran con nuestra marca de manera remunerada, es decir a cambio de una publicidad sincera.

Dichas personas acudirán a tal evento con el fin de disfrutar “la experiencia Schweppes”, donde podrán disfrutar de los diferentes sabores de nuestra marca y finalmente acabar nuestro evento por todo lo alto en nuestra Boiler Room.

La Boiler Room se hará en una sala conjunta a la del evento previo, el cocktail. Solo habrá música electrónica y la disposición del DJ estará en medio de la sala. Todo aquel que acuda le rodeará. De tal manera que se integra entre sus oyentes. El evento se desarrollará en la mítica terraza del edificio Schweppes de Madrid, a la luz del atardecer. Dará comienzo con un cocktail donde los invitados, es decir, los creadores de contenido, vendrán con un código de vestimenta de cocktail transformable, que los propios invitados posteriormente puedan convertir a outfit de Boiler Room / “Rave”.



Paula Reig Garijo
Schweppes

Cartón pluma, acetato, plástico, acrílico, madera
60 x 45 x 20 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1CAq-HlvPzXtNAXwZamsrsEOPxUvnFL-O/view?usp=drive_link



THE LEGEND OF ZELDA

Diseño de escenario
para videojuego



Kevin Rodriguez Muñoz

THE LORD
OF
ZELDA



Recreación de una zona del mapa del videojuego *The Legend of Zelda*.

Nuestro proyecto consistirá en elaborar una maqueta a modo de prueba para su futura construcción en el parque temático de Nintendo con ambientación de sus videojuegos. Ubicado en Japón, Universal Studios, Osaka. Por lo tanto nuestro cliente es la empresa internacional de videojuegos Nintendo.

Recrearemos una zona del mapa del mundialmente conocido videojuego Zelda. En concreto, una escena recurrente en la saga de videojuegos, y característica que el fandom podría reconocer fácilmente; La aparición de la espada maestra. Link, el protagonista y su espada forman parte de la historia principal en la que se basa toda la saga. En cuanto a los recursos de los cuales dispondremos serán principalmente estructuras del “paisaje”, césped artificial y decoraciones selváticas de plástico. Las estructuras estarán conformadas por cartón piedra, un material resistente pero ligero a su vez que se pueda asemejar a la roca.

El elemento más destacable, “La espada maestra” será un elemento de impresión 3D debido a su forma y detalles que no se podrían conseguir con tanta precisión desde la elaboración manual.



Kevin Rodriguez Muñoz

The Legend of Zelda

Corcho, cespced artificial y madera

20 x 15 x 15 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1OyQrzcdf01RJl8nnU7CWu8bxbSRdZsqR/view?usp=drive_link



THE LEGEND
OF
ZELDA

BRIDGERTON

Diseño de un espacio para
una serie de televisión



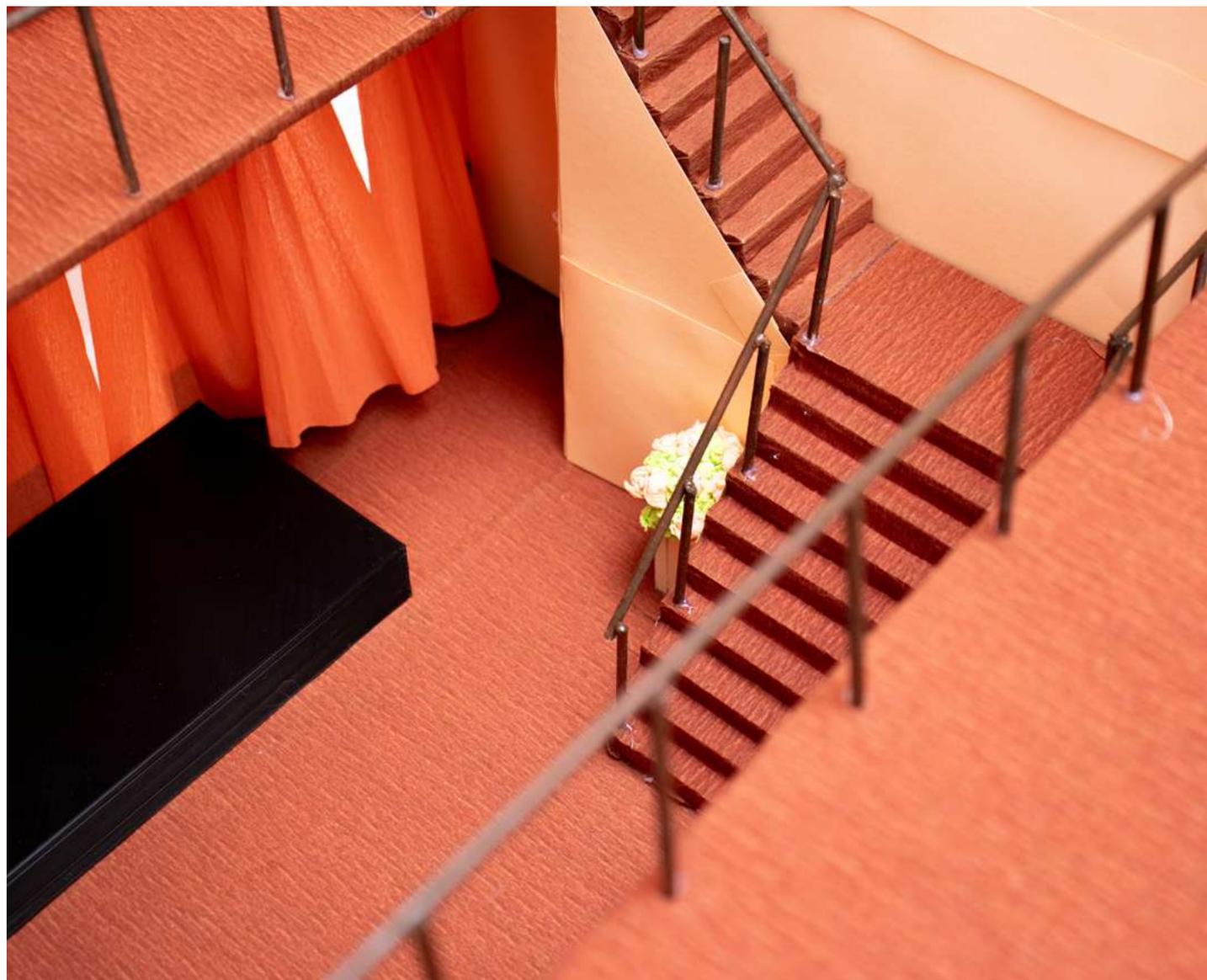
Bárbara Salazar Palma



Construcción de un espacio interior inspirado en la serie de Los Bridgerton.

El proyecto presentado consiste en la construcción de una maqueta expositiva para la presentación de un proyecto a mayor escala, la elaboración y construcción de un espacio interior inspirado en la serie de Los Bridgerton, este podrá funcionar como locación para un evento promocional de la serie o incluso decorado para Netflix.

El proyecto será llevado a cabo de manera manual, con materiales de papelería, a escala 1:20 para mantener un tamaño manejable pero también conseguir una buena apreciación de los detalles.



Bárbara Salazar Palma
Bridgerton

Papel, alambre, cartón pluma, filamento PLA
50 x 50 x 50 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1pZyuXvmsyxS6gLAsA3AvmkaVWXZPGxHX/view?usp=drive_link





FAIRY WALKWAY

Pasarela de moda inspirada en
el universo de campanilla

Briza Sánchez



Pasarela de moda inspirada en el universo de Campanilla.

El proyecto consiste en la creación de una maqueta que recrea el mundo de las hadas como una pasarela de moda.

Está pensado para fusionar la magia del universo de Campanilla con el glamour de la colección inspirada en el mundo etéreo y mágico.

Inspirada por la elegancia de las hadas, mostrando el diseño ficticio de una colección de moda única que captura la esencia de la fantasía y la sofisticación. Dirigido a entusiastas de la moda que buscan una experiencia conceptual y a clientes de la industria de la moda en busca de nuevas inspiraciones, esta pasarela ofrece una oportunidad única para sumergirse en un universo encantado.



Briza Sánchez

Fairy Walkway

Cartón, madera, fieltro, acrílico

80 x 90 x 100 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1UDA-ssVUmT4gA2DRrIGJ6RZuQLlZibN/view?usp=drive_link

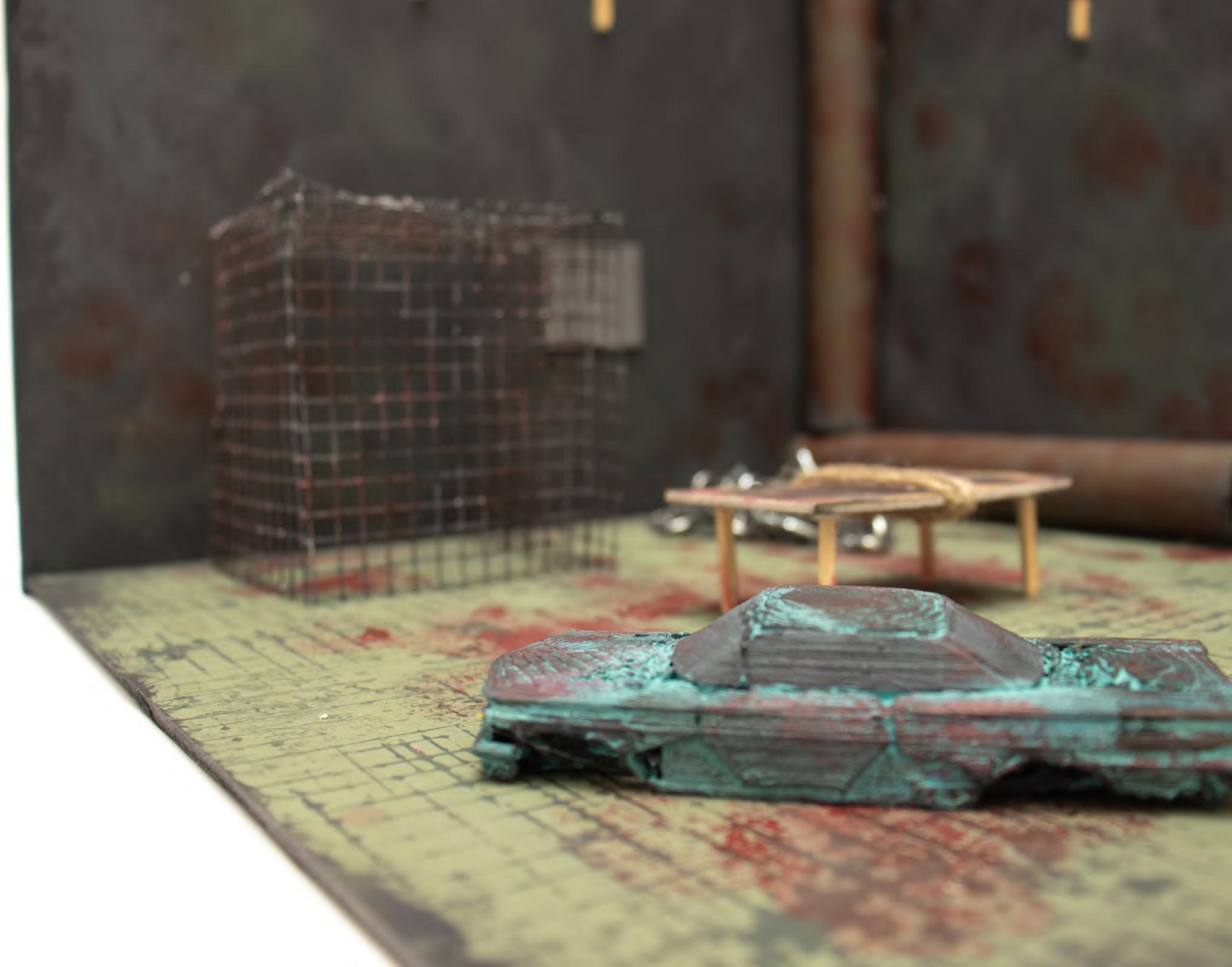




SILENT HILL 2

Sala promocional
para videojuego

Paula Sánchez Mula



Espacio inspirado en *Silent Hill 2* que tendrá este año un remaster para PS5, es decir, una mejora de la base del videojuego. Eso incluye un avance del aspecto visual mejorando los gráficos, texturas, e incluso añadiendo efectos, aunque las remasterizaciones no realizan cambios sustanciales en la jugabilidad o mecánicas de juego, pero puede haber excepciones.

El objetivo del proyecto es promocionar esta salida en Playstation 5 haciéndole a su vez un homenaje a la versión original de Playstation 2. Llevando a cabo un espacio inspirado en la atmósfera de este juego y usando objetos que hagan referencias a distintas escenas del videojuego.



Paula Sánchez Mula
Silent Hill 2

Cartón pluma, alambre, metal y papel
30 x 30 x 30 cm

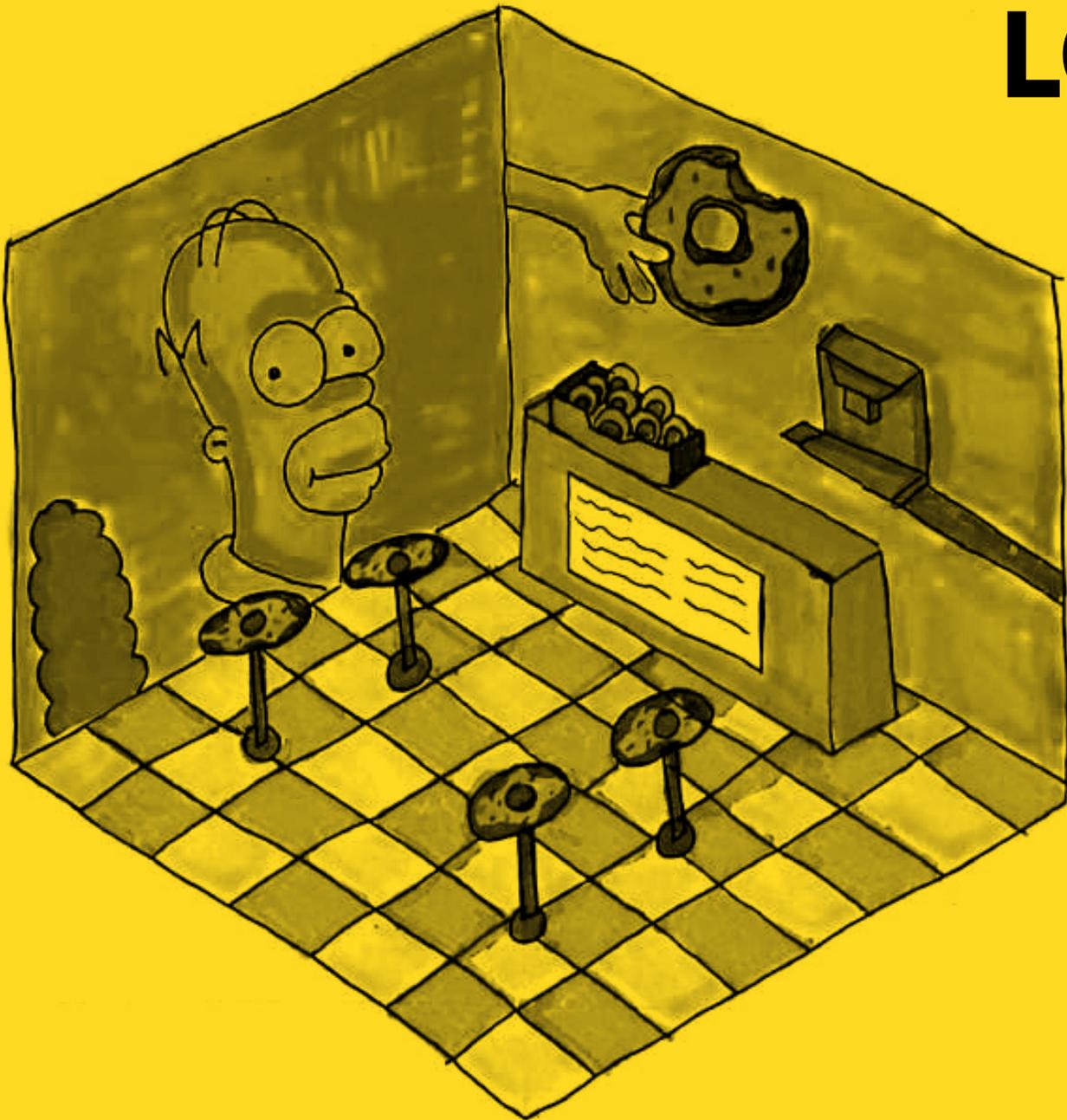
Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1EadXEKZzvPIOT9qAUUE-jbT4EWUVWSvz/view?usp=drive_link



LOS SIMPSON

Cafetería temática





Cafetería temática inspirada en la serie *Los Simpsons*.

El diseño de la cafetería tiene elementos que recuerdan a la casa de estos personajes y el elemento principal y que destaca en la cafetería es la rosquilla favorita de Homer que aparece en la serie.

Diseño una maqueta inspirada en *Los Simpson* porque quiero dar visibilidad a los locales inspirados en series o películas reconocibles. Es una oportunidad para que la sociedad disfrute de un ambiente que le recuerde a su serie o película favorita o vivir una experiencia única en un lugar ambientado.

Por otro lado, este proyecto va dirigido a los fans de esta serie. El cliente es la productora de *Los Simpson* que quiere ofrecer a sus espectadores una oportunidad de entrar al mundo de estos personajes característicos y únicos.



Laura Tomás

Los Simpson. Cafetería temática

Cartón pluma, pintura acrílica, papel, arcilla, cola blanca, goma eva y varillas de madera
30 x 30 x 10 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1n5s2z5UVWGX3xlvcB48yVB19xcAfoSu/view?usp=drive_link



EVIL MAGIC HOTEL

Suites temáticas inspiradas en los villanos clásicos de Disney



Manuela Vélez Marin



Suites temáticas inspiradas en los Villanos Clásicos de Disney para un nuevo hotel ubicado dentro del parque Disneyland en París.

Un proyecto para la prestigiosa compañía Disney. Capturando la esencia de estos personajes icónicos, integrando cuidadosamente sus elementos distintivos en el diseño de las suites. Buscando ofrecer comodidad a nuestros huéspedes, y transportarlos a la atmósfera de los cuentos de Disney.



Manuela Vélez Marin

Evil Magic Hotel

Cartón pluma, papel, tela

40 x 40 x 20 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1y5sQcFe1Zlfa_zzrxYNnkjIUK1Q5xiJa/view?usp=drive_link





ÉRETHAS

Ciudad a lomos de
una criatura colosal
fantástica

Andrea Victorio Rebollo



Érethas, la Ciudad Errante. Creación de una ciudad a lomos de una criatura colosal fantástica.

La miniatura sirve para materializar e ilustrar un relato de creación propia, pese a que puede ser aplicada en múltiples disciplinas como la fotografía, las artes escénicas (escenografía, atrezzo), el cine y dentro de él, el *Stop Motion*, entre otros.

El relato versa sobre una ciudad errante sólo visible ante los ojos de aquellas personas de corazón puro, capaces de entender el mundo y de observar sus sutilezas.

En la intrincada ciudad (en la miniatura), hay de todo cuando se precisa para desarrollar una vida al margen del resto del mundo: El Observatorio, donde se contempla el cosmos en busca de respuestas; La Gran Torre de la hechicería, donde se ocultan los secretos de la humanidad en sórdidos pergaminos; una botica para abastecerse antes de una larga aventura; la cabaña de una bruja que enseña la magia a las almas perdidas; una plaza central repleta de bullicio; casas hongo colgantes cuya ubicación varía según la época del año; faroles, huertos...y mucho más. Tanto cuanto ansíes descubrir.



Andrea Victorio Rebollo

Érethas

Materiales reciclados, poliestireno, pasta para modelar, cartón pluma

59 x 72 x 43 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1Q_wCZ-BuJBrcWs5LnMvDpy1DyZbOLSKy/view?usp=drive_link

EXPLORANDO
PEQUEÑOS
UNIVERSOS



El retro campo

Habitación retrofuturista con exterior

Andrea Victorio Rebollo

GODZILLA

ARCADE



INSTRUCTIONS
1. Push coin
2. Push coin
3. Push coin
4. Push coin
5. Push coin
6. Push coin
7. Push coin
8. Push coin
9. Push coin
10. Push coin



569



Miniatura de una habitación retrofuturista, El Retro Campo.

El *Retro Campo* es una maqueta aplicable a las artes fotográficas o escenográficas en calidad de fondo para animación de producciones en *Stop Motion* entre otros. La obra representa una habitación retrofuturista seccionada con una entrada/porche exterior.

Todo está producido y pintado a mano. La mayoría de los materiales empleados son reciclados, además de algunos otros como pasta para modelar, impresión de pósters y madera. Los elementos electrónicos incluyen puntos de luz LED y minijuego funcional con pantalla para la máquina Arcade.

Se ha establecido la estética e inspiración tanto visual como temática en los nostálgicos años 70-90 en referencias como películas, salones recreativos, revistas, música, moda, entre otros.



Andrea Victorio Rebollo

El retro campo

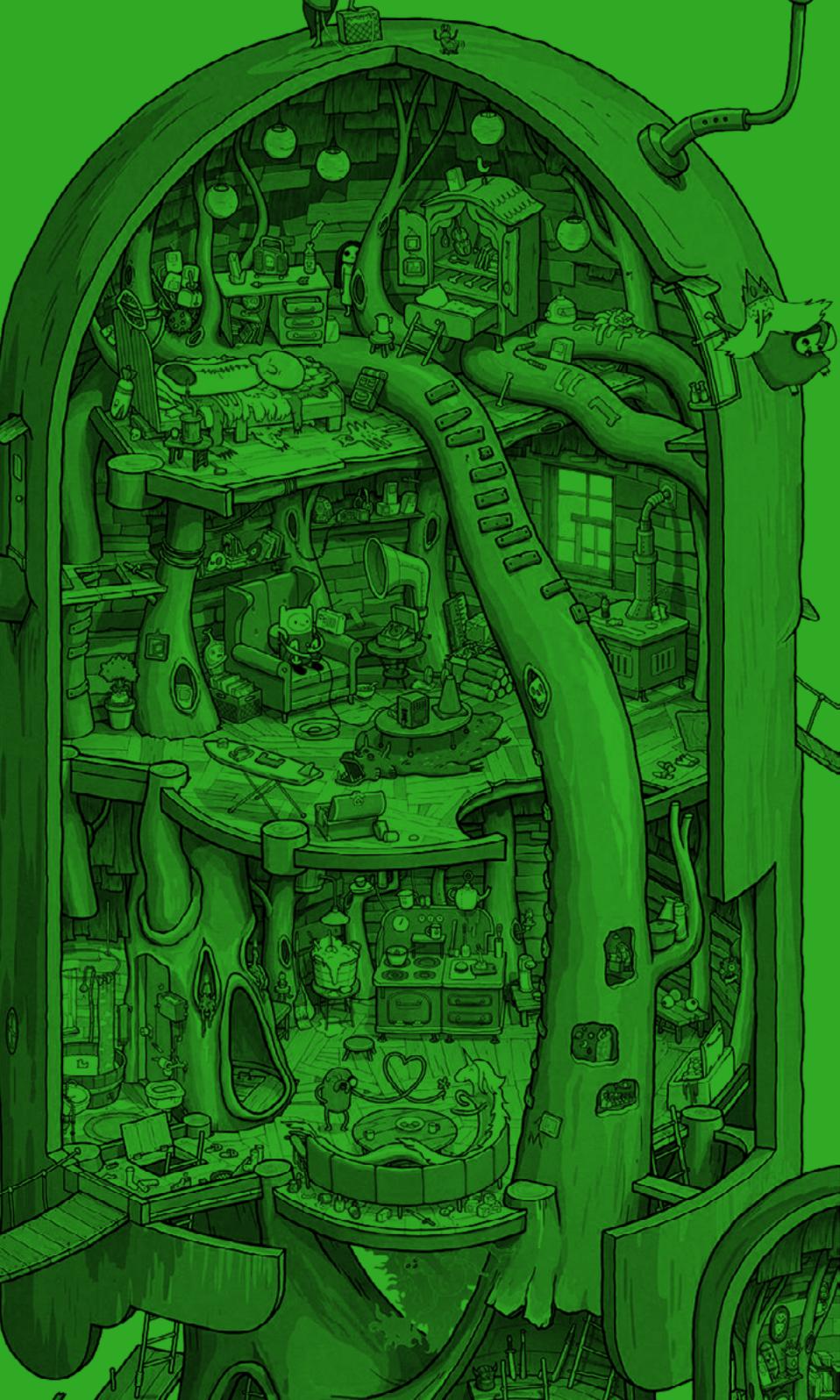
Materiales reciclados, madera, pasta para modelar, materiales orgánicos

36 x 21 x 17 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/1uAN8tR7LqNuTsiEH8716QNHx1NQDVlyx/view?usp=drive_link





La casa del **Árbol**

Escenario de una serie
de animación

Aurea Zeccoli



Maqueta de la Casa del Árbol de Finn y Jake en Hora de aventuras.

Lo hago porque es una de mis series favoritas y tiene una estructura muy interesante y poco convencional que va a poner a prueba mis capacidades.

Lo voy a hacer realizando una estructura rígida antigravitacional que pueda soportar todo el peso de la casa, para después hacer los otros elementos con materiales más ligeros.

Ha sido realizada en su gran mayoría en el aula de escultura para tener acceso a todas las herramientas disponibles.



Aurea Zeccoli

La casa del Árbol

Madera, pasta de papel maché, arcilla, arcilla polimérica, goma eva
70 x 90 x 50 cm

Enlace a la memoria:

https://drive.google.com/file/d/17agh_hp6oWwwWO4s_kUv51TrUQm366As/view?usp=drive_link









Enlace al video: https://drive.google.com/file/d/15ZIIOL3GjcAaZyonbChAZvmMgMvNzN_x/view?usp=sharing





EXPLORANDO
PEQUEÑOS
UNIVERSOS

Exposición de magnetitas





