

ROOM

DISEÑO+ARQUITECTURA+CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

ROOM 29 • PVP: 8€ • PUBLICACIÓN TRIMESTRAL www.roomdiseno.com



Almost Perfect. Six. N. Five. © SKN Five



REALISMO MÁGICO DIGITAL • EDUARDO BASUALDO
PATRICK JOUIN • VO TRONG NGHIA

KOSTAS LAMBRIDIS • STUDIO RLON • RUN RUN RUN • BEWBOC HOUSE • CONCÉNTRICO 06
MALIN BÜLOW • PUSH 1 STOP • ÁREA COCINAS • CARSTEN HÖLLER • PABLO AULADELL



“La alegría y el optimismo son inherentes al acto de diseñar, a la creación de lo nuevo. Detrás de un objeto ha de haber una ética moral e intelectual. Por eso, cuando diseño, mis esperanzas más utópicas pasan a primer plano”.

Cini Boeri

Cini Boeri por
R. Oliver @Belazkez



www.doca.es

DOCA

NEW FLAGSHIP STORE - MARBELLA
FLAGSHIP STORE - MADRID
C / Edgar Neville, 20

SUMARIO | 29

P. 06 AUTÓGRAFO
Julien Lombraïl escribe sobre *Real Time* de Maarten Baas

P. 08 PRIMER PLANO
Antoni Arola
Stefan Rurak
Kathrine Barbro
Henry Baumann
Ling-li Tseng y Serendipity Studio

P. 16 BREVES
Bower Studios
Kostas Lambridis
Studio Rlon
Run Run Run
Tienda en la catedral de Burgos
Conemoting Market
Bewboc House
Casa 8.5
Yoga Vikasa
Beeline
Concéntrico 06
Malin Bülow

P. 40 ABIERTO
EDUARDO BASUALDO
Usted está aquí ahora

P. 50 DISEÑO
PATRICK JOUIN
Houdini del diseño

P. 58 OTROS ESPACIOS
REALISMO MÁGICO DIGITAL

P. 66 ARQUITECTURA
VO TRONG NGHIA
La sostenibilidad es un bien sagrado

P. 77 ROOM IT
Área cocinas
Trabaja en casa
Solarlux
Baños

P. 91 CUADERNO
Pablo Auladell, Carsten Höller,
Push 1 Stop



ROOM MAGAZINE S.L.
C/ Olivar 8. 28012. Madrid
T: 639 561 091

EDICIÓN Y DIRECCIÓN
Emerio Arena
Antonio Jesús Luna

REDACTOR JEFE
Antonio Jesús Luna
antonio@roomdiseno.com

DIRECTOR DE ARTE
Emerio Arena
emerio@roomdiseno.com

DOCUMENTACIÓN
Valentina García Plata
valentina@roomdiseno.com

COLABORADORES
Ainhoa Ruiz de Morales
Alicia Guerrero Yeste
Arturo Romero
Cecilia Cameo
Claudio Molinari Dassatti
Flavia de Facendis
Fredy Massad
Gloria Escribano
Joel Blanco
Jose María Faerna
María Isabel Ortega Acero
Mónica Fernández de Béjar
Paula Rebuelta
Ramsés Oliver
Vicente Porres

AGRADECIMIENTOS
Julien Lombraïl

CORRECCIÓN
Marisol Oviaño y Alba Moon

PUBLICIDAD ESPAÑA
Mónica Fernández de Béjar
monica@roomdiseno.com
T: +34 652 996 928

Olga Sánchez
olga.sanchez@roomdiseno.com
T: +34 669 427 598

Javier Vuljischer
javier.vuler@roomdiseno.com
T: +34 665 658 107

PUBLICIDAD ITALIA
Oliver D. Casiraghi
oliver@casiraghi-adv.com
T: +39 335 5453071

IMPRIME:
Villena Artes Gráficas

Distribución Madrid:
La Bici de Elliot - labicide Elliot.com

Distribuye:
Logintegral 2000 SAU. - 91 443 50 00

ISSN: 2444-376X
Depósito Legal: M-21253-2012

Voyage exploratoire au coeur de l'objet. Patrick Jouin

ACABADOS EXCLUSIVOS
QUE MARCAN TENDENCIA



TRES
www.tresgriferia.com

JULIEN LOMBRIL

ESCRIBE SOBRE *REAL TIME* DE MAARTEN BAAS

JULIEN LOMBRIL ES FUNDADOR Y DIRECTOR DE LA CARPENTERS WORKSHOP GALLERY



Julien Lombrail (de pie) junto a su socio Loïc Le Gaillard

Conocí a Maarten Baas en 2002 durante la ceremonia de graduación de la Design Academy Eindhoven. Por aquel entonces —hace 18 años—, él estaba trabajando en un proyecto llamado *Smoke*, en el que quemaba mobiliario ya existente para ennegrecerlo y luego hacerlo útil. Empezó con muebles viejos, pero después se le ocurrió seguir con piezas icónicas de grandes nombres como Rietveld o Sottsass. Quemar a los maestros era muy irreverente, pero lo que me pareció fantástico es que nos hizo ver que el proceso o la idea son más importantes que el propio diseño.

Para nuestro catálogo elegimos a este tipo de artistas porque pensamos que verdaderamente lo son y porque aportan algo a la historia del arte. Debería ser como la fórmula de Marcel Duchamp, mediante la cual uno mismo decide qué es arte y qué no. Y Maarten fue de los primeros de su generación en hacer esto con el diseño.

La colección *Real Time* está formada por un conjunto de relojes que dan la hora, pero que también son escultura, *performance*, vídeo y obra de arte. Su visión del tiempo es, para mí, una de las más potentes. En *Clock*, el tiempo se dibuja a mano. Minuto a minuto. Eso es artísticamente brillante. En el aeropuerto de Ámsterdam propuso un reloj gigante —donde un operario anónimo pinta las horas— ante el que pasan a diario miles de personas. Es uno de sus proyectos más *instagramables*.

En *Sweepers Clock* —que tengo en casa— se ve a dos hombres barriendo basura, de tal manera que representan las agujas del reloj. La relevancia de la pieza reside en que, cuando la observas desde otra perspectiva, la ves distinta. La gente puede contemplar a dos barrenderos, pero, si se mira desde arriba, se intuye que están haciendo otra cosa: dar la hora. Es un *ballet* en el que dos figuras hacen lo mismo en perfecta sincronía.

El humor y la ironía siempre han formado parte de sus creaciones, pero, sin duda, la serie *Real Time* es su trabajo más irónico. A Maarten le gusta llegar al límite y mostrar que el diseño es accesible para todo aquel que tenga algo diferente que contar. Ha conseguido dominarlo y demostrar que no es necesario ser buen dibujante, diseñador o pintor para tener éxito en este mercado. Si cuentas con buenas ideas y eres capaz de presentarlas correctamente, puedes triunfar. **Julien Lombrail**



PRIMER PLANO

Antoni Arola Làser 2

Làser 2 es un itinerario lumínico temporal diseñado por el estudio de Antoni Arola, con el que conectó los diferentes enclaves del pasado festival Llum BCN de Barcelona. Cada trayecto láser generaba un ambiente electrónico, como de ciencia ficción, en el barrio de Poblenou. La propuesta de Arola plantea nuevas formas de concebir la iluminación del espacio público y de interactuar con él. Impacta el alcance de sus coordenadas, y es un brillante ejemplo de nuestra convivencia con un recorrido virtual. Para hacerlo posible fueron necesarios 2 equipos de láser, 5 espejos y 7 grúas, que permitían que el haz de luz verde se abriera paso en las calles, atravesase la Torre Agbar y se disparase fugaz en vertical hacia el firmamento.



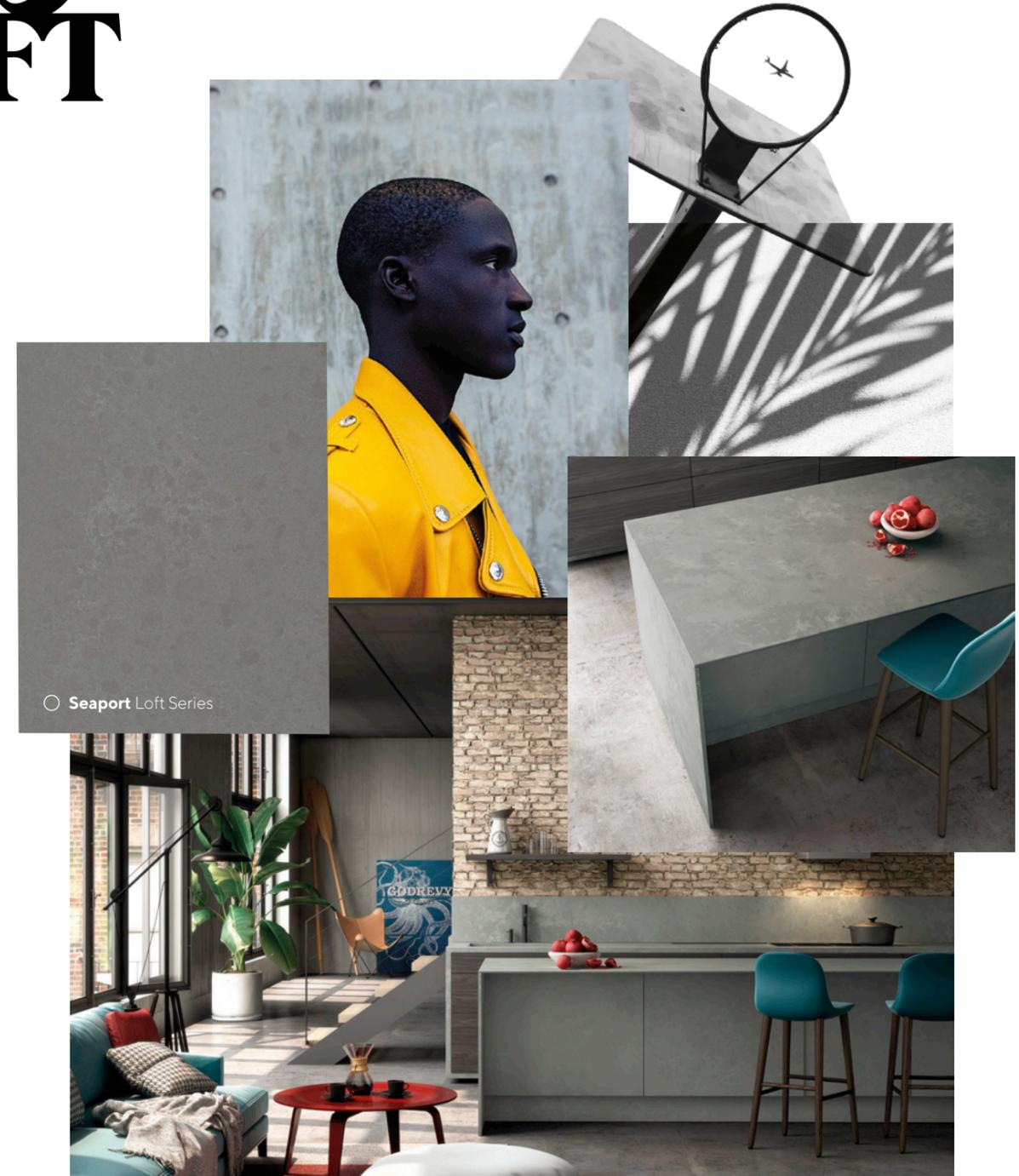
Stefan Rurak
Cracked

El minimalismo pétreo y metálico de Stefan Rurak conjuga elementos como el acero, la madera o el hormigón para generar estos muebles. Más allá de ser útiles, son en sí mismos una obra de arte. Las lámparas de la serie *Cracked* representan la sensibilidad del material roto y en bruto. Por el efecto intencionado de un martillo que golpea cada plano, dejan entrever su armazón y ponen en fuga el led del interior. Cada vacío agrietado es un poro de luz, un mapa figurativo, el gesto de Rurak para exhibir el contenido de su pieza y conectar su alma con el mundo exterior.



SERIES
LOFT

WITH HYBRIQ+ TECHNOLOGY



Love the City. Love Loft your home.

Presentamos la **nueva serie Loft**. Un viaje que captura la esencia de cinco de los barrios más emblemáticos del planeta con **arquitectura industrial** y la trae a tu hogar en forma de cinco cementos tan únicos como su origen. Además, toda la serie ha sido desarrollada con la nueva **tecnología HybriQ+**, una nueva dimensión de **belleza y sostenibilidad** sin precedentes.



PRIMER PLANO



Kathrine Barbro
Inside Out 200

Ver para encender. El intestino de una vaca puede convertirse en una sofisticada lámpara orgánica. Su diseñadora, Kathrine Barbro, recibe estas tripas de Dinamarca y les da volumen insuflando aire en su interior. Las somete a un tratamiento previo de desinfección y, una vez secas, las enrosca cuidadosamente en torno a un led vertical, creando esta increíble columna radiante. En cada una, Barbro reinventa al detalle la complejidad material de la viscera, capaz de explotar como un globo, moverse con la temperatura y vivir -en modo ON- proyectando la luz fuera de su ser.



 sunbrella®

DESIGN + PERFORMANCE™



RESISTENTE AL AGUA Y A LAS MANCHAS • MANTENIMIENTO FÁCIL
APTO EL USO DE LEJÍA • RESISTENTE A LOS UV

DISEÑO...
PERO NO SÓLO.

Con telas duraderas, fáciles de limpiar y bellamente diseñadas, Sunbrella® le brinda la confianza de saber que está seleccionando el producto adecuado para su estilo de vida interior y exterior.

SUNBRELLA.COM

PRIMER PLANO

Ling-li Tseng y Serendipity Studio The Search of the Glow

El artista Ling-li Tseng y Serendipity Studio toman como referencia el festival de los faroles de Taiwán que, según la tradición, marca el calendario lunar. En él presentaron *La búsqueda del resplandor*: un lugar mágico con forma de esfera hueca que aterriza en el bosque, haciendo posible el diálogo entre la naturaleza y el ser humano. Como si fuera una copa de árbol encendida en mitad de la nada, su interior se explora a través de las oquedades que delimitan sus anillos de madera y la serpentina de led que la recorre. Con la niebla de fondo, la *búsqueda* desaparece y aparece de nuevo por la presencia del resplandor, que borroso, hace de linterna y de guía del despertar de la luna y del porvenir.



 SOLARLUX®



ABRE TU MUNDO

CERRAMIENTO PLEGABLE TRANSPARENTE ÚNICO:
Madera calidad superior · alto aislamiento térmico
seguridad según RC2 · proyectos individualizados



solarlux.com



Melt Chair



Pivot Fountain

BOWER STUDIOS

NUEVA YORK. ESTADOS UNIDOS

Texto: Vicente Porres | Fotos: Cedidas por Bower Studios | bower-studios.com

Están tres en Nueva York y entran en un bar. Podría comenzar así un chiste cualquiera. Están tres diseñadores, treintañeros, en Nueva York y entran en un bar. Así empezaría otro. Un *Principal Designer*, un *Design Manager* y un *Development & Sales Director* están en Nueva York y entran en... esto ya no es un chiste. Es la realidad de la autoedición en Estados Unidos. Y hablamos de los penúltimos en llegar, Bower Studios: serios, formales y en modo *absolute beginner*. así son los diseñadores americanos: hagan lo que hagan, en Europa siempre nos extraña: ¿Cómo lo hacen? ¿Cómo llegan?

Fracaso es aprendizaje, intentarlo es emprendimiento y el éxito, lo que les ocurre, algún día, a algunos. Es lo que tiene no crecer profesionalmente a la sombra de los Vitra, Starck, Bouroullec o Ca-

pellini de turno. Los que aquí ya son cincuentones —los más jóvenes— trabajan para empresas compradas por fondos de capital riesgo o similar. Oh, sí, dando personal para Marcel Wanders (57). Hablamos de una nueva generación realmente joven a la que eso no le importa: sus clientes son interioristas, prefieren lo único a lo especial.

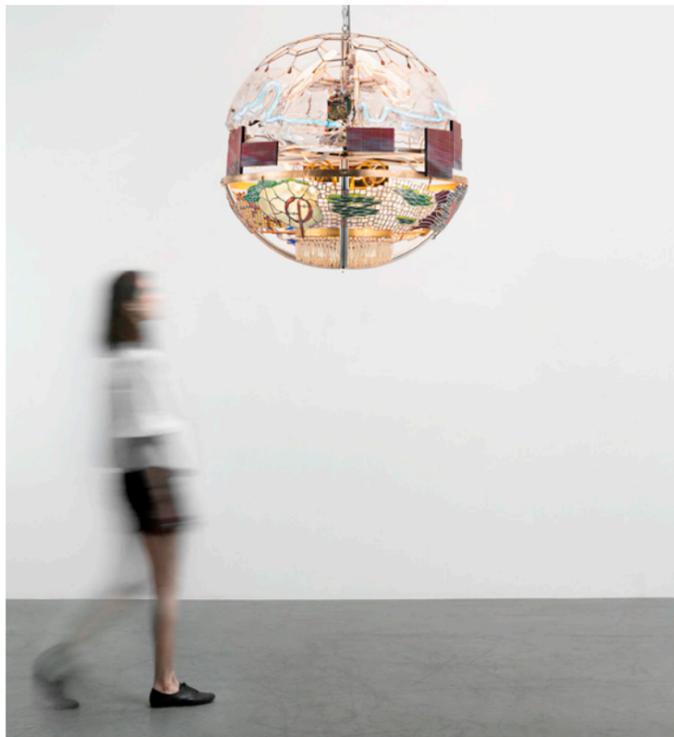
Ubicado en Nueva York, Bower Studios es un equipo creativo con un enfoque multidisciplinar del mobiliario contemporáneo. Formado por Danny Giannella, Jeffrey Renz y Tammer Hijazi, su propósito es traer objetos y entornos inesperados a la vida de las personas. Y lo consiguen. *Pivote Fontaine* es la fuente de interior soñada por Anna Castelli. El sofá sobre cristales *Waterline Chair* es toda una declaración de intenciones. La *Marble Melt Chair* es de esos

asientos de los que parece haber miles. Dudo haber visto alguno y que eso importe. Las texturas de sus piezas se repiten en la reflexión o refracción de sus espejos. Algo que ya cococemos, pero puede que no.

Sus potentes escenarios flirtean con el *look* instagramero y se inspiran en los encorsetados ambientes europeos. Su éxito está en su atemporalidad, sencillez y fotogenia. La autoedición es su frescura y su labor, imprescindible. En su producción hay lugar para el adorno, la extravagancia y la artesanía de doble pirueta. Y sus autores lo tienen claro. “Escucha tu instinto —nos dicen desde el estudio—. Si no te está hablando, da un paso atrás y prueba otra ruta... Nuestro objetivo: lograr que el proceso envuelva lo que haces, alimentar tu pasión y ser curiosos”. Todo un reto. |



Waterline Chair



Elemental Chandelier



Elemental Daybed

KOSTAS LAMBRIDIS

ATENAS. GRECIA

Texto: Joel Blanco | Fotos: Ceditas por Kostas Lambridis | www.kostaslambridis.com

Llegaba a la escuela cargado con mil materiales distintos. Llenaba el espacio con trozos de madera, metal, sillas de plástico derretidas, bolas de vidrio... Bocetos superchulos cubrían su mesa. Un día pude ver cómo añadía detalles a una de sus creaciones con un lápiz 3D. Si otro cogiese tantos elementos y los tratase de juntar en un mueble, probablemente terminaría con una pila de basura; en cambio, Kostas lo convierte en una obra de arte.

Kostas Lambridis es un diseñador griego formado en la Design Academy Eindhoven y actualmente afincado en Atenas. Su trabajo usa referencias clásicas, que trae al presente como robustas piezas de colección construidas con amalgamas de objetos y materiales de todo origen. El mejor ejemplo de esta práctica es el *Elemental Cabinet*, un gigantesco armario inspirado en el *Badminton Cabinet* del

siglo XVIII: el mueble más caro jamás vendido. En *Elemental Cabinet* se ven muchos componentes distintos y puede parecer fruto de una elaboración caótica en la que todo se ha colocado de manera arbitraria; pero, detrás de todo esto, hay un sistema que Kostas aplica a la hora de organizarlos y definir cuál es su lugar adecuado.

Para él no existen materiales nobles o innobles, ni los ordena por su valor económico. Su método rechaza la jerarquía de la materia prima en favor de un criterio más natural: el peso. Siguiendo esta línea, Lambridis añade dos nombres más a la serie: *Elemental Chandelier* y *Elemental Daybed*, que, gracias a su composición también cuestionan la noción de riqueza. El *Chandelier* combina el vidrio soplado, el neón o el led en una luminaria de estructura metálica y forma esférica. A juego, está la

cama de día, en la que salta a la vista que ha conjuntado y unido varios asientos.

Kostas sabe qué va a hacer cuando empieza su proceso de producción, pero no conoce exactamente las particularidades que tendrá el resultado final. Su diseño está en las pequeñas decisiones que va tomando, y cada una de ellas alarga su desarrollo creativo haciendo que sus obras sean el resultado de muchas horas de trabajo. Ahí está el lujo.

Aunque apenas acaba de empezar, la trayectoria de Lambridis es prometedora. Ya en el *show* de graduación de su máster, el *Elemental Cabinet*, su mueble estrella, fue adquirido para pasar a formar parte del fondo de la Carpenters Workshop Gallery, un salto cuántico en su carrera. Sin duda, uno de los creadores de mi generación a los que no perder de vista. |



Elemental Cabinet



STUDIO RLON

BERLÍN. ALEMANIA

Texto: Joel Blanco | Fotos: Nils Sanders
www.rlon.com

1. *As within ~ So without*
2. *Become Lamp*
3. *L1 Floor Lamp*
4. *Vectors Floating Circuit*

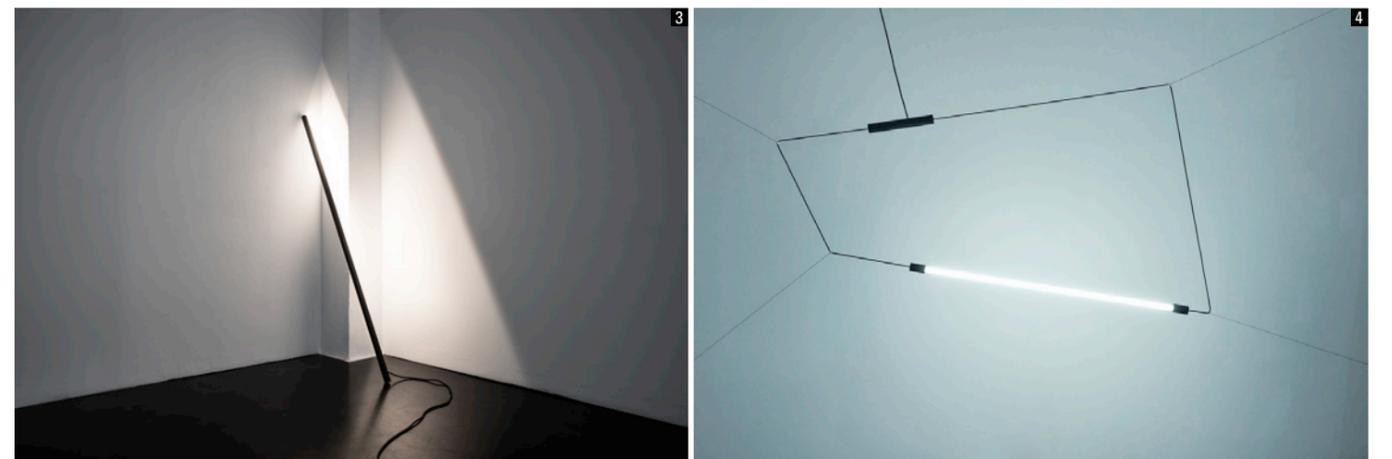
“Trabajamos con las herramientas del diseño y con el alma del arte”. Así se presenta studio rlon. Afincados en Berlín, sus tres integrantes dicen buscar en su obra la combinación de sabiduría ancestral y tecnología. Ellos afirman que sus objetos e instalaciones narran historias con mensajes positivos que hacen referencias constantes al arte, a la ciencia e incluso a la metafísica. Dando un paseo rápido por las explicaciones de sus propuestas, uno puede encontrar alusiones al Samsara, a Kant y a otros nombres del pensamiento, aunque estos intensos discursos sobran por completo en cuanto ves su obra. No les hacen ningún favor, ya que sus creaciones no necesitan nada más.

Entre sus piezas objetuales —delicados poemas cotidianos—, podemos observar una evidente inclinación por el minimalismo y por un cierto componente lúdico. Por ejemplo, la lámpara *Become* se enciende al desplazar la bola metáli-

ca hacia su interior: un recurso que nos recuerda a los juegos *on/off* desarrollados por el diseñador pucelano Paul Manriq (Pablo Peralta).

Syntax es un sistema propio para aplicar bombillas de tubo. Con él proponen una luminaria cuyas posibilidades dependen de la creatividad del usuario. Como ellos mismos nos dicen desde su despacho, se trata de un nuevo lenguaje expresivo para el entorno de la iluminación doméstica.

Vectors, sin embargo, se acerca más a la instalación. El punto de partida ha sido reducir los dos componentes de una lámpara—la fuente de luz y la de alimentación— para conseguir una escultura suspendida. Aunque la muestra más clara de síntesis es su primer proyecto, la lámpara *L1*: una geometría mínima que esconde todos los elementos eléctricos y que se activa solo con el tacto y con un chasquido de dedos. |





RUN RUN RUN

OFICINA DE INNOVACIÓN POLÍTICA | MADRID

Texto: Arturo Romero | Fotos: Imagen Subliminal | www.officeforpoliticalinnovation.com

Dos de los ingentes desafíos ligados a la crisis climática que debemos afrontar con una visión nueva son la producción de alimentos y la movilidad entre y dentro de las ciudades. Ambos van a modificar radicalmente el espacio público de los núcleos urbanos. El peatón y la vegetación recuperarán las zonas en las que el coche se infiltró hasta colmatarlas. Correremos por las calles en plena seguridad. Esta futura posibilidad requiere hoy nodos que estimulen un cambio de paradigma. Probablemente por ello, a Andrés Jaque, director de la plataforma Oficina de Innovación Política, le gusta pensar que RUN RUN RUN, el “restaurante para runners” que acaba de diseñar, es en realidad una infraestructura que nos invita a usar Madrid de manera diferente. Algo mucho más ambicioso que los bares *cuquis* que proliferan en la capital y cierran a los dos días.

El arquitecto concibe Madrid como un tablero de juego que facilita la transformación de los cuerpos a través del deporte, la nutrición equilibrada y el respeto ecológico. Plantea una tecno-granja que se inspira en el imaginario poético de las cuevas y los invernaderos, y que Jaque pasa por su batidora estética para que miremos el mundo a través de una nueva óptica. Entiende el restaurante como un elemento más de la ecología de la ciudad, y su interior se configura asimismo como un ecosistema propio. En sus dos plantas conviven sinérgicamente duchas, cocinero, taquillas, nutricionista, cocina abierta, *runners*, comedor, huerto vertical que produce parte de los ingredientes... Los corredores pueden asearse junto a la cocina, todo ocurre simultáneamente y en profunda conexión y comunión visual.

Los urbanitas vivimos una atomización de la esfera privada que nos lleva a desplazar multitud de acciones fuera del ámbito doméstico. Nos duchamos en el gimnasio en vez de hacerlo en casa, comemos fuera, vamos al *spa*. A menudo, sin tener contacto con otras personas. RUN RUN RUN nos ofrece la oportunidad de emanciparnos de los espacios domésticos, pero propone situaciones de intensa interacción social (no virtual).

Cabe preguntarse si la reducida escala del proyecto será capaz de servir de catalizador del gran cambio por el que aboga. Puede, en todo caso, sensibilizar y concienciar al dar visibilidad a todos estos temas. La orientación comercial del negocio y su imagen altamente *instagramable* pueden llegar a jugar más a favor de esta opción. El inteligente diseño consigue difuminar, sin embargo, la exclusividad que se podría suponer para el nicho al que va dirigido. Jaque ha creado un ambiente abierto y nada determinista en el que alguien en las antípodas del *runner*, como yo mismo, encuentra fácilmente su sitio. |



NUEVO ACCESO Y TIENDA EN LA CATEDRAL DE BURGOS

ESTUDIO SIC | BURGOS

Texto: Ainhoa Ruiz de Morales | Fotos: Esaú Acosta
www.estudiosic.es

Si pienso en una catedral gótica, la mente se me va a torres arrogantes, bóvedas de crucería y arcos apuntados. Pienso en vidrieras de colores atravesadas por la luz, en rincones sombríos, escondites secretos y paredes con historia. El despacho de arquitectura SIC, conocido por el monumento al 11M de Madrid, es el responsable de esta intervención en una construcción tan singular como la catedral de Burgos. Su equipo ha reinterpretado la tienda y la zona de acceso manteniendo las formas y los elementos propios del gótico, pero adecuándolos con nuevos lenguajes a los usos y necesidades del siglo XXI. “El proyecto rescata los materiales tradicionales —alfombras, terciopelos, cromados metalizados, texturas y colores delicados— y arma con ellos una arquitectura tremendamente contemporánea que dota de calor y acogida a sus visitantes”, nos cuentan desde el estudio.

Al entrar, nos espera la sorpresa. Los tonos vibrantes de los cristales —diseñados tanto para las mesas expositoras, como para el mostrador de atención al público y compra de entradas— son absolutamente magnéticos. Nos invitan a querer descubrir todo el proceso desde que se puso la primera piedra en el año 1221 hasta ahora, momento en que se ha establecido un modo distinto de exhibir la tradición y la modernidad en un mismo recinto y de una sola ojeada. Maderas, piedra, geometrías y forjas dan la mano a suelos radiantes, a estructuras de led que potencian el efecto de la luz natural y a un mobiliario actual hecho con producción artesanal. “Un proyecto pragmático para un espacio histórico lleno de matices y sensibilidades”. Si el gótico hubiese nacido en esta época digital, sería algo muy parecido a este lugar. |



CONEMOTING MARKET

YEBIN DESIGN | SHENZHEN. CHINA

Texto: Ainhoa Ruiz de Morales | Fotos: Xiaoyun | www.yebindesign.com

Hasta hace no demasiado tiempo, pensábamos en un centro comercial y lo hacíamos en términos de marcas, oferta, tamaño, cercanía, facilidad de aparcamiento. Pensábamos en el lugar en sí, pero en poco más. Conemoting Market está diseñado precisamente con todo lo que no hemos tenido en cuenta y que se resume en una sola palabra: la experiencia. Este establecimiento, ubicado en la ciudad china de Shenzhen junto a edificios residenciales de la década de los 90, apuesta por un modelo de negocio rompedor y vanguardista que antepone las sensaciones al producto. ¿Por qué? Porque vivimos en la era digital, más aún si hablamos de un país como China. Y la generación que irrumpe ahora en el consumo y que invierte en moda lo hace desde casa, con un dispositivo móvil. Sabe lo que quiere, la talla que necesita y lo que espera.

Por eso, si va presencialmente a una tienda, busca que lo sorprendan. Y si algo hace Conemoting Market es sorprender.

Para llevar a cabo el desarrollo creativo, la firma escogió como ubicación un sótano dentro de un gran mercado, sabiendo que el prestigio del local se construiría en las redes y que la gente acudiría porque lo que se vende es una actitud y un estilo de vida, no solo una prenda. Tal y como nos cuentan los autores del proyecto, Yebin Design: “Conemoting Market es un lugar físico creado para el consumo *online*, donde se puede liberar el deseo de autoexpresión de la generación joven”.

Como ya hicieron en su momento Herzog y de Meuron en el espacio Prada (Tokio) o

Frank Gehry para Issey Miyake (Tribeca, Nueva York), el concepto de Conemoting Market está más cerca de la instalación artística que de una sofisticada tienda de ropa. 580 m² de formas tan primitivas como futuristas. En ellas se puede ver la escultura de una jirafa que te observa mientras tomas un café en el bar del establecimiento, una blusa colgada de una trompeta o una gran mano roja que te invita a ser parte del entramado interiorista. Un espacio concebido con un lenguaje narrativo que se construye —según los arquitectos— sobre palabras como “alegoría, alucinación, dolor, inocencia, blanco, negro y rojo, ambigüedad, advertencia, ciencia ficción, comodidad, clasicismo o deseo.” Sobre todo, esto último: el deseo de vivir una experiencia virtual vs. presencial. |



BEWBOC HOUSE

FABIAN TAN | KUALA LUMPUR. MALASIA

Texto: Alicia Guerrero Yeste | Fotos: Ceavs Chua | www.fabian-tan.com

En el fondo del trabajo de Fabian Tan, está la idea de la singularidad entendida como algo que es único por sus propias condiciones y potenciales. Los términos clave de su hacer arquitectónico son “evolución” y “flexibilidad”; con ellos consigue que sus proyectos se erijan sin imposiciones ni autoritarismos. Conceptos primordiales son también “contención” y “reducción” —como posicionamientos mentales y estéticos—, a través de los que lograr imbuir sus construcciones de una belleza sutil.

Observando la totalidad de su obra, podría decirse que el propósito de esa armonía fuerte y elegante —pero, ante todo, modesta y sincera— es desarrollar lugares plácidos, acogedores y útiles para sus habitantes; rehuir lo

superfluo y centrarse en el volumen, la luz y la esencialidad de los materiales. La exclusividad dirige su aproximación a ellos, ya que los estudia atenta e individualmente: “Observo el contexto dentro del contexto, comprendido este como una colección de vínculos entre la miríada de cosas que hacen que un edificio sea bello. Hablo de la belleza de cada elemento particular en relación al conjunto”.

Su preocupación por “depurar el diseño hasta hallar el equilibrio entre belleza y función” es patente en esta ampliación. Al tratarse de una residencia adosada y en esquina, ha articulado la forma adecuada y ha readaptado las zonas habitables de la planta baja. Tan ha propuesto una estructura sencilla pero

osada, enteramente en hormigón y con una fachada rematada por un gran arco de medio punto. La vivienda parece una especie de gran túnel. En su interior se despliega el área doméstica, completamente abierta y fluida, y la apertura total hacia el exterior intensifica la sensación de amplitud.

El tratamiento del espacio ha propiciado una ruptura entre las dependencias ya existentes y las de nueva construcción. En el piso superior se ha establecido un atractivo juego de curvas y niveles que crea una serie de capas. Estas jerarquizan las zonas y, a la vez, generan un ritmo que contrasta con la robustez del esqueleto de hormigón de la casa y posibilita un delicado ambiente lumínico. |



CASA 8.5

DOG ARCHITECTSS | NINOMIYA. JAPÓN

Texto: José María Faerna | Fotos: Satoshi Takae
www.dog-archi.com

La tipología que asocia un comercio o un taller con la residencia de su titular es un clásico de la arquitectura urbana al menos desde la Edad Media. La dimensión pública de la tienda en la planta baja —abierta a la calle— y la casa encima, resguardando la vida privada que se asienta en la prosperidad del negocio. Los arquitectos japoneses siempre han destacado por su habilidad para refundir estos esquemas occidentales en moldes insólitos, que preservan su escueta eficacia preñándola de nuevos significados.

DOG, el estudio de Ryutaro Saito, inventa una nueva conjugación de esos ingredientes tipológicos en esta vivienda y taller para un pintor y su familia —esposa, hijo y madre— en Ninomiya, junto a la costa oriental de Honshu, la isla mayor del Japón. En lugar de distribuirlos en altura, Saito separa la casa y el taller en sección y singulariza el edificio girándolo levemente respecto a la alineación de la calle. El volumen es el resultado de la intersección de dos elementos: el faldón de la cubierta, muy pronunciado, que se desliza hacia la avenida, y un gran muro que corta la planta en diagonal y deja la parte anterior para el estudio y la posterior para los usos domésticos.

El muro actúa como soporte para la obra del pintor, que puede atisbarse desde fuera a través de la esquina elegantemente abierta que actúa como acceso y escaparate. La multiplicación de efectos es extraordinaria: visualmente, el volumen

del tejado apenas se percibe como una línea de fuga desde la calle. En el interior, lo privado y lo público se representan en dos escalas distintas: el estudio en un espacio de doble altura, que se expande de arriba abajo, y la vivienda en dos pisos, con las habitaciones abajo; y cocina, comedor y sala de estar arriba, en una pieza única.

El edificio, además, se emplaza nada menos que en Tokaido, la principal de las cinco rutas imperiales que articulaban Japón en el periodo Edo, sobre la que Utagawa Hiroshige— el gran pintor Ukiyo-e— realizó en 1832 su legendaria serie de grabados *Las Cincuenta y Tres Estaciones de Tokaido*, es decir, las casas de postas que jalonaban su recorrido. La casita de Saito se levanta entre Oiso y Odawara, las estaciones 8 y 9 de Hiroshige, de modo que a su leve y aligero despliegue de significados y sutilezas se añade este homenaje culto y cumplido. |



BEELINE

SO-IL | MAAT. LISBOA. PORTUGAL

Texto: José María Faerna | Fotos: Iwan Baan | so-il.org

Desde que en 2010 ganara el célebre Young Architects Program del MoMA PS1, SO-IL, el estudio de Florian Idenburg y Jing Liu radicado en Brooklyn, ha desarrollado una brillante trayectoria. Su mejor baza está en sus muy sugerentes arquitecturas efímeras, instalaciones frescas e interactivas, sencillas en el plano tecnológico y material, pero llenas de significado programático al que luego sacan partido en sus construcciones permanentes. *Beeline* es su debut europeo y quizá su obra más ambiciosa en este registro. Prevista para el mes de marzo, la pandemia ha retrasado su apertura en el Museo de Arte, Arquitectura y Tecnología de Lisboa (MAAT) hasta el principio del verano.

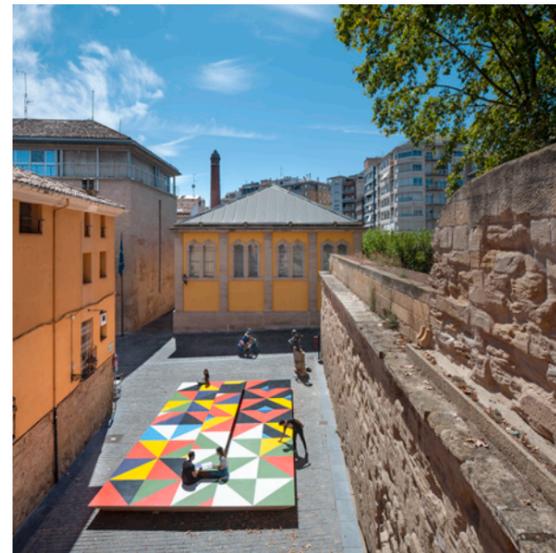
El MAAT es, desde 2016, uno de los polos de la actual efervescencia lisboeta. Diseñado por Amanda Levete, se erige como una elegante on-

dulación topográfica frente al estuario del Tajo en Belém que completa el área industrial rehabilitada de una antigua central eléctrica. Bajo su cubierta transitable, la zona expositiva es un gran óvalo indeterminado y alargado que *Beeline* divide transversalmente transformándola en planta y en sección. SO-IL ha creado una nueva “entrada clandestina” en el muelle de carga de la parte posterior del museo, que mira a la ciudad. A partir de ella, se extiende un recorrido orgánico y deslizante a lo largo de corredores y pasarelas a distinta altura —definidos por paramentos textiles de colores suaves y luminosos— que desemboca en la fachada principal a la orilla del río.

La instalación cambia la relación del espacio urbano con el museo, que puede atravesarse hasta el agua no solo por encima, sino también por su interior. La escala se expande y se

contrae según se avanza descubriendo cápsulas de sonido, áreas de reunión, una suerte de auditorio e incluso gran cama elástica en su corazón. Un gran montaje expositivo que alberga una muestra de doce proyectos del estudio además de otros programas integrados en MAAT Mode, una propuesta de la directora, Beatrice Leanza, que busca replantear el papel del museo como lugar de encuentros y acontecimientos y de la que *Beeline* es tanto soporte como manifiesto. Idenburg y Liu han diseñado algo más que una mera *promenade architecturale*; como ocurre habitualmente en sus instalaciones, se trata de explorar las interacciones del espacio, sus usuarios, el tiempo y el movimiento con una naturalidad y una ligereza que se zafan de la retórica. Una contribución fresca y eficaz al debate sobre la función de los museos de nueva generación. |





CONCÉNTRICO 06

LOGROÑO. ESPAÑA

Texto: José María Faerna | Fotos: Ceditas por Concéntrico | www.concentrico.es

Desde hace ya seis años, el festival Concéntrico ha consolidado en Logroño una cita anual fundada en la transformación, durante unos pocos días, de su espacio urbano por medio de arquitecturas efímeras. Estas instalaciones —14 en esta edición, celebrada a principios de septiembre— incluyen este año algunos nombres emergentes de relumbrón, como el del alemán Gregor Schneider, que ha urdido en la plaza del Mercado uno de esos lugares místicos (*Kreuzweg*) con los que ya colonizó la plaza de San Marcos veneciana o la de la Kunsthalle de Hamburgo; los británicos de Storey Studio, que recrean un fragante jardín riojano en la plaza de San Bartolomé, o Anna & Eugeni Bach, que intervienen con una suerte de diafragma textil sobre la histórica bóveda de piedra del Calado de San Gregorio.

Como muestra, tres botones, ejemplo de distintas estrategias para exprimir la mirada de lugareños y visitantes y volver del revés la invisibilidad en que la rutina del uso sume a ciertos lugares. Ignacio Hornillos Cárdenas y Javier Fernández Contreras proponen un artefacto conceptual. *Prismarium*, en la plaza Escuelas Trevijano, es una “cristalografía de prismas” que se comporta como un caleidoscopio. Los viandantes se asoman a sus extremos y asisten a imágenes del entorno proyectadas por mecanismos de periscopio y *camera obscura*, de modo que pueden percibir el deslinde de las cosas y sus representaciones de forma dinámica y en tiempo real, de una manera bien empírica y concreta.

Los checos de KOGAA, en cambio, optan por una instalación-manifiesto que subvierte el significado del anodino aparcamiento donde se ubica:

un anillo inflable de volumen equivalente a una tonelada de CO² —soportado por una estructura de madera que puede usarse como asiento— lo convierte en estancia, auditorio, sala de proyecciones o evocadora luminaria nocturna.

Del mismo modo que KOGAA cuestiona los hábitos de consumo, los rumanos Attila Kim y Bogdan Ciocodeica activan las posibilidades de la ciudad como lugar de integración de poblaciones diversas —la rumana es la comunidad extranjera más numerosa en La Rioja—. En la plaza del Revellín, una plataforma elevada que se percibe como un tapiz es, en realidad, una gran mesa, un mueble urbano XL que invita al uso compartido y recuerda a una manta de pícnic concebida como una bandera universal. Un propósito ingenuo, quizá, pero no del todo ineficaz. |





MALIN BÜLOW

MALMÖ. DINAMARCA

Texto: Cecilia Cameo | **Fotos:** Cedidas por Malin Bülow
www.malinbulow.com

Es tremendamente complicado construir una imagen que hable del mundo interior. No es que haya uno solo, ni mucho menos, hay tantos como personas; o mejor dicho: tantos como artistas. Después de estudiar neurociencia, biología molecular y filosofía, Malin Bülow se había inclinado a ser diseñadora. Fue en 2011 cuando encontró un trozo de tela enorme en mitad de una iglesia de Ámsterdam. Lo cortó, se hizo una caperuza y la enganchó a distintos objetos que en ese momento la rodeaban. Así empezó su carrera como creadora —y, por consiguiente, la materialización de su yo más interno—, moviéndose entre la *performance* y la escultura dinámica.

Lejos de ser únicamente un ejercicio de autorreflexión, el objetivo de su trabajo es claramente el de inducir estados emocionales en el espectador. Estados de los que quizá no era consciente antes o para los que no tenía palabras concretas. “El arte para mí es el potencial de aumentar la sensación de ser. Te acerca a la vida e inicia una comprensión más profunda de ella mediante formas no verbales”. La artista danesa busca la pura empatía, la conexión con la que el observador se vea a sí mismo envuelto por uno



de esos trajes elásticos, cegado por la luz, pero dinámico, vivo.

nes duran hasta tres horas y media y se necesita una resistencia determinada”.

Static tension, New page o Firkanta elastisitet-Skulptur 1 demuestran que su obra es 100% *site-specific*. El lugar es siempre su punto de partida. “Con mi última instalación en la Bienal de Lyon —*Elastic Bonding*—, me sentí directamente atraída por la luz que se proyectaba a través de las enormes ventanas del techo, así que fue esta la que estructuró todo lo demás”. Ella confirma que trabaja sola hasta que entran los bailarines a escena. Primero desarrolla las ideas a pequeña escala con maquetas, después se ocupa de desafiar la clásica quietud de la escultura, lo que confía a los *performers*. “Los profesionales de la danza tienen un conocimiento corporal muy sensible y solo ellos consiguen llevar mi concepto a la acción. Además, algunas de las actua-

No criticaré a Malin como artista —no se me ocurriría—, pero sí lo haré como traductora, puesto que ha encontrado un lenguaje matérico universal que remite y sustituye a lo más personal de cada uno: el tamaño del yo, el ego, la piel. “La licra extendida es para mí una forma de estirar al huésped, de agrandar nuestro límite”. Y yo añado que también es una forma de valorar la manera en que nos relacionamos con nuestro entorno —*Your balls are too heavy to carry*—, en sociedad —*Scenario 2*— o con nosotros mismos —*Platår för sekundära hudar*—. Como decía al principio, construir una imagen que realmente hable del mundo interior es complicado, pero resumir las infraestructuras internas del ser humano gracias a estatuas en movimiento, lo es más. Mucho más. |



The end of ending. 2012



EDUARDO BASUALDO

USTED ESTÁ AQUÍ AHORA

La instalación y la intervención del espacio son las claves de Eduardo Basualdo. Este artista argentino —que se ha hecho fuerte usando el aluminio negro como herramienta creativa— inauguró en junio exposición en Berlín, después de exhibir —antes y después del confinamiento— una de sus piezas más emblemáticas en la galería Max Estrella de Madrid. Hemos charlado con él vía Zoom para comprender su GPS artístico. **Texto:** Cecilia Cameo | **Fotos:** Cedias por Eduardo Basualdo

1. *Deus ex machina*. 20132. *Cruz*. 20133. *Mi casa (es tu casa)*. 2013

Me dirigí a la Galería Max Estrella. “Por favor”, pensé, “que todavía no hayan quitado *La Magdalena de Proust*.” Durante varios meses —incluidos los del confinamiento—, en esta muestra colectiva han convivido trabajos de Bernardí Roig, Erwin Wurm o Duane Michals entremezcladas con las de Diana Fonseca o Hans Op de Beeck. Llamé al timbre. Yo iba ahí por Eduardo Basualdo, por su roca negra colgante. Había podido ver gran cantidad de fotos a través de la pantalla, pero todo buen observador del arte entenderá que una pieza cuyo protagonista es el volumen no puede valorarse de esa manera. Había quedado en hablar esa misma tarde con su autor, y tenía que verla en persona.

Rocas metálicas

Una de las primeras preguntas que quise hacerle cuando su cara apareció en el recuadro de Zoom fue cómo descubrió el aluminio negro con el que ha construido gran parte de su carrera. Me refiero a *Madre del río*, *Shedding* o *Teoría*. Todas ellas han sido creadas en distintos momentos y bajo diferentes premisas, pero tienen un concepto en común: su presencia genera tensión y consigue convertir la más bella sala de exposiciones en un recinto fatigoso. “Es un material que sirve específicamente para cubrir luces en el teatro, lo descubrí mientras trabajaba con obras lumínicas. La primera vez que lo usé en una instalación fue con *The end of ending*, donde un volumen gigantesco ocupaba casi la totalidad de la galería. La idea era ingresar a una sala donde no hubiera más espacio, incomodar al espectador, colocarle en la tesitura de querer entrar en un

lugar en el que no es bienvenido, en el que no cabe”. De eso habla *The end of ending*. Supe después que Basualdo se refiere a la vida, a la que uno es arrojado y en la que no siempre es bien recibido: “A veces no encuentras tu sitio porque el mundo no hace otra cosa que expulsarte, porque este mundo se basa en la premisa de que primero naces y luego debes ganarte la vida en condiciones a veces imposibles”.

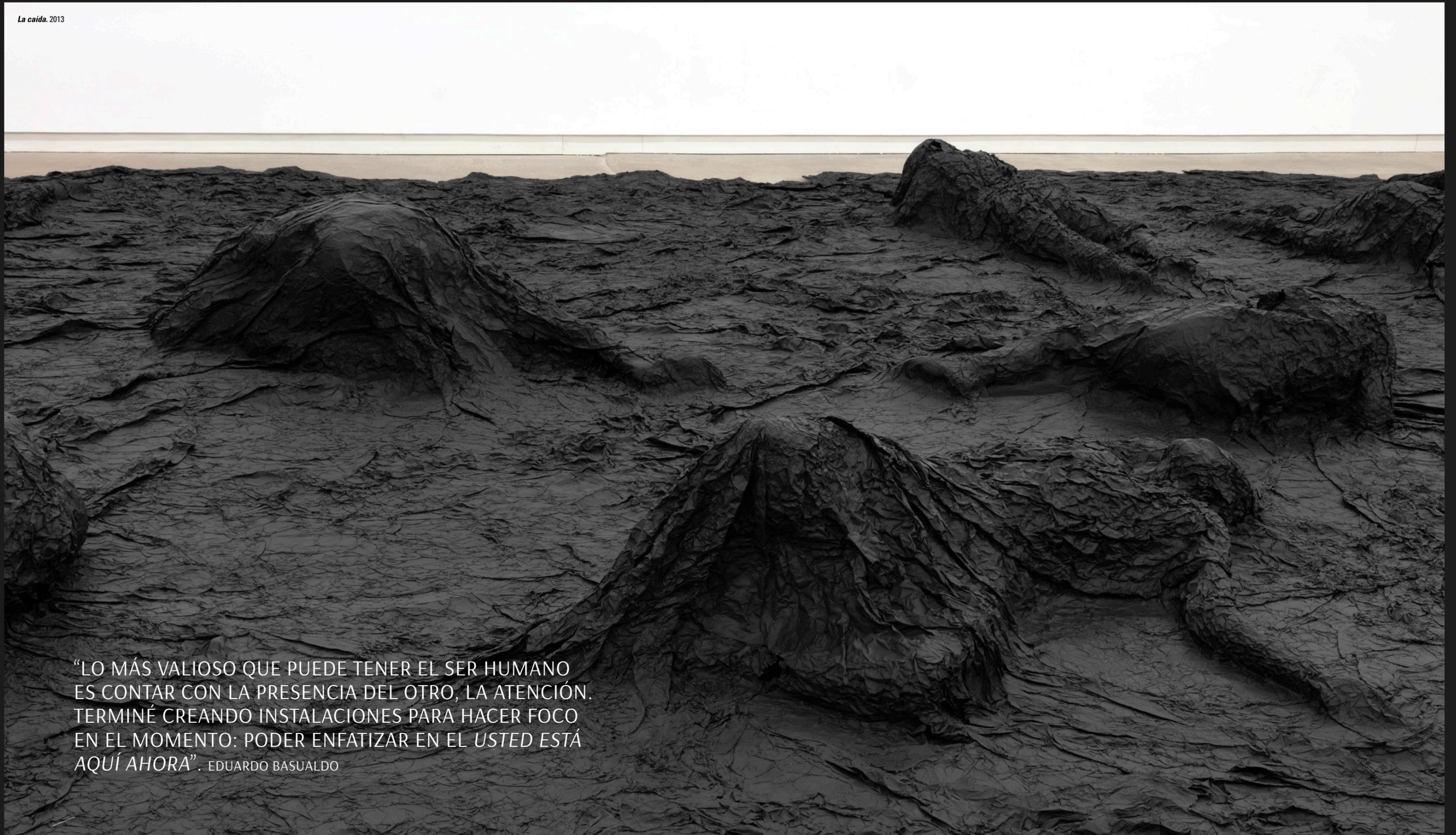
“La imagen de *The end of ending* surgió como *eso que lo ocupa todo*, como un cáncer, como un parásito gigante que expulsa al propio huésped —a ti—. Como si un pensamiento perturbador apareciera en nuestra cabeza y empezara a crecer, pudiendo volverte loco o incluso matarte. Pero lo has creado tú, es tuyo, está en tu mente”. Esto es exactamente la roca: la personalización de nuestro lado más oscuro que, aun cuando no lo miras, sabes que sigue presente, colgando a tu lado, encima, detrás de ti. Eduardo habla de sí mismo para hablar de los demás, de la condición humana y de los temas trascendentales que le conciernen, como lo son la verdad, la muerte, la existencia, los límites o la moral. Siempre representados mediante dualidades, polos opuestos conectados por una fina línea.

Atención y ficción

El simple hecho de necesitar la presencia del otro para explicar parte de la propia obra determina cuán importante es la figura del público para Basualdo. No es algo que esté presente en una sola ocasión: está en todos y cada uno de sus escenarios. Si en *The end of ending* la gente se ve obligada a transi-



La caída. 2013



“LO MÁS VALIOSO QUE PUEDE TENER EL SER HUMANO ES CONTAR CON LA PRESENCIA DEL OTRO, LA ATENCIÓN. TERMINÉ CREANDO INSTALACIONES PARA HACER FOCO EN EL MOMENTO: PODER ENFATIZAR EN EL USTED ESTÁ AQUÍ AHORA”. EDUARDO BASUALDO



1. *La magdalena de Proust* 2020
2. *La cabeza de Goliat* 2014
3. *Shedding (Muda)* 2014
4. *The end of ending* 2012

tar dificultosamente entre la roca y las paredes de la sala, en *Indivisible* debe intervenir físicamente para descubrir el pasillo secreto que esconde, y en *La isla* es imprescindible entrar de uno en uno dentro de ella.

“Yo creo que lo más valioso que puede tener el ser humano es contar con la presencia de otro ser, con su atención. Terminé creando instalaciones para hacer foco en el momento presente, para poder enfatizar el *usted está aquí ahora*”. El contexto donde son mostradas es siempre un punto de partida importante para el artista. Cómo dialogar con un espacio muchas veces agobiado de estímulos y generalmente atravesado por dinámicas sociales de entretenimiento, como sucede los museos y las bienales. Por eso, nos dice, cuando alguien se enfrenta con uno de sus proyectos intenta que prevalezca el vínculo personal. Sus creaciones son pensadas para un espectador. A pesar de que pueden ser visitadas por muchos a la vez, siempre existe algún dispositivo que subraya la presencia personal y genera un momento de intimidad entre el espectador y la pieza. Como si fueran dos organismos equivalentes que se encuentran por primera vez. Sus instalaciones están diseñadas desde una especie de “dramaturgia del espacio” donde los movimientos del público en la sala están pautados según el tempo de la historia que Basualdo quiere contar. Lo que vamos viendo a medida que entramos es fundamental para él.

La presencia del yo en el arte

En la vida de un artista creación y biografía van de la mano. Crecen paralelamente, al mismo tiempo que se conforma su idea de arte y su visión del mundo. Lo personal se convierte en materia sobre la que reflexionar y compartir. “Para mí el arte es ese lugar a donde uno lleva cosas que le han impresionado o conmovido. Es un territorio para una segunda oportunidad en la que procesar algo que no te da tiempo durante la vida cotidiana”.

No obstante, otros factores pueden irrumpir en este momento creativo, como comisiones o invitaciones a exhibiciones cuyo tema está predeterminado. Un ejemplo de esto es la exposición inaugurada este verano en Berlín, donde Basualdo pone en escena creaciones que corresponden a diferentes momentos de su producción: “*Libre Albedrío* es un proyecto que surge como invitación de la galería PSM a mostrar obras de los últimos años relacionadas con la idea de juxtaposición entre interior y el exterior. La muestra incluye *Voluntad*, un portón metálico de garaje que se mueve constantemente cerrando el paso de los visitantes y volviéndolo a abrir minutos después. O *Párpados* que consiste en cortinas de *voile* traslúcidas instaladas en ambas caras de las ventanas de la galería. Mientras la cortina del interior se mantiene inmóvil, la del exterior se agita con el viento de la ciudad”



“LA IDEA ES QUE EN LA SALA NO HAYA ESPACIO, INCOMODAR AL ESPECTADOR, COLOCARLE EN LA TESISURA DE QUERER ENTRAR EN UN LUGAR EN EL QUE NO ES BIENVENIDO, EN EL QUE NO CABE. A VECES NO ENCUENTRAS TU SITIO PORQUE EL MUNDO NO TE NECESITA. DE ESO HABLA *THE END OF ENDING*”. EDUARDO BASUALDO



1. *Perspectiva de ausencia*. 20182. *Freelancer*. 20173. *En tu cara (In your face)*. 2017

Está claro que uno nunca puede hacer algo que no tenga nada que ver consigo, que se separe de lo que ha leído, de lo que ha visto, de lo que le ha pasado, de donde ha nacido. Para Basualdo la muerte de su madre supuso un punto de inflexión. “Mi trabajo por aquel entonces se había vuelto un poco más frío, atravesado por formas de producir mecánicas, como intervenciones en los espacios dados. Pero en ese momento tuve la necesidad de volver a dibujar y reconectarme con la imaginación y la representación”. *Brumaria* fue realizada en ese contexto.

Anteriormente había presentado *Freelancer* —un helicóptero en marcha encerrado en el cubo blanco— y *Perspectiva de ausencia* —la puerta giratoria que se abre al final de un muelle de pescadores—. “En la puerta yo veo el límite de la vida y de la ciudad. Como si Buenos Aires fuera una isla de la que no se puede escapar y ese horizonte sobre el río, el lugar por donde esperamos que llegue alguien nuevo”.

Ambas propuestas están cargadas de referencias a su ciudad natal, a pesar de haber viajado de lado a lado del globo, entre ferias, muestras, talleres y bienales. “Nunca le presté atención a las etiquetas regionalistas, no sé si lo que hago puede ser asociado al arte latinoamericano. Siento que mis temas son universales, hablan de las dificultades de comprender el mundo, de cómo encontrar tu sitio en él, la tensión entre el cuerpo y la mente”. Reconocer de dónde procede uno es una labor complicada que se resuelve “después de haberse probado distintos trajes”, nos dice.

Regresar al origen

Eduardo me presentó a su hijo, lo puso ante la cámara y me saludó tímido. Venían de construir un móvil en el jardín con molinos pequeños, de esos con los que juegan los niños. Está seguro de que de ahí va a nacer su próximo proyecto: algo que recogiera lo cósmico y lo artificial a través del aire. De nuevo antagonismos: noche y día, oscuridad y luz, molino y viento artificial. Se echó a reír. La idea suena tan idílica como anecdótica. “Quizás soy demasiado curioso, todo lo que me rodea termina formando parte de mi obra. Lo mismo me pasa con mis lecturas, soy muy permeable a las palabras de los otros”. Se refiere a sus referentes, entre los que están Byung-Chul Han, Giorgio Agambem o Peter Sloterdijk, de quienes extrae el incansable cuestionamiento sobre el funcionamiento de la sociedad y de nuestra posición como seres “independientes” que viven bajo un estado de soberanía. Trabaja siguiendo un programa de pensamiento pero al mismo tiempo fantasea con dedicarse al hacer por hacer sin tener que justificarlo bajo ningún tipo de paraguas teórico. Investigar, dar rienda suelta a las conexiones inconscientes.

La biografía artística de Basualdo es cambiante, sufre una metamorfosis constante. Como sus intereses. Pero al final, ahí está lo sublime de la materialización y lo que para mí es algo parecido a una etiqueta de calidad: “que la estética personal se constituya como algo que uno no puede evitar”. |



Il. Pedrali. 2019

PATRICK JOUIN

HOUDINI DEL DISEÑO

LA HISTORIA RECIENTE DEL DISEÑO FRANCÉS HA DADO GRANDES NOMBRES, Y PATRICK JOUIN ES UNO DE SUS CREADORES MÁS RELEVANTES. CON UN AMPLIO REGISTRO, QUE VA DESDE PROYECTOS DE INTERIORISMO A SERVICIOS DE MESA, PASANDO POR OBJETOS COTIDIANOS O MOBILIARIO URBANO, JOUIN ABORDA SU TRABAJO CON LA PRECISIÓN DE UN CIRUJANO. DESDE SU ESTUDIO PARISINO, Y EN PLENA PANDEMIA, NOS CONTÓ SU FORMA DE ENTENDER LA PROFESIÓN Y LAS CLAVES PARA ENFRENTARNOS AL MOMENTO ACTUAL.

Texto: Paula Rebuelta | Fotos: Cedidas por Patrick Jouin | www.patrickjouin.com



- 1. *Aura Vitrine*. Fiam Italia. 2015
- 2. *Bloom*. MGX Materialise. 2011
- 3. *Xylo*. Domaine de Chaumont
- 4. *Jules*. D3. 2007



Allá por 1994, recién salido de la facultad y lleno de inseguridades, comenzó su carrera de la mano de Philippe Starck. Solo cuatro años después, dejaba a la superestrella para montar su propio estudio. Hoy Patrick Jouin es uno de los diseñadores franceses más aclamados de su generación y tiene una amplia cartera de clientes, entre los que se encuentra el Ayuntamiento de París, ciudad en la que reside. Cuenta que le costó un año deshacerse del estilo y el método *starckiano*, pero había aprendido una valiosa lección de su mentor: a confiar en su instinto por encima de todo. Desde ROOM Diseño, charlamos con él durante los días más duros del confinamiento y, a pesar de las circunstancias, nos encontramos con un hombre sonriente, tranquilo y bastante optimista.

ROOM Diseño. - Su obra tiene una marcada vocación humanista. ¿Se identifica con la definición de diseñador como alguien que resuelve problemas?
Patrick Jouin. - Cuando era pequeño quería ser médico o cirujano, y me encanta que el diseño, en cierta forma, trate de curar. Ya sea la fealdad o los objetos que nos rodean que, cuando no están bien pensados, tienen un impacto negativo en las personas. Supongo que en el contexto actual todos los diseñadores del mundo se preguntan qué pueden hacer. Es necesario ese impulso de querer trabajar por y para la gente. Si no lo tienes, creo que no deberías dedicarte a esto. Para mí esa es la base de mi labor: no buscar la belleza —eso llegará—, sino resolver problemas reales.

R.D. - Con medio planeta confinado, ¿de qué debemos ocuparnos con mayor urgencia?

P.J. - Durante los últimos dos meses han surgido preguntas para las que, en muchos casos, todavía no tenemos respuesta. Ahora trabajamos desde casa, hemos comprobado que el teletrabajo funciona; empezará a normalizarse y transformará los hogares. Podemos aguantar una silla incómoda durante un tiempo, pero si esto se convierte en lo habitual, queremos comodidad y calidad para evitar problemas de postura y espalda. Habrá que pensar en cómo vamos a separar los momentos profesionales de la vida en familia, ocultar lo relacionado con lo laboral, a lo mejor en un escritorio que se pueda abrir y cerrar... No lo sé, pero son oportunidades nuevas muy interesantes. Tenemos que proponer, y en este momento no pasa nada porque nos copien: la prioridad ahora es dar con soluciones para esta situación.

Seísmo social y pandemia

La capacidad creativa de Patrick Jouin es muy grande. Desde servicios de mesa hasta mobiliario urbano, pasando por interiores de hoteles, tiendas de lujo, restaurantes, sillas y todo tipo de objetos cotidianos. Una experiencia tan amplia le ha aportado un conocimiento profundo de las necesidades y los comportamientos humanos, lo que se ha convertido en eje principal de sus proyectos con pasmosa facilidad.

R.D.- Ha sido rapidísimo en ponerse a pensar soluciones para adaptar la vida a las nuevas circunstancias. De hecho, el 24 de abril sus ideas para la hostelería fueron presentadas en el Elíseo por el chef Alain Ducasse. Su propuesta tiene en cuenta los aspectos psicológicos de la pandemia, no solo se ocupa de que la gente esté segura, sino de que también se sienta segura, que no es lo mismo.

P.J.- Con respecto a la pandemia hablé con varios especialistas, ahí me di cuenta de que el virus flota en el aire. Llevar mascarilla es lo más eficiente y, además, nos hace más conscientes del problema. No está solo para protegerte a ti mismo o al otro, también es un signo que nos transmite el mensaje "virus". Sin ella se nos olvida el asunto y aumenta el riesgo de contagio, los paneles separadores para los restaurantes son un recordatorio permanente de cuáles son las circunstancias. Un diseñador no solo se encarga de objetos, sino también de esta nueva coreografía. Por ejemplo, al reservar una mesa —porque habrá que reservar— podríamos mandar un pequeño dibujo de cómo es ahora el restaurante, para que los clientes entiendan la nueva realidad y sepan cómo comportarse, así sabrán a qué atenerse. Ya no habrá carta, así que igual también se la podríamos enviar. Hay que pensar en todas estas cosas para poder mantener las sonrisas y seguir disfrutando de ratos felices, eso es lo más importante.

R.D.- Con tanto que repensar, parece que los diseñadores van a tener un rol todavía más prominente. ¿Qué deberían replantearse ustedes?

P.J.- Es nuestra hora, sin duda. La COVID-19 afecta a nuestra vida diaria, por lo tanto, toda nuestra cotidianidad se ve perjudicada; más allá de las grandes cosas, hay muchísimos pequeños ajustes que hacer. Lo más complejo serán los sistemas de ventilación para espacios cerrados, eso es ingeniería.

Nuestro papel es encontrar soluciones inmediatas, pero también a largo plazo. No es el momento de ponernos poéticos, pero si lo hacemos, tendremos que ser poetas eficaces. Tenemos que ser un poco insolentes ante la adversidad, sonreír y proponer. La poesía vendrá después.

R.D.- ¿Cree que sería relevante que hubiera un Ministerio de Diseño o algún tipo de organismo a nivel institucional que trabaje de la mano con los gobiernos, para hacer al ciudadano más fácil esta transición?

P.J.- Hace un par de días me reuní con Anne Hidalgo, alcaldesa de París, le presentamos un proyecto para incorporar dispensadores de gel hidroalcohólico en las paradas de autobús. Y le recomendé que incluyera a un diseñador en su equipo, no para diseñar, sino para ver las oportunidades de mejora y los problemas que es necesario solucionar. Muchas veces, cuando nos llegan encargos desde el sector público, el asunto está mal planteado y, para tener el marco de trabajo correcto, dedicamos mucho tiempo a encontrar las preguntas relevantes. Por eso es necesario tener un profesional, para que te ayude a definir bien el tema. Esto sucede en muchos campos. Hasta ahora el diseño ha estado vinculado a la industria y a la cultura, pero no es suficiente. Debería haber un diseñador en cada ministerio. Pienso en el de Sanidad: los hospitales serían muy diferentes.

La función, siempre

Patrick Jouin mantiene una relación curiosa con los objetos: no le interesan demasiado más allá de su función y una buena ejecución. Por eso encuentra una gran dificultad en dibujar joyas y relojes, ya que la interacción con ellos se limita a lo visual. Como filtro para seleccionar sus muchas propuestas,



- 1. *Mabelle*. Cassina. 2003
- 2. *Ila*. Pedrali. 2019
- 3. *Mary Bar*. Porada. 2019
- 4. *Item*. Bernhardt Design. 2009
- 5. *Héra*. Pedrali. 2019
- 6. *Ester*. Pedrali. 2019



“COMO DISEÑADORES, TENEMOS QUE SER INSOLENTES ANTE LA ADVERSIDAD. NO ES EL MOMENTO DE PONERNOS POÉTICOS, PERO SI LO HACEMOS, TENDREMOS QUE SER POETAS EFICACES”. PATRICK JOUIN





- 1. *Toolbox*. 2012
- 2. *Taxi cab signal*. Gamma. 2013
- 3. *Ato*. Kos Light. 2013
- 4. *Caruso*. Busnelli. 2012
- 5. *Tamu*. Dassault Systèmes. 2019
- 6. *Ether*. Murano Due. 2006

“MIRAS UNA FLOR Y VES LA LABOR DE INGENIERÍA: EL PESO DE LOS PÉTALOS, EL TALLO HUECO Y FLEXIBLE. LA NATURALEZA UTILIZA SIEMPRE EL MATERIAL MÍNIMO NECESARIO. TENEMOS QUE TENER ESTO EN MENTE DE CARA A LA SOSTENIBILIDAD, Y AHORA MISMO ESO ES LO QUE ESTOY INVESTIGANDO”. PATRICK JOUIN

sigue su instinto: solo necesita que el proyecto le ilusione, la motivación surgirá del hecho de que alguien quiera trabajar con él.

R.D.- Ahora mismo está concentrado en un hospital pos-COVID, compitiendo con Renzo Piano y Rem Koolhaas. Y aunque sé que no nos puede contar nada, sí me gustaría saber si se enfrenta de forma distinta a un objeto que a un espacio.

P.J.- Trabajo con mi socio Sanjit Manku en los espacios. Para nosotros, es importante verlo: la primera sensación visceral es la base, ese sentimiento animal. A partir de ahí investigamos en función de lo que ya hay. Es como buscar agua en el desierto: sabes que está en alguna parte, pero no dónde. En cuanto encontramos esa oportunidad empezamos con el proceso. En el caso de un objeto, es un poco diferente: normalmente hay una serie de restricciones o limitaciones. Limitación puede entenderse como una palabra negativa, pero para mí es lo contrario: cada una es un estímulo. Es como hacer pan, tengo una receta y dependiendo de las cantidades y la clase de ingredientes que use, será mejor o peor. La emoción vendrá después. A veces es la tecnología o el material.

R.D.- Y hablando de materiales, cuando se pone a trabajar, ¿en qué momento aparecen?

P.J.- Siempre tengo el material en la cabeza desde el principio; si no parto de él, lo que estoy haciendo no va a tener sentido. Necesito pensar en el espesor, la rigidez, la técnica de fabricación... Hay que entenderlo desde

el átomo, ya sea acero, madera, cuero o plástico, y cuando has comprendido cómo se comporta, lo incorporas a tu trabajo, como la línea al dibujo. Cada elemento tiene sus restricciones. Por ejemplo, meter una pieza de metal para reforzar una estructura de madera es demasiado fácil, es trampa, acaba con la diversión. Hay que ser como Houdini, primero te encadenas y luego buscas cómo salir de esa.

R.D.- Parece que se siente cómodo con una gran cantidad de materiales y técnicas. Por poner varios ejemplos, la serie *Ila* para Pedrali o su silla *Tamu* que utiliza lo mínimo imprescindible para mantener su estructura, es plegable y extremadamente ligera.

P.J.- Siempre estoy aprendiendo sobre nuevos materiales con artesanos, ingenieros, científicos... Pero, como soñador, me gusta pensar que puedo ser tan eficiente como la naturaleza. Miras una flor y ves la labor de ingeniería, el peso de los pétalos, el tallo hueco y flexible. La naturaleza utiliza siempre el material mínimo necesario. Tenemos que tener esto en mente de cara a la sostenibilidad, ahora mismo eso es lo que estoy investigando.

R.D.- ¿Qué cambios le gustaría ver en la industria?

P.J.- Pues pensando en ese Ministerio de Diseño, dedicarnos a resolver los problemas de manera que tengan sentido. No solo con un planteamiento estético o tecnológico, sino también desde una perspectiva humanista. Es un gran momento para que la gente vea que el verdadero fin del diseño es estar al servicio de la sociedad. |



La Sala. Manuel Alvarez-Monteserín

© Manuel Alvarez-Monteserín



REALISMO MÁGICO DIGITAL

El diseño digital ha dejado de ser un medio para convertirse en un fin. Ya no es una tecnología para ver en forma de *render* cómo será un edificio o una propuesta de interiorismo. Ahora se ha transformado en una disciplina que construye paraísos artificiales con entidad propia, en los que convergen universos hipermedia y objetos reales. Hemos hablado con algunos de los creadores que encabezan esta nueva vanguardia. Estas son sus visiones.

Texto: Paula Rebuelta



Shift Automotive. Six N. Five. Ignant . © Six N. Five



Living Colors. Six N. Five. © Six N. Five



Organic House. Six N. Five. © Six N. Five

¿Qué diseño no es digital hoy en día? Es impensable que un diseñador, del campo que sea, no cuente con un ordenador entre sus herramientas de trabajo, eso sí no es la única. El ámbito del diseño digital ha ido creciendo con la tecnología, y hasta ahora los programas nos permitían proyectar espacios, objetos y edificios para adelantarse ese resultado final que hace décadas se realizaba con lápiz, papel y maquetas. Esos espacios, objetos y edificios eran algo que se convertiría en una propuesta tangible, habitable. Lo digital era un preámbulo, un paso más del proceso. Ahora ha pasado de ser un recurso a una disciplina que reclama su lugar. Un ejército de creadores exploran esta vía como un fin y no como medio, y su trabajo —que muchas veces confundimos con imágenes verdaderas— inunda nuestros feeds de Instagram.

Libertad escenográfica

Six N. Five es el estudio de referencia. Con sede en Barcelona, llegaron a lo que se conoce como GCI —el acrónimo anglosajón para referirse a imágenes generadas por computadora— desde la dirección de arte y la gráfica. Cuando hablamos con Ezequiel Pini, uno de sus fundadores, repite que todo empezó como un juego. La frescura de no tener un bagaje ni en arquitectura ni en interiorismo les llevó a crear los escenarios más insospechados en los que ubicar piezas reales, y de ahí saltaron al paisaje, al bodegón e incluso a la escultura digital.

Sus imágenes amablemente inquietantes con un toque onírico beben del surrealismo. Han concebido una estética en la que predominan los tonos suaves, los entornos de dulzura árida y las distopías pastel con las que han creado escuela. Encontramos líneas muy similares en el trabajo de Alexis Christodoulou o Reisinger Studio. Sus interiores no son menos estimulantes:

una mezcla de minimalismo, tendencias de decoración actuales y ese futurismo retro que evoca la visión del siglo XXI propia de los años 50 y 60. También encontramos guiños al movimiento Memphis o a la obra de Escher en un cóctel que se ha convertido en marca de la casa.

Su portafolio cuenta con una lista de clientes envidiable, entre los que encontramos Nike, Burberry, Samsung, Microsoft, Rimowa o Massimo Dutti, pero la experimentación es lo que más les interesa, sobre todo la relación entre lo que existe y lo que no. El sutil límite entre la realidad y lo digital provocó una llamada de la Milán Design Week en la que se les invitaba a participar. En aquel momento tuvieron que explicar que lo que habían visto eran renders, pero ese fue el germen de Six N. Five Objects, proyecto con el que darán el salto del píxel a la materia.

Este es el caso también de Reisinger Studio. Andres Reisinger, otro de los creadores de referencia en ese campo, comenzó junto con Pini de Six N. Five hasta que se estableció por su cuenta. Maestro de las texturas, es capaz de hacer muros de pelo en *My Kind of Wall* o escaleras de flecos como *CPH x Kuro Deko*. Sus creaciones también han dado el salto de la pantalla a la vida misma con *Hortensia*: una silla —en principio puramente hipermedia— que se ha expuesto recientemente en la galería de Rossana Orlandi en Milán, y de la que hablamos en ROOM hace ya varios números. Reisinger mantiene la estela estética de entornos silenciosos y vacíos en los que predomina el rosa. También encontramos esos interiores llenos de escaleras, arcos y puntos de fuga que permiten juegos de luz y perspectivas imposibles en nuestras pantallas planas.

Cuando le preguntamos por los inconvenientes del GCI, lo tiene claro: “Lo que me encanta de usar este tipo de soportes es que no hay límites, puedo



EN LOS TRABAJOS DE SIX & FIVE ENCONTRAMOS UNA MEZCLA DE MINIMALISMO, FUTURISMO RETRO Y GUIÑOS AL MOVIMIENTO MEMPHIS Y A LA OBRA DE ESCHER.

The Japanese Garden. Six N. Five . © Six N. Five



Stairs Serie. Murat Yildirim. © Murat Yildirim



Furry Artwork Serie. Murat Yildirim. © Murat Yildirim



CPH x Kuro Deko. Reisinger Studio. © Reisinger Studio



Bathroom. Reisinger Studios. Ex.t. © Reisinger Studio

crear lo que quiera sin problemas de materia ni de desarrollo, y eso me hace llegar a procesos más comprometidos y materialidades impredecibles". En cuanto a las demandas de sus clientes, cita a Radeljkovic para explicar que no asume ningún encargo que no haría por iniciativa propia.

Las artes plásticas como punto de partida

Desde Estambul, Murat Yildirim también nombra a Pini entre sus referentes estéticos, cosa que intuíamos después de dar un paseo por su *web*: la paleta de colores y los espacios yermos lo delatan. Estudió bellas artes y llegó al universo píxel desde la pintura. Poco a poco empezó a explorar el potencial del 3D.

A él no le interesa tanto la veracidad fotográfica que permite trabajar con GCI. Insiste en mantener cierto guiño a la ilustración y huir de un realismo demasiado creíble, ya que considera que es ahí donde reside la calidad artística de su trabajo. Como en el caso de Six N. Five, la influencia de M.C. Escher es patente en sus edificios con escaleras que no van a ningún sitio. Las texturas también tienen un rol central; encontramos objetos de punto y cuadros peludos. *La noche estrellada* de Van Gogh en versión peluche nos habla de su formación. Es inevitable que bagaje y referentes salgan a la superficie.

Arquitectura a pesar de todo

Karina Wiciak, de Wamhouse Studio, llegó de forma natural a la creación digital a través de su trabajo como arquitecta y diseñadora de interiores. Poco a poco empezó a hacer propuestas más experimentales, aunque sostiene que todas ellas son susceptibles de ser construidas. En su portafolio no encontramos paisajes oníricos y amables, sino cielos grises y tormentosos en los que sitúa sus edificios brutalistas.

¿Vivir dentro de un logotipo? En una de sus obras más conocidas construye los logotipos de Audi, Enron, Renault o Chevrolet en hormigón, cristal y madera, creando edificios impresionantes en una especie de brutalismo comercial. En cuanto a los interiores, sigue predominando el hormigón y el juego entre escalas y texturas como en su serie *Pastel*. Ambientes rosas —de nuevo omnipresentes— en una atmósfera mullida y etérea gracias a la presencia de plumas y almohadones gigantes.

Estos diseños conceptuales forman parte de una obra más personal y artística, y no descarta seguir diseñando este tipo de construcciones en el futuro. Lo más curioso es que su proceso creativo arranca con lápiz y papel, el ordenador viene más tarde. En su caso fue así como inició su carrera: antes de poder construir, puso en marcha en 2014 *The Collection XII*

The House of Tylco. Reisinger Studio. Tylco. © Reisinger Studio



Monochromatic Corners. Reisinger Studios. © Reisinger Studio



(ROOM Diseño nº 6): doce interiores renderizados —uno al mes—. Así se hizo con un portafolio de partida y dio comienzo su trayectoria.

Desde Madrid, Manuel Alvarez-Monteserín Lahoz, arquitecto de formación y miembro del extinto colectivo León 11, empezó a trabajar en 3D con un poco de resistencia: él prefería las maquetas y el lápiz, pero no hubo vuelta atrás. En un ejercicio similar al de Wiciak, pero más ambicioso, en 2017 se propuso crear una imagen al día, y este trabajo obsesivo dio como fruto su serie *Animalarios*: una colección de esculturas infográficas de criaturas imaginarias. Hablando con él nos cuenta que de pequeño pasaba horas dibujando animales. Cuando empezó a experimentar con el 3D, utilizaba recursos de proyectos anteriores y, poco a poco, surgieron estas formas, como *Frankensteins* de píxel que se parecían más a especies de insectos por descubrir que a edificios.

Su método es rápido e intuitivo. De partida, usa el *collage*. Una vez que encuentra algo emocionante, comienza a usar las tecnologías 3D para ir definiendo la forma, los materiales, ver qué espacios generar, etc. En este sentido, su serie *La Sala* surgió también de esa práctica de hacer una imagen al día, un tiempo récord teniendo en cuenta la complejidad que transmiten. Monteserín recicla imágenes propias y ajenas hasta aislar un elemento que, al multiplicarlo, forma una nueva composición.

La Sala está formada por estructuras que se ubican en un ambiente doméstico. Algunas de ellas parecen colmenas futuristas para humanos;

otras, criaturas que van a empezar a moverse de un momento a otro. Encontramos brutalismo de cartón con cierto aire a La Fábrica, la mítica residencia y estudio de Ricardo Bofill, pero también ciudades que bailan y construcciones inspiradas en el órgano de una catedral.

Cuando le preguntamos por el futuro de esta disciplina, considera que el arte y los soportes informáticos están íntimamente ligados, y que las redes sociales permiten una difusión que hace redundante el circuito de galerías. El hábitat natural de sus edificios y animales es nuestras pantallas. De ahí que para Monteserín los límites del 3D sean solo dos: "Tus conocimientos de la herramienta y el tiempo de *renderizado*".

Llegados a este punto, es inevitable la pregunta. ¿Podría la creación de estos paisajes acabar progresivamente con las localizaciones reales y la fotografía editorial? Las dificultades actuales para desplazarnos podrían hacer que la demanda de estos profesionales se dispare. Por otro lado, cada vez más objetos desaparecen para integrarse como funcionalidades en nuestros dispositivos electrónicos: despertadores, radios, calculadoras, cámaras de fotos y, poco a poco, periódicos, libros, revistas... En general, cada vez dedicamos más tiempo a nuestra vida en internet y a construir nuestra identidad y relaciones a través de las redes sociales. ¿Acabemos nosotros convirtiéndonos en píxeles para vivir en estos espacios maravillosos donde no existen los límites? Porque después de todo, ¿quién quiere esta realidad pudiendo instalarse en lo imaginario? A este ritmo, todo lo que quede de nosotros cabrá en un disco duro. |



La Sala. Manuel Alvarez-Monteserín. © Manuel Alvarez-Monteserín



CON LOS LOGOTIPOS DE AUDI, ENRON, RENAULT O CHEVROLET, KARINA WICIAK CONSTRUYE EDIFICIOS EN UNA ESPECIE DE BRUTALISMO COMERCIAL.

Trihouse. Karina Wiciak. © Karina Wiciak

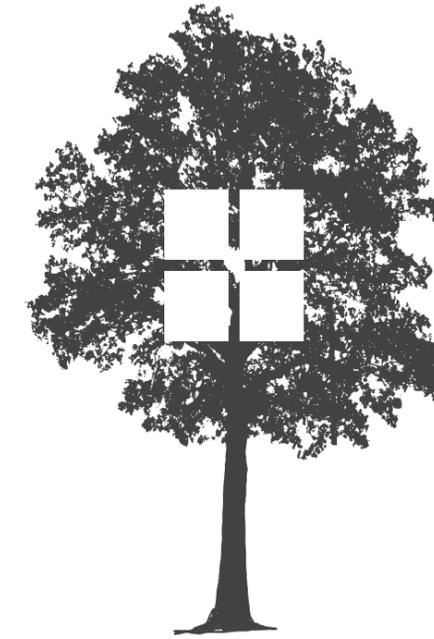
Masarnia. Karina Wiciak. © Karina Wiciak

Stolarnia. Karina Wiciak. © Karina Wiciak





House for Trees. Distrito Tan Binh. Vietnam. 2014



VO TRONG NGHIA

LA SOSTENIBILIDAD ES UN BIEN SAGRADO

Hacer presente la naturaleza en nuestras vidas domésticas y nuestros espacios públicos. Esa es la reivindicación de Vo Trong Nghia y su *arquitectura verde*. A contracorriente de la superficialidad con que son manejadas actualmente palabras como “ecología” y “sostenibilidad”, el trabajo de este arquitecto vietnamita es la materialización de un firme manifiesto ético.

Texto: Fredy Massad y Alicia Guerrero Yeste | Fotos: Cedidas por Vo Trong Nghia
www.vtnarchitects.net



Edificio Administrativo de la Universidad FPT. Thach That. Vietnam. 2017



Jardín Infantil Farming. Biên Hòa. Vietnam. 2013

En su artículo *City and Soul*, el psiquiatra James Hillman se posicionaba a favor de la ciudad, rechazando la visión maniquea que suele haber entre la naturaleza y lo urbano. “No acepto la postura anti-ciudad, y los prevengo para que no se dejen fascinar por su encanto sentimental. Dicha postura sitúa a la ciudad y al alma en campos opuestos, lo que da como resultado ciudades sin alma y almas sin ciudad, almas sin civilizar [...] Abandona la civilización para instalarse en la celda de un ermitaño o una comuna *hippie* en el bosque. Una ecología que restaure el alma no solamente se da en las altas cumbres, lejos y apartado de todo”. Para Hillman es profundamente significativo que, cuando se produce algún tipo de disturbio callejero, la gente agrede locales y elementos que representan el exceso y el consumismo, y reivindica y protege edificios de vecindarios con memoria y árboles.

La intensa defensa de la naturaleza del vietnamita Vo Trong Nghia está en consonancia con el pensamiento de Hillman, que liga el alma de las personas a la de la ciudad y comprende que la ecosensatez puede nutrir-

se y afirmarse en ella. Naturalizarla significa convertirla en un territorio más positivamente humano. El propósito de Nghia no es solo que sus obras “refinen el paisaje urbano”, contribuyendo desde la sostenibilidad a mejorar su calidad medioambiental, sino que también ayuden a imbuirlas de una “sensación de paz”.

Formado en Japón, Nghia fundó VTN Architects en 2006, y desde ese momento ha desarrollado un amplio repertorio de proyectos cuyo nexo común es esa constante preocupación por vincular lo artificial y lo natural. Su objetivo es proponer una arquitectura coherente con la realidad y las necesidades del siglo XXI preservando, además, las cualidades propias de la tradición asiática. Elementos como frondosos muros verdes, plantas colgantes, árboles que perforan la estructura, piedra erosionada y jardines hundidos conforman los rasgos característicos de su trabajo, que observa muy atentamente los aspectos propios de la costumbre vernácula vietnamita, como terrazas sombreadas, sistemas de refrigeración para el agua, cubiertas vegetales y el uso del bambú.



Jardín Infantil Farming. Biên Hòa. Vietnam. 2013



House for Trees. Distrito Tan Binh, Vietnam, 2014

“CONVERTIMOS CADA VIVIENDA, CADA ESCUELA, CADA UNIVERSIDAD, CADA BLOQUE DE OFICINAS EN UN PARQUE Y PLANIFICAMOS LAS ZONAS PÚBLICAS PARA QUE SE TRANSFORMEN EN ENORMES JARDINES”. VO TRONG NGHIA

ROOM Diseño. - Con propuestas como Wind and Water Bar (2008), el pabellón de Vietnam para EXPO Shanghai (2010), el pabellón Bamboo Forest (2015), la Sala de Conferencias Naman (2015) o el Pabellón Vinata en Hanoi (2018), pones impresionantemente de manifiesto el potencial del bambú para erigir armazones de enorme resistencia y belleza. Es un material con el que estás muy familiarizado desde tu infancia.

Vo Trong Nghia. - Así es. De pequeño lo hacía todo con bambú: una cesta para las verduras, un lecho para tumbarme, un recipiente para guardar los platos, una bolsa para el arroz, los utensilios de mesa.... Las barcas estaban fabricadas en bambú, y también una parte de la casa donde crecí. Es un elemento muy resistente si se empapa en agua durante un periodo de entre tres y seis meses, y es, además, muy flexible. Atado o entretrejido es capaz de soportar una carga de peso muy considerable. Durante muchos siglos, ha sido un material importante; pero hasta ahora no se había utilizado para levantar las estructuras principales.

R.D.-Tu planteamiento constituiría entonces una innovación dentro de esa tradición que consideras fundamental en tu filosofía.

V.T.N.-La tradición es una experiencia de larga duración, así que para poder trabajar de manera correcta en el presente es preciso que aprendamos de ella.

Su convicción sobre la necesidad de erigir una arquitectura verde es absolutamente firme: “Creo que es un tema que debe formar parte de la ética de todo arquitecto. La evidencia respecto al cambio climático es cada vez más clara, y ya estamos comenzando a sufrir las consecuencias de este. Por eso, deberíamos pensar en realizar edificaciones que ejerzan



Centro Comunitario Diamond Island. Ho Chi Minh. Vietnam. 2015

“DURANTE MUCHOS SIGLOS EL BAMBÚ HA SIDO UN MATERIAL IMPORTANTE EN LA ARQUITECTURA ASIÁTICA; PERO HASTA AHORA NO SE HABÍA UTILIZADO PARA CONSTRUIR LAS ESTRUCTURAS PRINCIPALES”. VO TRONG NGHIA

un mínimo impacto, que destruyan el entorno lo menos posible. En este escenario, la arquitectura verde se convierte en algo fundamental e indispensable”, afirma.

R.D.-Señalas que en ocasiones el bambú es empleado únicamente por cuestiones de moda. Pones el dedo en la llaga, ya que el tema de la sostenibilidad y la ecología se ha convertido hoy en una mera etiqueta.

V.T.N.-Para mí es inevitable respetar el medioambiente. Y creo que todos los arquitectos deberían considerarlo algo obvio, ineludible. Un edificio verde, ecológico, debe ser también sostenible a lo largo del tiempo. Hoy está en auge la tendencia de crear arquitectura fotogénica, que dé como resultado imágenes atractivas, y este factor puede ser peligroso si se antepone a la durabilidad. Por supuesto, queremos belleza, pero nuestro enfoque es asegurar primero los principios correctos y, a continuación, buscar la estética, que es también un elemento importante.

R.D.-Uno de los retos que el bambú plantea a VTN Architects es el de formar a los operarios que van a materializar sus propuestas. ¿Cómo lo abordáis?

V.T.N.-Ahora mismo contamos con un equipo de excelentes trabajadores que han estado preparándose durante muchos años. Los guiamos a través de cada proyecto, de cada detalle. En esa formación también aprenden a guardar los cinco preceptos de las enseñanzas de Buda y a meditar durante una hora diaria. Esto les ayuda a llevar a cabo su labor de una manera más honesta y cuidadosa.

A la laica mentalidad occidental puede resultarle chocante la armónica integración que Vo Trong Nghia establece entre principios religiosos y la concepción de una arquitectura plenamente contemporánea. Esto, unido además a un compromiso político activo, se traduce en edificios pragmáticos, eficientes y en los que se sugieren optimistas visiones de futuro, como Green City Hall (2015) y la Universidad FPT en Ho Chi Minh, actualmente en construcción. En ellos pueden vislumbrarse algunas de las ideas formales planteadas durante la eclosión de las tecnologías digitales a comienzos de los 2000 —fallidas entonces tal vez por su exceso de celo vanguardista— que Nghia ha logrado concretar, al imbuirlas de una conexión con lo real a través de lo natural y lo sostenible.

R.D.- La espiritualidad es un eje esencial para el estudio, en torno a él se articulan indisolublemente tu filosofía y su funcionamiento cotidiano.

V.T.N.- Como ya he comentado, nos basamos en los cinco preceptos de Buda y meditamos al menos una hora al día, muchos empleados del estudio meditan entre tres y seis horas cada jornada. Esto nos ayuda a mantenernos más centrados, a tener un foco más claro. Aunque llevamos a cabo proyectos muy diferentes, tanto públicos como privados, nuestra responsabilidad es que todos, grandes o pequeños, sean ecológicos y sostenibles. Subyace en ellos una unidad ideológica y filosófica. Creo que los arquitectos pueden ser buenas semillas para la humanidad si guardan esos preceptos. Respetarlos es mucho más importante que hacer arquitectura.



Bamboo Stalactite. Bienal de Arquitectura de Venecia. 2018

“HE TENIDO CONVERSACIONES CON EL GOBIERNO PARA PROPONER CAMBIOS EN LAS LEYES A FIN DE ESTIMULAR Y DAR MAYOR APOYO A LA ARQUITECTURA VERDE. SI ADEMÁS INTERVIENE EL SISTEMA DE COMUNICACIÓN ESTATAL PARA DINAMIZAR PROYECTOS ECOLÓGICOS, LA TENDENCIA SE EXTENDERÁ AÚN CON MAYOR RAPIDEZ”. VO TRONG NGHIA

R.D.- ¿Hasta qué punto es fundamental la presencia de materiales orgánicos y vegetales para proveer bienestar físico y psicológico al urbanita?

V.T.N.- Debido al veloz proceso de urbanización de Vietnam, sus ciudades son las que menos árboles tienen en el mundo. El resultado es que muchas personas padecen estrés y depresión, por eso el bambú y, sobre todo, la vegetación tienen importancia. Convertimos cada vivienda, cada escuela, cada universidad, cada bloque de oficinas en un parque y planificamos las zonas públicas para que se transformen en enormes jardines. Sin embargo, esto no es suficiente. También tenemos un pequeño fondo que nos está permitiendo distribuir decenas de miles de árboles. Espero que logremos que un día haya millones. Por ahora, plantamos y seguiremos plantando.

R.D.- ¿Aspiras a que tu trabajo sirva para reflejar la necesidad de redefinir y sanar el paisaje y los modelos de las capitales actuales?

V.T.N.- He tenido conversaciones con el gobierno para proponer mo-

dificaciones en las leyes a fin de estimular y dar mayor apoyo a la arquitectura verde. Si además interviene el sistema de comunicación estatal para dinamizar proyectos sostenibles y ecológicos, la tendencia se extenderá aún con mayor rapidez. Ahora mismo, los arquitectos de mi país están prestando mayor atención a estas cuestiones

Le solicito una última reflexión acerca de los probables cambios que la crisis del coronavirus podrá traer, sobre cómo deberá revisarse nuestro modo de diseñar y de usar el espacio público y privado. Nghia explica que durante la pandemia ha recibido muchas llamadas agradecidas de personas que habitaban casas diseñadas por él porque “aunque estaban confinados, se sentían cómodos y a gusto en ellas”. Esto se ha traducido en un enorme incremento de trabajo en su estudio y en la evidencia de que “la armonía con la naturaleza siempre es algo bueno”. Quizá también sea que estamos comprendiendo que la mejor dirección es la que nos está marcando la arquitectura verde. |



Binh House. Ho Chi Minh. Vietnam. 2016



Bamboo House. Ho Chi Minh. Vietnam. 2016



Atlas Hotel. Hoi An. Vietnam. 2016



Bamboo Forest. Tokio. Japón. 2015



Binh House. Ho Chi Minh. Vietnam. 2016

welcome
design

Espacios con identidad

Servicios 360° en
interiorismo y contract



fotografía
Paloma
Pacheco

C/ Olivar 8, 28012 Madrid hola@welcomedesign.es
www.welcomedesign.es

Mesa de cocción. Next 125

ROOM IT



78 | ÁREA COCINAS

86 | SILLAS PARA TRABAJAR EN CASA - 88 | SOLARLUX - 89 | BAÑOS

ÁREA COCINAS

Textos: Mónica Fernández de Béjar

El poder del diseño para mejorar la realidad está más que demostrado. Por eso necesitamos cuestionarlo para renovar nuestro estilo de vida, actualmente alterado por el desequilibrio ecológico y la incidencia de la pandemia. La cocina se ha constituido en espacio físico y mental para crear, intercambiar, aprender y trabajar. Los límites, ya desdibujados en el diseño de cocinas abiertas a otros ambientes, se están diluyendo en favor de una casa conceptualmente casi “líquida”. El encuentro entre las nuevas tecnologías globalizadas, la sostenibilidad energética y la tradición vernácula está buscando su propio equilibrio. Dentro de una tendencia a la máxima sofisticación, ha aumentado el deseo de utilizar materiales que nos aproximen a la naturaleza. La cocina es desde su origen lugar fértil para el planteamiento de fórmulas innovadoras. Se habla de una moderna “arquitectura de la salud” en la que esta estancia será protagonista.

Todo esto sucede en un contexto mixto: avanza el hogar inteligente con la cocina como centro neurálgico al tiempo que el anhelo de reconexión con lo natural genera una “ruralización” de la urbe. El autoabastecimiento en la ciudad empieza a

parecer posible. La demanda de huertos urbanos crece. Sistemas de cultivo hidropónico se incorporan a nuestras cocinas y mini-huertos, a nuestros balcones. Incluso existen varios ejemplos de lo que podemos llamar “la cocina fuera del hogar” en proyectos residenciales cooperativos que la ubican en las zonas comunes. Un enfoque netamente “tribal” va encontrando también su sitio. Todo esto nos devuelve a lo comunitario conviviendo con lo individual. Apasionante, ¿verdad?

París acaba de liberar 14 000 m² para desarrollar el mayor “techo verde” de Europa en la azotea del pabellón Expo Porte de Versailles. Tokyo ya tenía su City Farm o sus colmenas dando miel desde los tejados de Ginza. Nueva York, el Brooklyn Grange, y Madrid y Barcelona unas cuantas propuestas a la par que Copenhague, Milán y no digamos toda Escandinavia. El interesante estudio *Countryside, a Report* que Rem Koolhaas y un grupo de colaboradores han publicado recientemente se une a una ya amplia bibliografía sobre estos temas y al debate vivo sobre la relación campo-ciudad y su (re)definición. ¿Afectará esto al diseño de cocinas urbanas? Sin duda, sí, porque son un espejo de nuestra evolución social y también un laboratorio.



36e8 Metal XGlass. Lago

LEACH TRANSPARENTE

Aunque se asemeja a un altar primitivo, sin embargo, es el sumun de la contemporaneidad. Este sabor entre primigenio y ultra tecnológico resume muy bien hacia dónde vamos: la cancelación de las barreras espaciales, el uso de elementos naturales o sintéticos y, en fin, una nueva belleza.

“Queríamos trabajar texturas y materiales más afines a las diferentes condiciones climáticas y conseguir la máxima integración con el entorno exterior sin que la estacionalidad fuera una barrera.”



DOCA. LA COCINA MONUMENTAL

Así como el concepto de lujo contemporáneo evoluciona, la cocina de lujo es también ese ejercicio de excelencia en el que la personalización es clave y la emoción, un resultado imprescindible. Deseamos introducir lo extraordinario como elemento cotidiano en la parte de la vivienda que tradicionalmente se había definido como “de batalla”. Responder a esto con acierto requiere de una admirable autoexigencia por parte de las marcas fabricantes. En España destaca la firma tarraconense Doca, que tiene una inconfundible manera de concebir la cocina como atmósfera suntuosa de volúmenes dignos de un urbanista, a la par vivibles e imponentes, en los que la durabilidad es esencial y la sostenibilidad, un requisito.

“El lujo es garantía de calidad”, nos dicen desde la firma, “es la capacidad de saber responder a las necesidades de cualquier cliente. El lujo

es precisión, adaptabilidad, funcionalidad, comodidad, materiales duraderos y diseño exquisito y versátil”. Y lo podemos ver en sus dos *showrooms*. Uno en Madrid y otro, a punto de inaugurarse, en Marbella.

Una cocina puede ser pequeña, amplia o pertenecer a la categoría de colosal. Los sistemas diseñados por Doca responden con la misma contundencia a cualquier tamaño con la monumentalidad arquitectónica que es seña de identidad de la marca, tanto en interiores como en exteriores. “La cocina”, continúan desde Doca, “es ahora un escenario, un espacio para compartir vivencias, un lugar de improvisación y creatividad. La cocina del futuro es innovación, es transformar la rutina en algo ligero, satisfactorio y confortable. Así lo estamos viendo con proyectos de cocinas integradas en ambientes al exterior”.



NX 510. Next 125



Intarsio Rovere Mediterraneo. Cesar

MAGMA ATA

De nuevo, pura vanguardia. “Materiales de última generación, como aceros y DM en formato oscuro, y ancianos: roble fósil con más de 1000 años de antigüedad y una imponente encimera de piedra natural repleta de fósiles marinos extraída de una cantera única en Europa.”

La emoción proviene de esa otra monumentalidad, la de estar frente a componentes que contienen una historia no solo milenaria, sino jurásica, cocinando en contacto con una naturaleza pretérita que nos acompaña. Un privilegio.

LA REVOLUCIÓN DE LOS MATERIALES



La Cucina. Matteo Thun. Riva 1920

Los materiales están viviendo su propia revolución no solo física, sino ética. Son el resultado de esfuerzos industriales en busca de procesos más sostenibles en los que se reduzcan emisiones, se aprovechen materiales reciclados, se ahorren recursos naturales y se renueve la energía. Queremos elementos lo más duraderos e infinitos posibles para cocinas eco-conscientes. Se desarrollan productos específicos y también se importan de otras aplicaciones arquitectónicas como el revestimiento de fachadas. Alta resistencia y durabilidad combinadas con la creciente atención a la higiene de materiales antibacterianos, resistentes a altas temperaturas, anti-impactos, ignífugos e impermeables.

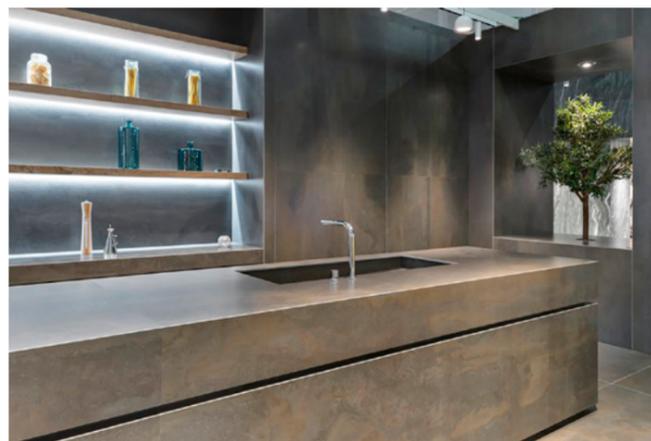
La variedad es inacabable y la belleza de algunas superficies roza lo artístico. La piedra natural es la estrella, utilizada en grandes volúmenes para islas y encimeras de empaque arquitectónico. Las imitaciones cruzadas entre materiales y texturas alcanzan la perfección gracias a sofisticadas técnicas de impresión digital. Acabados de tacto inconcebible, madera en estado bruto o en versiones artesanales exquisitas. Las pinturas antibacterianas ultra resistentes presentan infinidad de colores para elegir. Los cerámicos, los azulejos preferiblemente trabajados a mano o el hidráulico decoran los espacios más reminiscentes. Los porcelánicos continúan liderando y los laminados suben enteros para los frentes del mobiliario con atractivas

ampliaciones de color, como las presentadas por la española Finsa y la francesa Egger.

¿Tendencias? Casi tantas como sensibilidades estéticas. Un nuevo minimalismo, cálido, de urdimbre y colores naturales—arenosos, tostados y arcillosos— parece haber llegado desde un anhelo de serenidad que buscara la paz del desierto. Por otro lado, la cocina también se “ennegrece”, volcánica, de grises antracita en contraste con maderas o mármoles en ambientes de un *zurbaranismo* interesante. La cocina de aire industrial sigue igualmente vigente con el acero como bandera. En todas, la densidad visual, cromática y matérica es mayor que nunca.

Sofia Cuprum. Neolith®

Krion® A501 Asteroid Mocha - Krion® 6901 Black Metal. Porcelanosa



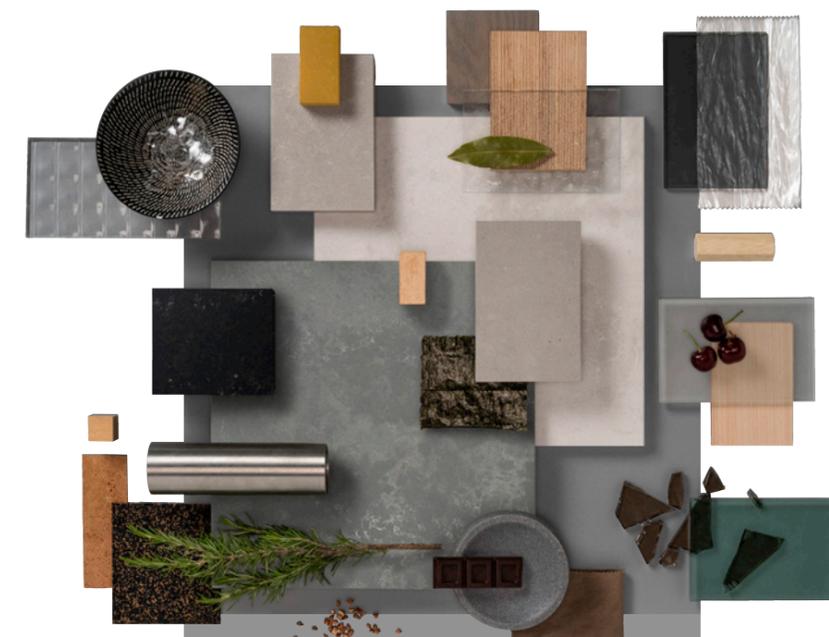
NEW LOFT SERIES DE SILESTONE®

A mediados del siglo XX diferentes barrios neoyorkinos vieron cómo sus instalaciones fabriles, grandes talleres y almacenes abandonados se convertían en viviendas diáfanas de salones y cocinas inmensas. Nacían así los *lofts*, una disrupción en toda regla del estilo de vida urbano que nos aportó un interiorismo de estética industrial e “inacabada”. La firma española Cosentino acaba de lanzar la New Loft Series by Silestone®, precisamente inspirada en ese movimiento que dio origen a un nuevo diseño que todavía rompe moldes en sus versiones más actuales.

La colección homenajea a cinco barrios icónicos de origen industrial y fuerte impronta histórica: *Camden, Poblenu, Seaport, Nolita y Corktown*. Son materiales perfectos para cocinas, con nuevos colores y texturas que evocan esa singular estética atractiva y decadente. Este nuevo conjunto incorpora además una avanzada tecnología exclusiva de Cosentino llamada HybriQ+. Se trata de un nuevo proceso productivo que marca el compromiso de la firma con la economía circular y la gestión sostenible. En su formulación híbrida se ha reducido el porcentaje de sílice cristalina a favor del uso de materias primas reutilizadas, como el vidrio reciclado. El 98% del agua empleada en el proceso es reutilizada y el 100% de la energía, renovable.

ASA-D2. Daniel Germani. Jordan® Outdoor Kitchens y Dekton®

Junto a Silestone, el otro gran producto de Cosentino es Dekton, un material tecnológico y vanguardista que se ha convertido en una herramienta para diseñadores. Aquí un ejemplo aplicado a una cocina de exterior diseñada por Daniel Germani.



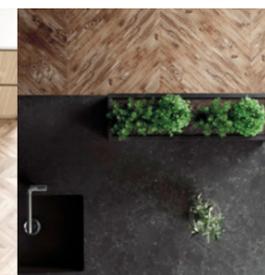
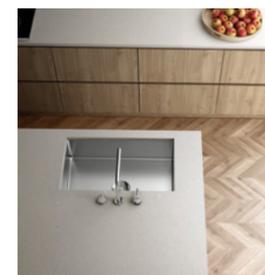
Camden

Corktown

Nolita

Poblenu

Seaport



Family Hub. Samsung

Un nuevo patrón de conectividad. Nos avisa de la caducidad de los alimentos, nos ayuda con la lista de la compra, planifica los menús, nos recuerda las fechas importantes, reproduce contenido de nuestros Smart TV y Smartphone, emite las noticias, pone música y nos comunica con nuestra familia. Todo, en un frigorífico. En fin, el apocalipsis del *post-it* y los imanes.



LSR100 Instaview. LG Signature

Unos golpecitos en la puerta y se activa la pantalla para que podamos ver el contenido del frigo sin abrirlo. Su versión negro mate es la elegancia máxima de un Rolls del siglo XXI. Perfectamente enfrenteable a un salón abierto.



LA COCINA INTELIGENTE: EL CORAZÓN DE LA SMART HOME

Sin fuego no hay hogar. Con él nace la estancia para reunirse y calentarse, para conjurar la oscuridad y transformar los alimentos. En el origen de esa asombrosa alquimia está el albor de la cocina como “lugar”. Etimológicamente, hogar proviene de fuego y es este elemento el que continúa siendo clave en las cocinas. Aunque en algunos modelos contemporáneos no veamos arder ni una llama, el calor sigue estando ahí.

Por un lado, la extracción de superficie ha avanzado vertiginosamente. Por otro, la conservación óptima de los alimentos con sistemas de frío avanzados van más allá, y convierten al frigorífico en el centro de la *smart home*, estableciendo nuevos estándares de

conectividad. Además: mayor ventilación, más higiene, mejor compartimentación. Algunos fabricantes están incorporando el uso de luz ultravioleta generada por una serie de leds capaces de emitir en esta longitud de onda como sistema de limpieza, lo que elimina hasta el 99,99% de los virus y bacterias. La extensión de este método al interior de los frigos es una expectativa muy deseable en este mundo poscovid-19. El *boom* del diseño de aplicaciones no conoce límites. Alexa no da abasto, junto con Siri y Google Assistant; las plataformas son las nuevas *housekeepers*.

Hoy en día, la pasión por el arte culinario está mejor repartida, y el mundo *foodie* ha traído la profesionalización a la cocina doméstica. El

color negro es tendencia y no es solo una posible alusión del inconsciente colectivo al carbón, sino una necesidad estética para el interiorismo de ambientes abiertos. Electro y utensilios que hace años solo existían en cocinas de categoría Michelin, han entrado en el hogar para quedarse. La interacción se sofisticó y el aparato capta cada vez más información sobre nuestra vida, hábitos y predilecciones. Crecen así las nuevas interacciones entre humanos y máquinas inteligentes e interconectadas. La pregunta es: ¿nos “aprenden” mientras dormimos? El algoritmo de nuestro estilo de vida se optimiza con nuestra anuencia tácita en una simbiosis semiartificial. Asimov, Bradbury y Turing nos contemplan... Esperemos que el sueño de las máquinas no produzca “Hals”.

Teppanyaki. Bora

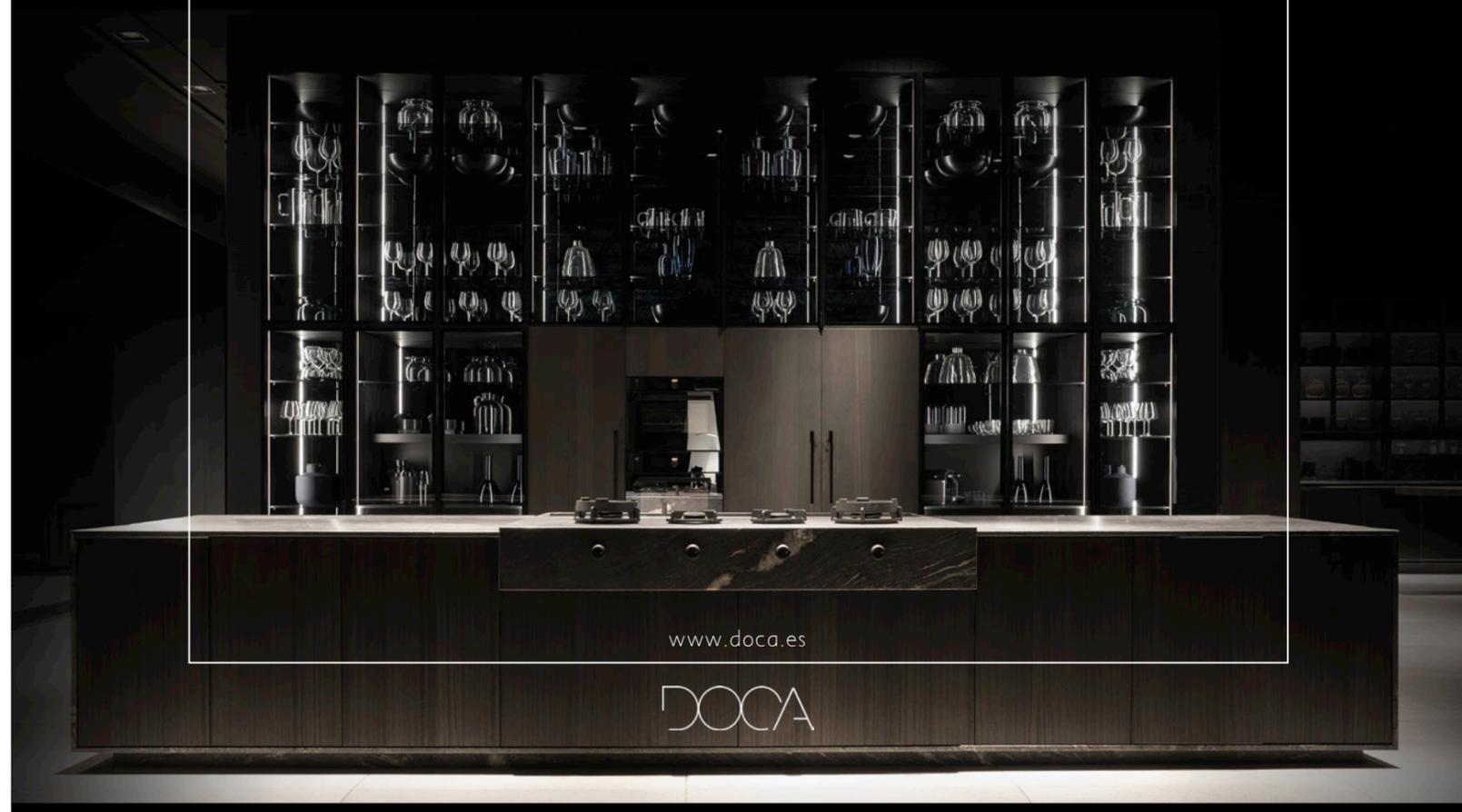
La extracción de sobre encimera más estética del mundo permite despejar superficies de trabajo y prescindir de voluminosas campanas de pared o techo.

Serie 400. Gaggenau

Imposible equivocarse con esta marca de lujo. Máxima innovación y belleza aseguradas.



NEW FLAGSHIP STORE - MARBELLA



www.doca.es

DOCA

FLAGSHIP STORE - MADRID
C / Edgar Neville, 20

ZONA DE AGUAS



3889 Osmosis. Ramón Soler



Intarsio. Cesar

De nuevo, el estudio de la mejor ergonomía manda en los diseños de la zona de aguas. Fregaderos que nos ayudan a trabajar con la máxima eficiencia incluyen almacenaje de accesorios para facilitarnos distintas tareas. Cubetas compartimentadas que alojan los utensilios que más utilizamos para preparar los alimentos justo donde los necesitamos y bien a la vista. Los materiales se sofistican y ofrecen nuevas prestaciones tanto estéticas como técnicas. Diseños premium ultramodernos de griferías, como los de Ramón Soler, Tres o Dornbracht conviven con propuestas que parecen salidas de antiguas salas de máquinas, como los de la marca de lujo Waterworks. Se llevan los grifos en negro mate, en dorado o cobre de acabado cepillado. Las griferías pueden aportar un contraste interesante a las cocinas, efecto clásico para cocinas modernas o al contrario; cambiarlas es también un modo de actualizar la decoración, fácil y asequible.

Lo que no se ve es tan importante como el exterior. Mecanismos que ahorran agua y que nos permiten regular los chorros como mejor nos convenga para la limpieza de verduras, relleno de recipientes o fregado de cacharros. Grifos que sirven agua hirviendo al momento —permitiendo escaldar al instante o prepararnos una infusión o una pasta al dente— o que se convierten en nuestra fuente de agua purificada fría, natural, sin gas o gasificada, como los modelos *Red* y *Blue* de Grohe. También podemos hablarle al grifo, no faltaba más, cuando estamos con las manos en la masa. Son los modelos sin mando manual que responden a nuestra voz —“rellenar olla”, por ejemplo—, capaces de aprender a no rebasar distintos tipos de recipientes. Los lavavajillas último modelo incorporan tecnología que asegura una limpieza sin “puntos ciegos” y un secado perfecto. El objetivo es embellecer, ahorrar, y aportar nuevas funciones.



Top Tres Monomando. Tres



Blue Collection. Grohe

LA COCINA:
DEL XX AL XXI**Cuisine Bar. Charlotte Perriand**

Reformulación del concepto de cocina para la Cité Radieuse de Le Corbusier en Marsella.

Compact Kitchen. Lilly Reich

La diseñadora vienesa Lilly Reich aplicó el pensamiento de la Bauhaus al diseño de cocinas.



Cuisine Bar. Charlotte Perriand

No es la primera vez que la cocina está en el centro del diseño del hogar y es eje de su replanteamiento. Para entender de dónde venimos en términos conceptuales conviene echar la vista atrás, hacia acontecimientos que precipitaron una transformación no buscada, sino inevitable. Hablamos de las dos grandes guerras del siglo XX. Al finalizar la Primera, la escasez desencadenó una racionalización casi cruel de la vivienda; había que construir nuevos modelos de articulación del espacio doméstico. ¿Y cuál protagonizó este período? Efectivamente, la cocina.

Así avanzaron los años 20 y 30, entre sufragistas, posguerras y *crack* del 29. Tres mujeres destacaron en la propuesta de un nuevo concepto. Dos arquitectas pasadas por la Bauhaus, la vienesa Lilly Reich con su cocina compacta, y la berlinesa Margarete Schütte-Lihotzky con su modelo integrador. Y, por otra parte, las cocinas diminutas tipo casillero de Charlotte Perriand. Y es que la evolución de la cocina

también está intrínsecamente ligada a la evolución social de la mujer. En esos días de búsqueda de la utopía se debatió también sobre nuevos materiales, mejoras energéticas y, cómo no, de la cocina irremediamente abierta al salón por falta de sitio.

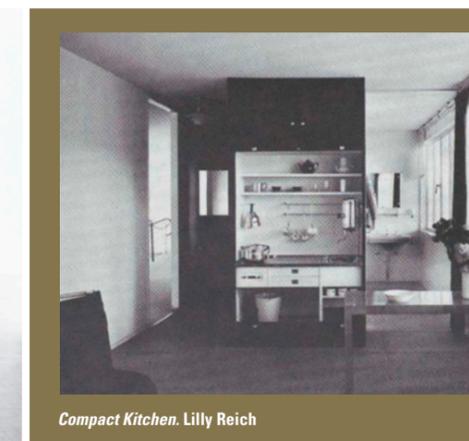
En la década de los 40, cuando el auge arquitectónico y de toda índole fue interrumpido por la II Guerra Mundial, nos llegó desde los EEUU la teoría que aún hoy empleamos para el diseño de cocinas: *el triángulo de trabajo*, por obra y gracia de la Universidad de Illinois. Le Corbusier ya había establecido anteriormente una analogía revolucionaria: “La cabina de piloto contiene en un pequeño espacio innumerables instrumentos dispuestos a su alrededor (...) Nosotros operaremos en la cocina como los pilotos en dos por dos metros cuadrados.” Entretanto, la mujer se había incorporado masivamente al trabajo. Se necesitaban cocinas prácticas, de bajo mantenimiento, funcionales, eficientes y manejables.

Los 50 trajeron por un lado maravillas icónicas y por otro una vuelta al tedio. Surgieron nuevos electrodomésticos; sin embargo, el sueño del robot “sumo hacedor” no cuajó. Los 60 se sublevaron en todos los órdenes imaginables y desde los 70 la decoración y el interiorismo conocieron unas libertades estéticas nuevas. Aparecieron cocinas futuristas, recargadas y un largo etcétera de nuevas aportaciones. La cocina empezaba a parecerse a un coche: excelentes prestaciones, rendimiento, durabilidad... Había quien podía permitirse un utilitario y quien se instalaba un Ferrari Testarossa.

Afortunadamente, hoy las labores y la vocación culinarias están mejor repartidas. El universo *foodie*, la pasión gastronómica y la preocupación por lo saludable han creado una nueva cultura de la cocina, aunque esta siempre formara parte de la cultura. ¿Serán, pues, las cocinas del siglo XXI las nuevas máquinas de la felicidad?



Genius Loci. Valcucine



Compact Kitchen. Lilly Reich

TRABAJA EN CASA

Textos: Flavia de Facendis

La pandemia y los confinamientos nos están obligando a reformular el mobiliario doméstico ahora que trabajar en casa forma parte de la nueva normalidad. Si el teletrabajo se ha confirmado como el nuevo estado laboral, ya no nos valen las sillas destinadas a usos tan cotidianos como sentarse a comer.

Phoenix. Luca Nichetto. Offecct



Con una visión abiertamente funcional, el italiano Luca Nichetto nos ofrece un modelo pensado para durar. *Phoenix* (2017) está concebida para renacer una y otra vez. ¿Cómo? Gracias a la robustez de su armazón de aluminio y a las partes tapizadas, que pueden reemplazarse fácilmente. Una estrategia que nos permite disfrutar de silla nueva sin cambiarla. La forma, inspirada en los columpios infantiles, le da un toque lúdico a un asiento cuya ergonomía se ha estudiado hasta el milímetro.

CH111. Hans J. Wegner. Carl Hansen



Un clásico como la *CH111 Chair* (1971) de Hans J. Wegner también nos ayudará a darle al teletrabajo un decidido toque de seriedad. Bajo una idea racionalista heredada de los maestros de la Bauhaus, su estructura de acero inoxidable y su tapizado en piel aportan elegancia sobria a una silla cómoda a la vez que rigurosamente formal. Más que un mueble, es una declaración de armonía y estatus. Perfecta para acompañarla con el escritorio *CH110*.

Catifa 53. Lievore Altherr Molina. Arper

Reducir el concepto a lo esencial sin perder ergonomía y sensualidad. Así podemos definir esta pieza, que ha sido liberada de todo lo superfluo con la habilidad creativa de sus autores: el trío Lievore Altherr Molina. Ligereza y líneas curvas para un mueble absolutamente personalizable. En esta ocasión, recomendamos el modelo con soporte giratorio en acero: práctico y liviano debido a la carcasa de polipropileno con diferentes tapizados monocolor.



Silla Bai giratoria. Ander Lizaso. Ondarreta



La extensa familia de sillas *Bai* son ya todo un clásico en el portfolio de la firma Ondarreta. Diseñado por Ander Lizaso, este modelo giratorio con o sin ruedas, es perfecto para la hibridación casa/oficina. Hablamos de un asiento de proporciones amplias, de líneas sensuales y versátil: cómodo para el trabajo e idóneo para usos domésticos. El trazo orgánico la convierte en una pieza casi escultórica. Su juego de formas cóncavas y convexas abrazan la anatomía del usuario, sin olvidar que sus componentes —ruedas, estructura de acero y carcasa de polipropileno o tapizada— hacen de ella un objeto ligero y funcional. Un producto que responde a la filosofía de Ondarreta: "Hacemos mobiliario para acercar a las personas, crear vínculos y fortalecer relaciones". En este caso, desde el lado "oficina" de nuestros hogares.

Allstar. Konstantin Grcic. Vitra



Como diseñador, el alemán Konstantin Grcic es un hombre de retos. De afrontar proyectos de gran complejidad. Y con la *Allstar Chair* juega al despiste. ¿Es una silla para entornos laborales o para entornos domésticos? ¿A qué época pertenece? ¿Cumple funciones específicas? Y justamente en esta encrucijada es donde *Allstar* se posiciona como una propuesta apta para el trabajo en casa. Llena de posibilidades de uso —altura, posición bloqueable, respaldo ajustable...—, sus mecanismos están discretamente ocultos, por lo que no hay una colisión con su estética suave, contemporánea y acogedora.

Captain Play. Baldanzi e Novelli Sinetica



Entre la sabiduría artesanal y la tecnología, *Captain Play* es una pieza totalmente adecuada para locales comerciales, estudios profesionales y, por supuesto, para nuestra *home office*. Sus autores, el estudio Baldanzi e Novelli, han recurrido a un armazón suave de poliuretano en una amplia gama de colores dinámicos y optimistas. En esta versión, las ruedas facilitan la flexibilidad necesaria para trabajar.



Lily™ Chair. Arne Jacobsen. Fritz Hansen

Se cumplen 50 años de la lujosa *Lily™ Chair* de Arne Jacobsen. Un icono del mobiliario de despacho que resume en sus formas el organicismo poético que Jacobsen mantuvo siempre en sus diseños. De hecho, fue su última silla y, quizá, la más elaborada. Desde la firma, nos dicen que parece un lirio con los pétalos abiertos. Y sabiendo la afición de Jacobsen por la botánica, no nos extraña. 50 años después, sigue vigente su trazo eficaz y esa belleza atemporal que solo consiguen los grandes.



TNK Flex. Alegre Design. Actiu

Los puntos focales de esta silla son un buen apoyo lumbar, un asiento ancho, un reposabrazos con el que evitar la carga muscular y un respaldo lo suficientemente alto para dar reposo a la espalda y el cuello. A partir de ahí, el equipo de la firma española Actiu y el estudio Alegre Design redefinen la noción de ergonomía al tener muy presente los movimientos espontáneos del cuerpo. Para conseguir la máxima comodidad en nuestra *home office*, *TNK Flex* se inspira en el puesto suspendido de las cabinas de los camiones. Una silla operativa que se adapta de manera total a la anatomía y cuya sensación de ingravidez procede de sus diferentes cámaras de aire. Sin tener que activar mecanismo alguno, *TNK Flex* se anticipa y se amolda a la actividad del usuario. Una auténtica revolución reconocida con el German Design Award 2018.

SOLARLUX

Textos: Flavia de Facendis

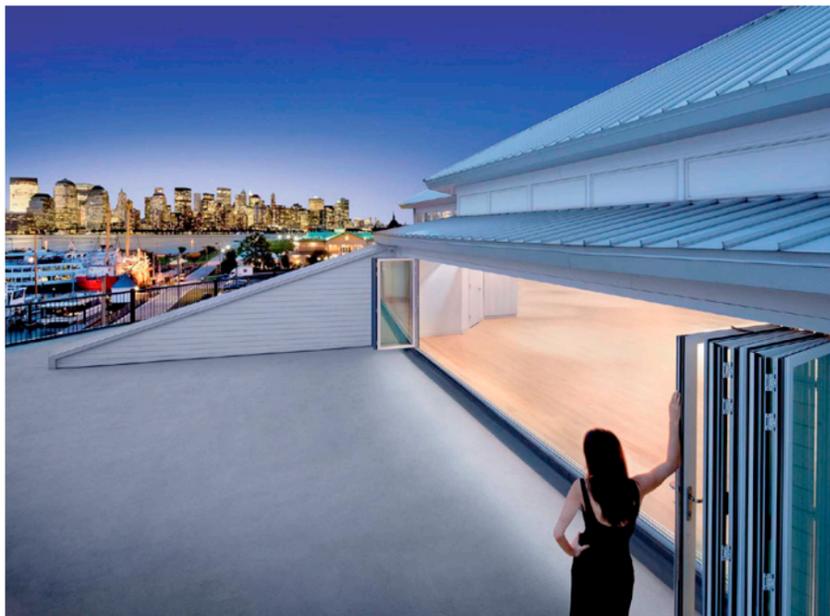
System Cero II. Vivienda en Ludwigsburg

La arquitectura contemporánea tiene muchas vías de reflexión. Una de ellas es la relación interior/exterior en un edificio: esa delgada línea que multiplica por mucho la felicidad visual de los usuarios en un espacio abierto al mundo. El *System Cero II* de Solarlux va más allá de ser una ventana deslizante. *Cero II* abre cualquier estancia gracias a sus grandes superficies acristaladas: una impresionante transparencia que podemos ver en esta vivienda ubicada en la ciudad alemana de Ludwigsburg. Además de sus diseño simétrico y radicalmente minimalista, hay que destacar las posibilidades técnicas de sus componentes con protección antirrobo.



Sistema SDL. Marquesinas y casas de cristal

En estos momentos en los que ya es habitual pasar más tiempo en casa, el lujo es poder aprovechar el jardín sin importarnos la incidencias climáticas. Lluvia o nieve ya no son un obstáculo para vivir el exterior. Las marquesinas o las casas de vidrio se han convertido en la opción óptima para disfrutar de las zonas ajardinadas y, a la vez, estar protegidos de los elementos. El *Sistema SDL Acubis* de Solarlux responde con eficacia a este tipo de demandas con seguridad, precisión y alto diseño. Si a esto añadimos paneles deslizantes, la propuesta arquitectónica se convierte en una auténtica joya donde conviven con elegancia vidrio, madera o aluminio en proyectos totalmente personalizados y adaptados a nuestras necesidades más específicas.



System SL 70e. Ático en New York

El estudio de arquitectura Goto Design se enfrentaba a un reto: abrir el gran salón de una vivienda de lujo en Nueva York a su amplia terraza. El equipo dirigido por Stephanie Goto no dudó en recurrir al sistema *SL 70e* de Solarlux. Una gigante fachada plegable y fácilmente manejable que pasa de ser un sólido muro de aluminio y cristal, a recogerse sin dificultad alguna. Sus sofisticados componentes mecánicos hacen de *SL 70e* una herramienta arquitectónica perfecta para resolver necesidades de cerramientos móviles aplicables también, por ejemplo, a piscinas cubiertas.

Chimera. Elena Salmistraro. Florim

Elena Salmistraro conjuga rigor y talento en este juego de azulejos. Mediante un armazón visual de intensa carga simbólica, esta familia de grandes placas se distingue por su marcada fuerza óptica, con temas que mezclan trazos y colores inspirados en piedras, tejidos y pieles. Bajo este delicado universo expresivo, su autora elabora una serie de figuras abstractas y enigmáticas que han sido desarrolladas gracias a una innovadora técnica para superficies cerámicas.



Slim Colors. Tres

Es una verdad incontestable en el mundo del interiorismo: el acabado de una grifería marca el carácter de un espacio. Buscando un planteamiento lujoso en proyectos únicos y singulares, Tres nos ofrece una colección decididamente exclusiva y abiertamente contemporánea. Los brillos y reflejos del oro de 24 quilates dan a estas piezas una presencia rotunda, acentuada por el acabado mate, levemente cepillado. De trazo sutil y geometría elegante, estos grifos dotan de personalidad al baño sin necesidad de saturación y recargamiento. La sencillez siempre es el camino para la belleza.



Step-by-Step. Alberto Meda. Tubes

La firma italiana Tubes sabe que un radiador puede ser mucho más que eso. De hecho, sus productos podrían confundirse con esculturas en un juego visual que se encuentra entre el diseño y el trampantojo. En el caso de la serie *Step-by-Step*, su concepto formal refuerza ese componente óptico. Ideado por el diseñador Alberto Meda, tras *Step-by-Step* hay un complejo sistema técnico oculto bajo un diseño básico, vertical y de aire minimalista. Como nos dice el propio Meda, "me gustan los objetos esenciales con una complejidad oculta. Este radiador parece una sola superficie, pero en realidad consta de módulos con nervios elípticos que garantizan la eficiencia energética con unas dimensiones mínimas".

Albume. Carlo Colombo Antonio Lupi

Nuevos reflejos y geometrías puras dan forma a los pedestales de la colección *Albume* de Carlo Colombo. En contraste o en armonía, la calidez y el brillo del bronce y el latón interactúan con los lavabos. Dichos lavabos, pensados en distintos colores, se hacen con el protagonismo de todo el baño por su intensidad cromática y por sus formas elementales, delicadas y mínimas.



ROOM

DISEÑO+ARQUITECTURA+CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

Revista de diseño para lectores inquietos

Suscríbete

y recibirás 4 números por 24 €

Gastos de envío incluidos (España).

Además te enviaremos todos los números antiguos en PDF

Entra en www.room-digital.com/room-diseno



Síguenos en las redes:



room.digital



room_diseno



roomdesignmag



Roomdesignmag

Banco LAND. Paolo Ulian & Moreno Ratti

Foto: ©Enrico Amici



Los datos recogidos serán tratados automáticamente y se destinan al envío de su pedido. Bajo los términos de la Ley, puede ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición. Los derechos ejercitados podrán hacerse efectivos ante ROOM DISEÑO C/ Ballesta 30 1º izq, 28004 Madrid o enviando un correo electrónico a suscripcion@room-digital.com (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de protección de datos de carácter personal).

ROOM CUADERNO DE

LA 91929394A

LA95969798

Pablo Auladell

Push 1 stop

Carsten Höller

food design

cuaderno

9293



Carsten Höller

La cocina brutalista

Texto: Paula Rebuelta

El artista germano-belga Carsten Höller, popular por llenar de toboganes o setas gigantes los más prestigiosos museos de arte moderno, es menos conocido por sus esporádicas incursiones en el plano gastronómico. Por ejemplo, The Double Club en Londres para la Fondazione Prada: un restaurante-disco-bar en el que convivían la cultura europea con la congoleña evitando la fusión. Una instalación que dividía el espacio y la comida en un menú antifusión, y en la que sonaban 30 minutos de música congoleña por cada 30 minutos de música europea. Ese experimento debió ser lo más cercano a la esquizofrenia geográfica para sus asistentes. Varios años después, allá por 2017, Höller hizo otra pequeña aportación, esta vez teórica, con

su *Manifiesto de Cocina Brutalista*. Según sus palabras, el germen de esta idea proviene de una cena en El Bulli en la que le sirvieron unos sesos directamente en el cráneo del animal. Más que la presentación, fueron la pureza del sabor y el respeto por el ingrediente lo que le inspiraron a elaborar su escueto manifiesto.

El brutalismo, movimiento arquitectónico del siglo XX, plantea nuevas formas de edificar dando un protagonismo absoluto al material, habitualmente hormigón, pero también cristal o acero. El término fue acuñado por el omnipresente Le Corbusier, refiriéndose al hormigón crudo —*béton brut* en francés—, y de esa traducción más o menos literal surgió el nombre que definió esta corriente. ¿De

qué hablamos entonces cuando hablamos de cocina brutalista? Höller se refiere a emplear esa misma filosofía: la materia prima sin florituras, lo que exige productos de alta calidad, ya que no se podrán disfrazar los aromas. Sin embargo, en la parte técnica prima la imaginación. Entendemos este ejercicio de Höller más como un punto de partida que como una propuesta rigurosa, ya que no se ajusta plenamente a los mismos principios que se aplican a la arquitectura: él propone la búsqueda de elementos raros, algo de entrada subjetivo, mientras que el hormigón —el componente principal de este estilo— es el más utilizado en construcción. Pero, en líneas generales, sí que podemos hablar de “brutalismo aplicado”.



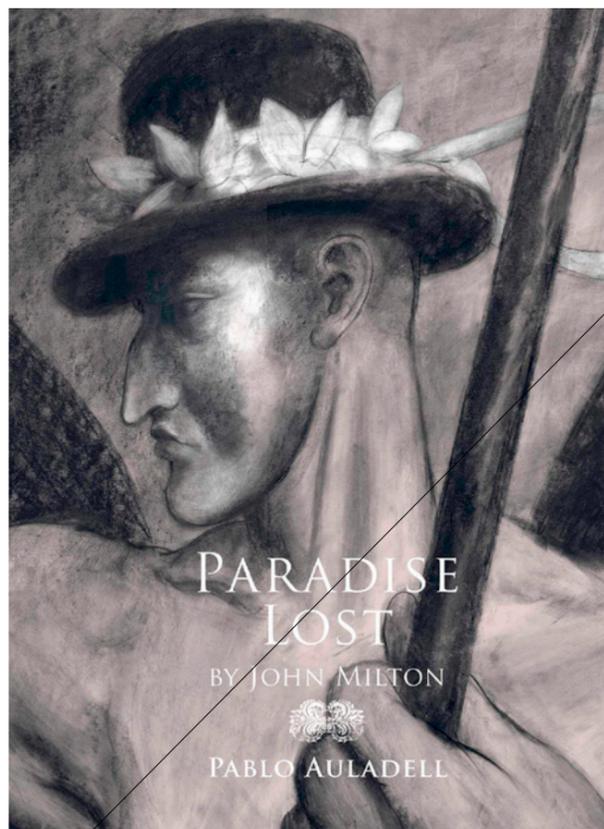
brasa, un espeto, un asado castellano, unas verduras al vapor o cualquier cosa cocida o a la plancha. Tanto la gastronomía mediterránea como la japonesa son tremendamente brutalistas en esencia, como también lo es la mayoría de comida callejera alrededor del mundo, por las elaboraciones simples que exige una cocina portátil. Höller insiste en que no se conoce ningún restaurante que se considere brutalista y quizás no lo haya con su definición, pero no puedo evitar pensar en cualquier asador o marisquería de puerto. Por poner un ejemplo de alta cocina brutalista, podríamos nombrar Etxebarri en un 90% de su carta. En fin, una idea brillante la de llevar toda una filosofía arquitectónica a un terreno como la restauración, pero con una ejecución más bien floja.

La primera cita brutalista con Höller como anfitrión se celebró en Estocolmo en 2017. Un menú en el que primaba el “purismo del sabor” sobre todas las cosas. Aunque estaba prohibido mezclar ingredientes, se permitía servir varios platos al mismo tiempo, lo que podría calificarse de pequeña trampa para combinar alimentos. Siendo estrictos con el manifiesto, si miramos a nuestro alrededor encontramos muestras de brutalismo comestible por todas partes: un chuletón a la

Encontramos otro caso similar en la artista e historiadora de la arquitectura Esther Choi con su libro *Le Corbuffet*, surgido a raíz de una serie de cenas basadas en la obra y filosofía de grandes popes del diseño, el arte y la arquitectura. Tomemos estas propuestas como algo más allá de lo anecdótico y parémonos a pensar en el potencial de este concepto tantas veces revisado. Puede que estemos ante una forma de trasladar



una experiencia eminentemente visual a otro sentido, en este caso el del gusto. Pero ¿podría ampliarse esto también al oído, al tacto y al olfato? ¿Podríamos crear melodías y aromas brutalistas siguiendo estas mismas pautas? ¿Se puede comer modernismo? ¿Se puede oler la vanguardia? ¿Es posible desplazar los movimientos artísticos en un ejercicio de sinestesia? Las posibilidades se abren de un modo abrumador, sobre todo si tenemos en cuenta que puede ser la manera de acercar las artes plásticas a esas personas que nunca han podido ver. ¿Podemos transformar en sabor, textura y olor la belleza para ellos? |

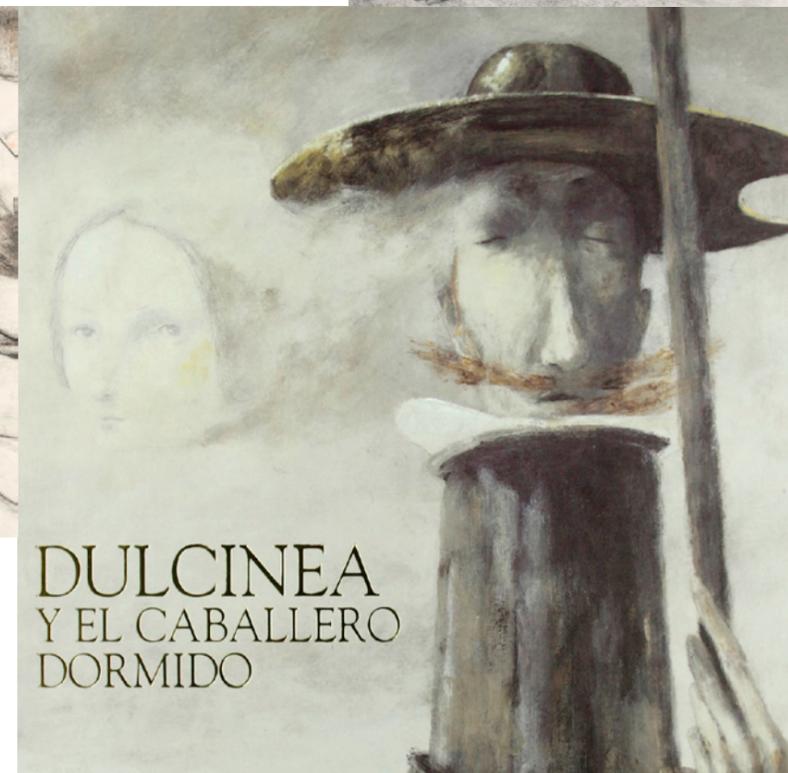


gráfica

cuaderno



9495



Pablo Auladell

Trazo sin aditivo digital

Texto: Ramsés Oliver - www.belazkez.com
www.pabloauladell.com

La plusvalía de la mirada respecto al verbo sigue al alza, haciendo buena la manida máxima de que “una imagen vale más que mil palabras”; un adagio que tiene su réplica en todas las lenguas que podamos pensar, con el aval neurocientífico de cientos de estudios sobre percepción humana. Lo cierto es que hoy el *Quijote* es más conocido por la iconografía firmada por un francés del siglo XIX, Gustave Doré, que por el texto original de un tal Miguel de Cervantes.

Es precisamente en ese ámbito, el editorial, donde se eleva el trazo de Pablo Auladell, que desde el año 2000 ha desarrollado una

variada trayectoria creativa, orientada tanto a la reinterpretación ilustrada de obras clásicas como a la plasmación gráfica de nuevas ediciones. Además, podemos señalar a este alicantino como uno de los culpables de que el cómic —como género— haya alcanzado el importante reconocimiento cultural que posee en la actualidad. Auladell, de hecho, fue galardonado con el Premio Nacional de Cómic 2016, como autor —guión e ilustraciones— de *El paraíso perdido*, basado en el poema de John Milton. Una auténtica joya.

En sus trabajos hallamos una conjunción equilibrada de diversos aspectos que

determinan la personalidad de estos y nos hacen comprender su relevancia expresiva. En primer lugar, es llamativa la sencillez formal, ajena a cualquier resquicio de distorsión digital, que refuerza la veracidad conceptual de sus trazos. El color es un tesoro que Auladell gestiona con melancólica suavidad, cediendo el peso a las tonalidades grises del grafito y a la claridad del propio papel. También es subrayable la poética que desprenden sus personajes; una poética que, en ocasiones, remite al *período rosa* y a la *etapa azul* de Picasso, quizá por su peculiar semblante. Sus dibujos proyectan el oxígeno del gesto manual que se fragua sin procesamiento informático.

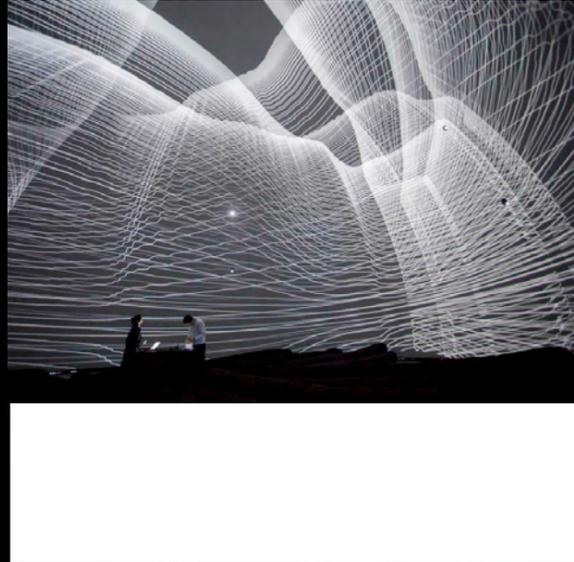
Pablo Auladell se ha sumergido en la revisión e ilustración de textos de escritores universales como Julio Cortázar, Mark Twain, los hermanos Grimm, Hans Christian Andersen o el mencionado John Milton, por citar algunos; pero también ha creado o participado en nuevos títulos como *El camino del titiritero*, *La Torre Blanca*, *La feria abandonada* o *La puerta de los pájaros*. En 2019 presentó en el Museo del Prado la película *El sueño de Malinche* de Gonzalo Suárez, dibujada por él; una maravillosa *rara avis* cinematográfica.

En una civilización en la que la imagen es omnipotente, el hecho de que haya intelectuales como Pablo Auladell resulta imprescindible, ya que favorecen una difusión activa de obras y autores vitales para conocer la raíz de nuestra existencia; obras en serio peligro de extinción atacadas por el virus del desconocimiento. |



digital

cuaderno



Push 1 stop

Una nueva educación sentimental

Texto: Claudio Molinari Dassatti | www.push1stop.com

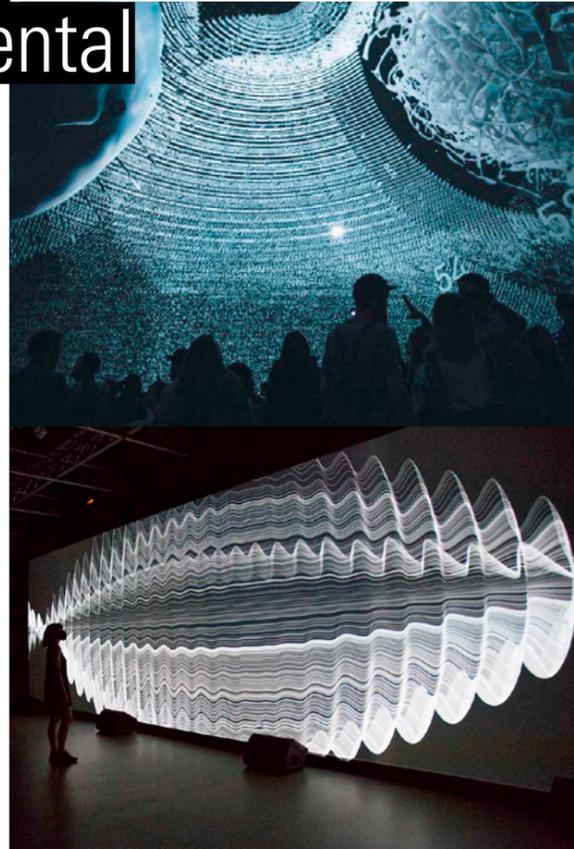
El creador de la música atonal, Arnold Schönberg, decía que las claves mayores y menores —que expresan la alegría y la tristeza— no bastaban ya para transmitir el desconcierto del siglo XX. Cien años más tarde, pareciera que los lenguajes conocidos tampoco alcanzan para hacerlo con el espectáculo en que se han convertido nuestras emociones. Ese es el foco central de la obra reciente de Push 1 stop, seudónimo de la canadiense Cadie Desbiens-Desmeules.

Esta periodista devenida en artista digital tiene cosas que decir sobre nuestros sentimientos, cada vez menos sutiles, más amplificados y casi exclusivamente mediados por la tecnología. Es además una *outsider*, reacia a la jerga de una disciplina que tiende hacia lo abstracto tanto en el diseño como en el lenguaje. Por ello será que su pieza *Alter Ego* resulta una suerte

de ensayo matemático-visual sobre la progresiva gramática de imágenes con la que estamos comunicándonos.

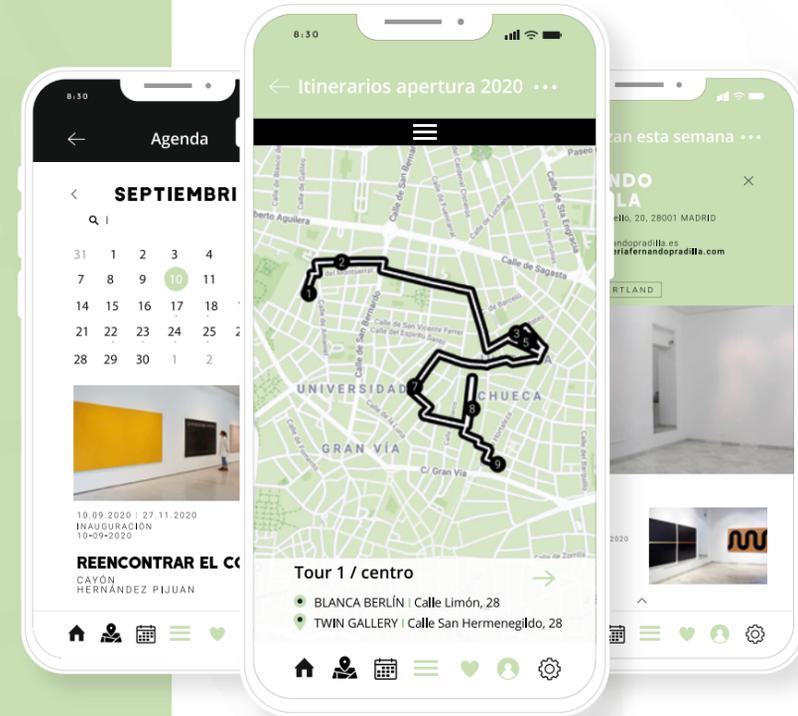
Tras *hackear* Instagram para evitar los poderosos filtros de la plataforma, Desbiens-Desmeules creó un *feed* generativo que muestra la crudeza con la que celebramos *online* nuestras obsesiones o, dicho de otro modo: la forma en que —literalmente— desnudamos nuestras vulnerabilidades ante el mundo entero. El *hack* se transmuta entonces en una catarata de escenas a tiempo real, donde la soledad y el narcisismo se fusionan exquisitamente en una estética menos afín a las redes sociales que a una representación vectorial de *big data*.

Utilizando herramientas gráficas especializadas como Notch, Flame o TouchDesigner, la artista logra un resultado



PRÓXIMAMENTE

ARTE MADRID APP



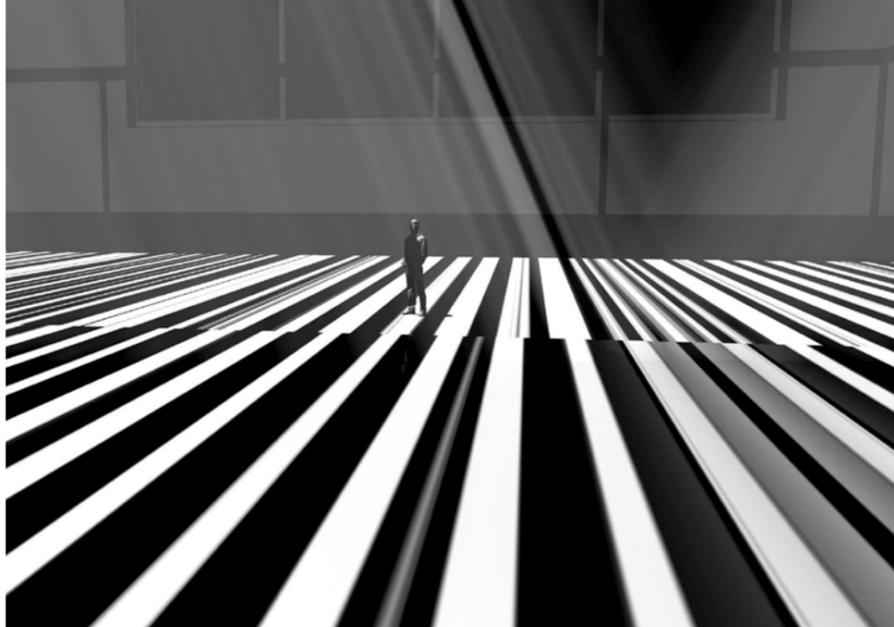
DESCARGA LA APLICACIÓN DE LAS GALERÍAS DE ARTE MADRID



WWW.ARTEMADRID.COM

digital

cuaderno



bello, irónico y espeluznante. Algo infrecuente en el entorno del *media art*, que suele recurrir a la geometría para acotar al máximo el ancho de banda de la emocionalidad. Pero incluso en sus trabajos más abstractos, como *Frozen Music* (2019), la canadiense se zambulle a fondo, diseccionando con agudeza la anatomía de múltiples ondas de sonido. Aplicando, como es su costumbre, lentes de análisis cada vez más potentes al objeto de estudio que ha decidido colocar bajo su microscopio.

Si bien parte de su trayectoria sigue las profundas huellas que ha marcado el género, hay que destacar que Cadie Desbiens-Desmeules está al acecho de una obra diferenciadora, elocuente y autónoma, independiente del texto crítico *de rigueur*. ¿Qué busca con todo ello? Una narrativa que se aleje de las consabidas secuencias de destellos técnicos y que sea cuestión integral de sus piezas. Y todo ello, con una voz humana caudalosa que acaso nos ofrezca una nueva “educación sentimental”. Una voz que hable la dulce lengua del corazón y sane a estos músculos desesperados que, al parecer, solo ansían ser máquinas. |

Simon|100



NUEVAS
TEXTURAS MATE

Con las nuevas texturas mate, la percepción de la usabilidad se eleva a la máxima expresión, mejorando la percepción del tacto entre usuario e interfaz.

Además, añadimos sofisticación sin brillos ni reflejos, creando así una nueva forma de combinar interfaces con el resto de elementos del entorno.



SINGULAR PLURAL

by  **FINSA**

DESCUBRE
EL PROYECTO
COMPLETO EN
www.singularplural.finsa.es



Singular & Plural es un proyecto colectivo de arte urbano ideado por el artista Eduardo Hermida e impulsado por Finsa.

12 artistas colaboraron mano a mano en este Bosque de Lápices, dotando la obra de una diversidad artística que la convierte en original y única.

Artistas singulares que componen una obra plural en la que se extrapola lo individual a lo colectivo. Donde la diversidad garantiza el intercambio de ideas, como la mejor alternativa contra la homogeneidad.

Obra compuesta por 30 lápices de 250 cm de altura realizados en madera de Pino Gallego Certificado e intervenidos con técnicas pictóricas mixtas y revestimientos de la Gama Dúo de Finsa.

Además, se incorporó un juego de tipografía anamórfica que permite, bajo el efecto de la perspectiva, que en la obra puedan leerse mensajes cambiantes dependiendo del lugar que quiera ocupar el espectador para contemplarla.



Artistas participantes: Malena Carballo, Luis Rapela, Carlos Pita, Blanca Vila, Estela Iglesias, Eduardo Hermida, Pablo Seijas, Javier de la Rosa, Yanina Torres, Ana Lee, Roge Fernández, Carlos Botana.