

Aquest és un catàleg de productes alhora que dels edificis i dels entorns per als quals han estat produïts.

Constitueixen un camp de proves per a la innovació arquitectònica: intents de solucionar requeriments funcionals específics, demandes socials, exigències mediambientals, limitacions pressupostàries i aspiracions projectuals per millorar la situació existent.

llll institut
ramon llull
Llengua i cultura catalanes

DAM DEUTSCHES
ARCHITEKTURMUSEUM



ISBN: 978-84-96954-10-6



9 788496 954106

Construccions
Patents

NEW
Architecture
in Catalonia
made

Construccions Patents **NEW** Architecture **made** in Catalonia

OBJECTES PAISATGE

EP: Enric Pericas, Escofet
MF: Makoto Fukuda

MF M'agradaria que parléssim de la col·laboració entre arquitectes i industrials, de la innovació però també de la tradició, perquè crec que Catalunya ha tingut sempre una tendència a crear formes innovadores. És l'experiència que vaig viure durant el procés de disseny de Lungo Mare, on vaig col·laborar amb EMBT (Enric Miralles + Benedetta Tagliabue). Tinc la impressió que, amb Lungo Mare, es produeix un redescobriments de la gramàtica del paisatgisme aplicada a l'espai públic, com un element versàtil que ens permet seure-hi, recolzar-nos, estirar-nos o jugar-hi.

EP Per mi, Lungo Mare marca efectivament un punt de partida, una nova manera de concebre els objectes del mobiliari urbà. Fins aleshores, ningú treballava amb aquests paràmetres en l'àmbit de l'espai públic. Escofet va iniciar l'edició de mobiliari urbà a la dècada de 1970, coincidint amb el final del franquisme i els primers ajuntaments democràtics, un moment en què els arquitectes es van implicar plenament en el disseny de l'espai públic, del paisatge urbà. Però els elements que editava Escofet abans de Lungo Mare no podien construir un paisatge, ja que eren peces d'ús més genèric. L'any 2000, quan es va començar a utilitzar, Lungo Mare es va percebre com un element molt innovador, tant que el mobiliari es confonia amb una escultura. De fet, va dissenyar un espai, un lloc, on tothom podia encaixar, i que només era un tros de platja reinstal·lat, sobretot al parc de Diagonal Mar.

MF Hi ha elements, com ara una pedra o una soca, que són perfectament adequats per seure a la ciutat. Però en un parc, pots pensar una altra mena d'elements, que et permetin altres posicions.

EP Jo crec que l'espai públic exigeix projectes força específics, segons l'escala de la intervenció: unes escales admeten formes complexes i d'altres no. Quan et plantejes el paviment d'un carrer per als vianants, el projecte es limita pràcticament a l'escorça: paviment, escossells i fanals. Però quan actues a un espai d'escala més gran, com els parcs metropolitans, has de ser capaç de generar instal·lacions de debò. Cal pensar alguna cosa nova, capaç de crear un paisatge.

MF Si fem un projecte d'arquitectura, sempre pensem també en el paisatgisme o l'urbanisme. I en aquesta mena d'instal·lacions urbanes, crec que cal estudiar fins a quin punt pots actuar entre el paisatge i l'ús, entre l'espai públic de la ciutat i el privat, de l'habitant. Jo visc entre Barcelona i Tokyo, on la gradació entre l'element públic i privat és molt diferent. Catalunya és més oberta a la dissolució dels límits entre aquests àmbits.

EP Perquè aquí hi ha una cultura urbana compartida per les administracions i la gent. La prova és que, quan es construeix una plaça pública a Barcelona, la gent va a la inauguració, surten notes al diari, hi ha una implicació, i això és un fet de cultura arrelat al llarg dels anys. La gent espera que quan es construeixi un projecte important per a la ciutat, passi alguna cosa, que sigui interessant i innovador.

MF Suposo que això és el que va passar amb el parc de Diagonal Mar, un projecte situat al centre d'una àrea urbana en plena transformació. El procés de disseny va començar amb un seguit de fotografies i fotomuntatges de la platja, que ens van ajudar a orientar-nos com un mapa. A la platja, hi havia una cadira trencada, desocupada, orientada envers el mar, i nosaltres vam seure allà al costat, a la sorra. I aleshores, mentre ens miràvem les ondulacions i el dibuix de la sorra, vam començar a concebre aquesta forma ondulada. Crec que molta gent ha somiat alguna vegada que s'asseia al mar com si fos una catifa voladora, una flying carpet. A partir d'aquí vam començar a fer maquetes, tallant i canviant d'escala. El meu model va ser la Chaise Longue de Le Corbusier i Charlotte Perriand. La seva figura quedava perfecta allà asseguda. La vaig retallar i la vaig posar com a model. L'Escofet ens va adreçar a un taller que produ-

eix models amb ornaments modernistes, on hi ha un artesà que sap domina molt el guix. Ja que tenim gent que manté aquesta tradició, crec que podem reutilitzar-la per fer coses innovadores. Allà vaig començar a manipular la maqueta, a adaptar-la a les diferents posicions que definia amb el meu cos. Però, és clar, executar bé aquest moviment amb l'ordinador encara costa.

EP Tot i que és una idea innovadora, Lungo Mare ha estat construït amb una tecnologia molt clàssica, completament antiquada si la comparem amb la que es fa servir ara, amb arxius en 3D que, mitjançant una màquina fresadora, es tradueixen directament a un model en 6, 8 ó 24 hores i, a partir d'aquest model, generem un motlle. Lungo Mare i Naguisa, l'element dissenyat recentment per Toyo Ito i on també has col·laborat, són productes propers pel que fa al concepte, però molt diferents pel que fa al procés de producció. Tota aquesta experiència artesana es pot reproduir avui d'una manera més ràpida, econòmica i eficaç, amb tecnologia digital. Ara podríem haver produït diversos models de Lungo Mare, i els podríem haver fabricat a qualsevol lloc del món, a partir del mateix arxiu digital. Això, abans era inimaginable, perquè la producció necessitava seccions de guix.

MF Crec que Lungo Mare és un element més complex, que ergonòmicament no podríem controlar en 3D amb la mateixa precisió que amb el sistema artesanal que vam fer servir. L'arquitectura i el disseny disposen avui de noves tecnologies, però també hem de comptar amb la tecnologia antiga. El nostre treball busca sempre la possibilitat d'innovació, però l'origen de la innovació també es troba a les activitats.

EP Avui podríem haver obtingut el mateix nivell de control amb models 3D, o fins i tot més. Perquè, al capdavall, aquest banc no ha de respondre al teu cos, sinó a tots els cossos. Sempre dèiem que aquí encaixava igual una persona corpulenta i una petita, totes dues igualment còmodes. Perquè, al cap i a la fi, al Lungo Mare hi ha totes les seccions possibles. Enric Miralles deia que, quan te'n vas del Lungo Mare, deixes la forma del cos absent. Crec que, com tu dius, l'aspecte més innovador d'aquest element es troba en l'activitat, en la forma d'entendre l'acció de l'usuari. Avui, els elements urbans s'han obert perquè els usuaris tinguin un efecte d'interlocució amb ells. Una cadira es defineix ja en el pur enunciat; és per seure i punt. Però els elements urbans de nova generació no són només per seure-hi, sinó també perquè, quan algú s'hi enfronti, no quedi indiferent. Crec que s'ha recuperat aquella capacitat de Gaudí o de Pere Falqués als bancs-fanal del passeig de Gràcia, que és el valor simbòlic, d'identitat.

