

NOTA DE PRENSA

EXPOSICIÓN

EXTRAÑAMENTE FAMILIARES. Diseño y vida cotidiana

17 de junio – 25 septiembre 2005 **SALAS DE EXPOSICIÓN DE LA PLANTA BAJA**



Koers, Zeinstra, Van Gelderen

Tumble House, 1998

FECHAS

17 de junio - 25 de septiembre 2005

LUGAR

Salas de exposición de la planta baja

HORARIO

martes a sábado (festivos incluidos), de 11.00 a 21.00

Domingos, de 11.00 a 15.00

PRODUCCIÓN

Walker Art Center, Minneapolis, EEUU

COMISARIO

Andrew Blauvelt

Directora MARCO

Carlota Álvarez Basso

Coordinación

Iñaki Martínez Antelo

Registro

Marta García Viña

ARTISTAS Y DISEÑADORES PARTICIPANTES: 31

- **Michael Anastassiades** (Atenas, Grecia, 1968; vive y trabaja en Londres)
- **Atelier Bow-Wow** (fundado en 1992, Tokio, Japón)
- **Shigeru Ban** (Tokio, Japón, 1957)
- **Jop van Bennekom** (Scherpenzeel, Holanda, 1970)
- **Thomas Bernstrand** (Estocolmo, Suecia, 1965; vive y trabaja en Amsterdam, Holanda)
- **Jurgen Bey** (Soest, Holanda, 1965)
- **Blu Dot Design** (fundado en 1996, Minneapolis, Minnesota, EE.UU.)
- **Julian Lion Boxenbaum** (1972, Nueva York, EE.UU.; vive y trabaja en Italia)
- **Constantin Boym y Laurene Leon Boym** (Boym Partners Inc., fundado en 1986, Nueva York, EE.UU.)
- **Anthony Dunne y Fiona Raby** (Dunne & Raby, fundado en 1994, Londres, Reino Unido)
- **Elephant Design** (fundado en 1997, Tokio, Japón)
- **Moreno Ferrari** (La Spezia, Italia, 1952)
- **Doug Garofalo** (Nueva York, EE.UU., 1958)
- **Markku Hedman** (Espoo, Finlandia, 1966)
- **Koers, Zeinstra, van Gelderen** (fundado en 1996, Amsterdam, Holanda)
- **LOT-EK** (fundado en 1992, Nueva York, EE.UU.)
- **MVRDV** (fundado en 1991, Rotterdam, Holanda)
- **Nucleo** (fundado en 1997, Turín, Italia)
- **Marijn van der Poll** (Eindhoven, Holanda, 1971)
- **R & Sie...** (fundado en 1989, París, Francia)
- **Martín Ruiz de Azúa** (Vitoria, España, 1965)
- **Jennifer Siegal** (Office of Mobile Design, fundado en 1998, Los Angeles, California, EE.UU.)
- **Alejandro Stöberl** (Buenos Aires, Argentina, 1963)
- **SU11 architecture + design** (fundado en 1998, Nueva York, EE.UU.)
- **Frank Tjepkema** (Ginebra, Suiza, 1970) y **Peter van der Jagt** (Doetichem, Holanda, 1971)
- **Shigeru Uchida** (Yokohama, Japón, 1943)
- **Paolo Ulian** (Massa, Italia, 1961)
- **Marcel Wanders** (Boxtel, Holanda, 1963)
- **Allan Wexler** (Bridgeport, Connecticut, EE.UU., 1949)
- **Rachel Whiteread** (Londres, Reino Unido, 1963)
- www.fortunecookies.dk (fundado en 1998, Øksnehallen, Dinamarca)

OBRAS EN EXPOSICIÓN

La exposición reúne más de cuarenta obras entre proyectos arquitectónicos, objetos de uso cotidiano, mobiliario doméstico y urbano, prendas de vestir y obras de diseño gráfico,

entre otras áreas de investigación y creación que en ocasiones dan como resultado piezas híbridas entre uno y otro campo.

ITINERANCIA

- Walker Art Center, Minneapolis, Minnesota, EEUU (del 8 de junio al 7 de septiembre de 2003)
- Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, Pennsylvania, EEUU (del 8 de noviembre de 2003 al 15 de febrero de 2004)
- Lille 2004 Capital Europea de la Cultura, Musée de l'Hospice Comtesse, Lille, Francia (del 4 de septiembre al 28 de noviembre de 2004)
- The Scottsdale Museum of Contemporary Art, Arizona, EEUU (del 29 de enero al 24 de abril de 2005)
- MARCO, Museo de Arte Contemporánea de Vigo, España (del 17 de junio al 25 de septiembre de 2005)

SOBRE EL COMISARIO

Andrew Blauvelt es Director del Departamento de Diseño del Walker Art Center de Minneapolis. Ha recibido un buen número de premios profesionales como diseñador gráfico y cuenta también con numerosas publicaciones y exposiciones. Blauvelt es autor de ensayos como crítico e historiador, colaborando además con varias publicaciones en la edición de números especiales sobre diseño y cultura, entre ellas *Emigré*, *Eye*, *Visible Language* y el *American Center for Design Journal*.

CATÁLOGO

Para la edición en España, MARCO publica una separata bilingüe (gallego-castellano) que reproduce fielmente los textos de todos y cada uno de los autores del catálogo ilustrado de 344 páginas que acompaña la exposición, editado en el año 2003 por el Walker Art Center de Minneapolis. La publicación incluye textos de Aaron Betsky, director del Netherlands Architecture Institute de Rotterdam y antiguo comisario de arquitectura y diseño en el San Francisco Museum of Modern Art; Andrew Blauvelt, responsable del departamento de diseño del Walker Art Center de Minneapolis y comisario de exposiciones; Jonathan Bell, crítico de diseño *freelance* en Londres, y editor de la publicación especializada *Things* y de los libros *The Transformable House* y *Architecture*; y Jamer Hunt, antropólogo cultural y director del programa de postgrado en diseño post-industrial en la University of the Arts de Filadelfia.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Dentro del espacio expositivo, el **Patio A1** acoge la proyección en continuidad del vídeo documental titulado "**Designers on Design**", subtítulo en castellano, y dirigido por la artista Yvette Chaparro, que incluye entrevistas con los artistas y diseñadores más destacados del ámbito internacional.

© Yvette Chaparro 2002, 2003, 2004, 2005

DVD, color, subtulado en castellano

Duración: 25' 46"

Cortesía Totem Design Group e Yvette Chaparro, Nueva York

SÍNTESIS DEL PROYECTO EXPOSITIVO

Nuevamente, continuando una línea de programación que trata de las relaciones entre arte y diseño –iniciada en 2003 con la muestra titulada “Indisciplinados. La posición del arte en las fronteras del diseño”, y que en 2004 tuvo como resultado “La creación de lo necesario”– MARCO de Vigo ofrece una reflexión sobre uno de los temas más presentes en la creación contemporánea, como son las relaciones entre diseño y vida cotidiana, a través de una exposición temática de ámbito internacional. En esta ocasión la muestra, de la que MARCO es su única sede en España, está comisariada por el Director del Departamento de Diseño del Walker Art Center de Minneapolis, una institución con la que este museo colaboró ya el pasado año con la muestra “The Last Picture Show”.

Esta exposición nos habla de la importancia del diseño en nuestras vidas, a través de un conjunto de obras insólitas, que incluyen piezas de arquitectura y productos, mobiliario, moda, y diseño gráfico. Objetos y proyectos que exploran el papel del usuario en su concepción y en su función, y que en algunos casos requieren de la intervención del espectador para la realización del producto final. Propuestas originales que dan cuenta de la reinención de lo cotidiano por parte de estos autores.

Una luz que responde al silencio, una mesa que no sabe dónde está, una granja de cerdos del tamaño de un rascacielos, una casa que cabe en un bolsillo... *Extrañamente familiares* recoge más de cuarenta proyectos innovadores a nivel internacional que tocan diferentes campos: la arquitectura, el mundo del mueble, la moda y el diseño gráfico. A través de piezas que cuestionan lo común, transforman lo cotidiano y desdibujan las fronteras entre la forma y su función, esta exposición desafía nuestras suposiciones sobre el diseño de los objetos y los espacios que nos rodean.

La muestra se estructura en torno a cuatro ideas principales que cuestionan las premisas convencionales sobre el diseño de objetos y espacios:

1. **objetos polémicos** que nos obligan a reconsiderar la relación que establecemos con los productos, que dictan nuevos **rituales de uso** y expectativas
2. **estructuras portátiles** que responden a condiciones **nómadas** de ligereza y fugacidad y debilitan de esta manera los principios arquitectónicos tradicionales de ubicación concreta y permanencia

3. **objetos multifuncionales** que cambian tanto de forma como de uso, diluyendo así la relación establecida tradicionalmente entre las llamadas “**forma y función**”
4. **diseños extraordinarios** que remiten a objetos y espacios que, sin la **transformación** a la que los someten, serían normales y corrientes, lo que atrae nuestra atención hacia las condiciones de la vida cotidiana.

1. **Objetos polémicos: rituales de uso**

Muchos de los proyectos presentados en *Extrañamente Familiares* pretenden implicar al usuario como figura central o participante en la creación de un diseño, analizando su comportamiento en relación con el objeto diseñado, que puede adquirir formas diversas en función de la interacción física o si se reconsideran las rutinas diarias. Su finalidad es incluir la participación, la personalización, la adaptación e incluso el rechazo por parte del usuario como elemento vital de la obra. *Gardening Sukkah*, de **Allan Wexler**, representa una estructura exterior que contiene todos los instrumentos necesarios para plantar, cosechar y preparar una comida de celebración del Festival Sukkoth judío. El diseñador de productos **Michael Anatassiades** desarrolla objetos que ensalzan la interacción humana y la respuesta del producto en sí mismo. Por ejemplo, su obra *Anti-Social Light* representa únicamente su función ante la presencia o ausencia de sonido. **Anthony Dunne y Fiona Raby** se muestran especialmente interesados por el modo en que la gente interactúa y se adapta a la electrónica. En su obra *Placebo Project* los usuarios tienen la posibilidad de vivir con un objeto de nueva creación como una mesa con GPS que le sirve para conocer su propia ubicación. Otros proyectos exploran el papel del diseño participativo o el “hágalo usted mismo”, como las series de productos realizados por el colectivo **Do Create**, que requieren la interacción física del usuario para su realización final. Es el caso de *Do Hit*, un cubo de metal que incluye un martillo para convertirlo en una silla, o de *Do Break*, un jarrón de porcelana con un revestimiento especial que permite al usuario aplastarlo sin que se rompa.

2. **Estructuras portátiles: movilidad**

Además de la ciudad, el hogar es un lugar importante para comprender el funcionamiento de la vida cotidiana. Esta muestra explora las posibilidades nómadas de la vida contemporánea a través de diversos proyectos que proponen viviendas portátiles, con estructuras que no sólo evidencian el deseo de movilidad y libertad, sino que también hacen frente a nuestra necesidad de relación y sentimiento de comunidad. La vivienda portátil supone también un reto a los supuestos arquitectónicos tradicionales relativos a la permanencia y la estabilidad.

Las viviendas y estructuras que se pueden contemplar en esta exposición representan las diferentes variedades de fugacidad y permanencia en las mismas: por ejemplo, el *Habitat Furtif* de **R & Sie...**, una unidad habitacional para una sola persona que viaja por la ciudad en busca de un refugio seguro para su morador. Y en tanto que el *Kesä-Kontti* de **Markku Hedman** está diseñado para breves escapadas al bosque, como una especie de cabaña móvil de fin de semana, la *Mobile Dwelling Unit* de **LOT-EK** está concebida como vivienda permanente. **Jennifer Siegal** ha ideado varios proyectos que utilizan estructuras portátiles, como la *Portable House*, una versión más flexible y ecológica de la casa prefabricada convencional. Otros ejemplos son los de la vivienda portátil *Etana*, de **Markku Hedman**; la *Prefabricated Wooden House* de **Alejandro Stöberl**; los diseños de **Shigeru Uchida** de un trío de casas de té, o la *Paper Loghouse* del arquitecto **Shigeru Ban**.

3. Objetos multifuncionales: forma y función

El deseo de transportabilidad proviene del interés que despiertan los productos con funciones múltiples, es decir, objetos que hacen un uso eficiente del espacio o el peso, dos consideraciones fundamentales con respecto a la movilidad. Por eso no es de extrañar que tanto las prendas de vestir como el mobiliario se conviertan en campo de actividad y experimentación en lo que respecta a su multifuncionalidad. Como ejemplos, la *Casa básica* de **Martín Ruíz de Azúa**, o la *Tent* de **Moreno Ferrari**, en la que un impermeable se transforma en tienda de campaña.

Respecto al diseño de mobiliario, *Rugelah Chair* de **Julian Lion Boxenbaum** reúne en un solo mueble multitud de posibilidades para sentarse, relajarse y dormir. De manera similar, el *Cabriolet/Occasional Table* de **Paolo Ulian** es a la vez sofá, espacio de almacenamiento y mesa de café. O, en lo que a arquitectura se refiere, *Tumble House* es una estructura de seis caras diseñada por los holandeses **Koers, Zeinstra** y **Van Gelderen** que permite que varias personas la giren hasta conseguir seis posiciones diferentes, cada una de las cuales cambia la funcionalidad de los elementos interiores (por ejemplo, la puerta se puede convertir en ventana o en claraboya).

Las investigaciones acerca de la multifuncionalidad demuestran el deseo de ofrecer diferentes alternativas a los usuarios y permitir que las funciones estén supeditadas a las situaciones. El objeto multifuncional presenta cualidades formales híbridas que se enfrentan con la filosofía de diseño convencional de "la forma sigue a la función".

4. Diseños extraordinarios: transformar lo cotidiano

Otro de los temas centrales de la exposición es la re-presentación de lo cotidiano con proyectos extraordinarios. Por ejemplo, el diseño de **MVRDV** para el pabellón holandés en la feria de Hannover del año 2000 transforma los elementos típicos del paisaje neerlandés. Una granja típica suiza se convierte en un lugar en profunda transformación en la propuesta

de **Roche & Sie**, *Scrambled Flat*. El universo cotidiano de objetos es el tema de **Elephant Design**, que reinventa el teléfono tradicional, el fax o la aspiradora a través de su *Inspired Collection*, desposeyendo a los objetos de lo superfluo hasta llevarlos a su mínima expresión. Muchos proyectos encarnan lo cotidiano sólo para transformarlo, como *Kokon Chair* de **Jurgen Bey**, un revestimiento protector de resina de poliéster que oculta la fantasmagórica presencia de la silla ordinaria que se encuentra por debajo, con una táctica de desplazamiento que convierte lo familiar en extraño. También la transposición de la escala –convertir lo pequeño en grande y lo grande en pequeño– es un recurso importante para alterar nuestra percepción de lo cotidiano, como en los *Airborne Snotty Vases* de **Marcel Wanders**, o la serie de miniaturas *Buildings of Disaster* de **Constantin y Laurene Leon Boym**.

TEXTO DEL COMISARIO

“El diseño es una presencia paradójica en nuestras vidas: invisible y conspicuo, familiar y extraño. Se encuentra a nuestro alrededor a la vez que se hace borroso a la vista, convirtiéndose en un acto reflejo aparentemente incognoscible. Concebido a grandes rasgos como el mundo de los artefactos creados por los hombres, el diseño es omnipresente: las herramientas que utilizamos, el mobiliario que nos rodea, la ropa que vestimos, el coche que conducimos, los libros que leemos, la casa en la que vivimos, la oficina en la que trabajamos y la ciudad en la que residimos. Ni siquiera la naturaleza puede escapar al diseño, ya sea un parque, una nueva especie de planta o la manipulación del cuerpo o de los genes humanos. A lo largo de un día normal, una persona cualquiera se puede topar con cientos de objetos y miles de mensajes, todos ellos diseñados por alguien.

A pesar de que lo cotidiano ha desempeñado un papel fundamental en el arte moderno y las ciencias sociales, cabe destacar su reciente consideración como tema central de los debates sobre diseño, que han ido cobrando fuerza durante la última década. Este retraso parece inverosímil si se tiene en cuenta el hecho de que el diseño, en su sentido más básico, siempre se implica en la construcción del mundo cotidiano. Sin embargo, una cosa es formar parte de lo cotidiano, es decir, ayudar a crearlo, y otra muy distinta convertirlo en sujeto de análisis o incluso de crítica. No es casual que lo cotidiano cobre interés a medida que la cultura de consumo contemporánea se mezcla cada vez más intrincadamente con todos los aspectos de la vida diaria.

La premisa de esta exposición invierte las expectativas de cotidianeidad y anonimato implícitas en palabras tan sugerentes como “diseño” y “vida cotidiana”. Esto es necesario en un mundo en el que ya no existe un consenso sobre la definición de la vida cotidiana ni tampoco se entiende con el mismo sentido con el que se concibió originariamente. En esta estrategia está implícita la idea de que el diseño se puede adaptar a los matices de lo cotidiano sin renunciar a la innovación, la inventiva, la originalidad o la novedad.

Algunos propugnan un diseño anónimo o típico firmemente arraigado en el paisaje de la vida cotidiana, concebido como única alternativa aceptable al diseño ostentoso que ha surgido con tanta fuerza durante la década pasada. De hecho, muchos apoyan este ideal de diseño, ya sea una arquitectura modesta integrada en su contexto hasta el punto de pasar desapercibida, o un rechazo categórico de toda la cultura material. Sin embargo, estas estrategias de mimetismo y negación dejan poco margen para las energías creativas del diseño o para la búsqueda de inventiva. Los proyectos presentes en esta exposición sobresalen y destacan de lo que llamamos vida cotidiana. De este modo, desarrollan una acción autorreflexiva y presentan un contrapunto provocador a lo habitual, lo común o lo rutinario, lo que nos obliga a reconsiderar nuestras expectativas acerca del diseño y nuestro enfoque hacia la vida.

La exposición abarca intencionadamente varios campos de acción e incluye diseñadores de diferentes países cuyos proyectos varían en alcance y escala. Esta variedad de personas, ideas y obras pretende reflejar la complejidad intrínseca al diseño contemporáneo. Algunas obras se ofrecen al mundo como productos para ser comprados, mientras que otras existen sólo como propuestas; sin embargo, todas contienen ideas convincentes que nos hacen contemplar el mundo con otros ojos. La constancia y la fluidez de lo cotidiano aseguran su continuidad, pero no su sencillez. La tarea del diseño consiste en concienciarnos de sus efectos, haciéndonos aceptar su omnipresencia cada vez más predecible (la familiaridad de lo extraño) mediante el impedimento de su inevitable absorción en lo cotidiano (la extrañeza de lo familiar)."

SOLICITUD DE MATERIAL GRÁFICO

EXPOSICIÓN

"EXTRAÑAMENTE FAMILIARES. Diseño y vida cotidiana"

MATERIAL GRÁFICO DISPONIBLE PARA LA PRENSA:

CD con textos y fotos de la exposición, en diferentes formatos.

SI DESEA RECIBIR DOCUMENTACIÓN, CUBRA Y ENVÍE ESTE DOCUMENTO POR CORREO ELECTRÓNICO, FAX O CORREO POSTAL A:

MARCO, Museo de Arte Contemporánea de Vigo

C/ Príncipe 54

36202 Vigo (Pontevedra)

Departamento de Comunicación Y Relaciones Externas

Marta Viana Tomé
Pilar Souto Soto
Tel. +34 986 113908 / 113903
Fax +34 986 113901
marta.viana@marcovigo.com
pilar.souto@marcovigo.com

Se ruega especificar el formato de la imagen, así como el medio de comunicación para el que solicita la documentación

Formato deseado:

Nombre y apellidos:	Temas de interés:	Teléfono:
Cargo:	Dirección:	Fax:
Medio de Comunicación:	Código postal y ciudad:	E-mail:
Sección/ Programa:	Dirección alternativa:	Otros:

Solicitamos que remitan un ejemplar de la reseña que publiquen a nuestro Departamento de Comunicación.

MARCO, Museo de Arte Contemporánea de Vigo

Proyecto cofinanciado por la UE (FEDER), programa Interreg II España-Portugal

Propietario: Ayuntamiento de Vigo

FUNDACIÓN MARCO. Entidades fundadoras: Ayuntamiento de Vigo, Xunta de Galicia, Diputación de Pontevedra, Caixanova

**C/Príncipe 54. 36202 Vigo, España. Tel: 986 113900. Fax 986 11 39 01 info@marcovigo.com
www.marcovigo.com**