

**II) La revolución de los espacios.
Objeto indirecto**

Govert Flint (Enrichers, Eindhoven)

Govert Flint es co-fundador de Enrichers, una empresa especializada en diseño y movimiento. Basados en estudios de neurociencia y colaborando con científicos del campo, han desarrollado métodos de investigación y validación propios relacionando la condición cerebral con el espacio social y físico. En sus procesos han colaborado con la Universidad de Cambridge, Schiphol Airport, NS railways entre otros, desarrollando productos y servicios para aumentar la felicidad en el trabajo y los espacios públicos.

Sus creaciones se basan en estimular el cerebro. Sillas móviles, bancos de agua, mesas táctiles, objetos de iluminación dinámica, alfombras de agua y todo tipo de productos interactivos que tienen como objetivo activar el movimiento, el tacto, la orientación y las curvas de aprendizaje en coordinación con nuestros ritmos biológicos.

Enorme Studio (Madrid)

ENORME es una oficina de diseño y arquitectura con base en Madrid caracterizada por su enfoque radical alrededor de las ciudades y las personas. El estudio lleva más de diez años testando nuevos prototipos y aproximaciones basados en la gestión de comunidades, reactivación de procesos y construcción de nuevos imaginarios urbanos.

Saúl Baeza (DOES, Barcelona)

Saúl Baeza es Director Creativo de DOES Work, investigador en TU Eindhoven y ELISAVA Research y profesor y ponente en diversas universidades. Saúl también es comisario de la asociación Understanding Design y fundador de la revista VISIONS BY.

DOES Work es un estudio de diseño y consultoría que explora el potencial de los materiales a través de la investigación y la experimentación. Su trabajo se centra en el mundo material, siempre cambiante, en el que nuestros cuerpos interactúan constantemente. Su objetivo es desarrollar conceptos que se encuentran en la intersección entre producto y tecnología, moda e identidad.

Gabriel .A. Maher (Amsterdam)

Con una práctica establecida en arquitectura de interiores y diseño social, Gabriel A. Maher cuestiona los enfoques críticos y analíticos del diseño y la investigación desde las perspectivas de género. Dentro de una esfera de género no binario, queer y feminista, considera los efectos del diseño, el diseño sobre el cuerpo y la configuración de la identidad. Maher investiga relaciones entre cuerpos y espacios, objetos y sistemas y narrativas en medios de comunicación.

Estas de-construcciones son articuladas de forma visual y analítica, y materializadas como herramientas críticas para el diálogo. Sus investigaciones confrontan una serie de preocupaciones interseccionales que enmarcan conceptos de género, privilegio blanco, privilegio de clases y sexualidad desde perspectivas tanto de diseño como de poder.

Tal Erez (Tel Aviv)

Tal Erez es un diseñador, investigador de diseño y comisario nacido en Israel. Ha trabajado y presentado a empresas e instituciones como Het Nieuwe Instituut, Z33, el Pabellón Israelí en la Bienal de Arquitectura de Venecia, Droog Design, Vitra Design Museum, MAK, Israel Museum y Design Museum Holon. Desde 2016, Tal es comisario principal de la Semana Internacional del Diseño de Jerusalén.

Rianne Makkink (Rotterdam)

Rianne Makkink es co-fundadora del estudio holandés Makkink & Bey. El estudio trabaja en varios dominios de las artes aplicadas, diseño, arquitectura, espacio público e investigación, con el objetivo de extender el rol del diseñador a una posición más estratégica.