

17 TABLE

01 decorado para disney channel

ARQUITECTOS DISEÑADORES:

TABLE: David Benítez Carracedo, Javier Guzmán Pastor, Miguel Guzmán Pastor, Antonio Lloveras Caminos, Alberto Sánchez-Cabezudo Blasco.

UN PLATÓ VACÍO.

El plató en el origen es tan sólo un hueco de la imaginación, un espacio despojado de antiguas máquinas del tiempo que en tan sólo dos años la televisión ha dejado exhaustas. El ritmo frenético de la programación sin pausas exige una respuesta rápida a unas demandas indefinidas. La confusión para el diseño está servida. Entonces los sueños y los límites de la memoria despiertan, y en su temblor de despertar brota la idea de la pecera.

01. UNA PECERA.

El plató es un contenedor de juegos, un único espacio habitable por sus presentadores y navegable por las cámaras, construido en el perímetro de un espacio de planta casi cuadrada.

No existen ya los cuatro planos verticales y el suelo, sino una continuidad de pieles y pliegues, algunas en quietud relativa, otras en movimiento real que, entrelazados, configuran un movimiento líquido.

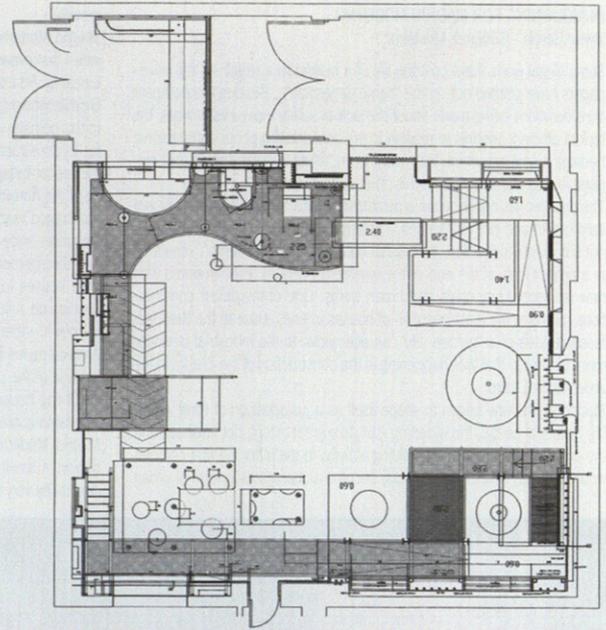
Por fin, hay una destrucción de la escala reconocible, en la sobredimensión o miniaturización de los objetos construidos.

La tecnología termina de atar las piezas y el todo comienza a funcionar.

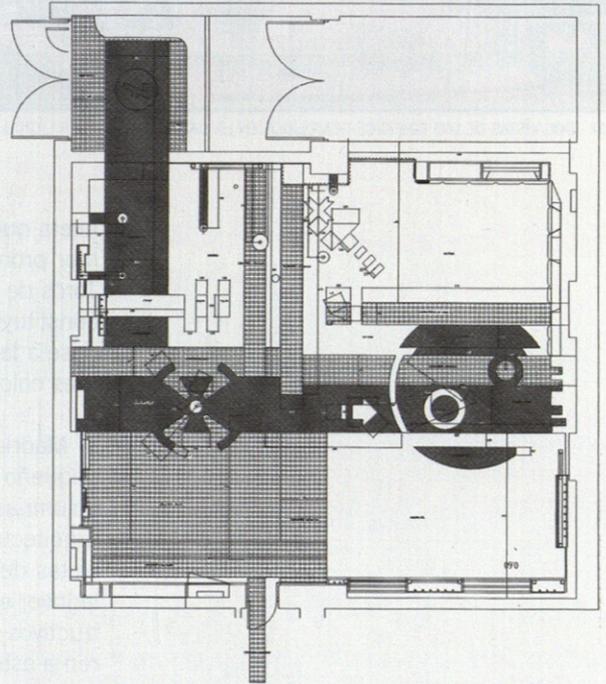
Este espacio interior y secreto pertenece al mundo hecho burbuja del exterior, pero permite el reflejo de su condición: ser pez y observar la pecera.

UN NUEVO ESPACIO NARRATIVO.

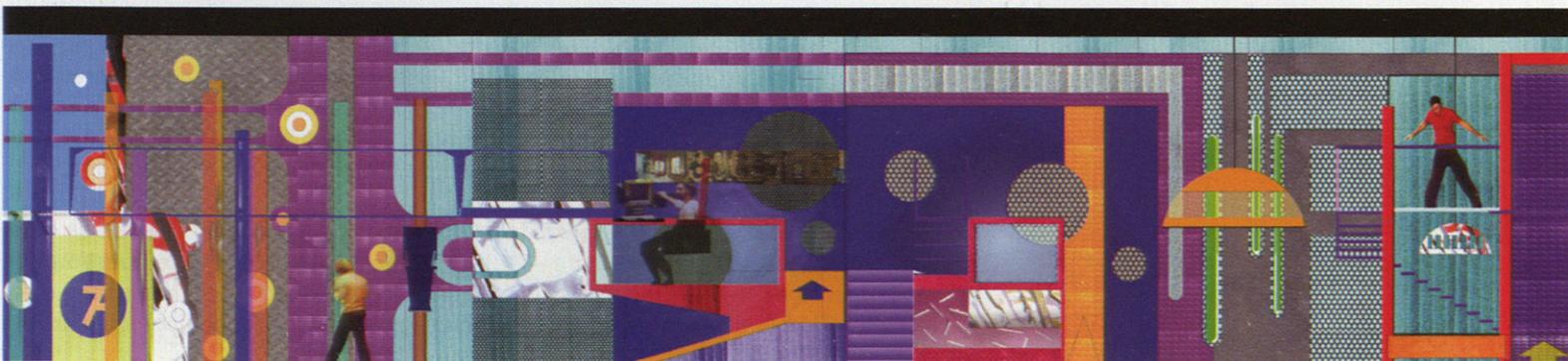
Aparece entonces la materia de estructuras apropiables, cerca de las máquinas abstractas que más allá de su función muestran en su fisicidad la cualidad del proceso, de su propia narración, lo suficientemente abierta para dejar espacio al contador de cuentos -proceso surrealista como uso-. El intento constante de no terminar nunca de construir el espacio lleva a la poética y cualidad narrativa del mismo: multiplicidad de uso y forma abierta para mantener dicha cualidad. Son máquinas de viajar, de moverse, de jugar, de descansar, de hablar, de ver, de escribir y de leer, las que dibujan mapas confusos donde la representación se interpreta.

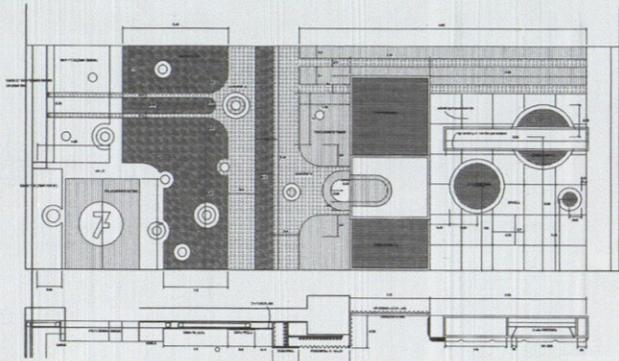
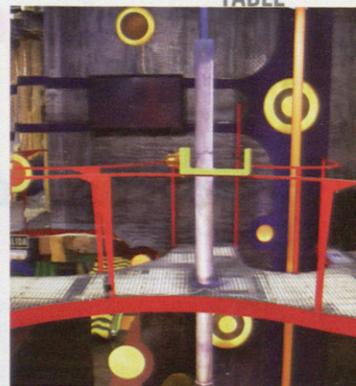


02 · PLANTA GENERAL SIN SUELOS



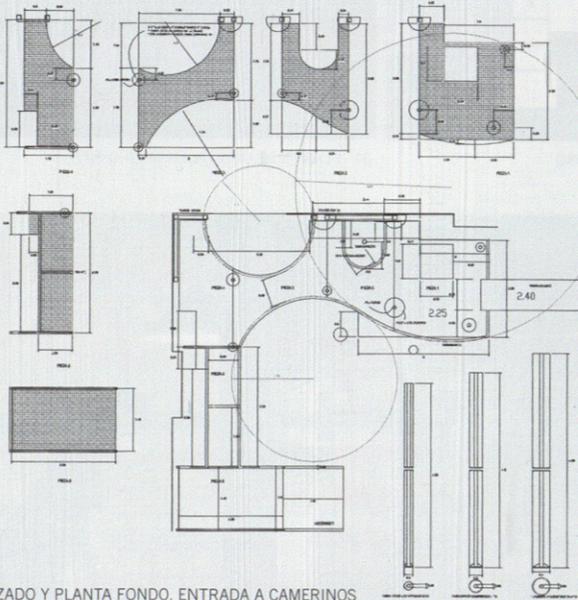
03 · PLANTA GENERAL DE SUELOS





04 - ALZADO Y PLANTA FONDO. ENTRADA A CAMERINOS

DESPECE SUELO TRAMEX



05 - ALZADO Y PLANTA FONDO. ENTRADA A CAMERINOS



101

