

ROOM

DISEÑO+ARQUITECTURA+CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

ROOM 33 • PVP: 8€ • PUBLICACIÓN TRIMESTRAL

www.roomdiseno.com



Paradise. Lindsey Adelman



DOCUMENTANDO LA ARQUITECTURA • ANDREA BRANZI FIGURACIONES PICTÓRICAS EN EL S.XXI • AD ARCHITECTURE

LINDSEY ADELMAN • TOWODESIGN • SIMONE GUIDARELLI • DANIEL CANOGAR • DRAGA Y AUREL • VINCENZO DE COTIIS
SENTARSE EN MILÁN • EL LEGADO DE VALENCIA • FROM SPAIN WITH DESIGN • GALICIA. UN POTENCIAL EN MADERA Y DISEÑO
NONE COLLECTIVE • SHEPARD FAIREY • **ÁREA COCINAS 2021: SMART KITCHEN. UNIDAD CENTRAL DE INTELIGENCIA**

P. 08	AUTÓGRAFO MUT Design —Eduardo Villalón y Alberto Sánchez— escriben sobre la silla <i>Roll</i> para Sancal
P. 10	PRIMER PLANO Lindsey Adelman Towodesign KVTAN-1 Simone Guidarelli (ICD) (ITKE). University of Stuttgart Daniel Canogar Victor Miklos
P. 22	BREVES Draga y Aurel Vincenzo de Cotiis Sentarse en Milán El legado de Valencia From Spain With Design Plastic Rivers Galicia. Un potencial en madera y Diseño J Space Soon Grill Restaurant Apartamento en Madrid Iglesia Galilea/Start.Bahn Floating City Tipos de espacio. Concéntrico 07 Mécaniques Discursives
P. 58	ABIERTO Figuraciones pictóricas en el S.XXI
P. 68	DISEÑO ANDREA BRANZI Del diseño radical a la neoprehistoria
P. 78	OTROS ESPACIOS AD ARCHITECTURE Atmósferas para una experiencia sensorial
P. 86	ARQUITECTURA DOCUMENTANDO LA ARQUITECTURA De los hermanos Lumière (o casi) a las plataformas de <i>streaming</i>
P. 97	ROOM IT ÁREA COCINAS 2021 <i>Smart kitchen</i> . Unidad central de inteligencia
P. 109	CUADERNO None Collective, Shepard Fairey y Food Design Nation



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

EDICIÓN Y DIRECCIÓN
Emerio Arena
Antonio Jesús Luna

REDACTOR JEFE
Antonio Jesús Luna
antonio@roomdiseno.com

DIRECTOR DE ARTE
Emerio Arena
emerio@roomdiseno.com

DOCUMENTACIÓN
Valentina García Plata
valentina@roomdiseno.com

EDICIÓN DE TEXTOS
Marisol Oviaño
Alba Moon

COLABORADORES
Ainhoa Ruiz de Morales
Alba Moon
Alberto Galán
Arturo Romero
Claudio Molinari Dassatti
Félix Zerdán
Flavia de Facendis
Fredy Massad
Gloria Escribano
Jose María Faerna
María Isabel Ortega Acero
María Reyes
Mónica Fernández de Béjar
Olga Guidoni
Paloma Canseco
Paula Rebuelta
Ramsés Oliver
Vicente Porres

AGRADECIMIENTOS
MUT Design

PUBLICIDAD ITALIA

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

PUBLICIDAD ESPAÑA

Nuria Sánchez Beregüi
nuria.sanchez@roomdiseno.com
T: +34 606 059 128

Javier Vuljijscher
javier.vuler@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

FLOATING CITY

PEOPLE'S ARCHITECTURE OFFICE | SHENZHEN. CHINA

Texto: Félix Zerdán | **Fotos:** Zhang Chao | peoples-architecture.com

Andamios de alquiler y luces de neón. La ciudad es ese espectáculo cada vez más difícil de entender. Puede que llegue el punto en que nos sintamos confusos y dudemos. ¿Qué es una ciudad? ¿Son redes optimizadas de servicios superpuestos o una amalgama de infraestructuras obsoletas? ¿Es un monstruo devorador de individuos o una fuente de inspiración? ¿Es algo de lo que debemos huir o algo que debemos cultivar a toda costa?

El estudio PAO (People's Architecture Office) propone *Floating City* para aliviar ligeramente —valga el doble sentido— la incertidumbre causada por todos estos sentimientos encontrados. Su respuesta se basa en la visión de que el espacio público debe ser lo suficientemente resiliente como para acoger una diversidad de personas con distintos hábitos, niveles económicos, edades y culturas.

El trabajo forma parte de la octava Bi-City Biennale of Urbanism\Architecture (UABB) de la bahía de Qianhai (Shenzhen, China). A través del urbanismo y la arquitectura, esta exposición internacional pone el foco sobre el modelo de expansión repentina que se ha experimentado en algunas metrópolis —especialmente en las chinas— y los problemas derivados de ella.

Los arquitectos se atrevieron a consensuar un centro expositivo entre todos los participantes de la muestra, para que el resultado reflejase las consideraciones del mayor número de voces posible. Pensaron en una trama tridimensional de andamios sobre la que se pudiesen encajar las propuestas de la feria y elaboraron un lenguaje de

pantallas textiles, hinchables de plástico y pasarelas de colores que sirviese de reclamo para los visitantes y aumentara las posibilidades de exhibición.

El estudio chino materializa las ideas que el colectivo Archigram imaginó en sus *Instant cities*: cápsulas flotantes repletas de actividades lúdicas que se posaban sobre pequeñas urbes o suburbios “dormidos” y colonizaban el entorno con su dinamismo. La pieza de PAO recupera ese planteamiento para evidenciar las carencias de un modelo de desarrollo impuesto, que piensa demasiado en espacios urbanizados y urbanizables en vez de invertir en procesos de diseño más transversales e inclusivos.

La ciudad flotante aterriza sobre un descampado de la bahía de Qianhai, un hueco en la trama de un distrito construido sobre terrenos ganados al mar. El proyecto consigue hacer funcionar su programa en un lugar donde la estrategia predominante no ha sido capaz. Al final los conceptos pesan, la infraestructura no. |

