

ROOM

DISEÑO+ARQUITECTURA+CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

ROOM 31 • PVP: 8€ • PUBLICACIÓN TRIMESTRAL www.roomdiseno.com



Concrete Melt Chair, Bower Studios



DISEÑO USA - COBE ARCHITECTS
MICROARQUITECTURAS - VINCENT LEROY

ALEJANDRO RAMÍREZ - OVIDI BENET - COLINE DECLEF - ANTON BRUNBERG - OSHINOWO & AMUAH
MARCIN RUSAK - MULLER VAN SEVEREN - 7ª BID - THE SKATEPARK - HOUSE IN THE FOREST - MUNCH MUSEUM
SERGIO SESMERO - VILLAGE DES SCIENCES - HOTEL 48° NORD - AZUMA MAKOTO - JOANIE LEMERCIER - RAFA MONGE



www.doca.es

DOCA

NEW FLAGSHIP STORE - MARBELLA
Av. Príncipe de Hohenlohe. C.N Tembo, Local 4

FLAGSHIP STORE - MADRID
C / Edgar Neville, 20



www.doca.es

DOCA

NEW FLAGSHIP STORE - MARBELLA
Av. Príncipe de Hohenlohe. C.N Tembo, Local 4

FLAGSHIP STORE - MADRID
C / Edgar Neville, 20



“El museo del futuro no es un cementerio o un depósito de obras de arte. Es un edificio con la capacidad de reescribir y analizar la historia mediante un juicio crítico diferente. Por eso cada vez contiene más bibliotecas y espacios de educación, investigación y pensamiento. El museo del futuro es un lugar desde el que comprender el mundo”.

Juan Herreros

Juan Herreros por
R. Oliver @Belazkez



PORCELANOSA

HIGHKER
premium ceramic

Pavimento: Berna Caliza 120 cm x 120 cm
Revestimiento: Mosaico Berna Caliza 45 cm x 120 cm

porcelanosa.com



SUMARIO | 31

Manta Movin' On Up. Another Human

P. 8 AUTÓGRAFO
Arianna Lelli Mami de Studiopepe
escribe sobre la silla *Transat* de Eileen Gray

P. 10 PRIMER PLANO
Alejandro Ramírez
Ovidi Benet
Coline Decléf
Anton Brunberg
Oshinowo & Amuah
Sergio Sesmero

P. 18 BREVES
Marcin Rusak
Muller Van Severen
7ª Bienal Iberoamericana de Diseño
The Skatepark
Presented by
House in the Forest
Munch Museum
Centro de Interpretación del Románico
Village des Sciences
Hotel 48° Nord
For Forest
Azuma Makoto

P. 44 ABIERTO
VINCENT LEROY
El movimiento traerá lo inesperado

P. 54 DISEÑO
DISEÑO USA
Producción industrial a escala *autor*

P. 64 OTROS ESPACIOS
MICROARQUITECTURAS
Cuando un edificio es la
maqueta de sí mismo

P. 74 ARQUITECTURA
COBE
La ciudad es una gran
sala de estar

P. 85 ROOM IT. Área Exteriores

P. 91 CUADERNO
Rafa Monge, Joanie Lemerrier, Sholim



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

EDICIÓN Y DIRECCIÓN
Emerio Arena
Antonio Jesús Luna
antonio@roomdiseno.com

REDACTOR JEFE
Antonio Jesús Luna
antonio@roomdiseno.com

DIRECTOR DE ARTE
Emerio Arena
emerio@roomdiseno.com

DOCUMENTACIÓN
Valentina García Plata
valentina@roomdiseno.com

EDICIÓN DE TEXTOS
Marisol Oviaño
Alba Moon

COLABORADORES
Alba Moon
Alicia Guerrero Yeste
Claudio Molinari Dassatti
Félix Zerdán
Fredy Massad
Gloria Escribano
Joel Blanco
Jose María Faerna
María Isabel Ortega Acero
María Reyes
Mónica Fernández de Béjar
Paloma Canseco
Pabla Amaro
Paula Rebuelta
Ramses Oliver
Vicente Porres

AGRADECIMIENTOS
Arianna Lelli Mami (Studiopepe)

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

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

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

Javier Vulijcher
javier.vuljer@roomdiseno.com
T: +34 665 658 107

IMPRIME:
Villena Artes Gráficas

Distribuye:
Logintegral 2000 SAU.
91 443 50 00

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

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

**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.



Studiopepe son Arianna Lelli Mami (izquierda) y Chiara di Pinto (derecha). Foto: Andrea Ferrari

ARIANNA LELLI MAMI (STUDIOPEPE)

ESCRIBE SOBRE LA SILLA *TRANSAT* DE EILEEN GRAY

ARIANNA LELLI MAMI ES COFUNDADORA DEL ESTUDIO MILANÉS STUDIOPEPE

Por su actitud moderna, Eileen Gray es hoy una gran inspiración. Fue una mujer que supo sobreponerse a su época y que se enfrentó a un universo de hombres con una personalidad fuerte y a menudo combativa: ¡piensen en Le Corbusier! Ella logró romper las barreras de género y forjó su propio camino.

Sin duda, se adelantó a su tiempo y vivió los fantásticos años 20 en París. Una etapa de movimientos de vanguardia y de grandes ideas. Me encanta la Villa E-1027, el proyecto en Cap-Martin que estaba construyendo para su amante, Jean Badovici. Es una casa junto al mar sin florituras y muy cómoda. Tuve la oportunidad de visitarla y sigue siendo una referencia para la arquitectura por sus proporciones, sus colores, sus materiales y, por supuesto, por el uso de la luz. ¡Le molestó tanto que Le Corbusier pintara frescos sin pedir permiso!

Dentro de su producción, me gusta especialmente la silla *Transat*. Para crearla, tomó como modelo las tumbonas de los transatlánticos, aunque

en realidad fue concebida para tierra firme. En concreto, para la E-1027. La *Transat* representa un hito en la carrera de Eileen: la madera lacada y la piel de animal para la tapicería recuerdan a algunas características del *art déco*. Sin embargo, las líneas puras de la estructura y el hecho de que los elementos de metal se mostraran como parte del planteamiento formal le sirvieron para crear esta estética contemporánea, que ella y otros desarrollaron durante los años siguientes.

Conozco la silla desde hace mucho tiempo, tal vez desde que estudiaba en el Politécnico de Milán. Y he de decir que es una pieza muy rara: ¡solo se fabricaron 12 unidades y han sobrevivido 9! Si aceptamos que el diseño es una actitud y que nace para hacer nuestra vida más fácil y bella, hay que reconocer que este asiento ha envejecido muy bien. Como dijo el poeta británico John Keats, algo hermoso es un placer para siempre. Y cuando hablamos de algo hermoso en esta disciplina, estamos hablando de calidad, visión y armonía. Y eso es, precisamente, la *Transat* de Eileen Gray. | Arianna Lelli Mami



PRIMER PLANO

Textos: María Isabel Ortega Acero



Alejandro Ramírez

Lan-4. Concéntrico

La instalación Lan-4, del arquitecto Alejandro Ramírez, ganó la primera posición en el Festival Concéntrico del año pasado y está nominada al Edificio del Año por ArchDaily. Se trata de una torre bípida de madera revestida de espejo, que se integra por completo en el paisaje. Lan-4 representa un claro ejemplo de la ley de la inclusividad de la Gestalt, por mimetizarse totalmente con el medio a pesar de ser su opuesto: la verticalidad y el minimalismo del espejo frente a la horizontalidad rústica del entorno. El ser de la obra no es otro que desaparecer y confundirse como un reflejo infinito de los viñedos.



Sergio Sesmero

Silla Memoria

La reflexión, el brutalismo y la filosofía racional de Hegel constituyen el fundamento de la silla de Sergio Sesmero. El joven artista diseña este mueble como proyecto de fin de grado en la escuela universitaria ESNE durante el curso 2019-2020. Su obra inmortaliza el acto de sentarse en un dramático manto de hormigón fraguado con la forma de un cuerpo caído. Patas, asiento y respaldo se funden en una transición de cemento que oculta a su ocupante, hundiéndolo en su seno escultural de memoria y poetizándolo con el placer del misterio.

PRIMER PLANO



Ovidi Benet Airbag Chair

La silla de sala de espera de Ovidi Benet forma parte de *Hipersuperficie*, la pasada exposición del artista en la galería The Blink Project. *Airbag Chair* se ilumina sobre un lecho de plástico para reinventar el uso y el aspecto de algunos materiales de actualidad, tomando como base el universo del objeto, su apariencia y funcionalidad. Las dos partes que la componen son 100% PVC: el asiento rígido de color verde y el apoyo acolchado transparente sobre el que gravita. La luz es el tercer elemento, que con el aire eleva la silla a otro nivel hinchándola de ironía.

Anton Brunberg Pallet Thief

La Tierra es un lugar finito, por ello el diseñador sueco Anton Brunberg reutiliza los recursos naturales que desperdiciamos para crear sus diseños. Escoge parte de los millones de palés que cada año circulan por el mundo, y que acaban por desaprovecharse, para concebir este grandioso trono de madera. Su alzado es un asiento tallado en forma de V, mientras que de perfil se percibe como una agrupación despuntada de lamas y sombras. El autor evita así el “placer culpable” de crear sin un criterio sostenible, reinventando los usos de los materiales que nos ofrece el *punto limpio* del planeta.





Oshinowo & Amuah
Freedom to Move

¿Por qué no hacer de la necesidad una joya? La arquitecta Tosin Oshinowo y la artista Chrissa Amuah han creado este espectacular diseño de latón retráctil de la mano de Lexus, convirtiendo la mascarilla quirúrgica en un protector *fashion* frente a la covid-19. La *Máscara Egaro* es un escudo dorado estructurado en dos hemisferios, unidos por un fino perfil de nailon blanco impreso en 3D. La superficie lleva una geometría fractal africana que evoca la ramificación de los alveolos pulmonares y que recibe el nombre de *Breathe. Freedom to Move* nos hace sentir libres y a salvo a la vez, pero, sobre todo, nos viste de gala ante este destructor invisible.



Los hogares evolucionan,
y las cocinas también.
se convierten en espacios sociales
en los que no solo se cocina,
se convive.

Hemos creado un material
resistente y duradero con diseños
y posibilidades ilimitadas,
para crear espacios
sin etiquetas.

THE COLLECTION COSENTINO Suelo/Encimera Dekton Chromica Baltic
Pared Dekton Liquid Embers

Infórmate de los 25 años de Garantía Dekton y
encuentra tu inspiración en www.cosentino.com

COSENTINO SEDE CENTRAL T: +34 950 444 175
e-mail: info@cosentino.com / Siguenos:  

PRIMER PLANO



Coline Decléf

For Your Personal Safety & Security

El proyecto social de la joven artista Coline Decléf vela y sobrevuela la urbe como un *vigilante* aéreo, grabando cada movimiento. La obra es un gigante de color negro que se alza al viento como una cometa, cambiando de forma y tamaño a medida que se llena de aire. Controlado por los ciudadanos, su función es actuar desde lo más alto como un observador del bien y del mal a modo de cámara de seguridad urbana, que filma y genera un archivo de información irrepetible.

For Your Personal Safety & Security, así se llama la propuesta, es válida incluso como prueba en procesos judiciales.

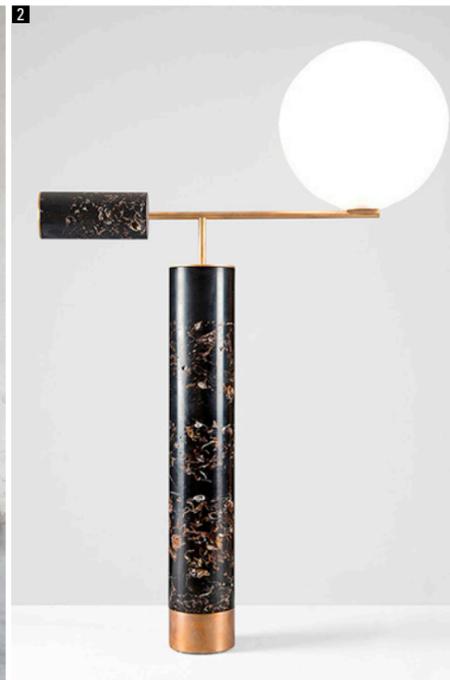


Simon 270

Para mejorar, simplifica.

Simon 270 es la síntesis de 104 años de simplificación. Su mecanismo, 100% pulsante, es intuitivo y hace que las teclas siempre queden en la misma posición. Claro, que haber reducido un 35% los marcos también ayuda a conseguir unos acabados tan atractivos. Más de un siglo simplificando lo facilita todo, pero no es fácil de conseguir.

Para mejorar el uso, simplifica el mecanismo.



MARCIN RUSAK

LONDRES. REINO UNIDO

Texto: Vicente Porres | Fotos: Cedidas por Marcin Rusak
www.marcinrusak.com

Nacer, crecer, reproducirse, morir. Y entretanto, disfrutar, gastar, ganar—o perder— para acabar en un final pactado por adelantado. Son los restos, el principio del olvido. La pérdida de la utilidad de lo que antes era y ya no es más. Es la decadencia que llega cuando no hay fuerzas ni ganas. Cuando no queda nada. Y cuando la nada es lo único que queda, el vacío inunda los paisajes naturales y avanza sobre el pasado reduciendo los árboles genealógicos a recuerdos.

Y, justamente, es el recuerdo lo que hereda Marcin Rusak de sus ancestros dedicados a la jardinería. Hablamos de un diseñador nacido en Polonia entre los despojos muertos de una industria floral: los invernaderos abandonados de Varsovia con una historia brillante y sin futuro alguno. De ese territorio ambiguo de la memoria es de donde emana su diseño.

Las flores secas podrían haber perdido su función. Sin embargo, el empeño de Marcin por dar una nueva vida a lo que ya no existe hace rebrotar la belleza de lo descartado: un homenaje a la atemporalidad que procede de su pasado en Polonia, pero también de una visita al mercado de las flores de Londres, lugar donde tiene establecido su estudio.

Su trabajo podría haber sido tosco y de interés cuestionable. Podría haber terminado tan seco e irrelevante como las plantas que lo componen; incluso quedarse en la metalización vegetal de *Protoplasting Nature*. Pero Rusak va mucho más allá. Sabe levitar en la oscuridad y construir poemas visuales en forma de lámpara o en forma de mesa, redondas u ovaladas. Y así lo hace en la colección *Flora*, en la que vemos contraste, drama, tonos sombríos, colores vibrantes y el impacto de la pintura flamenca. Y todo ello realizado con un material que combina resinas con unas flores muertas que muestran tanto como ocultan.

Con su mobiliario, Rusak nos habla del instante infinito, de hacer latir el interior de una luminaria, de reflejar la eternidad en la superficie de un aparador. Como si el tiempo rozara el exterior de sus objetos para luego esconderse, volver a salir y esconderse de nuevo. Recientemente ha presentado en la Carwan Gallery de Londres la serie de lámparas registradas bajo el nombre de *Encoded Symbols*. Y todo esto cuando el diseñador apenas tiene 34 años. Atentos a lo que puede venir. |

1. *Protoplasting Nature*
2. *Flora Lamp Black*
3. *Flower Infused Glass 04*
4. *Flora Credenza 172*
5. *Flora Low Coffee Table 2*
6. *Flora Table 274*



1. *Alltubes Collection*2. *Wire s#*3. *Future Primitives*

MULLER VAN SEVEREN

A&A ADAM & ARTHUR | GANTE. BÉLGICA

Texto: Paula Rebuelta | Fotos: Cedidas por Muller Van Severen | www.mullervanseveren.be

Estudio Muller Van Severen surge de la unión de la fotógrafa Fien Muller y el artista Hannes Van Severen, ambos residentes en Gante (Bélgica), donde también está situado su estudio. Con una formación que incluye fotografía, escultura y bellas artes, comenzaron a trabajar como pareja creativa a partir de 2011. Como artista, Van Severen utiliza muebles existentes, modificándolos hasta que son despojados de todo su uso original. Como fotógrafa, Muller utiliza el lenguaje pictórico, firmemente anclado en la composición. Como diseñadores, sus piezas destilan esa cualidad gráfica y esa experimentación con los límites del material. Parten de geometrías básicas y cromatismos primarios, que combinan manteniendo los elementos imprescindibles.

Sus objetos están formados por retículas en las que no sobra ni falta nada, con una precisión similar a la que encontramos en las pinturas

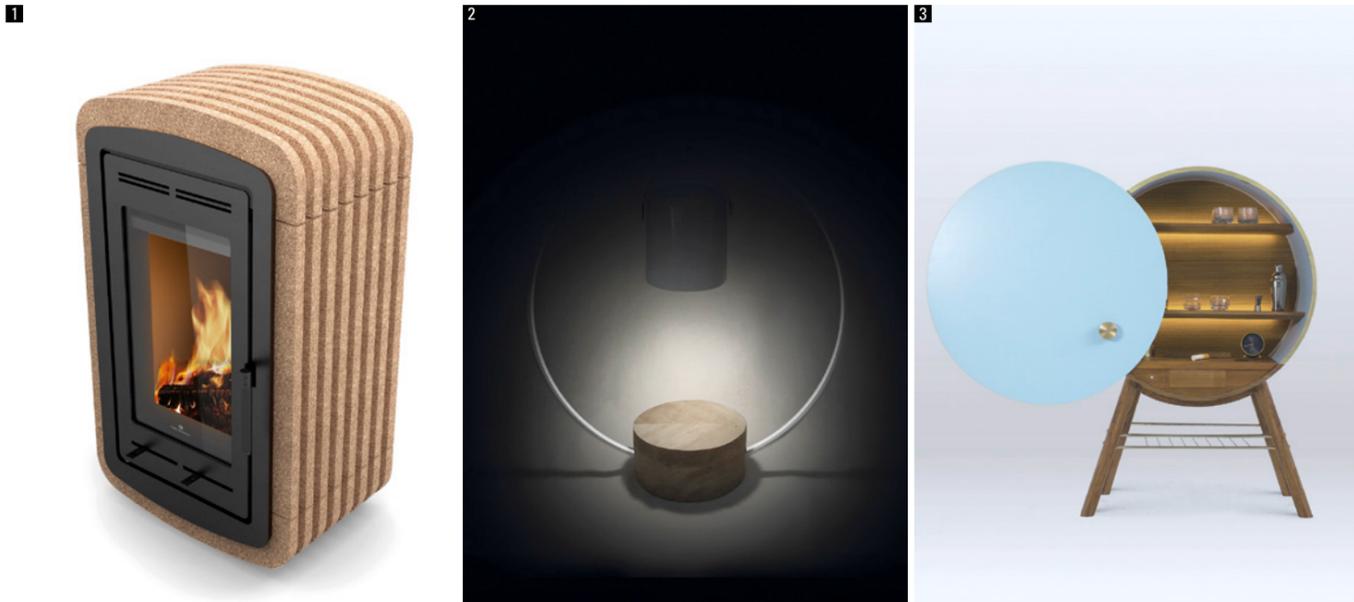
de Mondrian. Su paleta de colores es algo más amplia que la del pintor neerlandés, pero sin estridencias. Las líneas, depuradas hasta el extremo, transmiten una sencillez nada simple. *Future Primitives*, una de sus primeras colecciones, es un gran ejemplo: tiene los componentes mínimos, en una economía donde no hay lugar para lo superfluo. Cada trazo cuenta, cada superficie tiene un sitio y un cometido. Composición pura. Todo cuadra y encaja con exactitud matemática, cada detalle es así porque no podría ser de otra manera. Tan rotundo y delicado es su equilibrio.

Mirando su trabajo parece que lo que vemos es plano, como si estuviera trazado con tiralíneas y un rotulador técnico sobre el espacio. Este juego óptico y geométrico es especialmente emocionante en *Wire s#*: las mecedoras que realizaron para Solo House, el monumental conjunto arquitectónico que se está llevando

a cabo en la comarca de Matarraña (Teruel). Para ellos diseñaron una colección de asientos con malla metálica de alambres tejidos. Son en gran medida transparentes: podemos ver a través de ellos. No solo son visualmente etéreos y ligeros, sino que parecen flotar. Podríamos decir que están hechos de los huecos que quedan entre sus finísimos alambres. Balancines de aire, casi invisibles y abiertos.

La serie *Alltubes* se sale un poco de sus dominios estéticos, pero en esencia responde a la misma idea: tubos huecos —otra forma de hacer muebles de aire, al fin y al cabo— que, convenientemente unidos, doblados y soldados se convierten en sillas, armarios o bancos. Hacen lo máximo con lo mínimo: cuatro planchas de mármol son un banco, tres finos cilindros de metal, una lámpara. No hace falta más. Y no solo no hace falta, sino que no queremos nada más. |





1. *Chimenea Natura*. Inngage. Portugal

4. *Pita Daybed*. Estudio Peca. México

2. *Aura Lamp*. Itesm. México

5. *Beautiful City*. Sofía Alvarado. Panamá

3. *Bar Celeste*. Estudio La Feliz. Argentina

6. *Pocket Chair*. Stone Designs. España

7º EDICIÓN BIENAL IBEROAMERICANA DE DISEÑO

MADRID. ESPAÑA

Texto: Alba Moon | Fotos: Cedidas por Bienal Iberoamericana de Diseño | www.bid-dimad.org

Este pasado 2020 ha significado un antes y un después para el diseño. La arrolladora covid-19 ha supuesto un nuevo paradigma que instiga al pragmatismo más inevitable en la creación. Pese al clima convulso y con el apoyo, entre otros, del Ayuntamiento de Madrid y Cooperación Española, la séptima edición de la Bienal Iberoamericana de Diseño llegó con fuerza a finales de noviembre, demostrando la importancia de su papel. De todas las propuestas presentadas, hemos seleccionado varios productos que ejemplifican el concepto de bienestar pospandemia y que ilustran el alma de este evento.

En estos momentos oscuros siempre viene bien una señal que alumbre. Guadalupe López Elenes lo hace desde el ITESM, México, con *Aura*, una lámpara de sobremesa capaz de generar atmósferas y de insertarse en todos los contextos. Su silueta es sencilla, y el mecanismo híbrido de su aro, capaz de girar 180°, permite dos modalidades de iluminación: una para el trabajo y otra para el descanso. La con-

ciliación entre lo laboral y el relax en los hogares tiene cabida bajo la misma luz.

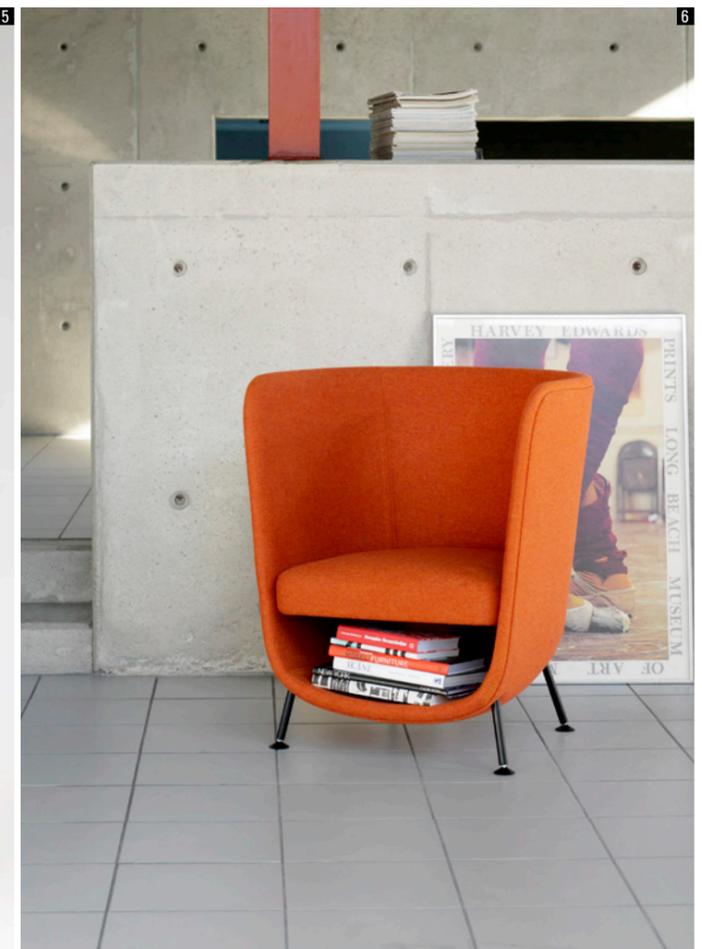
De lo artificial acudimos a lo primitivo y a la necesidad de no perder calidez en nuestros cuerpos. La chimenea salamandra, del portugués André Gouveia (Inngage), sugiere una nueva interacción con el fuego en cualquier estancia. *Natura* está revestida de corcho y origina una barrera de protección, haciendo que el calor fluya y que el usuario pueda entrar en contacto con su armazón. Una manera de tocar, de abrazar y de sentir el poder de las llamas con total seguridad.

Asimismo, pasar tiempo en casa supone un reclamo de comodidad. *PITA Daybed*, de Caterina Moretti González—creadora del estudio mexicano Peca— es un diván de formas delicadas. El diálogo entre la madera de roble torneado y la geometría de los cojines invita a descansar sobre él para partir a otras dimensiones dominadas por el confort. Su pieza de cuero cilíndrico, bordada con la técnica del

piteado, da nombre al mueble y entabla una conexión con la naturaleza.

Desde otra vertiente, *Pocket Chair* intenta poner solución a una problemática real: el almacenamiento. Este sillón acolchado, ideado por Stone Design y que representa a España en la BID20, se sostiene sobre patas sólidas de acero y se recubre con una carcasa PurCore ecológico. El gran descubrimiento se encuentra en su base, donde se abre un hueco para guardar los secretos más privados.

Por último, el confinamiento ha provocado una idealización de la rutina en la ciudad, de ahí que surjan proyectos como *Beautiful City* de Sofía Alvarado, fundadora del estudio Fi, de Panamá. En esta serie se muestran varias esculturas y objetos digitales, que emulan los contornos de arquitecturas modernas con un propósito estético y aparentemente útil. Un paisaje de esperanza que mira hacia un futuro próspero tras esta crisis: una urbe de diseño solo existente, por ahora, en el universo virtual. |





VALENCIA PAVILION THE FUTURE IS DESIGN

MADRID DESIGN FESTIVAL 21 | MADRID. ESPAÑA

Texto: Alba Moon | Fotos: Ernesto Sampons | www.bid-dimad.org

El interés del diseño valenciano por la artesanía, la sostenibilidad y la vanguardia le ha valido para posicionar a Valencia como Capital del Diseño 2022. En la reciente edición del Madrid Design Festival, la ciudad levantina aterrizó como invitada con *Valencia Pavilion. The future is design*, una exposición conformada por cinco pabellones ideados por MUT Design y comisariados por Estudio Savage.

Hace unas semanas, hablábamos en ROOM con Xavier Giner sobre la revolución del diseño valenciano y cómo la reciente obtención de la Capitalidad no es algo aleatorio, sino el fruto de una labor conjunta entre cuatro generaciones diferentes. La presencia de estos creadores y empresas en el Madrid Design Festival es tan relevante como necesaria.

Estudio Savage ha sido el encargado de agrupar, a través de una exposición inmersiva y digital, una serie de temáticas globales con nombres como Actiu, Andreu World, Jaime Hayón, Nacho Carbonell, Masquespacio, Vidrio Sorribes, Estudioagraph, Museum Surface, LZP Lamps o Porcelanosa. No se perciben objetos físicos, sino piezas audiovisuales con un planteamiento expositivo totalmente sorprendente.

El estudio MUT Design ha convertido una de las salas del Centro Cultural de la Villa en un recorrido lleno de misterios. Cinco pabellones modulares de 4 metros de altura van conduciendo la trayectoria del visitante. De repente, parece que nos encontremos en mitad de un poblado invadido por *toleks* seccionados o frente a otra arquitectura vernácula poco conocida.

La composición adquiere la forma de unas grandes mamparas, con la madera como protagonista. Escamas de este elemento recubren la piel y el interior de los armazones. Dentro de sus cavidades se resguardan los vídeos de la exposición. Elaborados por el artista fallero Manolo García, su posición en el camino asombra a quien se sumerge en ellos y descubre que, detrás de una carcasa robusta, hay cabida para lo tecnológico.

Estas líneas sinuosas recuerdan a otros proyectos de MUT Design, como Das Haus, la vivienda mediterránea que plantearon en la feria imm Cologne 2020. En el caso de Madrid y gracias al contraste tan representativo entre la artesanía y lo digital, la intención itinerante de esta exhibición suma más en su gran propósito: llevar la vanguardia valenciana a todos los rincones posibles. |



THE SKATEPARK. TX MALL

LUKSTUDIO | SHANGHÁI. CHINA

Texto: Paula Amaro | Fotos: Peter Dixie | www.lukstudiodesign.com

La marca de ropa Akenz apuesta por conquistar a los jóvenes con su última tienda en Shanghái. El estudio chino Lukstudio asume el diseño del espacio y sorprende con un *skatepark* en su interior, empleándolo como soporte para presentar las prendas y accesorios de la firma escandinava.

La expresión urbana de los *skaters* nacida en los 70 ha subido de nivel en los últimos años, mezclándose con nombres como Balenciaga o Vetements, para moverse en otros códigos y responder a otro *target*. Fruto de ello surge el sello nórdico Akenz, que sitúa este concepto en el epicentro de su proyecto con el objetivo de posicionarse en una clase superior y atender a otro nicho.

Como es natural, el lujo traspasa el producto y queda impregnado también en el resto de cate-

gorías que lo rodean. En estos casos, los puntos físicos son clave en la comunicación y, por lo tanto, deben avalar sus valores con rigor y de manera muy estricta.

De un primer vistazo, se detectan en el establecimiento dos ambientes. En el primero, el juego entre vertiginosas líneas curvas y rectas y la oscuridad frente al blanco de las pendientes llama la atención. Es un planteamiento elegante que traslada al visitante a un escenario cósmico y algo misterioso: un clima dramático que se quiebra a través de los colores y la disposición de los artículos. No es nuevo del todo. La firma neoyorkina Supreme ya introdujo en 2017 una pista para patinadores en una de sus tiendas. Aunque esta arquitectura, a diferencia de la de Lukstudio, sí que reunía las condiciones necesarias para ser usada por profesionales del *skate*.

En la segunda atmósfera se encuentra, por un lado, una cristalería de 16 metros que envuelve esta simulación de *parque* y que proporciona luz natural gran parte del día. Por otro, unas finas estanterías modulares de metal —que pueden albergar hasta 210 modelos de zapatillas— protegen esa misma pared interrumpiendo el paisaje vegetal del exterior.

A pesar de observar elevados costes en unas prendas que no asociamos a la alta costura, el lujo sigue siendo algo que no todos se pueden permitir. Por mucho que cambien los códigos que comúnmente asociamos a esta categoría, su opulencia es inalterable. Esto significa que, aunque nazca el debate, explorar nuevos caminos —como por ejemplo tantear tiendas-*skatepark*— son puntos de partida que dan comienzo a nuevas rutas y vías no estudiadas. Y eso es un acierto. |



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

PRESENTEDBY

EXTERNAL REFERENCE | DUBÁI. EMIRATOS ÁRABES UNIDOS

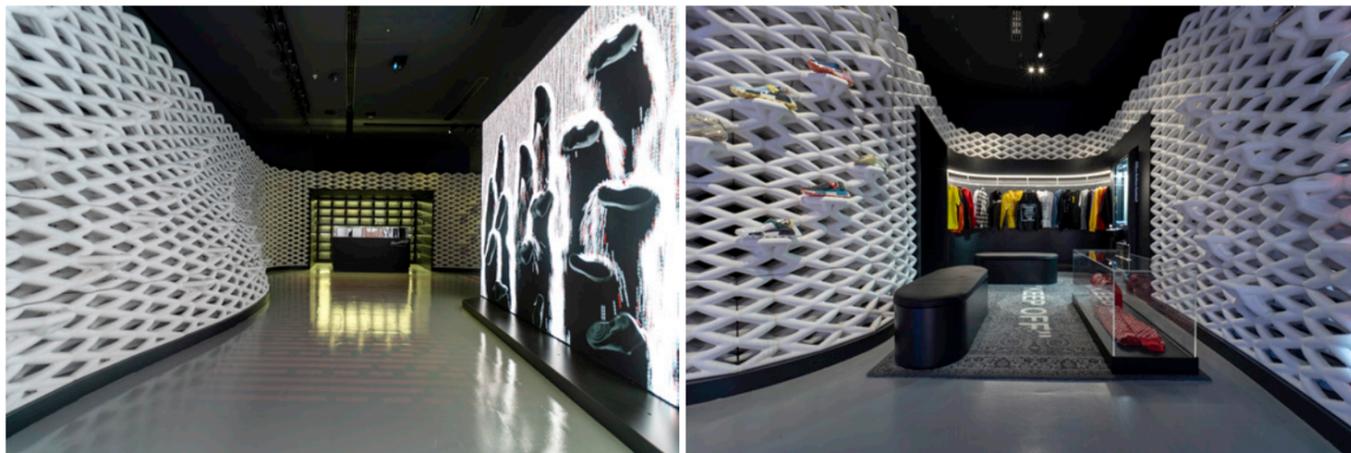
Texto: Paloma Canseco | Fotos: Cedidas por External Reference | www.externalreference.com

Un pequeño paso para el mundo de la zapatilla, pero un gran salto en el del *retail*. Así se podría describir la nueva tienda de Presentedby, diseñada por External Reference, en la zapatería de lujo más grande del planeta: el Level Shoes de Dubái. Se trata del mayor despliegue de tecnología y técnicas 3D jamás visto en un comercio, lo que convierte la visita en una experiencia sensorial única en la que el calzado no deja de ser el protagonista.

La atracción comienza con dos embocaduras, a modo de embudo o agujero negro, que nos cautivan con una serie de imágenes en pantallas y nos invitan a participar de la interacción que permiten las proyecciones, sensibles a las pisadas. Conforme nos adentramos, nos vemos envueltos en una especie de red tridimensional rígida de gran escala que, a la par que genera una escenografía, muestra el producto desde varios ángulos. Esta celosía, que recuerda a la textura de algunos modelos, no solo cumple un fin estético y funcional: ha sido realizada por impresión 3D con wearepure. Este compuesto mineral facilita la mineralización de los

principales gases de efecto invernadero, actúa como un minibosque en mitad de un centro comercial y absorbe 38 kg de CO² al año. De esta forma, Carmelo Zappulla —fundador del estudio— consigue trasladar una tecnología cada vez más presente en la creación de moda y accesorios, y la lleva al nivel de progreso y diseño característico de Dubái.

Los 120 m² del establecimiento se dividen en tres zonas: prendas de vestir, caja y sala de experiencias. Esta última es el principal punto de interés del establecimiento donde, de nuevo, se vuelven a colocar los avances digitales al servicio de la emoción y de la arquitectura. Se trata de una cápsula que emerge en el punto central y que empieza exhibiendo —como un pequeño museo— las zapatillas más icónicas de la marca. Todo ello culmina en una gran pantalla con proyecciones holográficas, lo que proporciona la sensación de espacio infinito y hace único este enclave futurista. En resumen, un alarde audiovisual y de innovación técnica que amplía la dimensión sensorial del espacio y sienta las bases de un nuevo concepto de *retail*. |





MUNCH MUSEUM

ESTUDIO HERREROS | OSLO. NORUEGA

Texto: José María Faerna | Fotos: Ivar Kvaal | www.estudioherrerros.com

La idea de un museo vertical es disruptiva, como lo fue en su momento colgar cuadros de un muro curvo a lo largo de una rampa en espiral. Lo segundo lo hizo Frank Lloyd Wright en el Guggenheim neoyorquino; lo primero lo acaba de hacer Juan Herreros en Bjørkiva, junto al fiordo, en la vecindad de la Ópera de Snøhetta y la biblioteca Deichman, las nuevas arquitecturas que cifran la imagen de Oslo como capital de una modernidad sostenible, igualitaria y civilizada. La instalación este invierno del rótulo luminoso sobre la entrada anuncia la apertura —en verano— del penúltimo episodio de ese intercambio encarnizado que la arquitectura mantiene con el museo como institución cultural, dispositivo urbano y aglutinador social.

El singular proyecto de Herreros ganó claramente un concurso estelar en 2009, pero ha suscitado tantas reservas como expectación en la opinión local. Según explican en el estu-

dio, el propósito era conjugar dos programas simultáneos: uno estático, a base de espacios apilados de distintas alturas que constituyen las salas de exposición en la parte posterior, resuelto con un armazón de hormigón; el otro, dinámico, se abre a la fachada y organiza las circulaciones ascendentes en la parte anterior a partir de una estructura de acero.

La parte dinámica permite ir descubriendo al mismo tiempo la obra de Munch y la ciudad de Oslo, cuya escala se va revelando a medida que se sube: primero el entorno del fiordo; más arriba, el desarrollo de la urbe y, por fin, las montañas y la naturaleza en que se inscribe. Se trata, en definitiva, de “un espacio público/mirador ascendente” que va mostrando al visitante la colección, la localidad y los ámbitos operativos —administración, salas de restauración y conservación—, algo así como el *making off* del museo.

El gran vestíbulo es una plaza cubierta, un fragmento urbano resguardado —que aloja un salón de actos, restaurantes y servicios públicos— cuyo carácter se retoma en la culminación. La inclinación del remate, que recuerda a la torre Woermann de Herreros y Ábalos en Las Palmas, se rinde gentil a Oslo y resuelve un envoltorio de aluminio perforado y plegado que habilita tanto las vistas como la interacción del edificio con la luz ambiente. De este modo, funciona a la vez como mirador y como faro en su faceta de hito dominante y respetuoso, rotundo y leve al tiempo. Su ambicioso planteamiento sostenible, basado en el agua y en el concepto *passive house*, redondea su originalísima propuesta, que lo tiene todo para responder cabalmente a las extraordinarias expectativas despertadas por su radical vuelta de tuerca a la noción del museo como emblema ideal de la ciudad moderna. |





CENTRO DE INTERPRETACIÓN DEL ROMÁNICO

SPACEWORKERS | LOUSADA. PORTUGAL

Texto: José María Faerna | Fotos: Fernando Guerra | www.spaceworkers.pt

Un centro de interpretación es un lugar donde se organizan museográficamente contenidos que permiten al público una aproximación informada a algún hecho cultural o histórico. Pues bien, en este, dedicado a la historia del románico a través de un itinerario por 58 monumentos del valle de Sousa (norte de Portugal), spaceworkers da un paso al frente y convierte la propia arquitectura del complejo en un factor crucial de esa mediación.

El edificio está en Lousada, localidad próxima a Oporto, y consiste en un conjunto de siete volúmenes prismáticos cuya geometría ortogonal contrasta con su agrupación dinámica, levemente virados unos respecto de los otros. Cierra uno de los lados menores de la Praça das Pocinhas, en uno de los bordes del tejido urbano, activando todo el entorno mediante la introducción de un factor inesperado y pulsante en un enclave anónimo y estático.

Cada módulo es la evocación sutil y abstracta de una tipología de construcción románica y de alguno de los sistemas de cubierta habituales en ellas: bóvedas de cañón, tejados a dos vertientes, etc. Según Rui Dinis, fundador del estudio junto con Henrique Marques, “nos basamos en las ideas generadoras del románico en Portugal y buscamos así que la arquitectura sea un elemento de transición entre el presente y el lejano pasado medieval”.

Los siete prismas albergan el programa expositivo, aunque su diseño sea el primer y más singular componente de este. El recorrido entre ellos se hace a través de un espacio acristalado cuya cubierta transparente también es transitable. Este elemento servidor los conecta a modo de “calle rural”, como una suerte de claustro deconstruido que fluye bajo la luz natural entre las penumbras iluminadas

de cada contenedor, donde los contenidos se despliegan en instalaciones y dispositivos con los que el público interactúa.

La entrada se hace a través de una puerta abocinada, como en las iglesias románicas, y los volúmenes se recortan a distintas alturas con sus aristas netas y agudas, componiendo un paisaje pintoresco y abstracto a un tiempo. Su piel es su estructura de hormigón —“la piedra de hoy”, en ese juego de equivalencias conceptuales con el modelo medieval—, a la que la impronta de las tablas del encofrado otorga una textura vibrante. Una metáfora delicada, profunda y ligera de aquellas construcciones medievales macizas y pesadas, ejecutada con esa rara y sencilla elegancia, ese aroma inconfundible y alérgico a la pompa de la mejor arquitectura portuguesa. |



VILLAGE DES SCIENCES

BPA ARCHITECTURE
MONTPELLIER. FRANCIA

Texto: Alicia Guerrero Yeste

Fotos: Zuena Photo | www.bpa.archi

Como indica la arquitecta Farshid Moussavi en su libro *The Function of Ornament*, es crucial que la arquitectura produzca mecanismos que nutran a la propia cultura y que esta, a su vez, influya en la primera para que pueda seguir suscitando nuevas imágenes y conceptos. El planteamiento de una de las fachadas de la Village des Sciences —uno de los dos nuevos edificios incorporados al campus de la Universidad de Montpellier— es una expresión de esta forma de retroalimentación de fuerzas: de la arquitectura como encarnación de la cultura y, al mismo tiempo, de matriz creadora de nuevas sinergias.

Diseñado por el equipo BPA Architecture, este proyecto de 8660 m² —que aloja la facultad de Biología y Ecología— se ha concebido con el objetivo de generar una conexión entre el campus y la ciudad. Su propósito es también erigirse como un enclave donde reconocer una idea modernizada de la universidad como espacio de confluencia para el arte, el debate y el conocimiento. Que la dinámica de investigación y aprendizaje que tiene lugar en su interior se manifieste como un signo de su época.

La singular fachada de 950 m² es indudablemente el punto en que esta propuesta se visibiliza. Su patrón perforado es una traducción al lenguaje binario de los nombres más importantes en la historia de la ciencia desde la Antigüedad. Un gesto ornamental que proporciona una dimensión física y sensorial al material con el que ha sido construida: Krion® K-Life de Porcelanosa. Hablamos de un elemento similar a la piedra natural, que se distingue por su resistencia, durabilidad, capacidad fotocatalítica y por ser 100% reciclable.

Un material tan contemporáneo como el Krion® K-Life —surgido de una voluntad de progreso tecnológico— se convierte en el protagonista clave y en la imagen de un nuevo centro de formación de unas ciencias imprescindibles para garantizar un buen futuro. Un proyecto que corrobora ese vínculo de nutrición constante entre arquitectura y cultura. |





HOTEL 48° NORD

REIULF RAMSTAD ARKITEKTER | ALSACIA. FRANCIA

Texto: Alicia Guerrero Yeste | Fotos: Florent Michel @11h45 | www.reiulframstadarkitekter.com

“A menudo pienso simultáneamente en paisajes interiores y exteriores. Puedo estar sentado en un banco de Nueva York y con la cabeza en un entorno natural”, dice Reiulf Ramstad. Es significativa la atención del arquitecto noruego a esa forma de doble ubicación física y mental por la que, estando presentes en un lugar, acuden a nuestro recuerdo la imagen y la sensación de otros sitios.

Es una cuestión que invita a ahondar en la comprensión conceptual del paisaje, elemento que constituye la base fundamental de su trabajo. Este proyecto —un complejo hotelero en un rincón de Alsacia— nos lleva a reflexionar sobre cómo esa integración física y mental puede provocar diálogos inéditos entre arquitectura y naturaleza.

El rasgo particular de esta propuesta es implantar, en el macizo de los Vosgos, una serie

de edificaciones cuyo origen arquitectónico es inequívocamente escandinavo. La decisión no supone introducir disonancia alguna: la madera local sabe traducirse a ese lenguaje extranjero, igual que la ascética y precisa geometría de cada uno de los 14 volúmenes que constituyen el conjunto sabe asentarse armónicamente en el entorno, sin estridencias.

Diferentes tipos de construcciones componen esta familia arquitectónica: una colección de pequeñas cabañas de forma trapezoidal agrupadas en torno al pabellón principal, el cual acoge un restaurante y espacios expositivos; un grupo de esbeltas torres que muestran excelentes vistas desde su interior y, finalmente, unas cabañas que ofrecen a los huéspedes áreas protegidas al aire libre. Dentro, la madera predomina. Recubre paredes y suelos y crea orgánicamente las piezas de mobiliario, logrando una atmósfera de impecable limpieza y calidez, subrayada por la

diáfana luminosidad que permiten los grandes ventanales. En otros ámbitos, como los destinados a las terapias de *wellness* y el restaurante, el negro consigue un mismo efecto de pulcritud. El minimalismo rige el diseño de cada elemento: ninguno superfluo, y todos funcionalmente bellos o bellamente funcionales.

La buena adaptación de un estilo no tradicional se convierte en el factor singularizador; es lo que otorga a esta propuesta un carácter innovador y sugerente. Dos características que Ramstad considera directamente vinculados a la creación de una arquitectura sostenible: “Además de construir edificios duraderos y hacer estructuras que no sean innecesariamente grandes, hay que conservar la curiosidad y la voluntad por hacer algo nuevo. Empezar desde el principio en lugar de reutilizar planos anodinos que pueden aniquilar tanto el disfrute como la calidad”. |



FOR FOREST - THE UNENDING ATTRACTION OF NATURE

KLAUS LITTMANN | KLAGENFURT, AUSTRIA

Texto: Félix Zerdán | Foto: Gerhard Maurer | www.klauslittmann.com

For forest - The unending attraction of nature comenzó como un dibujo. En un coliseo abarrotado, un trozo de bosque actuaba como la superestrella de una gira mundial. El fondo se completaba con la vista de una ciudad repleta de edificios y fábricas, ajena a la realidad expuesta en el centro de ese estadio. El artista Max Peintner utilizaba este recurso en 1970 para señalar la fragilidad de los protagonistas frente al crecimiento cada vez más desmesurado de la urbe posindustrial. Casi 50 años más tarde, su colega Klaus Littmann extrae esa imagen del papel y nos presenta la magnitud real de ese espectáculo silencioso.

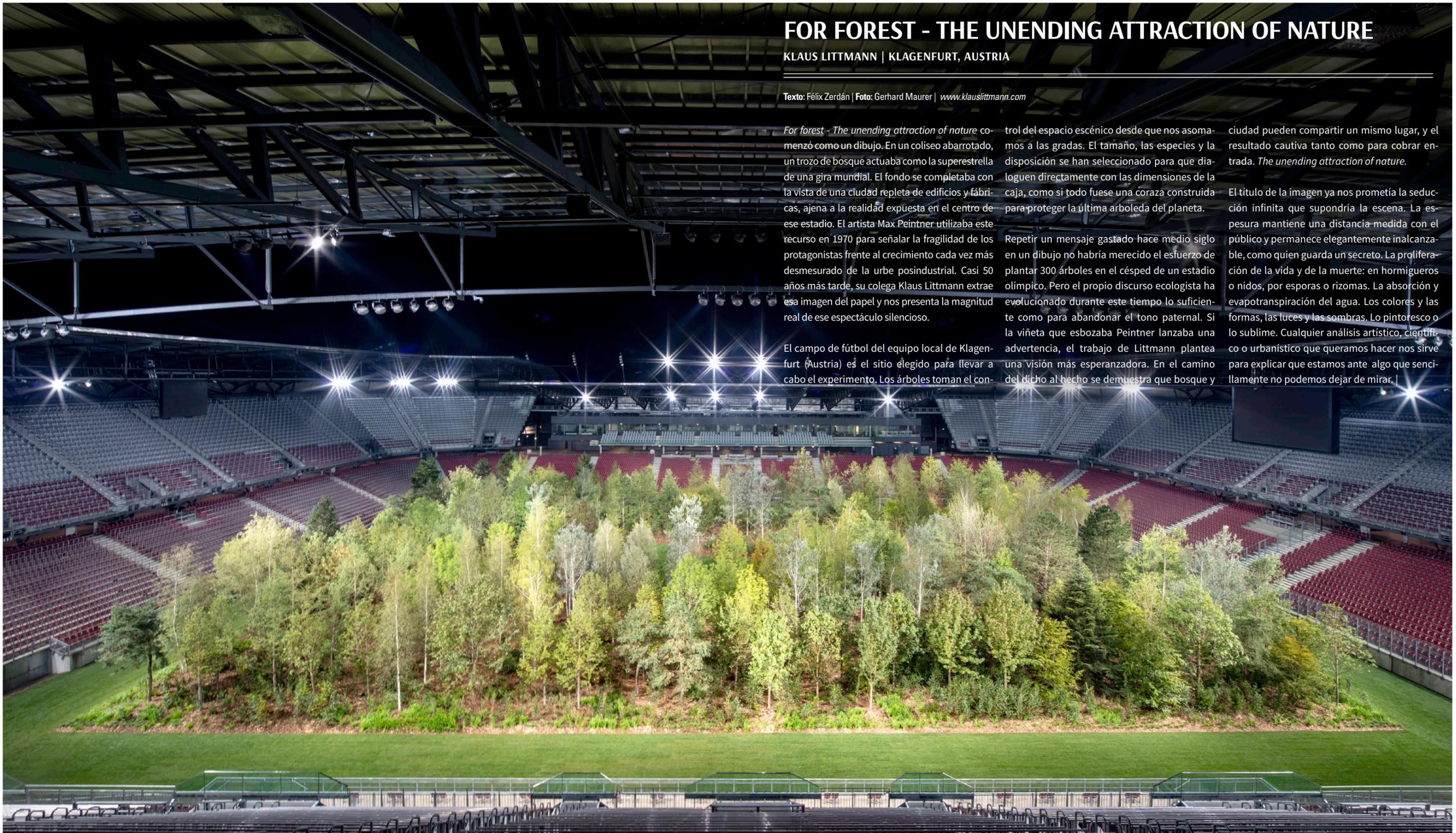
El campo de fútbol del equipo local de Klagenfurt (Austria) es el sitio elegido para llevar a cabo el experimento. Los árboles toman el con-

trol del espacio escénico desde que nos asomamos a las gradas. El tamaño, las especies y la disposición se han seleccionado para que dialoguen directamente con las dimensiones de la caja, como si todo fuese una coraza construida para proteger la última arboleda del planeta.

Repetir un mensaje gastado hace medio siglo en un dibujo no habría merecido el esfuerzo de plantar 300 árboles en el césped de un estadio olímpico. Pero el propio discurso ecologista ha evolucionado durante este tiempo lo suficiente como para abandonar el tono paternal. Si la viñeta que esbozaba Peintner lanzaba una advertencia, el trabajo de Littmann plantea una visión más esperanzadora. En el camino del dicho al hecho se demuestra que bosque y

ciudad pueden compartir un mismo lugar, y el resultado cautiva tanto como para cobrar entrada. *The unending attraction of nature.*

El título de la imagen ya nos prometía la seducción infinita que supondría la escena. La espesura mantiene una distancia medida con el público y permanece elegantemente inalcanzable, como quien guarda un secreto. La proliferación de la vida y de la muerte: en hormigueros o nidos, por esporas o rizomas. La absorción y evapotranspiración del agua. Los colores y las formas, las luces y las sombras. Lo pintoresco o lo sublime. Cualquier análisis artístico, científico o urbanístico que queramos hacer nos sirve para explicar que estamos ante algo que sencillamente no podemos dejar de mirar. |





AZUMA MAKOTO

TOKIO, JAÓN

Texto: María Reyes | Fotos: Cedidas por Azuma Makoto | www.azumamakoto.com

El artista floral Azuma Makoto trabajó en el popular mercado de flores Ota Market, en Tokio, al mismo tiempo que tocaba en una banda de música. Hoy sus creaciones transitan por el terreno del diseño, la moda y el arte como objetos escultóricos, *performances* o instalaciones, en las que el elemento vegetal es el protagonista absoluto.

Hay un rastro en sus creaciones de dos mundos aparentemente opuestos: el del *rock* y el del *ikebana*, un arte floral que rinde culto a la belleza de las plantas con un lenguaje sutil y escueto y que recoge los valores tradicionales de la cultura japonesa. De un lado, la delicadeza de quien afirma haber heredado el afecto por la naturaleza de una manera tremendamente espiritual; de otro, el ruido desde el que crea Makoto, el de una sociedad muy distinta a aquella que duran-

te cientos de años hizo de la botánica una musa en su tradición artística.

En sus manos, la naturaleza asume un nuevo papel con el que trasciende la estética, y lo hace a través de una narrativa que sigue siendo sencilla y contundente. Habla de tecnología, de ciencia y de historia de la botánica; las obras que componen la serie *Paludarium* podrían formar parte de un gabinete futurista de curiosidades. En ellas rescata una tipología de ecosistema en miniatura similar a los terrarios, aunque en versión acuática, que estuvieron muy de moda entre las altas esferas europeas allá por el siglo XIX. Para esta versión actualizada hace uso de máquinas-cápsula, que constan de nuevas funciones al servicio del bienestar de las especies de bonsái que custodia y de sus necesidades más sofisticadas.

1. *Iced Flowers*. 2016

2. *Paludarium*. 2020

3. *Frozen Flowers*. 2018



- 1. *Flower & Man - Diver*. 2019
- 2. *Frozen Flowers*. Proceso. 2018
- 3. *Winter Ceremony*. 2017

Una pieza de museo, diseñada para dar soporte vital, arroja un discurso en el que lo efímero y la muerte están muy presentes. Podrían haber sido estos mismos bonsáis los que viajaron al espacio en el proyecto *Exobiotanica*. En él, un ejemplar de estos miniárboles es lanzado junto a un globo especialmente equipado hacia la estratosfera, a 30 000 metros de altitud: todos expectantes ante la cuenta atrás, imágenes increíbles del arbolito en el espacio, del arbolito muriendo en el espacio, como la perra Laika. También en *Iced flowers* documenta la descomposición de plantas congeladas, y en varias ocasiones ha prendido fuego a abetos en una intervención artística. Son escenas hermosas y crudas también.

Pero Makoto no necesita justificar el respeto por la materia prima, y afirma que la belleza de su trabajo surge de quitar la vida. En definitiva, vivas o muertas, encapsuladas en un bloque de hielo o adornando una plaza,

sus composiciones florales suponen una relectura de lo sublime. No ha buscado aportar una nueva dimensión al *ikebana*, pero lo ha hecho y ha contradicho los principios de una filosofía que invita a la intimidad y al recogimiento. Ha humanizado la botánica al ponerla al frente del *show* en acciones que podrían ser acontecimientos televisivos. Pienso en la serie *Flower and man*, donde un buzo, un luchador o un saltador en paracaídas aparecen extrañamente acompañados de un desmesurado ramo de colores.

Hablamos de arreglos florales que ocupan ahora el lugar de un objeto artístico en un museo y visten a modelos internacionales en pasarelas de moda. Parece que actuar en las contradicciones resulta el modo más honesto de traer al presente el mundo vegetal de Makoto, para abrir nuevos espacios de reflexión y explorar nuevas fuerzas expresivas de la naturaleza. |



ABRE TU MUNDO

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





Halo Boreal. Arles, France

VINCENT LEROY

El movimiento traerá lo inesperado

Vincent Leroy trabaja con el objeto escultórico. Lo idea, lo produce y lo coloca en diálogo con diferentes contextos y paisajes. Sus instalaciones son grandes piezas cinéticas que han ocupado salas de museos y espacios públicos en diferentes ciudades del mundo. El punto de partida de sus creaciones está en aquello que le rodea, y siempre en un proceso intuitivo y emocional.

Texto: María Reyes | **Fotos:** Ceditas por Vincent Leroy



Nacido a finales de los 60 en Avranches, una pequeña localidad al noreste de Francia, Vincent Leroy creció en un ambiente rural, donde germinó su actitud curiosa y la vocación por experimentar y construir con las pequeñas cosas cotidianas. Llevó a cabo su formación en diseño en la Escuela Superior de Creación Industrial de París, ciudad en la que actualmente vive. Durante nuestra entrevista vía digital, confiesa encontrar inspiración en la vida diaria y estar fascinado por el modo en que los comunicadores intelectualizamos la intención de las creaciones. “A menudo tengo la impresión de que los periodistas saben más de mi trabajo que yo”, afirma. Leroy se inspira cuando camina de su casa al estudio, situado a pocos metros de distancia, y también en sus experiencias en la naturaleza, en sus paseos en bicicleta, en el giro de la rueda... ¡una rueda de bicicleta girando! Antes, además, lo hacía en los viajes que ahora echa de menos, porque de Hong Kong, Shanghái, Estambul o Islandia brotaron nuevas ideas.

La dimensión poética del movimiento

Room Diseño.- Escultura cinética es un término muy utilizado para definir tu labor. ¿Qué te interesó primero, la escultura o el movimiento? ¿Cómo conviven y se retroalimentan ambos conceptos en tu porfolio?

Vincent Leroy.- Me interesaba el movimiento mucho antes que el arte. Provengo de un sitio rural y me pasé la infancia fabricando mis juguetes, haciendo aviones, barcos y todo tipo de objetos que pudieran moverse. Poco a poco me atrajo la faceta poética del movimiento, lo que me llevó a transitar hacia creaciones menos funcionales, más abstractas y artísticas. Hoy, forma y movimiento son para mí inseparables. La forma revela el movimiento y este trae lo inesperado, da vida a la escultura. De eso trata la “cuarta dimensión” del objeto.

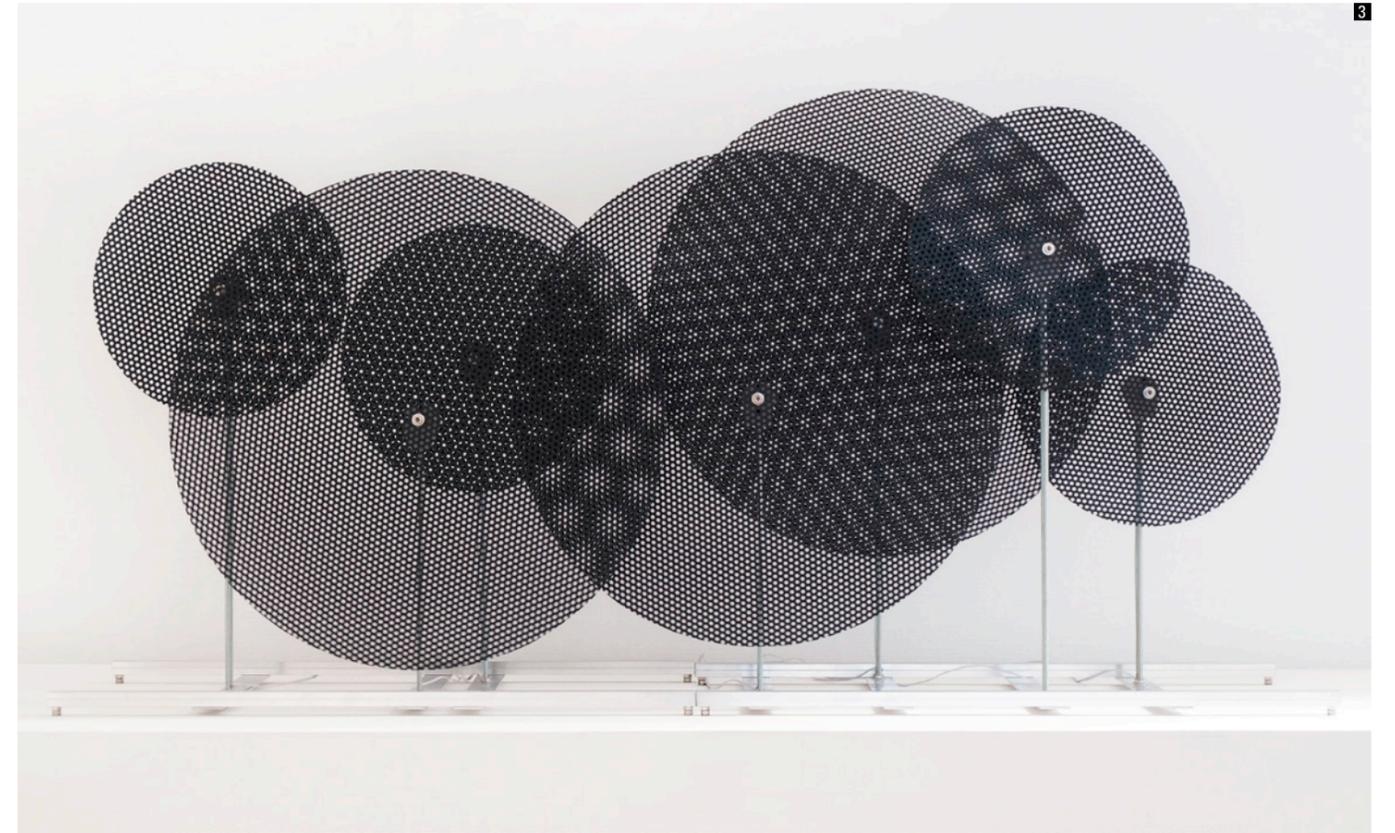
1. *Stone Age Eleven Elements*

2. *Solar Quartz*. Tenerife, España

3. *Moucharabiehs*

4. *Molinoptere*. Lanzarote, España

5. *Solar Storm*



“TRABAJO PRINCIPALMENTE EN LA EMOCIÓN. CUANDO ESTOY EN UN LUGAR QUE ME LLAMA, TOMO FOTOGRAFÍAS DESDE TODOS LOS ÁNGULOS. NECESITO ABSORBERLO. ENTONCES, ME PREGUNTO QUÉ ELEMENTO PODRÍA APORTAR SORPRESA Y LIRISMO”. VINCENT LEROY



1. *Slow Lens*. Kyoto, Japón2. *Les Grands Kaleidoscopes*. París, Francia

Una cuarta dimensión de la que ya hablaban Paul Cézanne y los cubistas y que, más tarde, sería tratada por referentes del arte cinético como Takis —con sus universos electromagnéticos— o George Rickey, que ya colocaba grandes estructuras de acero en las calles y jardines de Nueva York allá por los años 60. Autores que hicieron uso de la proporción y el equilibrio, de la gravedad, del viento o de la mecanización en la búsqueda del movimiento como recurso expresivo. También el propio desplazamiento de quien mira serviría de motor para la maquinaria cinética del artista Jesús Rafael Soto, quien buscó atrapar la atención del espectador como lo hacía el cine o la publicidad, a través del arte óptico. Para Leroy el movimiento es también una llamada de atención a ese transeúnte, el consciente y el casual: ese que no repara en su paisaje cotidiano hasta que un día lo encuentra cambiado y vuelve a sorprenderle.

R.D.- Hay ocasiones donde lo cinético es parte de la narrativa de la localización y adquiere un sentido especial. Sucede, por ejemplo, en *Molinoptere*. ¿Cómo fue el proceso para dar forma a esta intervención?

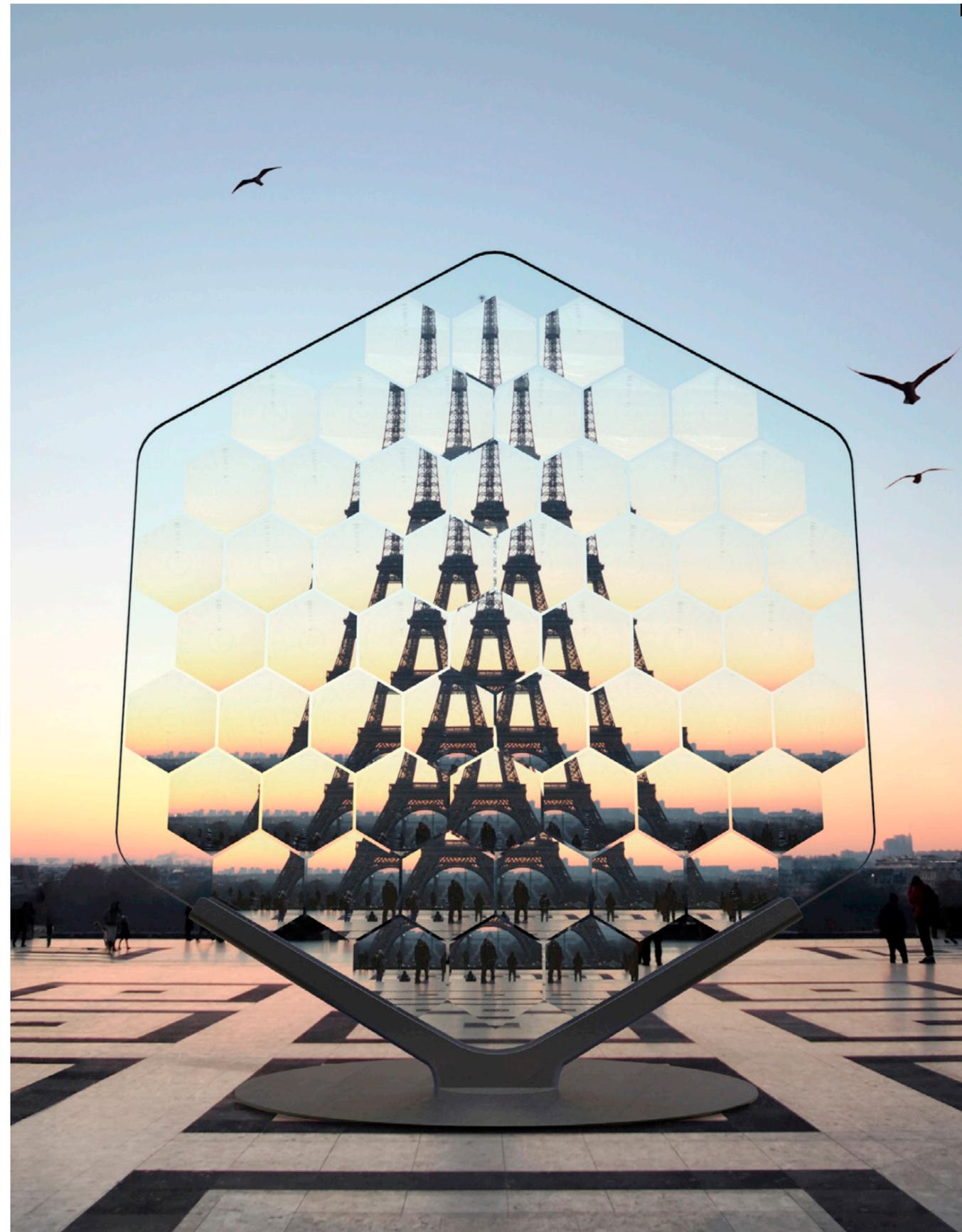
V.L.- Estaba de vacaciones con mi familia en el hotel Buenavista Country Suites en Lanzarote. Desde los ventanales de nuestras habitaciones, veíamos este molino sin aspas, que me recordó a un pedestal, un objeto inacabado. Estaba abandonado en medio de un campo de lava, el escenario era sublime y muy inspirador. Y comencé a dibujar e imaginar todo tipo de ideas antes de volver a su esencia primaria: generar movimiento gracias al viento. De regreso a París, seguí pensando en él y envié mis dibujos a Gonzalo, el dueño del hotel y del molino.

Interferencias entre escultura, escala y paisaje

En unos antiguos vídeos que documentan la instalación de un móvil en la Galería Nacional de Arte en Washington, se ve a Alexander Calder —precursor de la escultura cinética— abstraído. Aparece reunido con los ingenieros encargados del montaje de la pieza, y a ellos se les nota preocupados. Pero Calder estaba seguro de que los experimentos que le habían tenido encerrado en el taller durante semanas eran certeros, y que tendrían el mismo efecto y comportamiento tras multiplicar por 32 el tamaño del original. Heredero de aquel método, Leroy hace uso de la pequeña escala como campo de pruebas, y es aquí donde comienza a especular con el modo en que la dimensión, el color y los materiales influirán en la experiencia.

R.D.- Hemos visto tu trabajo tanto dentro de una galería de arte como en el espacio público. En formato pequeño y también megalómano. ¿Cómo abordas estas distintas concepciones? ¿En qué escenario te encuentras más cómodo?

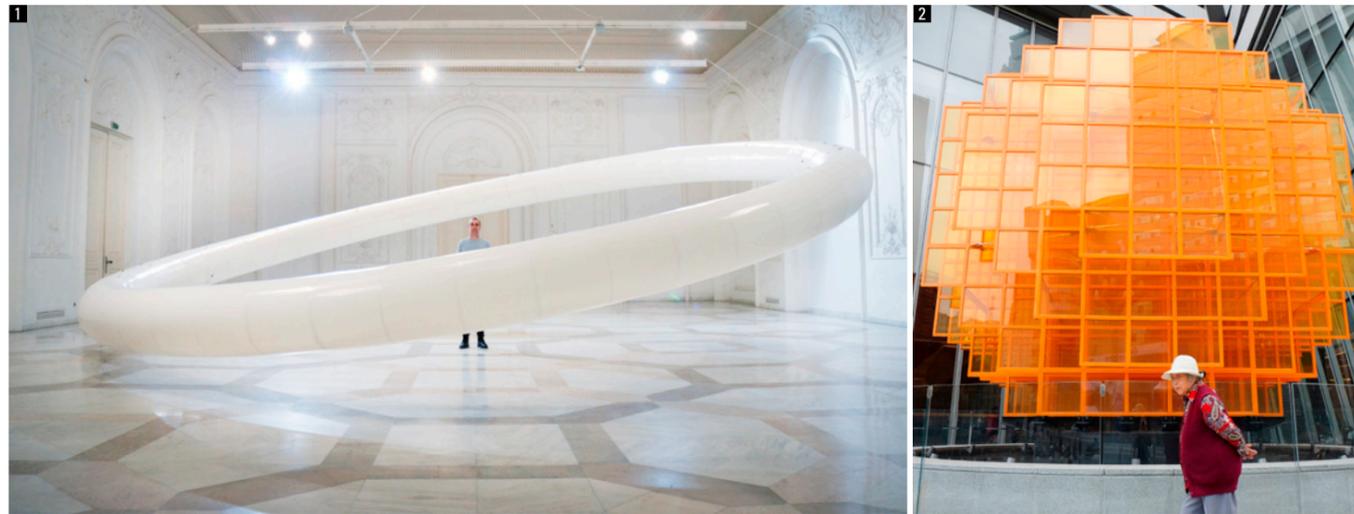
V.L.- Todas las escalas son interesantes y alimentan mi labor de diferentes formas. Las piezas a pequeña escala me permiten un enfoque más experimental e intuitivo, porque las hago yo mismo y las uso a menudo para probar efectos, proporciones y aspectos que luego utilizo para mis instalaciones grandes. Cuando creo algo monumental es otro proceso diferente, porque muchas veces lo hacen otros. Por otro lado, me gusta la interacción que genera con el entorno y la gente, estamos en una modalidad más viva y menos solemne que en una galería.



Polymorph

“LA FORMA Y EL MOVIMIENTO SON PARA MÍ INSEPARABLES. LA FORMA REVELA EL MOVIMIENTO Y EL MOVIMIENTO TRAE LO INESPERADO, DA VIDA A LA ESCULTURA. DE ESO TRATA LA CUARTA DIMENSIÓN DEL OBJETO”. VINCENT LEROY





1. *Auréole Boreale*. Bucarest

2. *The Sun Always Rises in the East*. China

R.D.- Sí, vemos tus obras como un potente interlocutor con el lugar que ocupan. De hecho, muchas viajan e imponen una mirada sobre el contexto. ¿Cómo aprecias estas dos situaciones? ¿Cuánto hay de objeto autónomo y cuánto de *site specific* en tus propuestas?

V.L.- Algunas se crean específicamente para una ubicación y solo tienen sentido en ese contexto, como es el caso de *Molinoptere*. Otras se presentan en distintos sitios, pero incluso cuando el trabajo es el mismo, siempre es una nueva aventura. Cada ámbito requiere adaptaciones concretas de dimensiones, fijaciones, iluminación, sonidos, etc. Y la historia que cuenta la instalación variará según donde se desarrolle y la gente que venga a descubrirla. Me gusta la idea de que el proyecto no sea un fin en sí mismo, sino un medio que te permite establecer nuevas relaciones con diferentes espacios o personas.

R.D.- Es el caso de *Halo*. Ya hablamos de él en ROOM Diseño y planteamos que habría encontrado su lugar —su lectura más completa— en la iglesia de los Trinitarios de Arlés, después de haber recorrido diferentes enclaves en los últimos años. Ahora puedo preguntártelo, ¿cómo influye un emplazamiento como este en la lectura de *Halo*?

V.L.- El simbolismo religioso de *Halo Boreal* alcanza todo su significado en una iglesia, que le da una dimensión espiritual. Pero debo decir que mi enfoque es más sensorial que intelectual. Me interesan los contrastes que se producen entre la ubicación y la instalación, ya sea en términos de temporalidad (iglesia ancestral, instalación efímera), de material (piedra, anillo hinchable), de sonidos, del diálogo entre la apariencia del anillo y la geometría del templo, entre la suavidad de la luz y la del movimiento... Para mí, es

la emoción que despiertan todos estos elementos lo que genera una forma de espiritualidad. En 2015, cuando se instaló *Halo Boreal* en el MNAC, en el antiguo palacio de Ceausescu, la relación entre el anillo y la desmesura del sitio, entre su blancura y la del mármol, creó un sentimiento muy diferente, pero también muy fuerte

Experiencia sensorial

De las obras de Leroy se ha dicho que son místicas, poéticas, que apelan a la emoción. Él se siente cómodo con estos adjetivos y apunta a la relevancia de despertar este tipo de conexiones con el contexto para que influyan también en las personas. Y aquí entran en acción los materiales y, sobre todo, su impacto. “Más que los propios materiales, lo que me interesa son los efectos que producen. La transparencia y la reflexión reducen los límites entre la obra y su entorno, y amplifican el diálogo entre ambos: la obra modifica la lectura del paisaje y este interfiere con la lectura de la obra”. Ahora, a pesar de haber visto interrumpidos sus desplazamientos y tener que abordar su tarea en remoto, confiesa sentirse bien trabajando solo y cerca de casa. Le preguntamos en qué está ahora, en qué gasta la nueva normalidad. Nos deja en ascuas y nos dedica un guiño por medio de *emoji*.

R.D.- Y, para terminar, un clásico. Cuéntanos sobre tus próximos proyectos.
V.L.- También terminaré con un clásico. Tengo muchos en marcha, sobre todo en Asia, pero no puedo contarlos sobre ellos en este momento, porque todavía es confidencial. |

OLIVARI

Las mejores manillas para tus proyectos



Total
Rodolfo Dordoni



OLIVARI Espana
info@mentatop.com
tel. 960611062

www.olivari.it

Waterline Chair. Bower Studios



DISEÑO USA

PRODUCCIÓN INDUSTRIAL A ESCALA AUTOR

Hemos intercambiado emails y audios de WhatsApp con varios estudios norteamericanos para averiguar qué ocurre allí cuando hablamos de diseño y mobiliario. Y esto es lo que nos han contado seis de ellos que, con visiones diferentes y distintas perspectivas, están marcando el rumbo de un mercado cada vez más entregado a la autoedición y a la manufactura de autor.

Texto: Joel Blanco | Fotos: Cedidas por los estudios entrevistados



A mitad del XIX, en los Estados Unidos se vivió una fase productiva denominada por el historiador Sigfried Giedion como “movimiento de muebles patentados”. Con un mobiliario funcional y accesible, se fundó una tradición de fabricación democrática que se iría reforzando conforme avanzaba el siglo XX. Nombres como Raymond Loewy, Henry Dreyfuss y, posteriormente, los exiliados europeos de la Bauhaus lo cambiaron todo. Una disciplina que siempre tuvo claro que el concepto es importante, pero que la industria y el negocio también lo son, o incluso más. 70 años después de que los Eames pusieran el diseño en la dirección correcta, nos encontramos con firmas en las que predomina la autoedición y la exclusividad. No son muebles para todo el mundo, pero sí para una amplia minoría. Acabados lustrosos, referencias eclécticas, creadores de escritorio y de taller... Así se antoja el pequeño recorrido que hemos hecho por estudios afincados en Estados Unidos —la mayoría en Brooklyn— con los que hemos hablado para que nos cuenten cómo viven el diseño al otro lado del Atlántico.

Another Human. Geometrías lúdicas

Empezando por orden alfabético, Another Human crea objetos y mobiliario escultural capaces de convertir el lugar más aburrido en un parque de juegos. Another Human es un estudio de producto e interiores ubicado en Los Ángeles. Fundado por Leah Ring en 2017 e impulsado por una defensa absoluta de la libertad creativa, su trabajo se presenta como algo dinámico,

excitante y, aun así, funcional. En su portfolio podemos ver una clara alusión al grupo Memphis y, de acuerdo con Leah, a una estética inspirada con el espacio exterior.

Para desarrollar este universo sugerente y naif, la diseñadora se vale de metal, tapicería y acrílico. De este último destaca que su “transparencia permite diferentes puntos de interacción para desafiar la perspectiva del espectador de una manera interesante”. El uso vibrante del color y las formas otorga a sus piezas una personalidad propia, haciendo que uno se debata entre usarlas, abrazarlas o contemplarlas.

Esa geometría alienígena y rebelde la vemos, por ejemplo, en la colección *ET*: una serie de objetos dispares con nombre propio, que parecen inspirados por los personajes de *El Quinto Elemento* y que narran el encuentro entre seres de diferentes planetas. *Leeloo* es como si el jarrón *Savoy* de Alvar Aalto consumiese psicotrópicos y decidiese convertirse en mesa auxiliar. *Zorg*, homónima del villano dueño de Zorg Industries, se presenta como una amigable silla alta funcionalmente arriesgada.

Bower Studios. Acabados poéticos

Dejamos atrás L.A. y nos acercamos a Brooklyn. Allí nos encontramos con Bower Studios, que juega con nuestra percepción de lo que es duro y lo que es blando. Las curvas y los acabados delicados de sus creaciones



- 1. *Melt Chair*. Bower Studios
- 2. *Marble Contour Coffee Table*. Bower Studios
- 3. *Stacks Bench*. Another Human
- 4. *Leeloo Table*. *ET Collection*. Another Human
- 5. *Zorg Chair*. *ET Collection*. Another Human



EL PORFOLIO DE STEFAN RURAK ES EL RESULTADO DE UN LARGO VIAJE ARTÍSTICO QUE VA DESDE LA FOTOGRAFÍA A LA *PERFORMANCE* Y MÁS TARDE AL DISEÑO.

nos trasladan a una atmósfera idílica, tanto para la contemplación como para dormir la siesta.

Los fundadores de Bower —Danny Giannella, Tammer Hijazi y Jeffrey Renz— se conocieron construyendo muebles en un estudio en Red Hook. Allí refinaron sus habilidades de producción y surgieron las ganas para crear su propio mobiliario. “Nos fascina lo extraño pero familiar”.

Su trabajo se contextualiza en espacios comerciales y en entornos residenciales, donde generan ambientes poco sobrecargados pero dotados de encanto. Sus piezas —de estructuras rígidas con aspecto redondeado— resultan sencillas y elegantes y demuestran un buen ojo a la hora de combinar materiales y pulidos de manera poética. Algo visible en *Melt Collection*.

Stefan Rurak. Ebanista performativo

También en Brooklyn, en el estudio de Stefan Rurak se realizan proyectos que produce él mismo. Su portfolio es el resultado de un largo viaje artístico que va desde la fotografía a la *performance* y más tarde al diseño, que el propio Rurak entiende como un acto performativo.

Stefan lleva a cabo la producción de su obra: desde procesar madera hasta fundir o soldar. Los gestos expresivos que hay en sus creaciones ponen de manifiesto la carrera artística del autor. Para Rurak, los movimientos de

fresado, el uso de cinceles o incluso las astillas de madera que vuelan desde el torno giratorio, le permiten considerar como una gran *performance* toda acción del proceso que conlleva la fabricación de, por ejemplo, una silla. “Literalmente, el sudor y la sangre que se emplean y la fuerza y el control que uno ejerce sobre su cuerpo apelan a mi idea de poner a prueba los propios límites físicos”.

Concrete & Steel Unit for Living es uno de los objetos más impresionantes de Rurak: una consola baja compuesta de tres puertas, dos estantes vistos y cajones. Hecha a mano y acompañada por salpicaduras, representa el abandono de la distinción entre arte y diseño por parte del autor.

Kin & Company. Metalistería arquitectónica

En el mismo distrito tenemos a Kin & Company, el estudio fundado por los primos Kira de Paola y Joseph Vidich. Los dos estudiaron arte. Joseph se centró en el aprendizaje del metal para después graduarse en arquitectura por la Universidad de Columbia, y Kira ha ido creando interiores y muebles de alta gama. Dada la compatibilidad de sus caminos, decidieron unir fuerzas para hacer mobiliario además de metalistería arquitectónica. “También nos centramos en las pátinas de la superficie; ¡ahí es donde realmente sale a relucir nuestro *background* en bellas artes!”

Su obra demuestra su fascinación por la artesanía, los buenos terminados y los detalles. Exploran las infinitas posibilidades del metal, en espe-

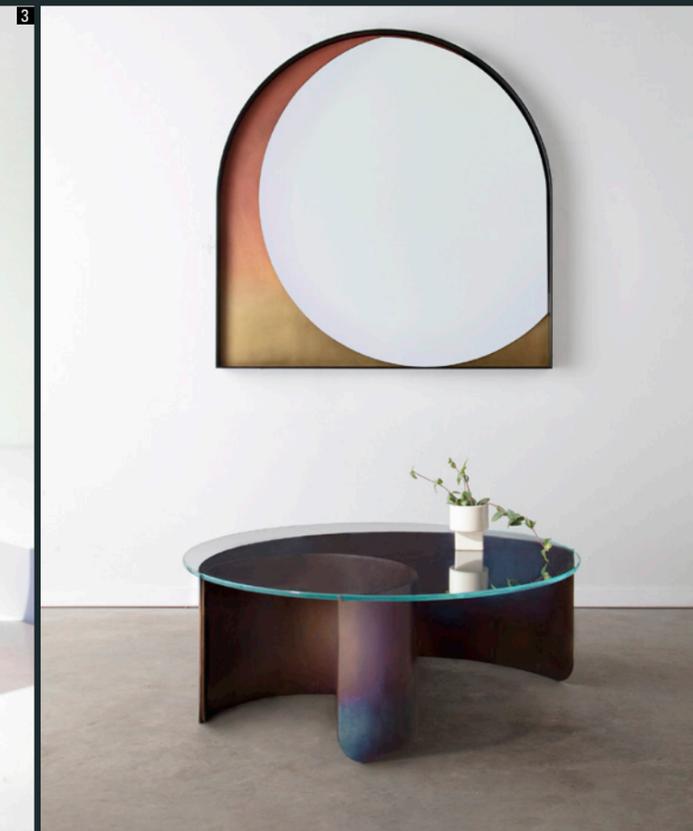
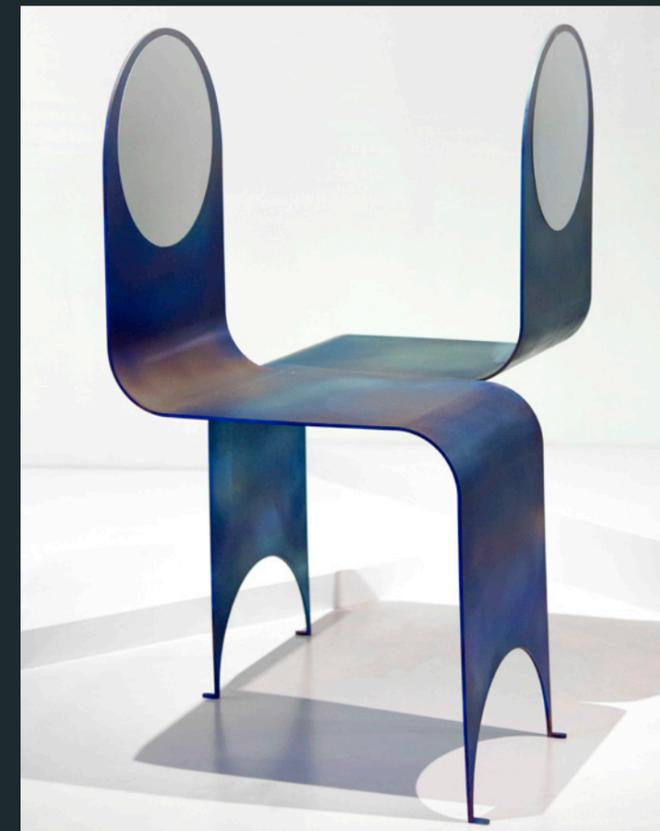


1. *Concrete & Steel Unit for Living*. Stefan Rurak

2. *Thin Shelf Single*. Kin & Company

3. *Thin Tete-a-tete*. Kin & Company

4. *Wave Table + Slip Mirror*. Kin & Company





cial acero y bronce. Quizás lo que los hace más reconocibles, aparte de los diferentes aspectos que dan al metal, sea su evidente fetiche por las curvas, los círculos y los semicírculos. “Creo que la mesa *Wave* representa muy bien nuestra labor. Es mínima, pero muy expresiva y escultural. Está hecha de chapa y tiene un acabado con tratamiento térmico, que le proporciona una calidad iridiscente arremolinada”.

A pesar de su énfasis por el mundo tangible, Kin & Company no se queda ahí. Es posible que algunos lo conozcáis, como fue mi caso, por la exposición virtual *Inside-Out* que comisariaron durante la cuarentena. En ella pudimos ver trabajos de nombres emergentes y consagrados, contextualizados en paisajes de otro mundo creados por el artista Duyi Han.

Slash Objects. Materiales en transición

“Me fascina la unión entre materiales, cuando una línea se convierte en un plano y un punto revela un pináculo”. Así habla Arielle Assouline-Lichten, otra de las creadoras que se decidió por iniciar un proyecto en Brooklyn. Al frente de su estudio, *Slash Objects*, realiza piezas para el hogar pensadas desde lo elemental. En todas ellas existe una geometría marcada y un contraste entre los colores y las texturas de los componentes que emplea, por ejemplo, combinando mármol con latón o caucho con metal. A pesar de que considera que sus creaciones están mejor contextualizadas en una exhibición, la verdad es que su obra no necesita estar en el cubo blanco para llamar la atención sobre sí misma.

Cuando le pregunto que cuál de sus proyectos la representa más y por qué, Arielle lo tiene claro: “Aspiro a parecerme a la *Coexist Daybed*, tan elegante y sin esfuerzo. Aunque he de decir que estoy más vinculada al *CYL* de goma, temperamental y rebelde”.

Vonnegut / Kraft. Manufactura escultural

Entre las técnicas de fabricación tecnológica y la artesanía tradicional. Ese es el espacio natural en el que se mueve Katrina Vonnegut y Brian Kraft, fundadores del estudio *Vonnegut / Kraft*. Como ocurre con Kin & Company, los socios tienen una formación dispar: Katrina estudió mobiliario y Brian, Bellas Artes y Literatura Inglesa. A pesar de llegar al diseño desde perspectivas muy diferentes, ambos coinciden en que industria y manufactura son una parte crítica a la hora de crear formas funcionales y esculturales.



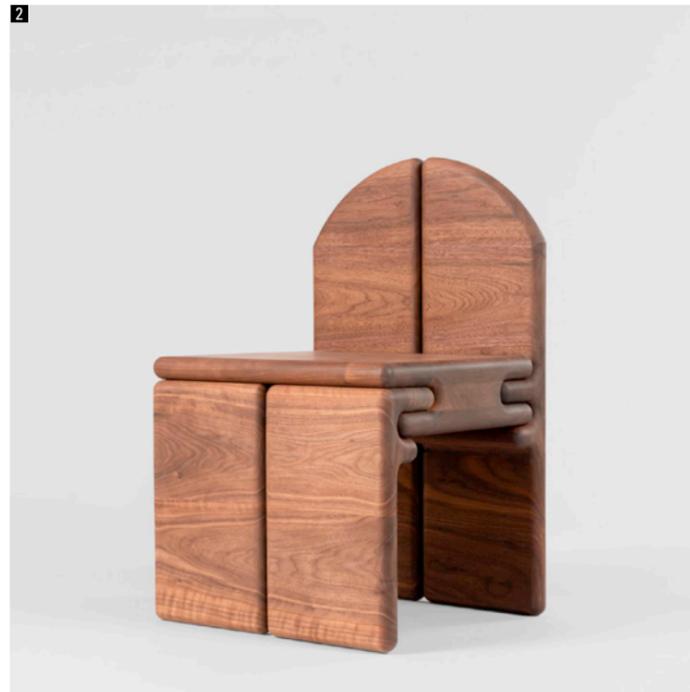
“ASPIRO A PARECERME A LA *COEXIST DAYBED*, TAN ELEGANTE Y SIN ESFUERZO. AUNQUE HE DE DECIR QUE ESTOY MÁS VINCULADA AL *CYL* DE GOMA, TEMPERAMENTAL Y REBELDE”. ARIELLE ASSOULINE-LICHTEN

1. *Coexist Daybed. Slash Objects*

2. *Coexist Coffee Table. Slash Objects*

3. *Coexist Standing Mirror + Rubber CYL. Slash Objects*





1. *Crescent Lounge*. Vonnegut / Kraft

2. *Mesa Chair*. Vonnegut / Kraft

3. *Bole Dining Table + Mesa Console + Mairea Mirror*. Vonnegut / Kraft



La primera vez que vi una imagen de *Mesa Chair* en la plataforma *The Future Perfect* —una silla de madera hecha por módulos redondeados que encajan a la perfección—, me dio una sensación que bien se podría definir como gratificación estética. Porque si algo caracteriza a este estudio, a pesar de los cambios de material y las distintas técnicas que emplea, es que, gracias a sus colaboraciones con productores, todo encaja. Lo vemos en *Crescent Lounge*, cuya paleta cromática y de elementos es infinita, capaz de mantener una composición realmente atemporal.

Katrina da su visión más programada, haciendo planos y bocetos, mientras que Kraft aporta la velocidad del prototipo, que siempre detalla en escala real. El uso de los encajes, los colores nunca estridentes, la manera en que un componente se apoya sobre otro en una diferencia visible, pero armónica... Todo ello transmite la calidez de un trabajo hecho sin prisa y para perdurar.

Si hablamos de nuevo diseño en Estados Unidos —la cuna del fordismo—, parece que la producción en cadena se ha visto reducida. Si bien los creadores utilizan la autoedición para hacer llegar sus muebles al mercado, esto dista mucho de ser una línea de montaje. La pequeña escala en la que operan les permite, sin embargo, frescura dentro de los estándares, haciendo converger concepto, materiales, estrategia artesanal y tecnología. Y todo ello sin perder de vista el público objetivo al que se dirigen. El resultado es una disciplina nómada, diversa, promiscua y no normativa. Más que como estudios, estos equipos funcionan como empresas: algo que muchas veces se nos olvida a este lado del Atlántico. |



D I S T R I T O H M



Herman Miller
Authorised Dealer Partner

www.distribtohm.com

info@distribtohm.com

MICROARQUITECTURAS

Cuando un edificio es la maqueta de sí mismo (o casi)

Cuando reduce sus escalas, la arquitectura toma nuevos rumbos y hace de la experimentación su motor creativo. Desde ROOM hemos seleccionado seis proyectos que se mueven entre la escultura, el diseño y el *land art*, y en los que el material y las formas funcionan como un delicado campo de pruebas.

Texto: Félix Zerdán | Fotos: Cedidas por los estudios



Domen Viewpoint Biotop. Foto: Tormod Amundsen



Peach Hut Atelier Xi. Foto: Zhang Chao

La vida de un edificio —en la mayoría de los casos— suele ser más larga que la de su arquitecto. Si pensamos que cada pilar que se dibuja está condenado a convertirse en un monumento arqueológico de la próxima civilización, el proceso de diseño puede ganar una solemnidad incómoda y perder la frescura de las buenas ideas.

Hemos identificado como microarquitecturas a ese tipo de proyectos que nacen con una actitud más desenfadada —muchos de ellos con carácter temporal— para trabajar sobre los conceptos de una manera más directa. Obras que no necesitan responder a las exigencias de un uso específico durante la eternidad. Edificios que son maquetas de sí mismos.

Este espíritu de sencillez hace que resulte necesario cierto grado de experimentación en el planteamiento. Encontramos propuestas que parten de la relación con el entorno, algunas que actúan como un volumen escultórico y otras que lo hacen desde la capacidad de expresión de un material. Se sitúan en enclaves difusos, muchas veces a caballo entre el diseño, la pieza de *land art* o la escultura, pero siempre reivindicando cualidades puramente arquitectónicas.

La relación con el paisaje

Cuando el paisaje comparte límite con la arquitectura, una barrera precisa separa lo doméstico de lo salvaje. Las microarquitecturas pueden evi-

denciar esa frontera haciéndola desaparecer y propiciando un lenguaje más enriquecedor entre ambos. Cambian la utilidad, las dimensiones o las texturas, y el reto se convierte en comprender el contexto y conseguir hablar su mismo idioma.

En el caso de Pflug Installation —Christoph Hesse Architects—, se trabaja sobre un paralelepípedo para encajar una topografía tan artificial como el acero corten sobre una colina a las afueras de una población rural, en la región alemana de Kassel.

Los volúmenes se sustraen de las aristas de la pieza para generar un recorrido que comunique la parte baja de la ladera con la más alta. Los cortes sobre el prisma abren un interior abstracto, un sobrante. Algo que podría ser fruto de un proceso de meteorización de la roca o de la erosión del suelo a pesar de ser metálico. La funcionalidad queda delatada solo cuando se descubre que los peldaños para el ascenso se encuentran hábilmente tallados entre las sombras del hueco.

El estudio Biotop, en cambio, parte de la tradición escandinava del uso de la madera para dar forma a sus diseños. Este equipo noruego desarrolla arquitecturas en lugares de contemplación rigurosa para llevar a cabo análisis casi científicos del medio. Investigar los movimientos migratorios de las aves o fotografiar la naturaleza bajo las auroras boreales requiere un punto de observación neutro que permita una visión amplia y no contamine la escena.

Peach Hut Atelier Xi. Foto: Zhang Chao



En esa línea se mueve Domen Viewpoint, un refugio para estudiar la migración de una especie de pato del ártico. Los arquitectos viajaron hasta uno de los emplazamientos más septentrionales de la costa noruega para plantear un prisma hueco partido en tres trozos. Un gesto con el que se consigue una panorámica completa y pequeños espacios donde protegerse del viento.

El armazón se resuelve entero en madera. Por fuera tratada contra el frío y contra el viento y acabada en blanco polar, por dentro con una solución cálida en el color del suelo. Un mismo elemento adaptado a la climatología y a los tonos de la tierra con la sobriedad propia del diseño nórdico.

Esculturas habitadas

La atención de estas estructuras no siempre tiene que recaer en su relación con el entorno. Algunas piezas pueden buscar satisfacerse a sí mismas, por encima de lo que pueda ofrecerles el contexto. El objeto se convierte en icono para provocar una reacción más allá de la función que cumpla después, como un recipiente que pueda albergar líquidos de varios sabores.

En un área culturalmente deprimida, Atelier Xi ha buscado estimular la creatividad de los habitantes a través de la arquitectura. Peach Hut es la experiencia piloto de un proyecto que originalmente contemplaba la edificación de un centro cultural de 300 m². Los arquitectos pensaron que podían generar un impacto mayor si fragmentaban la superficie construida en partes más pequeñas y las repartían por el territorio. Pequeños hitos insertos en la inmensidad de los cultivos chinos.

El reclamo se realiza a través de la imagen. Un volumen moldeado en hormigón armado de color rosa —como el de los melocotones de los campos de alrededor— en el que se introduce un bar. La figura tensiona el paisaje cuando parece a punto de volcar. Dentro, la fantasía se completa con el recorrido que la luz sigue sobre las zonas curvas. Un lugar esculpido *in situ* para contrastar con el modelo estandarizado de producción agrícola.



Pflug. Christoph Hesse Architects. Foto: Laurian Ghinitoiu



Chapel of Tears. Atelier Poem. Foto: David Foessel



Biblio-pavilion. Jiri Pihoda

El checo Jiri Pihoda ha centrado parte de su trayectoria en la experimentación sobre estancias habitables. El enfoque se realiza de forma teórica sobre el uso del espacio y sus posibilidades, sin tener que detenerse a solucionar ciertas complejidades técnicas. En su portfolio encontramos ejemplos que solventan unidades para el autoaislamiento, cápsulas para vivir por la noche sin necesidad de energía eléctrica o incluso el prototipo de una vivienda en Marte. Desde su estudio en Praga, el artista imagina estas situaciones y diseña objetos por los que se puede caminar y en los que experimentar en primera persona nuevos modos de vida surgidos de la contemporaneidad.

Biblio-pavilion nace de la necesidad de buscar un rincón ajeno a la actividad laboral que, durante los meses de confinamiento, ha invadido nuestros hogares. Pihoda ha creado con habilidad un recoveco dentro de una librería cilíndrica de planchas de contrachapado blanco. Una escalera en espiral, forrada con un textil translúcido, crea una barrera visual que protege la intimidad del vano que queda dentro. El hueco se percibe orgánico, como la intersección entre el ascenso de la escalera y el contorno del mueble. Un sitio rodeado de libros para leer o meditar. Un aislamiento dentro del propio aislamiento.

El límite de la materialidad

Un enfoque honesto sobre cualquier material hace que aumente su expresividad y puedan abrirse nuevas soluciones creativas. La gran ventaja de no tener que resolver estructuras complicadas hace que los plantea-

Chapel of Tears. Atelier Poem. Foto: David Foessel



Biblio-pavilion. Jiri Pihoda

JIRI PRIHODA DISEÑA OBJETOS POR LOS QUE SE PUEDE CAMINAR Y EN LOS QUE EXPERIMENTAR EN PRIMERA PERSONA NUEVOS MODOS DE VIDA SURGIDOS DE LA CONTEMPORANEIDAD.



The Walk. Bangkok Project Studio. Foto: Spaceshift Studio

mientos no se traicionen y se puedan llevar hasta el final de la ejecución. Cuando el punto de partida se establece en el material, todo se piensa desde el detalle.

The Chapel of Tears fue la propuesta ganadora de la pasada edición de Le Festival des Cabanes en Faverges (Francia). El concurso analiza el concepto de cabaña como un punto de vista sobre la campiña, y el estudio Atelier Poem respondió con un pequeño rincón de reflexión realizado únicamente en madera.

La espiritualidad se refleja en las texturas, en el contraste de tonos o de olores entre los tablones de madera quemada y los listones sin tratar. El detalle construye un cerramiento que nunca abraza al visitante por completo y que ofrece una panorámica de la naturaleza a través de las aperturas del cielo y de los lados cortos del prisma. La escena —que también puede contemplarse antes de entrar en la capilla— parece distinta cuando se mira a través de la madera.

The Walk es un ejercicio para conectar a la población con la importancia que, en la cultura de algunas regiones de Tailandia, tienen acontecimientos triviales del día a día como el crecimiento de la hierba. Bangkok Project Studio ha diseñado un recorrido de pasarelas que vuelan sobre el terreno a partir de la superposición de barras de acero corrugado.

Los arquitectos proponen este tipo de pieza para levantar los caminos flotantes. Con esta idea pretenden reivindicar un punto de reunión y de interacción social que reduzca al máximo su impacto sobre el desarrollo del ecosistema. Las pasarelas de un metro de ancho se sustentan con ligereza sobre unos pilares del mismo material. La estructura queda protegida de la intemperie con una capa de pintura roja que realza la textura metálica sobre el verde del suelo.

La habilidad con la que se trata el acero corrugado convierte The Walk en el hito necesario para captar la atención y transmitir el mensaje. Igual que ocurre en los proyectos anteriores —y por encima de cualquiera de sus planteamientos—, la sencillez del uso vuelve a jugar a favor de las cualidades de estos caminos en altura. E igual que ocurre con los ejemplos que le preceden, The Walk demuestra que las microarquitecturas hibridan por naturaleza. El hilo conductor que las conecta es su capacidad para moverse en ese límite difuso entre espacios con utilidades infinitas y objetos inútilmente bellos. |

The Walk. Bangkok Project Studio. Foto: Spaceshift Studio



fotografía Paloma Pacheco

Servicios 360° en interiorismo y contract
 C/ Olivar 8, 28012 Madrid hola@welcomedesign.es
www.welcomedesign.es



LA CIUDAD ES UNA GRAN SALA DE ESTAR

Es imposible caminar por Copenhague sin encontrarnos con un edificio o espacio público diseñado por COBE. Dirigido por Dan Stubbergaard, los proyectos de este joven estudio danés están transformando y revitalizando los entornos donde se ubican para hacer que el presente modele un futuro arquitectónico y urbanístico más amigable.

Texto: Alicia Guerrero Yeste | Fotos: Rasmus-Hjortshoj. Ceditas por COBE Architects | www.cobe.dk

COBE

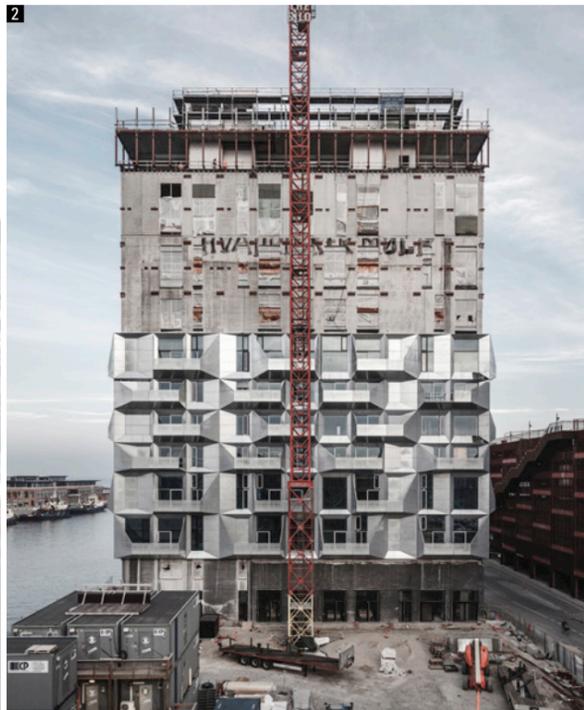


Frederiksvej Kindergarten, Frederiksberg, 2015

1. *Frederiksvvej Kindergarten*. Frederiksberg. 2015

2. *The Silo*. Copenhagen. 2017

3. *The Silo*. Copenhagen. 2017



Al primer golpe de vista, COBE, el estudio fundado por Dan Stubbergaard en 2006, corrobora la enorme influencia que ha logrado ejercer el también danés Bjarke Ingels. Con el ímpetu arrollador que le otorgaba una apabullante y desmesurada confianza en sí mismo, y enarbolando el lema *Yes is More*, Ingels se ha convertido en algo más de una década en la nueva encarnación del arquitecto-estrella: un carismático vendedor a escala global.

No obstante, si bien en la estructura orgánica de COBE, e incluso en su lenguaje, hay aspectos que reflejan muy claramente esa influencia —de hecho, Stubbergaard trabajó durante cuatro años con Ingels—, adentrarse en su filosofía y trayectoria pone de manifiesto unas diferencias particularmente trascendentes. Podría decirse que si Ingels, pese a su fachada de rabiosa actualidad, es una puesta al día de ese tipo de arquitecto poderoso y cuasi-autoritario legado por la modernidad y que consolidó la era de la arquitectura icónica; COBE supone la formulación de un modelo distinto. Un modelo que posiblemente exhibe el mismo grado de confianza que Ingels en su visión y el mismo empuje pragmático que incita a la construcción como absoluta prioridad, pero que, sin embargo, no trabaja para el futuro, sino para este presente en proceso de cambio. Mientras Ingels parece poseer las recetas infa-

libles para poner el futuro en el ahora, COBE sabe que se encuentra en un mundo en transición, que camina hacia un porvenir del que se siente responsable.

Infancia y permanencia

Dan Stubbergaard fundó COBE como un estudio donde el trabajo debía ser fruto de un esfuerzo colectivo. Él mismo sitúa el principio de su vocación en las actividades creativas de la infancia: de niño pasó horas dibujando, montando cosas con sus piezas de Lego y haciendo con su padre maquetas de paisajes atravesados por vías ferroviarias en el sótano de su casa. El aprendizaje de la curiosidad en aquellos años ha constituido un factor clave en la definición de su espíritu profesional. También lo ha sido haber crecido en Amager, una isla al sudoeste de Copenhague popularmente llamada “Isla de la Mierda” —por ser un lugar donde se vertían residuos fecales— y caracterizada por una marcada heterogeneidad social y, consecuentemente, arquitectónica. “Esa experiencia de diversidad es algo que agradezco muchísimo y que hoy trato de que se manifieste en el día a día de nuestra actividad”, afirma, señalando también la decisiva importancia que tuvo en esos años disfrutar del excelente diseño del colegio al que asistió junto a todos esos niños de muy diferentes estratos sociales.



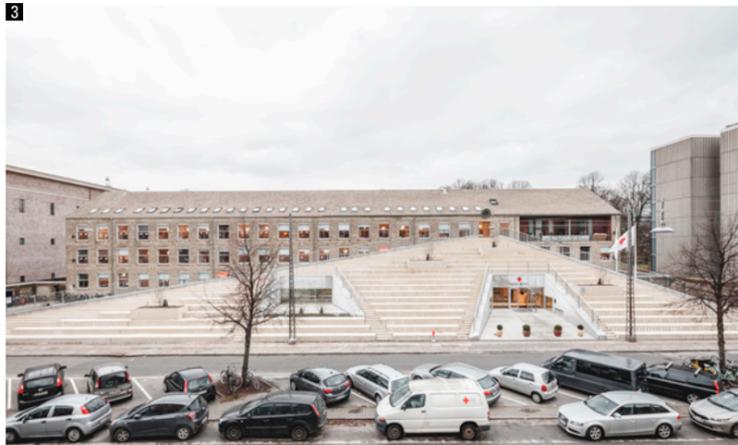
- 1. *Tingbjerg Library*. Copenhagen. 2018
- 2. *Tingbjerg Library*. Copenhagen. 2018
- 3. *Red Cross Volunteer House*. Copenhagen. 2017
- 4. *Tingbjerg Library*. Copenhagen. 2018

“EN TIEMPOS DE ESCASEZ DE RECURSOS,
ES IMPORTANTE SER AUDAZ Y FORMULAR
LA PREGUNTA: ¿ES REALMENTE
NECESARIO UN EDIFICIO NUEVO?”.

DAN STUBBERGAARD

Esas vivencias de la niñez han marcado una de sus convicciones esenciales: la de que debemos erigir edificios y entornos que nos sobrevivan, que trasciendan nuestra generación y que puedan ser aprovechados por nuestros descendientes. Algo que le ha enseñado la Grundtvigs Kirke: la iglesia diseñada por Peder Vilhelm Jensen-Klint en 1913 y que Stubbergaard ha visitado regularmente desde que tenía tres años, encontrando siempre una nueva revelación en su espacio.

Dentro de ese relato biográfico marcado por una emoción activa, parece lógico que a Stubbergaard le resultara incómoda —o ajena— la altisonancia que encontró en la escuela de arquitectura de la Real Academia de Bellas Artes de Copenhague. “Demasiado abstracta, demasiado elevada y no me permitía comprender el sentido de lo que estábamos haciendo”. No fue hasta el momento en que, aún siendo estudiante, viajó a Róterdam y trabajó como becario en el estudio de MVRDV, cuando comenzó a comprender el verdadero impacto que ejerce esta disciplina. “Lo que aprendí allí tenía que ver con enfrentarse a cuestiones pragmáticas, con entender que la arquitectura tiene la capacidad de introducir cambios, de transformar las cosas. Por supuesto, valoro esa perspectiva más ligada a lo artístico que se ofrece en Copenhague, pero ese periodo en Holanda me enseñó que esta profesión es algo que va más allá de dibujar minuciosa e intelectualmente”.



1. *Karen Blixens Plads*. Copenhague. 2019

2. *Karen Blixens Plads*. Copenhague. 2019

3. *Køge Nord Station*. Køge. 2019

4. *Køge Nord Station*. Køge. 2019

5. *Køge Nord Station*. Køge. 2019

Moldeando Copenhague

Quizá como una evidencia de ese tránsito hacia otro modelo de arquitecto —derivado de la crisis de 2008—, y pese a la presencia internacional de su obra, la actividad de COBE tiene un foco fundamentalmente local. “Estamos moldeados por Copenhague y moldeamos Copenhague”, manifiestan desde su página web. Y es una realidad literal, ya que desde su nacimiento el equipo ha contribuido intensamente a modificar el paisaje de la capital: “Pasa una hora recorriendo la ciudad. Será difícil que no te topes con algún proyecto de COBE”.

Su propio estudio se encuentra radicado desde 2018 en el distrito de Nordhavn, de cuyo *masterplan* se hicieron cargo tras ganar el concurso convocado hace más de una década. El objetivo era renovar los 3,6 millones de m² de la zona portuaria y convertirla en una nueva área urbana destinada a viviendas y zonas de trabajo para 40 000 personas. Con la idea de cimentar el presente y conducirlo hacia el futuro sin dejar de generar vínculos con el pasado, COBE ha definido aquí un concepto urbano basado

en dividir el puerto en canales y cuencas mediante la creación de isletas de varios tamaños. Una disposición que respeta y reinterpreta el pasado de Nordhavn y su fácilmente reconocible estructura racional, además de posibilitar el ulterior desarrollo de cada una de las isletas en el futuro.

En Nordhavn se encuentra The Silo, un proyecto finalizado en 2017 que puede destacarse como el paradigma de la construcción sostenible que este equipo plantea. “Durante mucho tiempo y hasta hace muy poco, la noción prevalente en nuestro trabajo era que disponíamos de infinitos recursos para construir. Esto debe cambiar. Creo que este es uno de los cambios culturales más relevantes que debemos afrontar hoy. En tiempos de escasez de recursos, es importante ser audaz y formular la pregunta: “¿Es realmente necesario un edificio nuevo?” COBE reivindica la transformación como recurso y formula, en el caso de The Silo, el diseño de un nuevo abrigo “cubretodo”: la estrategia no solo permite el ahorro energético y de materiales, sino también preservar la identidad del edificio, no desvincularlo de su pasado industrial y, a la vez, enfatizar la belleza del crudo monolito de hormigón original.



- 1. *Forfatterhuset Kindergarten*. Copenhague. 2014
- 2. *Kids' City Christianshavn*. Copenhague. 2017
- 3. *Kids' City Christianshavn*. Copenhague. 2017
- 4. *Forfatterhuset Kindergarten*. Copenhague. 2014

“LO QUE APRENDÍ DURANTE MIS PRÁCTICAS EN EL ESTUDIO MVRDV TENÍA QUE VER CON ENFRENTARSE A CUESTIONES PRAGMÁTICAS, CON ENTENDER QUE LA ARQUITECTURA TIENE LA CAPACIDAD DE INTRODUCIR CAMBIOS, DE TRANSFORMAR LAS COSAS”.

DAN STUBBERGAARD

La ciudad como una gran sala de estar

Uno de los intereses fundamentales de COBE es el de alentar a la gente a experimentar la ciudad como si se tratara de una gran sala de estar, como un lugar donde las fronteras entre lo privado y lo público se vuelven fluidas. Y en Nordhavn esto se manifiesta en decisiones como conjugar los mejores aspectos de la ciudad compacta y de la abierta —bloques y viviendas familiares de pequeña escala, tiendas, oficinas, áreas para el deporte y la cultura...— con el mayor número de zonas verdes posible. Es decir, y regresando a esa experiencia de infancia de Stubbergaard, comprender y estimular la diversidad como un valor social enriquecedor, porque desde el estudio creen que la buena arquitectura y la correcta planificación generan un impacto vivificador para la urbe.

Así lo demuestran en Karen Blixen Plads, situado en la Universidad de Copenhague. Pese a ser uno de los ámbitos

públicos más grandes de la capital, estaba casi en desuso. Sin embargo, desde que el proyecto se inauguró en 2019, se ha llenado de actividad. Su nueva disposición como una superficie con partes llanas y promontorios, adecuada para el tránsito de peatones y bicicletas —y aparcamiento para estas—, ha modificado radicalmente la accesibilidad y la movilidad, convirtiendo un antiguo espacio gris en un dinámico punto de encuentro para estudiantes.

Otra de sus obras, como las guarderías *Forfatterhuset* (2014) y *Frederiksvej* (2015), la estación *Nørreport* (2015), el Centro de Voluntarios de la Cruz Roja Danesa (2017) o la Biblioteca *Tingbjerg* (2018) reflejan esa arquitectura “arraigada a la realidad”: esa arquitectura tan COBE que busca transformar y mejorar los espacios. “Aún somos un estudio joven, pero estamos empezando a aprender de nuestros éxitos y nuestros fracasos, y ese es un lugar muy excitante donde estar situado”.



ROOM

DISEÑO+ARQUITECTURA+CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

Banco LAND. Paolo Ulian & Moreno Ratti
Foto: ©Enrico Amici

Collections 2021. Dedon

ROOM IT

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/revista



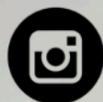
Síguenos en las redes:



room.digital



room_diseño



roomdesignmag



Roomdesignmag



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 precitados 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).



ÁREA EXTERIORES



ÁREA EXTERIORES

Textos: Mónica Fernández de Béjar

Hablar de *exteriores* es hablar de diseño, de paisajismo, de arquitectura, de ecourbanismo, de sostenibilidad... y de disfrute. Nuestra necesidad de respirar —literalmente— dentro de la ciudad está dando lugar a proyectos rompedores que conceden enorme importancia a los espacios abiertos en el sector residencial. Destacan propuestas vanguardistas como las de la pequeña ciudad-estado de Singapur con *The Interlace* (residencial) o *The Gardens by the Bay* (público) o el recientemente abierto *Green Pea* de Turín: una *retail* 88% pasivo, desarrollado con materiales reciclados. Y si cada vez construimos más áreas exteriores, mayor es la relevancia del mobiliario con el que podremos crear nuestros paraísos particulares.

Crece la investigación en materiales reciclables y resistentes, el reaprovechamiento de piezas y la incorporación de altos porcentajes de plásticos —u otros residuos— en textiles y estructuras. El objetivo: darles una nueva vida dentro de la filosofía del *upcycling*, la economía circular y el objeto infinitamente reutilizable. La durabilidad se cotiza al alza y está en la base de los procesos de fabricación y de decisión de compra. El diseño se ha posicionado sin vuelta atrás como un valor intrínseco al objeto, al pensamiento y al proceso.

El mueble de exterior tiene raíces inequívocas en la vida nómada, el trasiego militar y la exploración geográfica. En ese pasado remoto se buscó la comodidad y funcionalidad

1. *Nodi Sofá*. Yabu Pushelberg. Tribù

La discreción de lo natural. La madera y la cuerda son el punto de partida de este sofá de presencia contundente, pero sosegada. Su línea sencilla marca la personalidad del espacio donde se ubica sin invadirlo. Como una buena banda sonora en una película: enriquece el momento, pero sin imponerse.

2. *Borea*. Piero Lissoni. B&B Italia

Piero Lissoni es un maestro del mobiliario útil. Para B&B ha recurrido al aluminio en esta colección que mira al lenguaje moderno del siglo XX, pero con unos ojos (y unas manos) totalmente actuales. Apilable y resistente al sol y la lluvia, *Borea* fusiona estilo, presencia y funcionalidad.

3. *561 Trampoline Sofa*. Patricia Urquiola. Cassina

Cassina sale por primera vez al exterior y lo hace de la mano de tres nombres: Philippe Starck, Rodolfo Dordoni y su creadora estrella: Patricia Urquiola. Detrás de este sofá lúdico y redondeado —de Patricia Urquiola— hay toda una investigación en nuevos materiales a la búsqueda de un respeto medioambiental. Hoy más que nunca ser sostenible es sinónimo de hacer buen diseño.



Garden Layers. Patricia Urquiola. GAN Rugs

Patricia Urquiola es cada vez más ubicua. La colección *Garden Layers* para la firma española GAN evidencia las capacidades creativas de esta mujer asturiana y milanesa: alfombras, colchonetas, mesitas, *daybeds*, rulos y cojines. La inspiración de esta colección tiene su origen en las alfombras indias y en los cojines enrollados, pensados para sentarse en el suelo. Las alfombras están hechas a mano con hilos de polipropileno y espumas resistentes a la intemperie. Estos materiales altamente tecnológicos permiten un rápido secado, a la vez que mantienen la comodidad típica de los interiores.



Mbrace. Sebastian Herkner. DEDON

El equilibrio entre artesanía e industria con el que trabaja Sebastian Herkner le permiten jugar con los materiales de una forma totalmente contemporánea. Su galardonada serie *Mbrace* combina teca, fibra tejida y una base de aluminio fundido. La base de aluminio, disponible para sillones de orejas, sillones y reposapiés, amplía el lenguaje visual de esta propuesta y multiplica sus posibilidades.

Mbrace tiene ese aire desenfadado propio del mobiliario de piscina sin dejar de lado el carácter acogedor al que alude su nombre. El respaldo ancho de esta silla abraza con una semiótica formal cargada de calidez, seguridad y protección.





máximas, además del plegado fácil para cuando toca retirarse y arrear con relativa agilidad. Nuestros pabellones, pérgolas, parasoles, tumbonas o camas de día eran dominio de romanos, griegos, chinos, africanos, mongoles y tantísimos otros pueblos. Muchos de esos modelos anónimos perduraron por inmejorables hasta hoy en día. Esa idea de ligereza, portabilidad y articulación constituyó un género en sí mismo. Actualmente, ese exterior propio es un anhelo y una necesidad y, curiosamente, se confunde con los interiores en la forma, la disposición y los rendimientos. Como si pudiéramos sacar la casa hacia afuera para una vida al aire libre sin renunciaciones.

¿El 2021? Quien tiene un balcón ya tiene un tesoro. Este año predominan estéticas muy naturales, materiales como las maderas, la cuerda, los textiles innovadores, la piedra y los cerámicos. No nos engañemos: las cuerdas y su trenzado son resultado de un preciso I+D+i, las maderas se reaprovechan y los textiles son avanzadísimos en su resistencia a los estragos de la intemperie. Innovación también en los pabellones independientes y en las soluciones *dentro-fuera*, como las puertas plegables de techo a suelo en cristal que permiten abrir la casa. La industria, en general, ha incorporado la sostenibilidad como un mantra, no solo para el ámbito doméstico, sino también para proyectos *contract* y espacios públicos. |

1. Vineyard. Ramón Esteve. Vondom

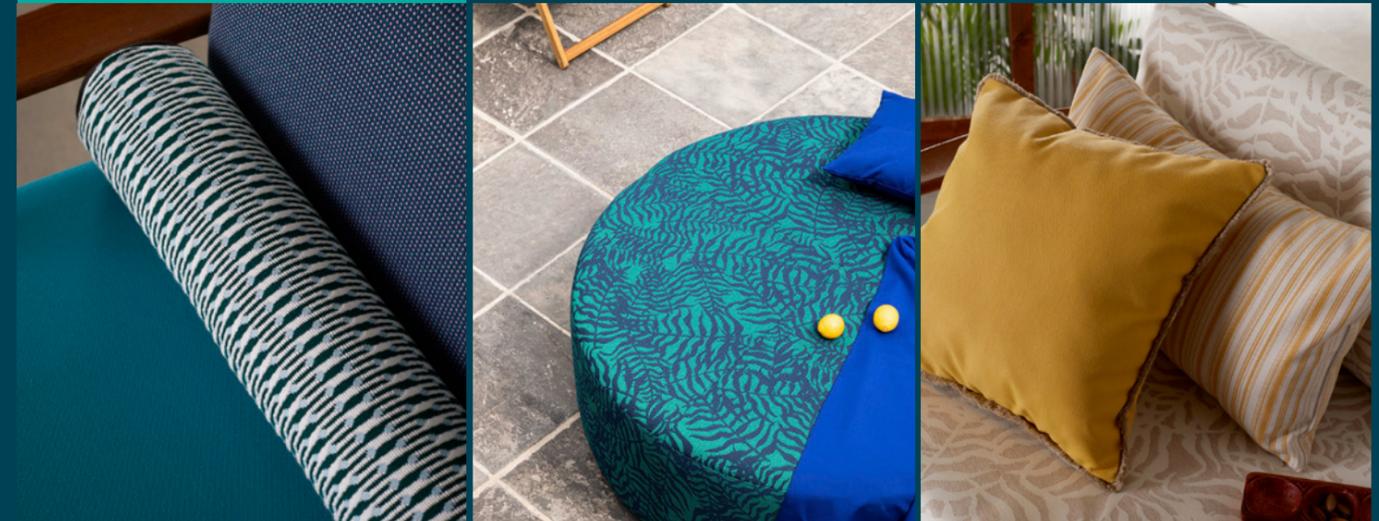
Concebida por Ramón Esteve para Vondom, *Vineyard* es básicamente un refugio. Detrás de su trazo formal está la arquitectura arquetípica del tejado a dos aguas. La pieza se ha hecho con una estructura de aluminio y un colchón doble reclinable que incrementa su comodidad y versatilidad. Más que una *daybed* es un *triclínium* traído al siglo XXI. Los patricios romanos darían lo que fuera por disfrutar de esta cabaña conceptual.

2. Ecoline. Solarlux

Dentro y fuera. *In and Out*. Ese concepto que nos hace la vida mucho más agradable. Este sistema de puertas plegables permite que el exterior invada el interior de cualquier salón. *Ecoline* destaca por tener una profundidad de construcción de 67 mm, un ancho máximo de panel de 1 m y una altura de 3 m. Pero su gran secreto se encuentra en el *bionicTURTLE*®: un perfil de rotura multifuncional que combina una gran gama de detalles técnicos. Su forma ayuda a mantener los perfiles extremadamente delgados, incluso cuando se utilizan paneles grandes y pesados. También aloja el mecanismo de bloqueo y garantiza un perfecto aislamiento.

3. Luxury Stone. Doca

Cocinar fuera tiene algo de primitivismo, de volver al origen, de regreso a lo esencial. Una sensación muy buscada en el último año. La empresa española Doca ha diseñado esta cocina de exterior cuya línea se funde con el entorno. Dividida por dos islas y una amplia zona de columnas, *Luxury Stone* cuenta con un casco compacto multicapa resistente a la humedad. Además, posee un sistema de puertas correderas que garantizan la máxima durabilidad del área de cocción, fregadero y plancha.



Bahia Collection

ODYSSEY Y BAHIA DE SUNBRELLA

Textiles y medioambiente

En el campo del mobiliario de exterior, los materiales son un elemento fundamental. La durabilidad frente a la intemperie es la mayor preocupación de una marca a la hora de llevar a cabo sus productos. Y de eso es especialmente consciente Sunbrella. La calidad de sus telas, las posibilidades de sus aplicaciones y la experimentación en tejidos y pigmentos la han convertido en una firma clave dentro del mercado internacional. Sin olvidar su brillante

estrategia de comunicación: usar su catálogo en el campo del arte y la instalación artística en clave textil.

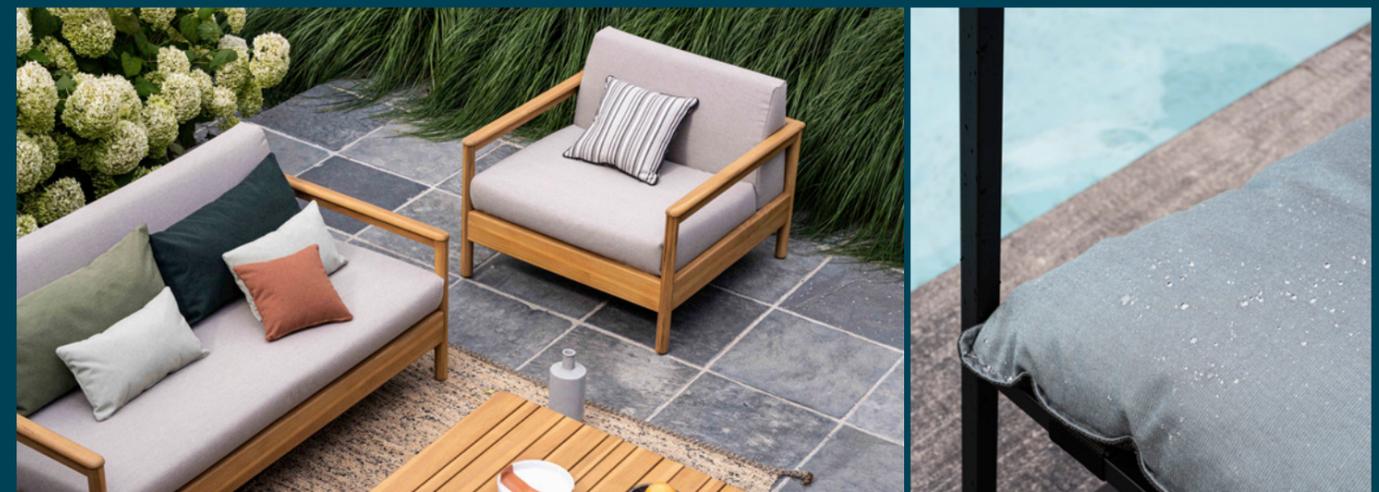
Bajo el principio creativo con el que trabaja — *funcionalidad y belleza*—, Sunbrella ha concebido más de doscientas referencias recogidas en dos grandes series: *Odyssey* y *Bahia*. La primera propone un lenguaje visual contenido y esencial con unas composiciones cromáticas que buscan, sobre todo, una elegancia *out of the time*.

Bahia, sin embargo, es más arriesgada. Es una invitación a la evasión y al exotismo. Algo que vemos tanto en sus colores llenos de intensidad como en sus patrones geométricos: unos trazos

que miran a Brasil, Japón, África o la costa mediterránea. Una clara reivindicación étnica diseñada bajo una óptica contemporánea.

Pero si hablamos de diseño, hay que hablar de impacto medioambiental. Porque ese es el gran tema de nuestro tiempo, al que Sunbrella como empresa no es ajena. Su responsabilidad en este ámbito la contempla en todo el proceso de sus creaciones. La investigación forma parte de su cadena productiva. La pigmentación de sus productos, por ejemplo, garantiza la resistencia de los tejidos. Una durabilidad que minimiza enormemente la acumulación de residuos. Además, sus acrílicos teñidos permiten un menor consumo de agua.

Odyssey Collection





ROOM
DISEÑO+ARQUITECTURA+CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

En el metro, en el bus, en casa, en el trabajo, en la calle, en soledad, en compañía, en el móvil, en el ordenador, en la televisión, en la tableta...



roomdiseno.com

Diseño en cualquier lugar, diseño en cualquier momento

Sholim

Rafa Monge

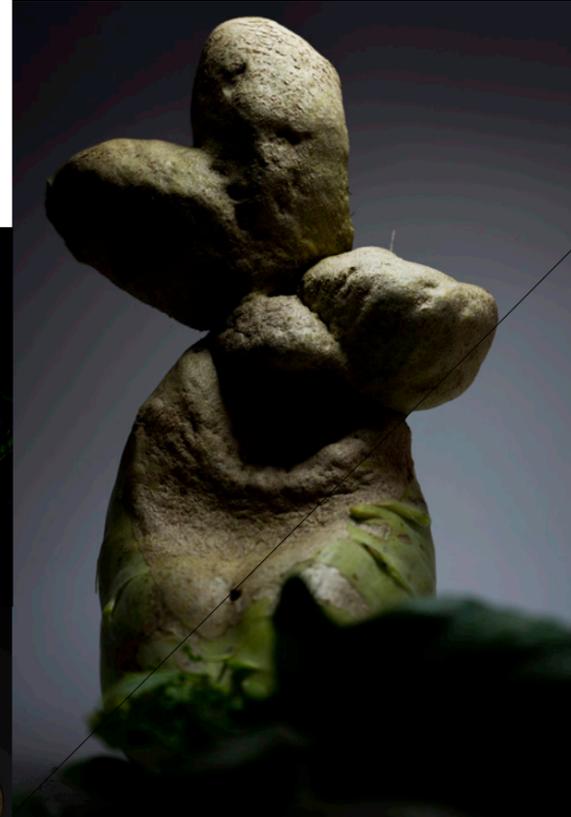
Joanie Lemercier

**ROOM
CUADERNO**

DE

LA 91929394A

LA 95969798



Rafa Monge

Relatos salvajes o la belleza de lo imperfecto

Texto: Gloria Escribano | Fotos: Agustín Gómez y Rafa Monge | www.rafamongedesign.es

El *Cultivo Desterrado* y la *Verdura Discapacitada* son los dos proyectos con los que Rafa Monge quiere provocar para sensibilizar. Con el primero, retoma y perfecciona la labranza según las técnicas tradicionales. Y con el segundo, revaloriza las hortalizas de aspecto retorcido o deforme transformándolas en relatos efímeros y evocaciones brutalistas. “Lo que le hacemos a la verdura se lo hacemos a los humanos. Actuamos con prejuicios para decir qué es normal y qué no, qué es bello y qué no”. Rafa Monge es categórico: no puede haber vegetales marginados. Quien se define como “un diseñador agrícola” tiene la suerte de haber encontrado una profesión que le permite desarrollar sus ideas, investigar y agitar conciencias para que consumamos con responsabilidad.

Lo suyo es una vuelta a la tierra tras casi 25 años de vivir, estudiar y trabajar en Madrid y en Reino Unido. A los 42 años, y después de haberse formado como diseñador de producto, decidió dar un giro y reemprender el sistema clásico de cultivo del navazo, un tipo de huerta muy singular—localizada en el arenal salobre de las marismas de Sanlúcar de Barrameda—aplicando una innovación a través las emociones. Tenía que luchar contra el agua salada de la zona, pero convirtió el problema en parte de la solución y en un valor añadido. Con esa incursión experimental en el diseño natural buscaba la excelencia. “No trabajo con materiales inertes; lo hago con lo que me da la naturaleza, con algo vivo que termino de pulir y a lo que otorgo una función. Y el resultado es un buen diseño”, nos explica.



Además de esa propuesta del navazo, Monge ha iniciado la cruzada en defensa de la llamada “verdura fea”, la que se descarta, la que no responde a los cánones estéticos de la cocina, pero que tiene su aporte nutricional intacto. Y lo hace con un relato que atrapa nuestra atención; un acercamiento a formas, texturas y dibujos que apelan a juegos oníricos y a objetos metafóricos con un lenguaje propio. “Quiero sacar a la luz todas esas piezas que son alimento y que, a la vez, tienen un mensaje oculto como piezas de arte natural, como paisajes mínimos”.

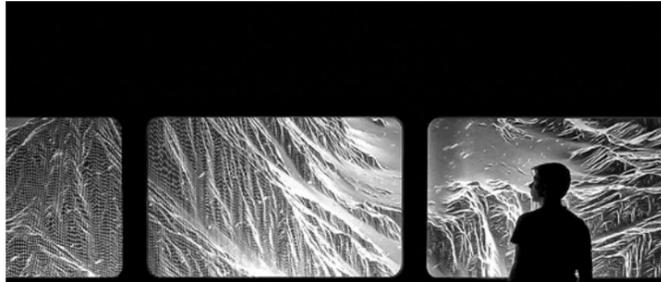
Es así como *Cultivo Desterrado* y el restaurante Ciclo, de Cádiz, se han unido en una labor colaborativa en la que todos ganan: productor-tierra-restaurante. Con el nombre de *Arte-Sostenibilidad-Gastronomía*, Monge, el chef Luiti Callealta y el fotógrafo Agustín Gómez se han

lanzado a la causa de demostrar la belleza interior del producto, a una revolución verde en la que no hay lugar para la discriminación ni el desecho. No estigmatizar la diversidad está en el discurso de esta cocina disruptiva que propone Monge, provocando al consumidor para que reaccione y acepte la hermosura de la deformación. Algunas de las creaciones fotográficas de Rafa Monge y Agustín Gómez son claros guiños a Karl Blossfeldt y Chema Madoz. Bajo la mirada de la lente, la materia orgánica se transmuta en extrañas esculturas que invitan a crear una elegante poética de la subversión. Luiti Callealta, por su parte, ha incorporado a su carta estas anomalías vegetales, sabiendo sacar de ellas lo mejor de ese rostro desfigurado.

Y ese es el gran acierto de la propuesta: hacer del desaprovechamiento una obra de arte, un diseño social y emocional como una

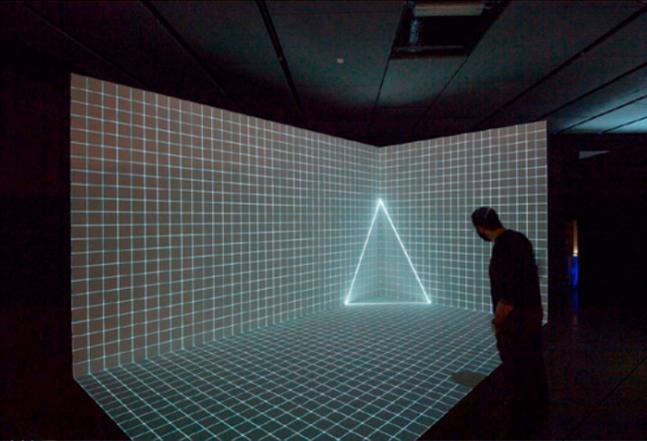
manera de descubrir otro periplo vital de la naturaleza. Pero más significativo es todavía llevarlo nuevamente a los fogones, desafiando las mismas normativas europeas que dictan, injustificadamente, cánones legislativos de tamaño y aspecto como Uli Westphal plantea en *The Mutato-Project* (ROOM Diseño n.º 20).

Rafa Monge no planea ni un libro ni una exposición, sino generar solo un registro reflexivo: convertir lo feo en belleza para la fotografía y en alimento para la restauración. “Es una labor de rescate”, nos dice. “Con juegos de luces y contrastes surgen imágenes invisibles para muchos. Y esto es muy importante para mí, porque estoy invitando a hacer el esfuerzo de ver un poco más allá. Esta demostración queda inacabada si me quedo solo en arte o solo en las acciones del chef Luiti. Hay que aportar una solución”. |

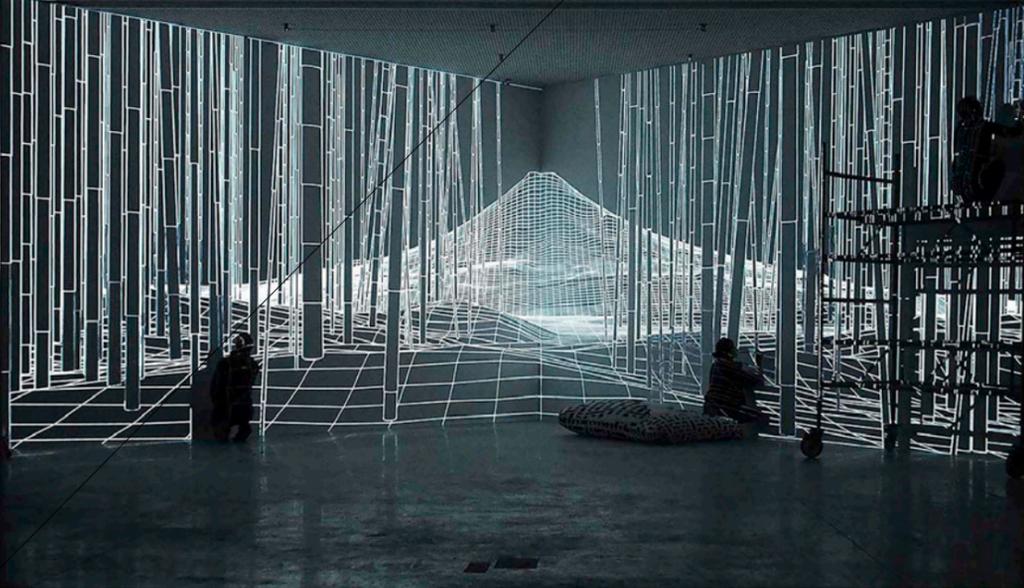
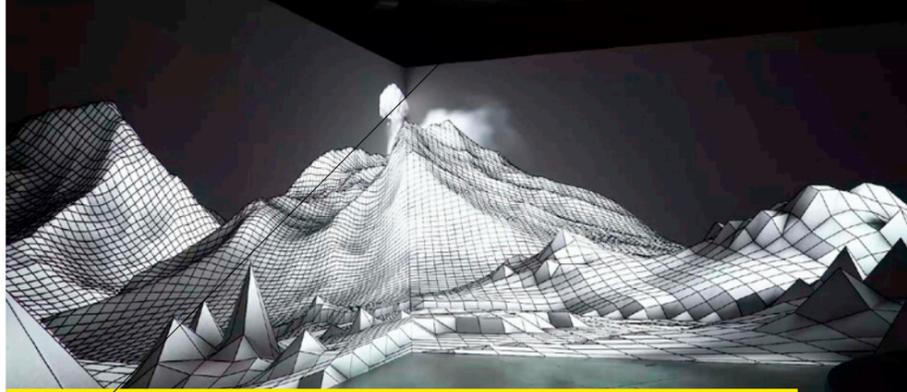


digital

cuaderno



9495



Joanie Lemerancier

Un lenguaje de geometría y luz

Texto: Claudio Molinari Dassatti | joanielemercier.com

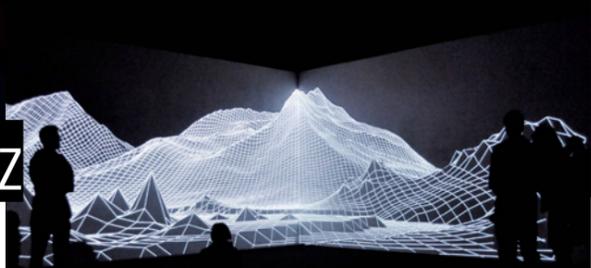
El artista francés Joanie Lemerancier enfoca su talento en la proyección lumínica. Sus instalaciones y murales juegan con el minimalismo, las texturas geométricas y el efecto de la luz sobre la percepción. Con su particular lenguaje visual, Lemerancier nos conduce hacia un nuevo mundo a medio camino entre el espacio humano y la topografía de diseño.

El universo del *media art* se parece mucho a un motor de búsqueda. Los parámetros de uno y otro rigen sobre el mensaje y la comunicación del mismo modo: con puño de litio. Paradójicamente, estas limitaciones permiten la circulación de contenidos extremadamente distintos, y la creatividad está en sortear dichas estrecheces. Joanie Lemerancier lo ha logrado

generando un alfabeto geométrico que en ocasiones alcanza lo excelso.

Es en *Flux* donde se nota su mayor deseo de conseguir un idioma propio. En esta obra, los signos titilan, mutan y se transforman como si ansiaran encontrar su significante justo. Es en el lenguaje donde la diferencia entre visiones artísticas dispares se produce. Y, para marcar la diferencia, Lemerancier se ha volcado hacia un sistema simbólico que, asentado en patrones matemáticos, indaga persistentemente en la representación de lo mundano.

En piezas como *La Montagne* o *Nimbos*, el artista propone un naturalismo propio e inorgánico, forzando al máximo lo euclidiano, pero sin rehuir



la reflexión de lo que constituye una experiencia humana alienada. Es difícil hablar de brillantez cuando la materia prima es precisamente la luz, pero la expansión comunicativa que el francés logra dentro del corsé estético de su medio —texturas ultraprogramadas, alto contraste de frecuencias acústicas— merece ser destacada.

Atoms describe, a través de simples vectores en constante sinapsis, cómo se construye la aparente solidez de nuestra sociedad. Y lo hace con un ingenio frío, claro, y una gran fortaleza conceptual digna de la física. *Tour de Conveyeurs* utiliza la proyección, pero no como manera de superponer imágenes, sino como instrumento de transparentación, como una suerte de resonancia magnética de la estructura arquitectónica de base. Y *Principles of Geometry*, colaboración con la banda del mismo nombre, es un ejemplo del

poder revelado de la musicalidad contra la mera secuencia de efectos auditivos.

Tras haber cofundado el sello visual AntiVJ y tener residencias artísticas en Estados Unidos y Gran Bretaña, hoy Lemerancier trabaja en su estudio de Bruselas. Desde allí, en tándem con la comisaria y productora Juliette Bibasse, se lanza hacia el mundo. El Espacio Fundación Telefónica de Madrid acoge su muestra *Paisajes de luz*, desde el 11 de febrero hasta el 25 de julio de 2021.

ROOM Diseño. - ¿De dónde proviene la tecnología que usas?
Joanie Lemerancier. - Mis herramientas de *software* y *hardware* son muy variadas. Utilizo Kinect, *software* de fotogrametría y otras tecnologías similares patrocinadas originalmente por los gobiernos para uso militar, como sucedió con las

primeras redes informáticas. Lo interesante es que hoy quienes las desarrollan se encuentran en el sector privado. Pero no es una colaboración, a veces hay que hackearlas. Afortunadamente, la comunidad *open source* siempre termina por darles usos inesperados. Eso no quiere decir que no debamos cuestionarnos seriamente de dónde las obtenemos.

RD. - Tu estética hiperrealista tiene un cierto aire retro que recuerda a la primera versión de la película *Tron*...

JL. - Es verdad, pero en un principio fue únicamente una decisión artística. Siempre me fascinó el minimalismo estadounidense de Donald Judd y Sol Lewitt. Más tarde entendí que el minimalismo era solo la puerta de entrada al concepto de *grid* —en inglés significa “cuadrícula” y también “red”—. Comprendí que la imagen de esa cuadrícula/red podía dar mucho más de sí, porque no es solo el símbolo de la tecnología. Podría decirse que es una metáfora muy amplia, que simboliza nuestro modo de consumir y hasta de crearlo todo: energía, materias primas, productos, logística, información, cultura...

RD. - Tu obra evoca el arte clásico chino que, contrariamente a Occidente, no enaltece la figura humana.

JL. - Mi percepción del mundo fue moldeada por las películas que vi de niño. *2001, Terminator, Mad Max, Blade Runner, Omega Man*. Fueron un *shock* estético. Pero, con el paso del tiempo, estas distopías se han vuelto cada vez más posibles y terroríficas. Hasta ahora en mis piezas no hay ni humanos ni color. Sin embargo, en mi último proyecto sobre las minas de carbón más contaminantes de Europa —expuesto aquí en Telefónica— hay color y seres humanos; pero, ante todo, lucha y esperanza. Quizá por mi necesidad de aportar una narrativa donde esas distopías por fin estén ausentes. |



gráfico

cuaderno



Sholim

Píldoras visuales de corrosión contemporánea

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

El *ángel exterminador* fue estrenada hace casi 60 años —una eternidad en parámetros posmilenial—, sin embargo, su análisis es extremadamente actual. Esta película, realizada por Luis Buñuel, refleja la disonancia entre el escaparate social y la esencia humana; mostrando la paulatina degradación de un grupo de distinguidos personajes, encerrados en una incomprensible burbuja. Delirante combinación de una moral en apariencia delicada y un trasfondo salvaje. En el contemporáneo panorama sociológico de conectividad permanente, esta nociva dualidad se encuentra en todos los estratos del desarrollo humano: educación, política, economía... lo que favorece la normalización

de actitudes brutales y una estandarización masiva del pensamiento.

La disidencia intelectual y la réplica cultural siempre han sido aspectos muy importantes y, en algunos pasajes de la historia, vitales. Hoy, en un contexto de confusión globalizada, debemos valorar mucho la actitud *punk* de algunos creadores que se enfangan en temas *inapropiados*. En esa latitud podríamos situar a Sholim, seudónimo de Milos Rajkovic (Serbia, 1985).

Su propuesta en el territorio de la animación es muy llamativa por el rudimentario montaje y la escasa definición visual de sus piezas, cuya resolución, en ocasiones, dificulta la legibilidad



Qué arte tienes, Madrid

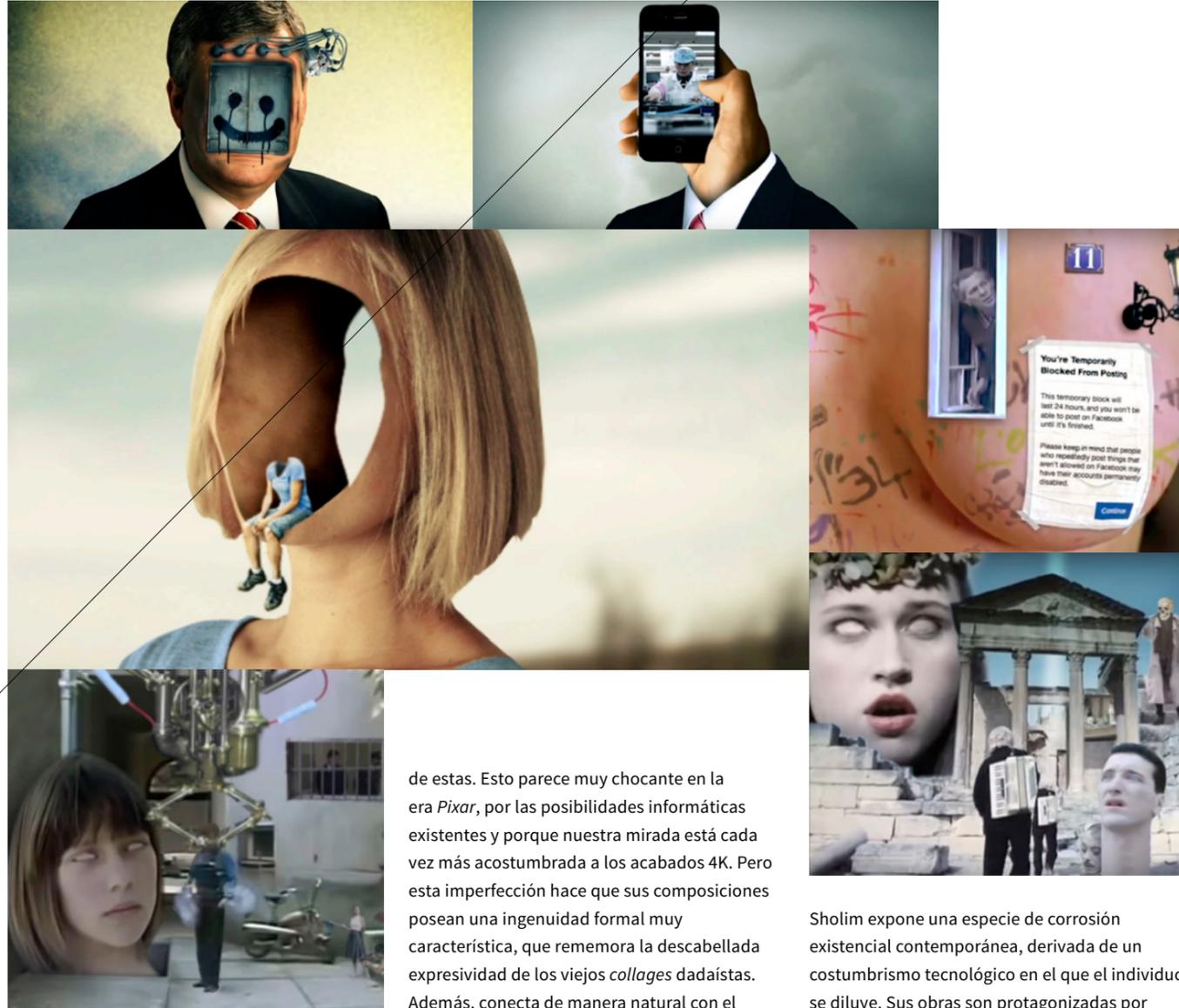
Descubre toda la información de las galerías madrileñas en www.artemadrid.com

Muy pronto nueva app disponible en



gráfico

cuaderno



de estas. Esto parece muy chocante en la era *Pixar*, por las posibilidades informáticas existentes y porque nuestra mirada está cada vez más acostumbrada a los acabados 4K. Pero esta imperfección hace que sus composiciones posean una ingenuidad formal muy característica, que rememora la descabellada expresividad de los viejos *collages* dadaístas. Además, conecta de manera natural con el formato GIF para proyectar sus particulares retratos y escenas.

Es obvio que a este balcánico no le preocupa lo más mínimo el preciosismo ni la virtuosidad técnica; su apuesta se centra en un tipo de textura digital que no oculta la artificialidad de las imágenes, probablemente para incrementar la acidez del mensaje. Sus coreografías, en modo *loop*, tienen un cierto tono lúdico, pero en ellas subyace una abstracción oscura.

Sholim expone una especie de corrosión existencial contemporánea, derivada de un costumbrismo tecnológico en el que el individuo se diluye. Sus obras son protagonizadas por autómatas perdidos en una espiral de vida impuesta: una danza entre fachada edulcorada e intimidad sórdida.

Milos Rajkovic conjuga multitud de referencias conceptuales y audiovisuales —e incluso ha utilizado fragmentos de imágenes de películas antiguas— para editar sus trabajos, cuyo valor se halla en el resultado de tal mezcla: pequeñas —y lunáticas— reflexiones en torno al ser de este momento. |

TRES

DISEÑO EXCLUSIVO Y
ACABADOS SINGULARES



www.tresgriferia.com

Egger Colección & Servicios

228 diseños coordinados, la oferta decorativa más completa del mercado

Todos nuestros diseños son imitaciones de las materias y especies de maderas citadas.
*COV = Compuesto Orgánico Volátil. Reducción de las emisiones de formaldehído en comparación con la norma actual E1**.

Con la Colección & Servicios, establezca nuevos estándares. Más posibilidades con 228 diseños coordinados disponibles. Más exigente, con una gama totalmente disponible en soporte E1E05 con certificación TSCA para reducir las emisiones de COV¹. Más tranquilidad con una oferta de melamina y laminado certificada antibacteriana según la norma ISO 22196 = JIS Z 2801. Aproveche todas las oportunidades, con EGGER estará seguro de tomar siempre la mejor decisión.

» **Para más información** www.egger.com

MORE FROM WOOD.



» **Descargar la App**



E EGGER