

20plec

febrer 2003

informatiu d'Eina

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona
Tel. 93 203 09 23
Fax 93 280 05 54
info@eina.edu
www.eina.edu

Fet a Eina: Escenografia i Anàlisi i Crítica1
Museu imaginari: Un pictograma a l'autopista, Enric Jardí
Corresponsal a Leeds: Elisabet Rius
Per més informació Eina DM: Enric Ruiz Geli

Editorial

De la formació de dissenyadors a l'educació en disseny*

Per tal de centrar la reflexió sobre el pes social de l'ensenyament del disseny, Gunnar Swanson¹ ha plantejat dues situacions paradoxals que en delimiten l'abast. D'una banda, resulta indicatiu que, mentre l'eficàcia d'un professor de filosofia no es mesura per la quantitat de filòsofs professionals que han sortit de les seves classes, al professor de disseny se'l valora exclusivament com a formador de dissenyadors i es considera un fracàs tot aquell exalumne que no acabi exercint professionalment com a tal.

D'altra banda, Swanson fa notar que si bé hi ha un consens més o menys generalitzat sobre la necessitat d'incloure, posem per cas, una introducció a l'antropologia en el currículum de l'estudiant de disseny, no es considera la necessitat recíproca d'incloure una introducció al disseny en els estudis d'un antropòleg. Més que d'educació estariem parlant, doncs, d'un aprenentatge especialitzat en el transcurs del qual s'adquireixen unes eines que no tenen cap altra funció més enllà de dotar l'alumne d'una capacitat professional. Això és així sempre i quan es limiti el camp del disseny al sector restringit de la pràctica professional. Si, en canvi, ampliem l'abast i passem a parlar d'un "món del disseny" on tingui cabuda: la recerca, la crítica, la gestió, el comissariat, o l'ensenyament és fàcil constatar que els objectius dels estudis de disseny han de ser més amplis i complexos, i van més enllà de l'estricta formació de dissenyadors. De la mateixa manera, si la comunitat de dissenyadors es defineix des d'aquest "món del disseny" expandit, els seus membres es dotaran d'un sentit més sofisticat de la seva història, la seva pràctica i la seva funció social. En conseqüència, si de l'ensenyament del disseny se n'espera més que la formació de proveïdors de serveis tècnics, si a les escoles de disseny se'ls atorga la responsabilitat de generar discurs i promoure la recerca, s'obre un camp més ric i més ambiciós que el que els mateixos dissenyadors defineixen actualment com a propi, un camp que atrauria a practicants d'altres disciplines que veurien en el caràcter sintètic del disseny una oportunitat per integrar i enriquir els seus coneixements i destreses.

L'impuls que necessiten les escoles per tal de fer el salt de la formació de dissenyadors a l'educació en disseny, un salt que comporta desplaçar-les des dels marges del "sector professional" per situar-les al centre del "món del disseny", les obliga a integrar-se plenament en l'estructura universitària. Només així es pot escapar de la situació en què el sector professional, que legitima la seva autoritat presentant-se com el "Món Real", demanda i les escoles proveeixen a partir de definicions preconcebudes de la pràctica professional. Què s'exigeix actualment de les escoles de disseny? En realitat ben poca cosa: les institucions els atorguen un paper testimonial o, com a molt, secundari en la definició d'actuacions cabdals com ara l'Any del Disseny o el Museu del Disseny, les empreses les vinculen als seus departaments comercials amb l'organització de concursos trivials en lloc de plantejar formes de col·laboració en recerca, i els dissenyadors sovint les veuen com poca cosa més que agències de col·locació on aconseguir cobrir les necessitats de l'estudi professional. Aquest pretès "Món Real" només espera de l'escola que faciliti la reproducció de l'estructura i els hàbits rutinaris del sector, així sí: amb joves dissenyadors preparats per fer front a la darrera revolució tecnològica.



Consell Editorial

Antoni Mari
Oriol Pibernat
Octavi Rofes
Mercè Valeri
Xavier Vallverdú

Col·laboradors No.20

Miquel Arregui
Neus Buira
Ariadna Fàbregas
Oscar Guayabero
Enric Jardí
Andreu Rabal
Elisabet Rius
Rachel Sender

Disseny Gràfic

Gemma Terol

Impressa a
CEGE
Ciutat d'Asunción 42

Paper Cyclus Ofset
90 grs. de Torraspaper

Dip. Leg.: B-9844-2001

* Fragment de l'article "L'ensenyament del Disseny: estat de la qüestió i reptes de futur" d'Oriol Pibernat i Octavi Rofes que es publicarà properament a *Barcelona Metropolis Mediterrani*.

A la banda superior: detall del llistat d'adjectius utilitzats per Ariadna Fàbregas en l'escenografia *Reflexions sobre l'habitatge*. Pag 3

¹Gunnar Swanson "Graphic Design Education as a Liberal Art: Design and Knowledge in the University and the "Real World"", a M. Bierut, W. Drenttel, S. Heller i DK Holland (eds) *Looking Closer 2: Critical Writings on Graphic Design* (Nova York: Allworth Press, 1997): 68-76.

La biblioteca de Eina Rachel Sender

Anna Pujadas, profesora d'Anàlisi i Crítica¹, ha proposat com un dels exercicis del 1r semestre, el comentari d'un espai prou conegut pels alumnes d'Eina: la biblioteca. Miquel Espinet, responsable de la remodelació del Palau de Santmenat per adequar-lo als usos, funcions i serveis propis d'una escola de disseny i art, va allotjar la biblioteca a una de les torres de l'antic edifici. Reproduïm el comentari de Rachel Sender.



Axonometria de l'escala de la biblioteca.

El vacío dentro de la biblioteca de Eina es uno de los elementos más significativos, en parte porque se ha querido aprovechar al máximo la entrada del exterior de luz natural. Cuando hablo del vacío no sólo me refiero a las ventanas y las puertas, a los llamados "espacios transicionales" sino al espacio en sí, a las sensaciones que da tener el techo a tanta distancia, o estar en el piso de arriba y sentir que debajo hay metros de vacío que se entrevén a través de los laterales del suelo. Excepcionalmente el tramo que va por encima de la mesa de la biblioteca debajo del cual hay un cristal, durante el recorrido de las escaleras, este espacio vacío juega un papel esencial en las sensaciones del usuario. Las subidas y bajadas son acompañadas por una barandilla de forma algo rudimentaria, que deja un margen de más de un metro por debajo. Los escalones están formados por tabloncillos de madera, y entre cada tablón, de nuevo aparecen huecos que dan esta sensación de ligereza. Es inevitable preocuparse por la distancia desde donde uno se encuentra hasta el suelo cuando se está buscando un libro en una de las estanterías más bajas. El cuerpo agachado queda completamente expuesto a este vertiginoso vacío.

Otro de los elementos claramente característicos de la biblioteca son las escaleras de caracol. De hecho suponen gran parte del concepto que hay detrás del proyecto de este lugar. Se concibe la escalera como elemento para crear un espacio interno. Son dos escaleras que nunca se cruzan, cuyos únicos puntos de conexión se encuentran en la planta de abajo y en la planta de arriba. Este hecho hace que el usuario, al utilizar las escaleras por primera vez, se sienta algo desorientado ya que vistas desde abajo las dos escaleras parecen la misma. Miquel Espinet, responsable del interiorismo de la Biblioteca, se inspiró en la escalera del castillo medieval de Chambord y las conocidas escaleras imposibles de Piranesi. La estructura de las escaleras permite que se coloquen libros en los rellanos. Si se hubiese construido una sola escalera en zig-zag estos cuatro rellanos no se hubiesen podido hacer y por lo tanto no se hubiera aprovechado tanto el espacio. Otra posibilidad de ganar espacio hubiese sido hacer otra planta, pero el techo hubiese quedado a dos metros del suelo, lo cual no es legal y además hubiese creado un espacio ahogante, claustrofóbico.

Las escaleras permiten y a la vez provocan el movimiento. Uno no puede buscar un libro en la biblioteca sin moverse por ellas y debido a la estructura algo confusa de las escaleras, el usuario debe ser consciente del punto en el que se encuentra. Esto hace pensar en el llamado "espacio itinerante" de Josep Muntañola y que él define como un espacio "dinámico, que consiste en recorrer el espacio tomando conciencia de lo que se recorre..."¹. El hecho de que la escalera sea la que cree el espacio es, por otro lado, simbólico. Un espacio vacío, a través de un juego de escaleras, dirige al usuario hacia el cielo, o hacia la sabiduría.

Lo más impresionante de la biblioteca es la planta de arriba. No por el espacio en sí, sino por lo que desde él se ve. Como dice Roland Barthes en su ensayo sobre la Torre Eiffel: "la Torre hace de la ciudad una especie de naturaleza; convierte el hormigueo de los hombres en paisaje, añade al mito urbano, a menudo sombrío, una dimensión romántica, una armonía, un alivio; por ella, a partir de ella, la ciudad se incorpora a los grandes temas de naturales que se ofrecen a la curiosidad de los hombres (...)"². Roland Barthes habla aquí de la experiencia que uno tiene al disfrutar de una vista desde lo alto, como un pájaro. La misma reacción se tiene desde el mirador de la torre izquierda del palacio de los marqueses de Sentmenat. Permite observar en su totalidad las estructuras geométricas del jardín que rodean el edificio, y más allá de los jardines se ve la ciudad de Barcelona, y más allá se ve el mar y más allá el horizonte. Este mismo sentimiento ocurre al disfrutar de la vista en soledad, cuando uno se encuentra a solas en la planta de arriba. Aquí uno se vuelve a acordar de lo que dijo Josep Muntañola sobre los distintos tipos de espacios. El piso de arriba de la biblioteca es un "espacio radiante", "permite, inmóvil, el reconstruir los círculos sucesivos que se amortiguan hasta los límites de lo desconocido (...) la imagen se integra en dos superficies opuestas, la del cielo y la de la tierra que se unen en el horizonte."³ Este espacio que se irradia desde nosotros en lo alto de la torre es pues, lo opuesto al espacio itinerante que recorremos por las escaleras.

En la biblioteca encontramos elementos que forman parte de la historia del edificio. El edificio era la casa de veraneo de una familia burguesa. Las torres laterales estaban originalmente abiertas a la intemperie y eran palomares. Los arcos de la planta superior, con figuras esculpidas en sus columnas, son originalmente del edificio. Espinet explica que para subir por la torre uno tenía que trepar por unas tablas de madera incrustadas en la pared. Esto le ayudó a decidir qué tipo de escalera iba a hacer, flotante. Vemos combinaciones de materiales como madera y metal que hacen que se perciba la intención del arquitecto de combinar la actualidad con un respeto hacia la historia del edificio. Hay un diálogo entre modernidad y tradición. Como diría Gaston Bachelard la biblioteca de Eina tiene "tiempo comprimido": "Así la casa no se vive solamente al día, al hilo de una historia, en el relato de nues-

tra historia. Por los sueños las diversas moradas de nuestra vida se compenetran y guardan los tesoros de los días antiguos. (...) En sus mil alvéolos, el espacio conserva tiempo comprimido, el espacio sirve para eso."⁴ Y aunque estos elementos históricos no forman parte de nuestra historia, nos la empezamos a tomar un poco como propia, son los que le dan ese punto de magia a este espacio.

Museu imaginari

Un pictograma a l'autopista Enric Jardí

Enric Jardí, professor de Projectes 3 de Disseny Gràfic i coordinador del curs de postgrau *Curs avançat de Tipografia*. Proposa incorporar en el Museu Imaginari un curiós pictograma que fa d'una autopista un espai tematitzat



A l'entrada de l'autopista C-32, que travessa el massís del Garraf i uneix Castelldefels amb Coma-Ruga, hi ha un senyal que jo posaria al Museu imaginari. Al nostre país, a diferència del que es fa a altres llocs, les carreteres s'identifiquen només amb una lletra i un número. En aquest cas, però, l'administració va decidir donar-li el nom d'Autovia Pau Casals i per a indicar-ho, aquest senyal du el pictograma d'un violoncel·lista.

Un pictograma és, en essència, una imatge que explica un concepte i que substitueix el llenguatge escrit. Encara que l'ús de dibuixos per superar barreres lingüístiques és prou antic, no va ser fins als anys 20 que el vienès Otto Neurath va sistematitzar-ne l'ús i ho va fer en publicacions on s'explicaven conceptes estadístics. A partir de llavors i sobretot als 60 i 70 els pictogrames van arribar a convertir-se en un "tema" del disseny gràfic. L'extens treball fet el 1974 per Cook & Shanosky i l'AIGA per a l'autoritat nord-americana del transport (DOT) o els pictogrames d'Otl Aicher per als Jocs Olímpics de Múnic el 1972 són el climax del desenvolupament d'aquests signes. Va ser llavors quan es van fixar uns dibuixos que avui considerem com els pictogrames clàssics –per entendre'ns, els de l'home amb el cap rodó i separat del cos i amb les extremitats acabades en formes arrodonides– tot i que hi ha molts altres estils de dibuix per a pictogrames. Durant una època els dissenyadors gràfics van adoptar aquest sistema per davant de qualsevol altre amb arguments "científics" similars als que s'utilitzaven per escollir tipografies com l'Helvetica o l'Univers davant d'altres que en aquell moment havien passat de moda, com ara l'Akzidenz Grotesk. Arguments que parlaven de visibilitat, reconeixement per part de persones de qualsevol cultura, etc. i que eren mitges veritats. Juntament amb aquests arguments mai no es parlava d'una altra veritat: escollir aquests pictogrames i aquestes tipografies sovint era una opció formal. Era, senzillament, l'estil de l'època. Encara que en aquells moments molta gent defensés que el disseny era immune a les modes.

Els pictogrames acostumen a formar part dels sistemes de senyalització. A les autopistes franceses hi ha un complet sistema de referències visuals a monuments, productes del país o fins i tot folclore a través de pictogrames, molt a to amb el concepte de promoció turística i idea de paisatge de les autoritats locals. Cadascuna d'aquestes imatges és una manera de dir-li al viatger: "Ara no ho pots veure, però si mai t'atures aquí podràs tastar uns bons préssecs" o "Això és Béziers. Et sona? És on hi ha el castell càtar." És un sistema enginyós que ha requerit anar creant nous pictogrames continuament i que de ben segur ha plantejat algun maldecap. I és que no tot es pot representar amb pictogrames.

El senyal del violoncel·lista de l'Autopista del Garraf és el paradigma de la fe en els pictogrames, un rètol que pertany a una època i una actitud. Calia fer-li un pictograma a Pau Casals?.

¹ Josep Muntañola Thornberg, *La arquitectura como lugar*, Edicions UPC, Barcelona, 1995, pp 47- 53

² Roland Barthes, *La Torre Eiffel: Textos sobre la imagen*, Paidós, Barcelona 2001, p 61.

³ Josep Muntañola Thornberg, *La arquitectura como lugar*, op.cit., pp 47- 53

⁴ Gaston Bachelard, *La poética del espacio, Breviarios del Fondo de Cultura económica, México- Buenos Aires 1965, pp 29- 112*

L'assignatura Escenografia desenvolupa quatre exercicis en els quals gradualment s'introdueix l'alumne en la pràctica del disseny de l'espai escènic. En el primer exercici ens plantejem en la complexitat de l'espai circular i el punt de vista múltiple. Després analitzem l'espai des d'un punt de vista frontal. També coneixem i analitzem l'obra d'Adolphe Appia com a model d'uns "arquetips espacials" i construïm, en maqueta, diferents opcions d'aquests espais expressant-los en un llenguatge abstracte. El darrer exercici consisteix a compondre un espai tenint com a referent una idea expressada per altri, ja sigui en forma de: prosa, poema o text dramàtic. En aquest cas un text de Georges Perec, s'ha de convertir en un dispositiu tridimensional per ser mirat o observat per uns hipotètics espectadors. Crec que la mirada de l'espectador, és un dels elements, potser el més important, que assenyalen la diferència entre arquitectura i escenografia. L'arquitectura és per a ser habitada, l'escenografia, tot i que també és habitada pels personatges, és essencialment, per a ser mirada. En l'exercici que presentem el punt de vista pot ser únic o múltiple. Els alumnes podien escollir entre diverses opcions, un dispositiu frontal "a la italiana", o també la possibilitat de fer un recorregut expositiu o una instal·lació.

Un cub de 4x4 metres era el condicionant comú per a tots els exercicis, on s'havia de enquibir la proposta. El treball que presentem està dintre del que podríem anomenar instal·lació. Ariadna Fàbregas ha connectat amb la poètica que ens proposa l'autor i l'exercici que mostrem consisteix a visualitzar una porció de la realitat tot ordenant-la des d'una síntesi "perequiana" pròpia. L'alumna ha aplicat el mètode d'anàlisi de Perec per a una investigació basada en el llenguatge emprat pels anuncians "per paraules", (una mena d'optimització del llenguatge basat en el cost). El resultat de l'exercici, l'escenificació, ha estat especialment brillant i reeixit.

Reflexions sobre l'habitatge Ariadna Fàbregas

vistas al mar
 muy iluminado
 en plena naturaleza
 en la mejor zona del casco urbano
 jardín vallado
 grifería monomando
 acabados alto nivel
 a diez minutos de la playa
 centro pueblo
 carpintería exterior de aluminio
 suelo de gres
 techos altos con cornisas
 suelos de mosaico
 en una de las zonas más comerciales de BCN
 vistas panorámicas
 calle tranquila
 chimenea
 zona residencial
 muy tranquilo
 junto parada bus
 junto mercado
 electrodomésticos integrados
 hidromasaje
 aire acondicionado frío/calor y acústico
 riego automático
 mamparas móviles
 suelo de parquet
 jacuzzi
 parquet de roble
 sin vecinos
 hilo musical
 calefacción
 bañera
 pozo
 puertas emboro
 alarma
 mármol
 amueblado

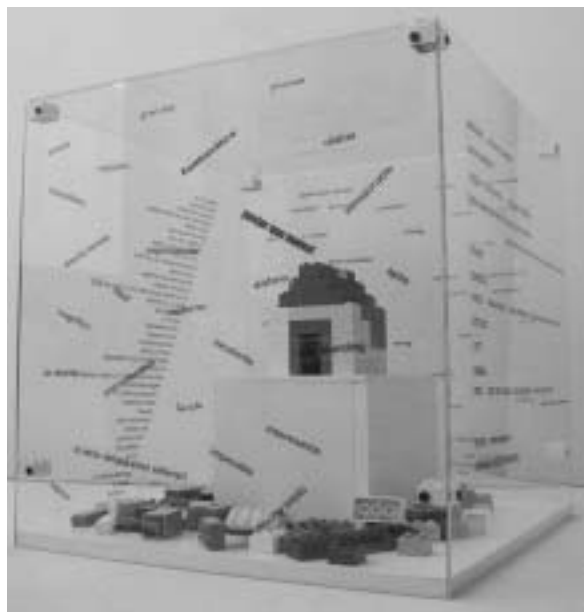
Aquest muntatge vol posar en evidència la idea d'habitatge habitual, aquella que apareix en els anuncis classificats dels diaris, i fer qüestionar a l'espectador la seva validesa. La instal·lació consta d'un cub de metracrilat transparent a l'interior del qual hi ha una petita casa construïda amb peces de Lego sobre una tarima, i una sèrie de peces soltes posades desordenadament sobre el terra. Les quatre parets del cub que queden davant de l'espectador estan recobertes amb inscripcions de vinil de color negre.

S'ha partit dels anuncis classificats de venda d'habitatge dels diaris. Aquests expressen una visió molt determinada, però compartida per tots nosaltres d'allò que és un habitatge. S'han desgranat i agrupat aquells elements dels anuncis que evidencien i potencien una visió que acostuma a quedar soterrada en la falsa aparença d'objectivitat descriptiva. En una de les parets del cub hi apareixen les trenta-

Les trenta-cinc tipologies d'habitatge.

ideal	interesante	fantástico	
coqueteo	rústico	mucho estilo	de diseño
gran lujo	cláfico	impresionante	precioso
lujosa	bonite	amplísimo	maravilloso
impecable	inmejorable	alto standing	
spo	fabuloso	excelente	mejor que nunca!
amplio	magnífico	espectacular	moderno
diseño bonito	al estilo antiguo (muy señorial)		

Tots aquells elements que revaloritzen una casa, tant aquells que tenen a veure amb l'exterior de la casa, com aquells que es troben a dins de la casa.



ta-cinc tipologies d'habitatges diferents que s'han trobat en els anuncis. A la següent paret del cub hi ha els quaranta-dos possibles espais que pot tenir un habitatge. A l'altra, tots aquells elements que revaloren una casa, tant els que tenen a veure amb el seu context exterior com els que tenen a veure amb el seu interior. Finalment, ens trobem amb aquells elements lingüístics que s'usen per adjectivar els habitatges. De la unió de tots aquests elements en resulta una idea. El cub transparent actua com a vitrina protectora de la casa que guarda en el seu interior. Una caseta que és la representació prototípica de la casa, la seva forma més essencial i primària. El fet que aquesta casa estigui construïda amb peces de Lego vol fer

referència a la idea de construcció: construcció material i construcció cultural. De la mateixa manera que es construeix una casa material unint una sèrie determinada d'elements constructius bàsics, també es construeix la idea d'habitatge mitjançant una sèrie d'idees construïdes culturalment. Així com, aquests elements constructius bàsics podrien ser diferents del que són o conjugar-se d'una altra forma a aquella que nosaltres podem reconèixer i entendre, també la idea cultural d'habitatge podria ser diferent a la qual es mostra en els anuncis dels nostres diaris. Les peces de Lego soltes que hi ha repartides pel terra del cub obren la possibilitat a noves construccions.

Els adjectius o definicions que s'utilitzen per definir els habitatges

- ATICO ATICO DOBLEX ATICO TRIPLEX SOBREAUTICO
- ADOSADA ADOSADA ESQUINERA
- APARTAMENTO
- CHALET
- CHATEAU
- ESTUDIO
- CASA CASA UNIFAMILIAR CASA A CUATRO VENTOS CASA CON DOS VIVIENDAS CASA DE PUEBLO CASA SEMICONSTRUIDA CASA ESQUINERA
- LOFT
- MASIA
- VIVIENDA PARA EL SERVIDO
- TORRE TORRE INDIVIDUAL
- FINCA FINCA NUEVA FINCA SEMINUEVA FINCA JOVEN FINCA REGIA FINCA SEÑORIAL
- PISO PISO TIPO CASITA PISO ESQUINERO PISO DE DISEÑO TIPO LOFT PISO ALTO PISO BAJO PISO DE UN SOLO AMBIENTE

Els quaranta-dos possibles espais que pot tenir un habitatge.

altillo	ascensor	aseo	balcón	baño	barbacoa
biblioteca	bodega	buhardilla	cocina	cocina americana	
cocina offic	cocina provenzal	cuadras	cuarto de la plancha		
dupaicho	despensa	estudio	estudio abuhardillado		
glorieta	galería	garaje	gimnasio	habitación	
habitación doble	habitación del servicio	hall	jardín		
lavadero	parking	patio	porche	sala de estar	
sala de juegos	salón	salón comedor	sauna	suit	
solarium	terrazza	trastero		vestidor	

03 Enric Ruiz Geli: La mirada de l'arquitecte efimer Oscar Guayabero

El cicle *Mirades a la lleugeresa* neix amb el doble objectiu de, per una banda promoure el dispositiu de reflexió i debat, "Per més informació Eina DM" i per l'altra, tenir durant el curs un grup d'interessants "Mirades a la lleugeresa" entenent aquest terme no només com un objectiu il·loable des del punt de vista sostenible, sinó també com una manera de mirar el món i per tant d'entendre la creació. En aquest cicle tindrem l'ocasió de poder veure i escoltar diferents personatges del món de la creació, des d'ara fins al proper mes de juny i a la manera de l'escriptor Enrique Vila-Matas en la seva *Enciclopedia abreviada de la literatura portàtil*, farem un petit catàleg de personatges lleugers.

L'Enric és el tercer professional que s'apropa a "Per més informació Eina DM" dins d'aquest petit cicle sobre el tema comú de la lleugeresa. La seva mirada és força interessant perquè venint d'una disciplina tan poc lleugera com l'arquitectura, la seves postures sempre tenen un component d'escenografia, que pren l'arquitectura com a esdeveniment i un component efimer que el fan un personatge lleuger. No en va el seu estudi es diu *Cloud9*.

Sota aquests paràmetres ens va explicar que ell no es veia fent una classe magistral, però que en tot cas ens suggeriria algunes pistes. Aquestes són les pistes que hem identificat les hem enumerat i són el fil conductor d'una xerrada sucosa i il·lustrativa, d'una nova manera d'enfrontar-se al fet arquitectònic, que simplement, s'iniciava amb una imatge del rodatge d'*Star Wars*.

Pista 1: La realitat és ja un fet escènic.

La realitat no és Ikea, ni les edificacions del Fòrum 2004, ni els nous pisos de Nuñez y Navarro. La realitat és el cinema. Ja estem immersos en una societat audiovisual en què el que veiem per la pantalla ja forma part de la nostra realitat. Per tant l'arquitecte, el dissenyador, ha de construir el hardware mínim perquè cadascú a través d'un software personalitzat personalitzi la seva realitat. Les noves vivendes haurien de tenir un grau d'interactivitat. Les tecnologies ja parlen no de realitat virtual si no d'hiperrealitat, és a dir, elements tecnològics que es sobreposen i modifiquen la nostra realitat quotidiana. Que té a veure tot això amb els totxos, el Pladur i el marbre de Carrara?

Pista 2: Per què els terres de les nostres cases no són mòbils? Per què les parets no parlen?

Pista 3: Has de decidir quin és el solar on edificaràs les teves idees. Quan estudiava arquitectura vaig haver de decidir cap on dirigia la meua activitat i després de veure una mica el panorama, vaig decidir estudiar escenografia. En aquesta línia vaig estar treballant amb Bob Wilson, en alguns dels seus espectacles i vaig veure que en una escenografia es pot fer arquitectura amb llum (dibuixant un espai), amb so (creant un ambient) o simplement projectant una imatge i fent-la interactuar amb actors reals, llavors es crea un nou espai que no és ficció i tampoc és realitat ortodoxa, aquest és el meu solar.

Pista 4: Un fet sempre té efectes.

Nosaltres podem intentar construir nous territoris de creació ja que els clàssics estan copats pels de sempre. Per tant, no tinguem por de proposar projectes encara que no ens l'hagin encarregat. Potser no sortiran, però segur que causaran algun efecte. Un exemple: com a projecte de fi de carrera vaig fer una proposta per la remodelació del castell militar de Figueres. Vaig convidar a l'alcalde a conèixer el projecte. No m'ho van encarregar, però em van proposar fer un altre castell, un castell de focs artificials.

Pista 5: Poden uns focs artificials ser arquitectura?

Doncs, si prenem el cel nocturn com a escenari podem dibuixar espais amb: foc, so, llum i també temps.

Pista 6: Diuen que la vida és un joc... i si fos un videojoc?

Amb el projecte *Spek*, vam crear un videojoc a escala real on actors reals es barrejaven de forma interactiva amb entorns digitals que el visitant podia manipular. Es creava un entorn mutant on l'espai era definit per colors i l'usuari formava part de la pròpia construcció d'aquest espai. El dissenyador que s'ha encarregat de crear entorns d'una pel·lícula com *Final Fantasy*, on tot està generat digitalment, han construït més en els quatre anys que ha durat la creació de film, que un arquitecte com Rafael Moneo en tota la seva carrera. Ha fet urbanisme (entorn de ciutats), arquitectura (edificis que es visiten per fora i per dins), interiorisme (entorns d'escenes), objectes (armes, mobiliari, vehicles), etc.

Pista 7: Si als dissenyadors de Webs també els diem dissenyadors gràfics, per què els creadors d'entorns virtuals no són arquitectes?

Pista 8: La realitat virtual acostuma a imitar la realitat tangible,

però ... i si ho féssim al revés?

Un dels errors dels creadors de videojocs és que perden molt el temps imitant la realitat per fer el joc més creïble, crec que s'haurien de concentrar en veure quines possibilitats ofereix l'entorn digital. Però plantejem què passaria si féssim real un projecte treballat en Autocad 3D Max. Estem treballant en una casa a la urbanització Empúria Brava. Després d'analitzar que hauria de contenir una casa que és bàsicament un impàs entre el cotxe i la barca (característica que defineix aquesta urbanització), vam crear un programa d'activitats que els usuaris podien i volien fer en l'espai. Un cop fet això vam crear un espai que serà real a partir de tècniques de rendering d'ordinador. Vam generar unes volumetries que són pròpies de la realitat virtual però que s'adapten perfectament a les seves necessitats. És a dir, per fer el volum de l'habitatge no vam partir d'una forma, sinó que el resultat volumètric és fruit de les necessitats d'ús. Pel que fa a la seva pell vam intentar veure quines possibilitats donaven les textures del 3D Max en la realitat.

Per exemple:

- Què passa si fem uns volums de vidre i els pintem per dins amb pintura metal·litzada de cotxe?. Tenim un bon aïllant de la llum i el calor, amb una imatge com de metall líquid pròpia de la ficció cinematogràfica.

- I si dividim el volum per estrats? Podríem tenir estrats de metall, de fusta de vidre i així tindríem parets, portes, finestres, etc. Si tenim les diferents corbes de nivell i les enviem a tallar amb maquinària CAD el seu preu no serà molt diferent de si fossin línies rectes.

- Si fem servir una estructura de formigó i hi projectem (com fan als talussos de les autopistes) terra amb llavors i nutrients al cap d'un temps tindrem una casa camuflada de vegetals.

- I si ho féssim de ceràmica? S'hi poden fer banyeres i si apurem una mica més la tècnica, tenim un peça que podria ser una habitació.

Pista 9: Per què la multitud d'opcions que tenim a l'ordinador no les fem reals?

Pista 10: Es pot fer arquitectura per a les feres?

Davant de la tessitura de com els nous arquitectes locals s'incorporaven al projecte 2004, l'Arquitecte en cap de l'Ajuntament de Barcelona va dir, en una frase contundent, però amb un cert interès, que els nous arquitectes construïssin primer per als animals i després ja ho farien per a les persones. Clar, ell sabia que per exemple a Londres la construcció del Zoo ha rebut diferents premis d'arquitectura. Per tant, no era una sortida per la tangent, sinó una oportunitat. Ens vam presentar amb diferents projectes i vam guanyar el concurs de l'aviari amb una idea: fer un edifici d'aire. Vam veure que si fèiem un espai estret, però llarg, com a mínim les aus podrien volar uns minuts i vam projectar un peça que té 300 metres, és a dir, tres illes de l'Eixample. És una estructura que se sosté per cables i per un arbre metàl·lic al centre. Per crear el paisatge, en comptes de fer una escenografia a escala, tipus pessebre, vam agafar de la natura uns biòtops a escala real i amb un sistema matemàtic vam crear espais a partir d'aquests mòduls en 3D amb una tècnica similars a la dels fractals. El resultat és una abstracció per a nosaltres, però una reproducció prou fidedigne del seu entorn natural, a ulls de les aus. En el volum exterior ens era igual la forma resultant el que volíem era tenir el màxim aire possible. L'arbre que sustenta l'estructura és metàl·lic, com altres anteriors, (estacions de servei de Foster, l'entrada al Caixa Forum d'Isozaki, el parc de Mariscal a Salou), el que nosaltres vam fer és incorporar elements naturals per crear un híbrid natural, perquè els ocells puguin fer els nius, artificial per poder conduir tot un conjunt de dispositius per climatitzar, controlar i adequar l'espai a les necessitats de les aus (els nostres clients). Ara hem fet un prototipus que fa 4 metres d'alt, per veure com fèiem realitat un projecte típic de tècniques digitals de 3D. És una estructura d'acer inoxidable. Tot el metall que el compon són estructures creades en 3DMax, polígons, "nurfs". Les hem obert fent-ne el desenvolupament geomètric des de l'ordinador. El resultat l'hem enviat a màquines de CAD que les han tallat, després s'han doblat, s'han soldat i el resultat és, potser sorprenent, però viable i molt econòmic.

Pista 11: Una cavalcada de reis pot ser arquitectura?

Si creiem que és una desfílada de bitxos i dels reis doncs no, però si ho considerem que és un quilòmetre de ciutat mòbil dins de la ciutat estàtica potser sí. A més, de veritat creiem que els nens que es passen el dia jugant amb les "gameboys" volen veure uns camells de cartró pedra? Si els reis són mags, i veïem que és ara, avui, la màgia, trobarem que la cavalcada hauria de ser una màgica ciutat virtual que navega dins de la nostra Barcelona una nit a l'any i en aquest projecte estem ara.

L'Enric Ruiz Geli ens va deixar aquestes pistes que sens dubte enriqueixen el nostre particular manual de la lleugeresa i posa de manifest l'amplitud de territoris en els quals podem desenvolupar el nostre treball.

Aviari del nou zoo de Barcelona.



Erasmus a Leeds Elisabet Rius



He nascut, he viscut, i ho he après tot a Barcelona. Tinc 20 anys i faig tercer de Disseny d'interiors. Abans de començar a Eina vaig estar 12 anys als Jesuïtes de Casp. La decisió d'estudiar disseny va ser d'última hora, ara veig que ha estat una de les millors que mai he pres. Estar a la universitat i més estudiant disseny m'ha fet veure les coses d'una manera molt diferent, i tal i com el disseny es qüestiona el món jo tampoc he parat de fer-ho amb mi mateixa, i tots els àmbits de la meua vida, cosa que fins ara m'ha donat més coses que no pas me n'ha pres; entre elles, m'ha permès poder estar fent un Erasmus a la Leeds Metropolitan University: una experiència total.

Asseguda al tren, cansada, però contenta d'haver passat a Londres un cap de setmana ple: d'art, arquitectura i disseny. La veritat és que a Leeds no hi ha una forta activitat cultural i és una cosa que trobo a faltar de Barcelona. Leeds es coneix com una ciutat per anar de shopping i per sortir de nit, però mes enllà d'això no hi ha més que un parell de galeries; la de l'Henry Moore Institute i la de Leeds, i evidentment les xerrades amb els estudiants d'arquitectura i de belles arts.

Després de cinc mesos fora de Barcelona i quan començo un segon semestre d'estudiant a l'estranger, finalment em veig en cor de poder fer una anàlisi de la meua experiència. La veritat és que al principi va ser una mica difícil tot plegat: només vaig conèixer gent anglesa, la llengua era un obstacle, era la primera estudiant que feia un intercanvi Erasmus al curs de disseny d'interiors a Leeds Metropolitan University, i també era el primer cop que vivia sola. Aquesta universitat és pública i molt més gran. Encara que això comporti molts avantatges, com: la utilització dels plotters, els ordinadors i l'equipament tecnològic durant moltes més hores que a Eina, o treballar

mes per presentar en públic, els resultats acadèmics són bons i la feina està controlada, cosa que em permet passar alguns caps de setmana viatjant per Anglaterra i aprofitant per veure l'art i el disseny que no tinc a Leeds.

Fa una setmana vaig estar amb els meus companys de classe i amb els estudiants d'arquitectura a Holanda i evidentment no vam parar de veure edificis, interiors i art durant els 4 dies. Entre Utrech, Amsterdam, Delft i Rotterdam vam arribar a la conclusió que la mentalitat holandesa fa possible que existeixi el disseny, que sigui possible construir edificis sostenibles amb una arquitectura d'un disseny que funciona tan utilitàriament com estèticament, cosa que fa que els espais siguin fonts d'inspiració i les formes transmetin benestar. Suposo que encara que això no sigui possible a Anglaterra, també es pot aprendre del seu caràcter obstinat i veure que l'ús de l'espai no és tan màgic com el dels holandesos, però que els detalls i els acabats són més perfectes.

A part d'aquestes conclusions de caràcter global també he tingut temps per analitzar molts aspectes sobre la vida



una universitat més gran, aprendre a imposar-te un horari de treball ja que l'estudi personal és més del 60 per cent del curs o estar a prop d'una de les ciutats amb més interès cultural com és Londres).

Mai hagués pensat que ho passaria malament i que hauria d'esforçar-me tant perquè m'escoltessin i m'entenguessin. Mai hagués pensat que a un tercer curs em podria arribar a plantejar si realment això és el que vull fer, si sóc una persona vàlida en algun sentit; però tampoc hauria imaginat que viure uns

mesos fora de la meua ciutat, m'aportaria i m'ensenyaria tantes coses que em faria reenfocar algunes de les que ja havia après abans. Suposo que aquesta és la intenció de fer un "Erasmus": viure alguna cosa més que una experiència acadèmica. És aprendre a conèixer-te més a tu mateix, a viure, a moure't i a no voler mai parar de descobrir i aprendre el que hi ha darrera de les coses sempre ens han envoltat i darrera les que mai hem vist.

Això, per a mi, només és una gota del que estic vivint.



al costat d'estudiants d'arquitectura, també és difícil ja que tens el perill d'aprendre molt o de no aprendre res. La llibertat la tens, només cal que aprenguis a utilitzar-la.

Després del trasbals dels primers mesos, vaig començar a treballar d'una manera més organitzada i a utilitzar al màxim totes les possibilitats que em donava la universitat. Ara ja no tinc tants proble-

universitària i quines són les diferències entre Leeds i Eina. La veritat és que penso que són cursos complementaris i, tot i tractant-se de la mateixa carrera, hi ha coses que tens a Eina que mai trobaràs a Leeds (com els fonaments sobre l'art i el disseny, l'expressió plàstica dels projectes, la familiaritat, o viure en una ciutat culturalment viva...) i coses que té Leeds que no hi ha a Eina (com aprendre a moure't en

Agenda

III Concurs de Disseny Andreu World

Andreu World, empresa de mobiliari contemporani convoca la tercera edició del concurs per a estudiants de disseny i dissenyadors nascuts després de l'1 de gener de 1968. Es concedeixen dos premis de 5000 i 2500 euros i les bases es poden consultar a www.andreuworld.com

IX Premi Massana Manbar de Disseny

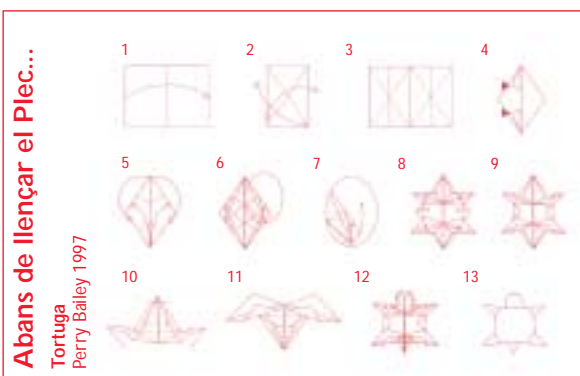
Concurs obert als alumnes matriculats a escoles de disseny de la Unió Europea, i als postgraduats dels darrers tres anys. El tema proposat és: Les relacions d'oficina i la dotació del premi és de 3000 euros. Podeu trobar més informació a www.escolamassana.es i consultes a massana@manbar.com

Exposició de Francesc Artigau

Francesc Artigau, professor de *Mitjans d'expressió 2D*, presenta l'exposició *El somriure de la Koré* a la Sala Parés, carrer Petritxol 5, del 4 al 26 de febrer. Alex Mitrani, en el catàleg, defineix el treball d'Artigau dient: "la seva posició és la d'un peculiar cultisme estètic acompanyat de bonhomia mediterrània. Representa un hedonisme fet

de tradició i d'atreuiment, de caprici i recerca.(...) La pintura d'Artigau expressa un arcadisme ben humà que em sembla una de les millors aspiracions. Pintura de sensualitat i reflexió, escèptica i apassionada, erudita i immediata, ens demostra com una mirada ociosa i sensual sobre la realitat també ens fa intel·ligents i generosos".

La última Anunciació. Oli sobre tela, 110 x 130 cm. 2002



Núria Fernández i Juan Pablo Villalobos

Durant la setmana del 10 al 14 de febrer va tenir lloc a Eina l'exposició i correcció dels treballs de fi de carrera dels alumnes Núria Fernández i Juan Pablo Villalobos.

El treball de Núria Fernández, va ser tutoritzat per Nicole Gagnum, i el tribunal compost per Xano Armenter, Francesc Artigau i Patricio Vélez li atorgà la qualificació d'Excel·lent.

A Juan Pablo Villalobos, tutoritzat per Antoni Llena, el tribunal compost per Maria Helquera, Albert Valera i Patricio Vélez, li atorgà la qualificació d'excel·lent.



Juan Pablo Villalobos va presentar vuit olis sobre DM, un díptic amb tècnica mixta i dues escultures d'assamblage. El nucli principal del treball de Juan Pablo Villalobos és la recerca sobre l'imaginari festiu andí, que ha materialitzat en una sèrie de 4 pintures sobre el carnaval, i una interpretació a partir d'elements de la cosmovisió andina de l'oposició dicotòmica cultura/natura (a *Hombre y naturaleza*) i de la triada cel/terra/infern (a *Teatro profano, mundano y sagrado*). La presència d'imatges de la cultura andina es combina amb referències a la pintura europea, des dels retauls barrocs fins a l'expressionisme alemany, i des del Bosch fins a Ensor.

Núria Fernández va presentar vuit olis de gran format que donen lloc a un conjunt coherent originat a partir de la voluntat de traslladar al llenç un guatge pictòric una petita estàtua d'un buda xinès. Aquesta figura es converteix en un personatge arquetípic i monumental que s'encaixa, a partir d'un seguit de variacions al voltant de la postura jacent, en un espai inconcret i envoltent. El fet de no utilitzar model i de construir les figures a partir de fotografies de fragments del cos reforça la sensació d'irrealitat del conjunt malgrat els detalls d'aparent realisme anatómic.



TETENAL
spectra^{jet}

Papers ink jet

- Acabat mat per imprimir dues cares
- Acabat mat una cara i brillant a l'altra
- Acabats brillant i mat d'alt gramatge
- Papers de barba i de tela
- Formats A4, A3, A3+ i A2

Premis: Dima, Tipa, Color Foto Test Sieger, Computer Bild i Foto-Masters, entre d'altres.

Tel 93 877 62 20
e-mail: at.clientes@tetenal.es
www.tetenal.com

identidad corporativa
packaging
publicaciones institucionales
empresariales

JM GARROFÉ DISSENY

Napols, 227 - 08023 Barcelona
Teléfono 93 299 88 99
Fax 93 298 13 21
E-Mail jmg@garrofe.com

a propósito de PASSATGES

formación en disciplinas artísticas comparadas

PASSATGES es una **INICIATIVA PEDAGÓGICA** basada en la práctica y conocimiento del ARTE en tanto herramienta de la conciencia humana.

La **finalidad** de PASSATGES es utilizar la interdisciplinariedad artística para potenciar y desarrollar la inteligencia, creatividad y conciencia crítica de las personas.

Ponemos en marcha una **forma de trabajo** cuyos principales rasgos son:

- 1 - tomar un **tema**, eje de vinculación entre diferentes **disciplinas** artísticas: dibujo, color, volumen, danza, música, literatura, teatro, fotografía y nuevos medios.
- 2 - en relación a dicho tema, abordar los fundamentos de cada disciplina y luego entrar en la dinámica que procura la **comparación e interrelación** de las mismas.
- 3 - el trabajo en equipo de los **profesores** (puesta en común de los planteamientos pedagógicos; eventual participación en las demás clases movilizándolo a la relación profesor-alumno; comunicados periódicos acerca de los resultados y posterior reflexión compartida).
- 4 - permeabilidad a las iniciativas de los **asistentes**, con la idea de que este proyecto manifieste la agilidad propia de aquello que se gesta entre todos y por lo tanto, se valoran todos los criterios.
- 5º.- colaboración con instituciones públicas y privadas, realizando cursos de formatos variables [anuales-semestrales-intensivos]

PASSATGES se ha puesto en marcha en **Girona** durante el curso 2002-2003 del **Centre Cultural la Mercè**.

Su pedagogía de las ARTES COMPARADAS, está generando situaciones y experiencias de gran interés. Por un lado, entre participantes y profesores hay eso que tanto cuesta encontrar: entusiasmo, iniciativas compartidas, trasvases conceptuales, ampliación de la mirada. Por otro lado, el contacto con las bases de cada disciplina, propicia una renovación de las mismas y un sentimiento iniciático respecto a las Artes.

Una dinámica en la que hay aprendizaje y 'algo más': espíritu crítico, de investigación, crecimiento de la sensibilidad, deseo de concreción, proyección personal. Valores muy afines a la tradición y actual evolución pedagógica de Eina.

Las coordinadoras de PASSATGES, profesoras a su vez de esta Escuela, sentimos la ilusión de traer este proyecto a nuestra ciudad y a nuestra casa.

Coordinación Académica: María Helquera
Asesoramiento en Coordinación y Comunicación: Neus Buira

INFORMACIÓN acerca del CURSO:

destinatarios: estudiantes y personas con intereses artísticos múltiples, profesores que quieren conocer nuevas posibilidades y líneas pedagógicas, artistas y profesionales que quieren conocer otros campos creativos.

disciplinas:

- dibujo _ *María Helquera*
- color _ *Neus Buira*
- volumen _ *Daniel Toso y Francisco Cabanzo*
- danza _ *Constanza Brncic*
- sonido _ *Liba Villavecchia*
- literatura _ *Annie Bats*
- teatro _ *Andrea Fantoni*
- fotografía _ *Humberto Rivas*
- nuevos medios _ *Lluc Mayol*

eje de vinculación interdisciplinar: EL CUERPO

lugar: Eina, Escola de Disseny i Art

duración: del 1 al 31 de julio
horario: de 16 a 20h (86 horas)

idioma: catalán y/o castellano

plazas: 20 personas

matrícula: 550 euros (posibilidad Beca)

+ info: hym@teleline.es