



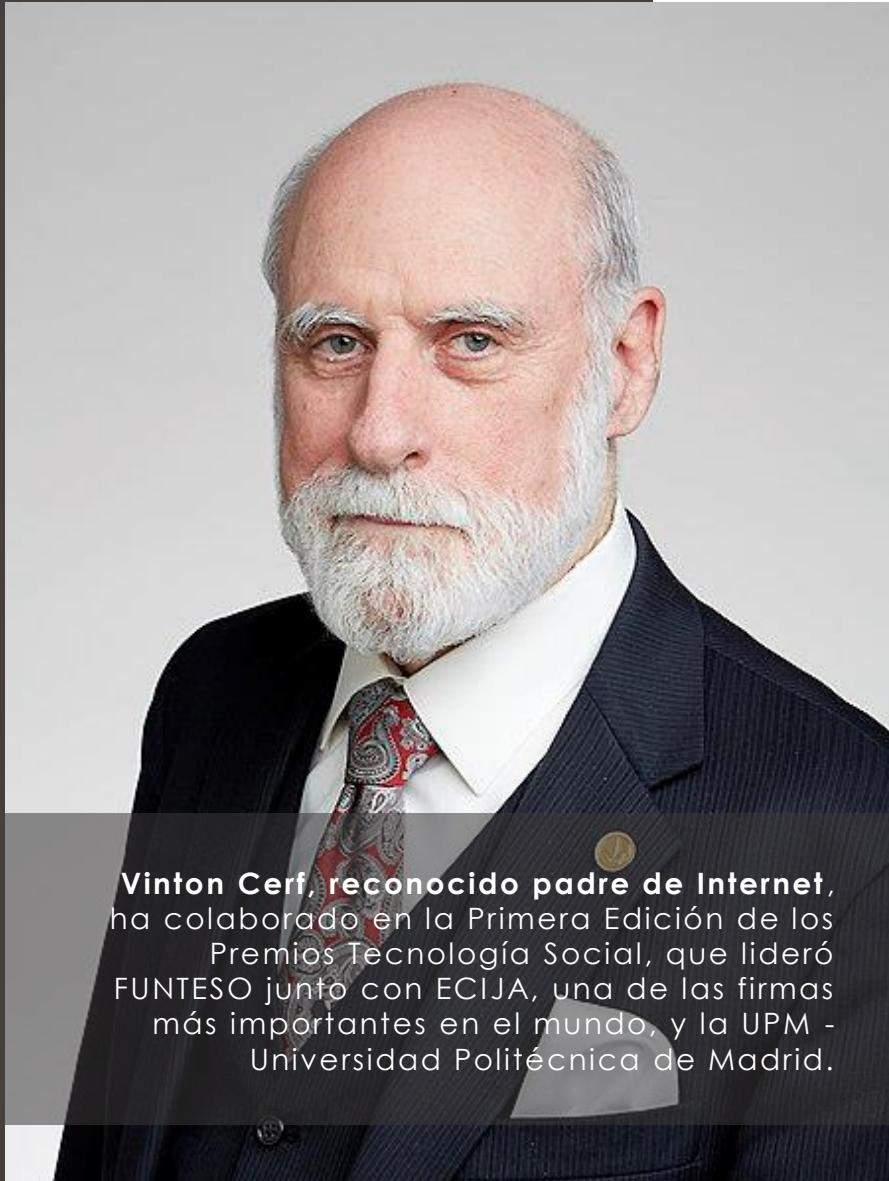
Fernando Muñoz, el máximo exponente e “impulsor” de la Museografía Inmersiva Experimental y Experiencial



EXPLORANDO LA MENTE DEL GURÚ DE LA MUSEOGRAFÍA INMERSIVA EXPERIENCIAL



Acceder a versión totalmente accesible



Vinton Cerf, reconocido padre de Internet, ha colaborado en la Primera Edición de los Premios Tecnología Social, que lideró FUNTESO junto con ECIJA, una de las firmas más importantes en el mundo, y la UPM - Universidad Politécnica de Madrid.



TECNOLOGÍA PARA LA VIDA

Micro Magazine Fundación Tecnología Social

Tecnología para la Vida - TXLA - es un **Micro Magazine de Fundación Tecnología Social FUNTESO** que tiene como finalidad proyectar personas, empresas u organizaciones que incluyen en sus principios fundamentales la tecnología social.

Tecnología para la Vida es la marca satélite de FUNTESO que tiene como finalidad visibilizar profesionales, empresas, proyectos, colectivos sociales y personas individuales que proyectan la trascendencia de la tecnología social.



Acceder a **Fundación
Tecnología Social**

Fernando Muñoz
Arquitecto y museógrafo, CEO
de Smart & Green Design

Arquitecto, museógrafo, docente, empresario... un perfil socioprofesional multidisciplinar y transgresor, siempre vinculado al mundo de la cultura, la educación digital y los nuevos formatos habitacionales urbanos. Diseños sostenibles y auditados internamente por una metodología propia que calcula la huella de carbono de todas sus intervenciones.

Pabellón de España en la
Exposición Universal de Osaka,
eBulli1846, Plaza de las Setas
de Sevilla...

Arquitectura efímera, EcoDesign, cultura inmersiva, reducción e impacto ambiental... innovación y transgresión plasmada en todos sus proyectos museográficos, de arquitectura e interiorismo.



eBulli1846

ACCEDER A
 VERSIÓN 100%
 ACCESIBLE



**Fernando
Muñoz**
Sistemas de
Pensamiento

Entrevistando al máximo
exponente e “impulsor” de
la Museografía Inmersiva
Experimental y Experiencial



Fernando Muñoz

Smart & Green Design



ACCEDER A
VERSIÓN 100%
ACCESIBLE



PREGUNTA: Arquitectura efímera, EcoDesign, cultura inmersiva, reducción e impacto ambiental, son muchas las terminologías, los conceptos, las metodologías que definen el trabajo de Fernando Muñoz como uno de los grandes expertos en una disciplina transversal que sinceramente cuesta clasificar, por ello, para contextualizar esta entrevista, ¿cómo podríamos definir la disciplina que integra estos conocimientos?

RESPUESTA: Creo que la respuesta tiene dos niveles. Por un lado, nuestra oficina nace de lo que podríamos entender como museografía, que, por resumirlo, es el conjunto de personas o de tecnologías o de necesidades, que tienen que desarrollarse para dar lugar a una exposición, ya sea temporal o permanente, y por su defecto a un museo.

Lo que pasa es que nosotros, aparte de trabajar bajo esa perspectiva, que es un poco más académica o más canónica, la museografía que desarrollamos siempre intenta conectar con un mundo más inmersivo o más experiencial, entonces la diferencia, en nuestro caso, entre una museografía más tradicional, que es la que nos encontramos en la mayoría de museos o exposiciones vinculadas más al mundo del arte, frente al tipo de museografía que hacemos nosotros, que es más experimental y experiencial, es posible, sobre todo porque salimos un poco del arte y nos metemos más en el mundo de la divulgación de conocimiento.

Así, tenemos más libertad creativa y los entornos espaciales pueden ser también más propositivos, si bien, yendo a la cuestión inmersiva, la gran diferencia de una experiencia inmersiva frente a una experiencia que no lo es, teniendo en cuenta que esto se une al concepto de museografía, es que integramos en todo el recorrido y por lo tanto, en los contenidos, tecnologías de última generación para intentar conseguir que el visitante de nuestras exposiciones se sienta más protagonista o literalmente parte de la narrativa, y de alguna manera, se diluyen un poco los límites entre el espacio real y el espacio digital o virtual gracias a la implementación tecnológica. Esta tecnología no sirve tanto para modificar el espacio como para trabajar los contenidos de una forma muchísimo más audiovisual o sensorial, y que capte más la atención del visitante que, por el tipo de sociedad en la que vivimos, cada vez tiene menos, de alguna manera, menos paciencia o menos capacidad de concentración y de lectura, y necesita estímulos un poquito más intensos que les permitan recibir mensajes desde un enfoque más audiovisual o tecnológico. En resumen, digamos que lo que nosotros trabajamos, o la disciplina en la que nos sentimos identificados, es a medio camino entre la museografía y las experiencias inmersivas.



Fake News. La fábrica de mentiras

“

Integramos en todo el recorrido tecnologías de última generación para conseguir que el visitante de nuestras exposiciones se sienta protagonista o literalmente parte de la narrativa.



“

Equilibrar y poner de acuerdo a muchas líneas de trabajo que son independientes pero que todas ellas han que responder a un mismo fin: crear una experiencia, un espacio coherente con lo que se quiere contar.



PREGUNTA: Siguiendo con el mismo concepto, esta mezcla de distintas disciplinas las has plasmado en un estudio de arquitectura llamado Smart & Green Design especializado en el diseño de museos y exposiciones, experiencias inmersivas, diseño gráfico, arquitectura efímera e interiorismo, con una metodología que garantiza la reducción del impacto ambiental. Entendemos que el hilo conductor no son las materias, disciplinas y conceptos, es realmente Fernando Muñoz y su sistema de pensamiento, en este mismo sentido: ¿quién es Fernando Muñoz? ¿Cómo se construye un sistema de pensamiento tan complejo, asimétrico y a la vez equilibrado?

RESPUESTA: El sistema de pensamiento, que me ha permitido llegar a esta tipología de oficina, o de equipo, en realidad, tiene bastante que ver con las dinámicas de pensamiento de cualquier estudio de arquitectura. Digamos que nosotros en la carrera, desde el primer momento, nos forman teniendo en cuenta que nuestro trabajo siempre está un poco en medio de varias direcciones profesionales. Por un lado, está la parte creativa, con la cual no todos los arquitectos tienen por qué sentirse identificados pero que en mi caso, y para Smart & Green Design, es muy importante. Luego está la parte humanista, en la que intentamos siempre comprender el contexto del proyecto que estamos realizando y para eso, muchas veces necesitas integrar en el proceso de diseño reflexiones en torno a sociología, filosofía o alguna cuestión histórica, de desarrollo urbanístico o artístico... Estamos muy acostumbrados, incluso sin tener nada que ver con las exposiciones, en el proyecto de algunos edificios (entre otros son museos o edificios culturales), el contacto con las disciplinas artísticas.

La última faceta, que es la más constructiva en la que hay que darle forma dentro de un presupuesto, esto es clave. Y por último, la parte un poco más vinculada a la ingeniería, que son en el caso de un edificio todas las instalaciones; electricidad, fontanería, etc. Este mismo esquema que funciona para un edificio, o el diseño de un entorno urbano, si quitamos algunos ingredientes y añadimos otros nuevos, el sistema de pensamiento o creativo es el mismo: intentar poner de acuerdo a muchas líneas de trabajo que a priori son independientes pero que todas tienen que responder a un mismo fin, que es crear una experiencia, un espacio coherente con lo que se quiere contar.

En el caso de la museografía, digamos que los elementos que desaparecen, más vinculados al mundo tradicional de la arquitectura, más de ingeniería quizá o de normativa, sin embargo, se suplen con la aparición de disciplinas vinculadas al diseño en general: al diseño gráfico, al diseño visual, al diseño interactivo, y por supuesto, al diseño de narrativas. Toda la parte de contenidos que en una exposición es la estructura o el punto de arranque para el diseño del espacio. Con lo cual, se trata de trabajar con todos estos perfiles profesionales desde el primer momento en la generación de la idea hasta el diseño del último detalle de una pieza audiovisual o de un texto que explica una pieza.

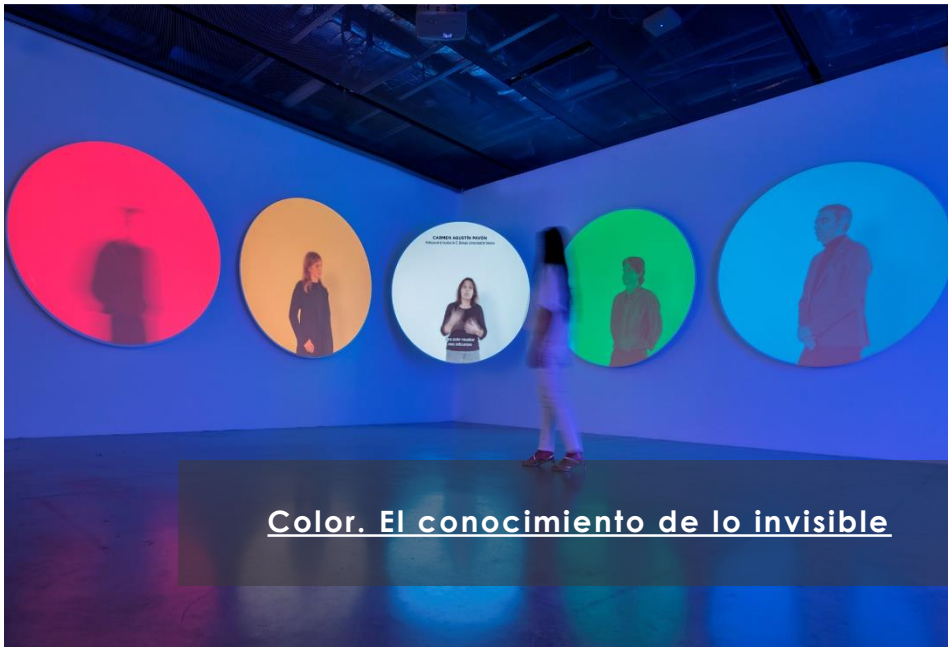
“

Hablar en horizontal para conseguir la mejor experiencia.



PREGUNTA: El primer genio polímata registrado de la historia, considerado como el primer hombre verdaderamente multidisciplinar, fue el egipcio Imhotep que, entre sus múltiples profesiones, era también arquitecto y logró implementar sus conocimientos operativos de aritmética y geometría en sus múltiples disciplinas. Como hemos ido comentando en las anteriores reflexiones, al igual que Imhotep, trabajas con un equipo multidisciplinar top que te permite, profesionalmente hablando, liderar esta mezcla de *Arquitectura vs Cultura vs Sostenibilidad*, ¿qué estructuras mentales, organizacionales y funcionales utilizas para poder reordenar las ideas de un equipo multidisciplinar tan dispar? ¿Cuáles crees que son los factores clave que te permiten poder alinear los conceptos y cómo lidias con los egos lógicos de cada punto de vista?

RESPUESTA: En realidad no sabría explicarlo pero sí que creo que muchas veces nos pasa que no nos damos cuenta de que nuestros talentos tienen mucho que ver con aquello que se nos da bien, y lo que se nos da bien, en realidad, es algo que a priori nos resulta fácil o más fácil que otras cosas. Siempre he pensado que una de las principales claves para encontrar tu sitio a nivel profesional es entender precisamente esto, qué es aquello que se te da bien y que, por lo tanto, te sale de manera natural fácil, e intentar hacer de eso tu profesión. En mi caso, he descubierto sin buscarlo una cierta facilidad o naturalidad a la hora de trasladar conceptos que tienen que ver con narrativas que cuentan historias: más allá de una exposición es contar una historia.



Color. El conocimiento de lo invisible

Desde la primera vez que me enfrenté al primer proyecto me ha resultado de forma natural y fácil el crear esas atmósferas, estos espacios para contar esas historias y en paralelo, ese descubrimiento fue acompañado del contacto con personas con las que colaboro desde que empecé en el mundo del diseño de exposiciones. Perfiles creativos impresionantes vinculados al diseño gráfico, al diseño de audiovisuales y a la conceptualización y desarrollo de narrativas y contenidos curatoriales. Fue una conexión inmediata desde el primer momento y desde que la sentimos no nos hemos separado y hemos seguido trabajando en equipo, con lo cual nos resulta muy fácil porque de alguna manera entendemos la respuesta a los problemas de forma similar por lo que los proyectos fluyen fácil y naturalmente. Lo que es clave, en realidad, es darse cuenta de que el diálogo es permanente y que ninguno de nuestros *expertise* específicos tiene que significar que puedas tener una gran idea o una gran vuelta de tuerca a algo que a priori no es lo tuyo. Entender esas mejoras y que no haya una lucha de egos, o una sectorización profesional, y pensar que invaden tu terreno o que invades el del otro, yo creo que está la clave, en hablar en horizontal para conseguir la mejor experiencia.

A nivel de procesos, permanentemente trabajamos en la divergencia y en la convergencia. Divergencia creativa, donde dejamos volar un poco más libremente la imaginación, y rápidamente una convergencia hacia lo concreto y específico para solucionar un problema y afrontar la realidad, de un presupuesto, espacio o tiempo de entrega. El viaje de ida y vuelta entre la divergencia y la convergencia está durante todo el proceso, no son dos capítulos independientes.

“

Ha sido un proyecto que ha tenido una duración de tres años, un trabajo fuerte e intenso, y creo que finalmente hemos conseguido ir sintetizando poco a poco todas las expectativas que tenía no solo Ferran, sino todo el equipo de elBulli, formado por grandes profesionales.



PREGUNTA: En los últimos años has obtenido importantes galardones internacionales, reconocimiento de prensa, has liderado proyectos de prestigio y colaborado con genios de otras disciplinas como Ferran Adriá en elBulli1846. Para poder entender un poco más todo este nuevo paradigma pongamos el foco en esta colaboración: ¿cómo conseguiste plantear y plasmar tus ideas y embeberlas en otro sistema de pensamiento tan complejo como el de Ferran? ¿Qué es elBulli1846, qué ha significado para ti dicha colaboración y por qué crees que acudió a ti?

RESPUESTA: Con respecto a la primera cuestión acerca de plantear nuestras ideas dentro de un sistema de pensamiento tan complejo como el de Ferran, la verdad es que el proceso fue de prueba y error en el que intentábamos siempre adaptarnos a la visión que Ferran tenía de una cosa tan abstracta como era plantear el primer museo o espacio dedicado a la gastronomía, ya que no hay otro ejemplo a nivel internacional, que sepamos, de un museo exclusivamente vinculado a todos los campos que nacen de la gastronomía más allá simplemente de lo que es la cocina: historia, evolución, culturas, ingredientes, materias primas, formas de entender la cocina desde distintas civilizaciones... Es decir, más allá de simplemente lo que es preparar una receta, la gastronomía es un universo que abarca múltiples disciplinas y que Ferran supo verlo, analizarlo, escribirlo, divulgarlo, etc. Nosotros simplemente nos íbamos adaptando permanentemente a la visión que tenía Ferran sobre qué es lo que quería explicar y nosotros pues simplemente le damos forma en el espacio y a través de recursos físicos.

Él entró en contacto con nosotros porque había visto varias de nuestras exposiciones en Fundación Telefónica y, bueno, se interesó por nuestro trabajo y tuvimos una conversación en la cual de una manera muy directa, muy abierta y muy transparente nos planteó el reto y nosotros lo aceptamos. Ha sido un proyecto que ha tenido una duración de tres años, un trabajo fuerte e intenso, y creo que finalmente hemos conseguido ir sintetizando poco a poco todas las expectativas que tenía no solo Ferran, sino todo el equipo de elBulli que es un amplio equipo formado por grandes profesionales, conseguir plasmarlo en el espacio. elBulli 1846 es una fundación privada centrada en la investigación y la divulgación de la cultura gastronómica. Tiene una clara intención que es evolucionar o crear una segunda generación de lo que fue el origen de toda esta aventura, que fue el restaurante elBulli, y lo quieren transformar en un gran laboratorio-museo, donde se hable tanto de cocina, como de creatividad, e innovación, a nivel internacional.

Por otro lado, tiene una función muy específica, que es guardar el gran legado de elBulli, que está compuesto por ininidad de documentos, piezas originales y objetos de todo tipo que forman parte de su historia y de la evolución del concepto de gastronomía que desarrolló Ferran y que le da la vuelta a lo que hasta entonces se entendía por cocina. Básicamente se basa en la permanente investigación y experimentación y su objetivo es crear distintas ramas de conocimiento que estén vinculadas a la gastronomía pero también a la forma en la que la nueva sociedad digital, las nuevas formas

de pensar, se vinculan a la eficiencia en la innovación. Y una de las herramientas más exitosas que ellos han ido comprobando lo largo de estos años y que funciona muy bien para analizar y divulgar resultados son las exposiciones. De hecho, ya habían hecho varias exposiciones, antes de llegar a la decisión de hacer el museo, y esto es una extensión de los buenos resultados. Parten, por supuesto, de un análisis de toda la historia de elBulli restaurante y cómo ha ido convirtiéndose en una metodología que ellos llaman la *Metodología Sapiens*, una metodología universal que se puede aplicar a cualquier tipo de proceso, empresa, persona o diseño, con el objetivo de cuestionar y enriquecer todos los modelos y procesos que existen actualmente, en torno a la creación y la innovación.

elBulli1846 es un museo con mayúsculas y con un claro objetivo: reflexionar sobre el conocimiento, la innovación y la historia del elBulli. El complejo está formado por tres edificios, uno de los cuales es el antiguo restaurante que se ha rehabilitado integralmente y que se ha convertido en una pieza visitable tal cual era el original, donde los visitantes podrán tener la experiencia realmente de visitar elBulli. Hay otros edificios nuevos, y que alojan parte de la exposición. En total el espacio es de unos 4000 m², una parcela enorme, en el Parque Natural de Cap de Creus, en Girona, con una situación excepcional entre la montaña y el mar, dentro de la Cala Montjoi, una cala bellísima.



Más allá del reto museográfico que supuso organizar, clasificar, todos estos documentos, piezas, que Ferran quería mostrar dentro de los edificios, había un reto mayor y que tenía que ver con explicar todos los fundamentos o los conceptos de su proceso y de su metodología, fuera de piezas concretas, sino a través de ideas y de conceptos que Ferran ha ido creando, y esto ha traducido en 10 instalaciones que se han diseñado una por una, en función de distintos objetivos de divulgación, y que están integradas en la naturaleza. Esto ha sido un reto importante porque siempre hemos querido generar intervenciones que se fusionaran con el paisaje, que no resultasen extrañas, tanto en la forma como en los materiales, siendo entendidas una extensión del propio paisaje. Pero a su vez cada instalación tiene una narrativa propia, cuenta una historia y el visitante tiene que tener una perspectiva global de cuáles son las grandes aportaciones de Ferran a la historia de la gastronomía. Y esto no se ha hecho en ningún sitio del mundo, una museografía en un espacio natural protegido, con todos las condicionantes que eso tiene, y como tal es una experiencia que creo no existe a nivel internacional en ningún otro sitio del mundo. Por lo que se aprende, por un lado, y por la experiencia estética, visual y paisajística que supone recorrer esta parcela privilegiada.

En cuánto a *¿qué ha significado para nosotros?* Ha sido el proyecto más grande que ha afrontado nuestro estudio y nos ha abierto, ahora mismo, las puertas a colaboraciones internacionales y proyectos cada vez más ambiciosos, con lo cual ha sido una gran oportunidad el que Ferran confiase en nosotros.

“

Es clave la implantación de la tecnología social en el ámbito cultural y artístico, sin ninguna duda.

PREGUNTA: Aprovechando que el 9 de marzo ha sido el Día Internacional de la Tecnología Social, ¿cómo percibes la tecnología y cómo puede transformar la experiencia en una exposición? Te agradeceríamos que nos pusieras algún ejemplo para poder entender el concepto.

RESPUESTA: Desde luego para nosotros es clave. En primer lugar, la incorporación de la tecnología en nuestras exposiciones y experiencias, y luego, si además esa tecnología es social, la mejora sustancial que supone el que una experiencia que es compleja porque mezcla temas relativos al espacio, temas relativos a audiovisuales ("audio y visuales") y la conexión que existen entre esos audiovisuales y el espacio, y los mensajes que lanzan los mismos, junto con recursos gráficos, la aparición de obras de arte o la aparición de textos que explican o te ayudan a entender todo lo que ves, todo eso mezclado para aquellas personas que tienen algún tipo de discapacidad física que les permita disfrutar al 100 x 100 de todos estos sentidos, pues no es posible tener esa inmersión 360°, con lo cual es clave la implantación de la tecnología social en el ámbito cultural y artístico, sin ninguna duda.



Curiosidad Radical.
En la órbita de Buckminster Fuller



La bailarina del futuro. De Isadora Duncan a Joséphine Baker



La corriente de Kuroshio



“

La creación de una narrativa es un trabajo de intuición, justo lo que la inteligencia artificial no tiene.

PREGUNTA: No podíamos dejar de preguntar por la IA pero no en términos de cómo la percibes, queremos aprovechar la pregunta para seguir navegando en tu trabajo. ¿Puede un sistema de inteligencia artificial imitar el intelecto o la conducta humana para liderar un proceso estructural de un trabajo de creación previo de una exposición inmersiva? Es decir, ¿crees que el relato, que es la base de una temática de una exposición cultural, puede desarrollar un sistema de súper inteligencia artificial o existen factores que son inherentes al ser humano que nunca se van a poder transmitir en términos de sensibilidad especial?

RESPUESTA: La creación de una narrativa, de un relato que no se haya desarrollado antes, es claramente un trabajo de intuición, y yo creo que la inteligencia artificial eso es justo lo que no tiene. La inteligencia artificial responde muy bien ante órdenes concretas de asociación de datos, o de asociación de imágenes, pero cuando tienes que crear una narrativa nueva a partir de una conexión que a priori no es evidente e incluso muchas veces puede parecer hasta ilógica, yo entiendo que la inteligencia artificial se pierde. Primero esa intuición de encontrar algo donde no lo hay, y segundo, crear un discurso sólido para dar justificación a esa intuición a base de búsquedas de contextos y de referencias en cualquier disciplina o campo humanístico, sin ninguna dirección en concreto, en un momento dado puede ser inspiración una palabra, en otros casos, una fecha, una noticia o una canción, y todo eso va generando un camino lleno de curvas que al final te lleva de un sitio a otro, pero que es un camino complejo y que no es lineal, que es para mí lo que representaría la inteligencia artificial.



Marte.
La conquista de un sueño



Game On.
La historia del videojuego



La Gran Imaginación.
Historias del Futuro

PREGUNTA: Queremos terminar con tu último gran reto, Expo Osaka 2025. En primer lugar, felicitarte por representar el talento español en la expo que tiene como tema: diseñar la sociedad del futuro para nuestras vidas, y que la propuesta 'La corriente de Kuroshio' del equipo formado por los estudios Néstor Montenegro, Enorme Studio y el tuyo propio, Smart & Green Design, fueran los ganadores del concurso para el Pabellón de España en la Exposición Universal de Osaka.

¿Qué trata de proyectar la Expo de Osaka en términos generales? ¿Cómo se os ocurre plantear un concepto que parte de uno de los grandes secretos de la navegación española durante siglos? ¿Qué papel juega Smart & Green Design en general y Fernando Muñoz en particular?

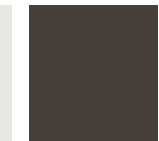
En realidad, las expo universales, que son unos eventos internacionales que se producen cada cuatro años, primero son unos eventos de repercusión planetaria que generan un movimiento de personas y de información entre países y que brindan oportunidad a los países que participan a reforzar su imagen frente al resto del mundo, y promocionar sus sectores productivos y culturales, aportando un valor tangible e intangible y unos beneficios directos a su economía. En este sentido son eventos que tienen un sesgo turístico, pero también tienen un sesgo principalmente económico vinculado a los tejidos industriales.

Con respecto a la segunda pregunta, el reto que se planteaba en el concurso era muy interesante, ya que, nosotros como equipo de diseño y que está especializado en crear narrativas tenemos que tratar de sintetizar el doble objetivo que se planteaba, por un lado, responder al briefing de la propia expo, y por otro lado, a las cuestiones específicas que España, como economía mundial quería transmitir. Nuestro pabellón se ubica en una de las tres zonas temáticas que se engloban debajo del gran paraguas del tema principal de la expo, que es el de "diseñar la sociedad del futuro para nuestras vidas". Uno de los subtemas es el de conectar vidas, que es en el que se encuentra nuestro pabellón. La idea es muy bonita, tanto poética como prosaicamente, conectar a las personas para construir comunidades fuertes y enriquecer la sociedad del futuro, y en este sentido tuvimos una intuición muy directa y obvia: conectar las culturas de Japón, como país anfitrión y de España. Dos culturas que hemos ido poco a poco descubriendo que tenían más en común de lo que nosotros imaginábamos, por determinadas cuestiones históricas.



“

“Diseñar la sociedad del futuro para nuestras vidas”. Uno los subtemas es el de conectar vidas, una idea muy bonita, tanto poética como prosaicamente, conectar a las personas para construir comunidades fuertes y enriquecer la sociedad del futuro



Y todas estas cuestiones tienen que ver con la rutas marítimas que surgieron en el momento en el que los horizontes del mundo se ampliaron en los siglos XV y XVI, donde se produjo una conexión física entre nuestros países, España y Japón, gracias a una serie de corrientes que permitían que los intercambios tanto de personas como de mercancías fluyesen, de manera muy eficiente, entre lo que en aquel momento era el imperio español, que abarcaba más allá de la península, y descubrimos investigando una corriente, la Corriente de Kuroshio, el lema que le dimos al concurso, que conectaba de una forma muy rápida, las costas de Japón con las costas de California. Lo cual permitía lo que en aquel momento se llamaba el tornaviaje de las rutas españolas. Esta es la idea general de *Conectings Lives*.

Por otro lado estaba España, con dos pilares fundamentales de su imagen, marca y economía, que son el turismo y la gastronomía y que siempre es importante incluir en todos los pabellones que se han hecho en las últimas décadas en las exposiciones universales, pero en este caso este año se quería hablar también de otro aspecto importante no solo para España, sino para Europa, que es la economía azul. Para nosotros era un término nuevo, del cual no éramos conscientes, pero del que España realmente tiene un posicionamiento muy importante a nivel internacional. Según indica el Banco Mundial, la economía azul consiste en el uso sostenible de los recursos oceánicos para el crecimiento económico, la mejora de los medios de vida y el empleo, y el tiempo que se preserva la salud del ecosistema. Una forma de enfocar el motor económico de nuestro país más allá de lo que habitualmente conocemos, hacia el mar y el océano. Tratando de encontrar un concepto fácil de entender que fuera capaz de poner en común los objetivos o las intenciones que tienen la Expo, con la idea de conectar vidas y por parte de España, hablar sobre la economía azul, entendimos que el punto de conexión obviamente es el mar y los océanos, y fue la primera bajada a tierra de cómo queríamos enfocar el pabellón. Pero no nos parecía suficiente, era demasiado genérico, así, la anécdota de la corriente de Kuroshio nos permitió entender, después de seguir investigando sobre los fenómenos de las corrientes, que las oceánicas son una de las fuerzas más potentes del mecanismo que hace funcionar a la tierra, las responsables de la regulación de su temperatura, de la climatología, y de hecho los grandes descubrimientos que se están haciendo últimamente sobre el cambio climático tienen mucho que ver con algo tan sencillo como que las corrientes submarinas están alterando sus flujos y temperaturas. Nos pareció un tema muy fuerte que validaba como concepto principal la experiencia.

Con respecto a la última pregunta, nuestro equipo ha sido el responsable de crear esta narrativa, de encontrar el hilo conductor del discurso conceptual, tanto de la exposición como del edificio ya que este concurso ha sido muy singular puesto que ha sacado al mismo tiempo el concurso para la construcción del edificio y para el diseño y la construcción tanto de la exposición como de sus contenidos, normalmente suelen ser independientes. De esta manera se garantizaba que toda la temática, la arquitectura, la experiencia inmersiva o expositiva y la creación de los contenidos, estuviese coordinado y se trabajase en la misma línea, ya que en otras ocasiones al no ocurrir esto en ocasiones se generan conflictos de mensaje entre la arquitectura y la exposición.

Los tres estudios hemos trabajado bajo estos parámetros que definimos, y nuestra oficina a parte de diseñar la exposición a nivel físico y arquitectónico, somos los responsables de crear la identidad gráfica y el logo de España para este evento, y de la creación, el diseño y la producción de todos los contenidos que se vayan a mostrar en el pabellón, que en nuestro caso tienen un alto componente tecnológico y audiovisual, por lo que hemos incorporado en el equipo un número significativo de perfiles que provienen del mundo de la producción audiovisual y del cine, con los cuales estamos creando todas las piezas que van a permitir que estas experiencias sean completamente inmersivas.

SMART & GREEN DESIGN

Fernando Muñoz
CEO Smart & Green Design

FUNTESO

Sandra Suárez
Directora de Comunicación
Fundación Tecnología Social

Samuel Arias
Director de Estrategia
Fundación Tecnología Social



“ Portal Oferta Cursos Gratuitos

Portal Oferta Cursos Gratuitos integra la mayor oferta formativa nacional de cursos subvencionados por el Ministerio de Empleo y el SEPE, así como por distintas administraciones regionales.

www.ofertacursosgratuitos.es



Próximo número

Entidades y
personas
que están
cambiando
el mundo



MUJERES
TECNOLÓGICAS

**Reescribiendo
el código
en lenguaje
femenino.**

#TXLV

MICROMAGAZINE
TECNOLOGÍA PARA LA VIDA
PRÓXIMAMENTE

FUNTESO lanza el Programa de Visibilización Estratégica de Marca VEMA en febrero con una increíble acogida.

Mas info: <https://www.funtoso.es/vema.html>

El programa de Visibilización Estratégica de Marca -VEMA –tiene como objetivo impulsar la actividad comercial de empresas y/o profesionales participantes mediante acciones que mejoran la Creación de negocio, el Posicionamiento en Internet y la Mejora de imagen empresarial.

El programa de ayuda empresarial está destinado a potenciar a un grupo acotado de empresas y profesionales seleccionados por FUNTESO y ECIJA, que han obtenido una valoración positiva en base a una serie de parámetros basados en un protocolo de Screening – valoración empresarial y que forman parte de tres grupos de empresas determinado.

Defoin



DEFOIN

Especializados en gestión integral de planes formativos y soluciones específicas ajustadas a la necesidad de diseño, gestión e impartición de la formación continua y ocupacional para empresas, trabajadores ocupados y desempleados.

**SMART &
GREEN
DESIGN**



SMART & GREEN DESIGN

Estudio de arquitectura especializado diseño de Museos y exposiciones, experiencias inmersivas, arquitectura efímera e interiorismo, con una metodología única, premiada por el Royal Institute of British Architects (RIBA).





CMLZ ABOGADOS

CMLZ ABOGADOS es un despacho que ofrece servicios jurídicos integrales con un grupo de profesionales de distintas disciplinas, con más de 20 años de experiencia y más de 500 clientes satisfechos con nuestros servicios.



HOTEL TAIMAR

El hotel más inclusivo a nivel mundial ubicado en Fuerteventura, España. Comprometido por la accesibilidad, integrada de manera armónica y significado como el Primer Hotel Inmersivo presentado a la UNESCO.



VISUALFY

Especializados en Soluciones Empresariales de accesibilidad auditiva en espacios públicos y privados, así como Soluciones Home con detección de los sonidos de tu casa con avisos mediante luces de colores y vibraciones.



AIFILE

Empresa especializada en desarrollo de aplicaciones informáticas con un método propio llamado SIMPLIFAI, que permite empezar a utilizar la aplicación que se ha diseñado y planteado de origen desde los primeros días.



TOUCH GRAPHICS EUROPE

Empresa especializada en diseñar y fabricar productos en formato multisensorial para facilitar la comunicación de un elemento o espacio a personas ciegas o con discapacidad visual.

Coordinación & Metodología

Samuel Arias

www.samuelarias.es



Marketing y Proyección

ENARIS

www.enaris.es



Accesibilidad & Servicios Generales

TENYUS

www.tenyus.es



Derechos de Autor & Legal

FUNDACIÓN TECNOLOGÍA SOCIAL

www.funteso.es



Tecnología
Social.
**Tecnología
centrada
en las
personas.**



www.funteso.es
hola@funteso.org
+34 91 223 8154
+34 634 595 342



www.funteso.es
estrategia@funteso.org
+34 91 223 8154
+34 634 595 342