

/VEN BAUMANN:
ME GU/TA
TRA/TOCAR EL
CONCEPTO DE
LO/ PRODUCTO/,
OTORGARLE/
FUNCIONE/
NUEVA/, IMPROPIA/
Y CON UN TOQUE
DE HUMOR.

Desde siempre me ha gustado el diseño.
¡Es un vicio! Sobre todo me gusta diseñar
objetos de mobiliario e iluminación, aunque
siempre estoy dispuesto a experimentar
nuevos retos. Me gusta trastocar el concepto
de los productos, otorgarles funciones nuevas,
impropias y con un toque de humor.

Para mí es muy importante que los objetos
también tengan una gran carga emocional,
poética ("Form follows emotion"). Intento no
quedarme nunca parado.
Es importantísimo viajar, ver, observar,
conocer... todas las experiencias que se alejan
de la rutina son enriquecedoras y acaban
influyendo consciente o inconscientemente
en mis proyectos.

(01) Through The Mirror (2006) // ¿Cómo sería una vivienda con paredes móviles? ¿Cómo serían las paredes si los muebles las traspasaran? ¿Cómo serían los muebles en los que las funciones las decides tú? ¿Cómo podría el diseño manipular nuestra percepción de un objeto? ¿Por qué no colgar el abrigo en las patas de una silla? ¿Por qué no apoyarse cómodamente en la mesa? ¿Por qué no utilizar el respaldo de una silla como estante? ¿Por qué...? "Through The Mirror" es una reflexión sobre el estado actual de las viviendas para detectar necesidades incipientes que puedan cobrar importancia en el futuro, y posibilitar así una mejora de las condiciones de vida. "Through The Mirror" es un separador de ambientes compuesto por una pared en la que están embebidos muebles de distinto uso: una silla, una mesa y una estantería. Estos muebles adquieren funciones lúdicas impropias, según su disposición en el espacio y los gustos y necesidades del usuario. A su vez, el lado del conjunto donde nos ubiquemos condiciona su realidad intrínseca y con ello su función destino. "Through The Mirror" toma el nombre de la novela escrita por Lewis Carroll, "A través del espejo y lo que Alicia encontró al otro lado". Por una parte hace referencia a la meditación de Alicia sobre cómo debe de ser el mundo al otro lado del espejo y, por otra, al mundo onírico creado por Lewis Carroll.

(01)







(02)



(02) En Somni (2007) Colaboradores: Alberto del Castillo y Amelia Peinado // A ver... este proyecto es claramente un cojín. ¿O más bien una funda para libros? Parece blandito y cómodo. Se abre y se cierra, algo sencillo. ¡Muchas veces lo sencillo es lo más interesante! ¿Qué pienso de esto? Estoy leyendo. Está claro que está hecho para leer... y también para echarse una buena siesta. ¡Ahora mismo me echaría una buena siesta! Cerraría las tapas blanditas de este libro y lo pondría debajo de mi cabeza, aquí, en el sofá de casa. Qué bien me hubiera venido para cuando era más joven y hacía esos largos viajes en tren para ver a... bueno, eso da igual, no viene a cuento. O para esos días que te sientes en conexión con la naturaleza y te encaprichas con leer un libro en un jardín bajo un árbol y ocurre lo inevitable y pierdes la conciencia... O para cuando vas a tomar el sol a la playa y estás con un buen libro entre las manos, el rumor del mar, el calorcito que adormece y no sabes cómo pero te despiertas hecho una gamba... O para cuando estás en el sillón con ese libro que te engancha tanto y pasan las horas y entra la madrugada y no quieres ir a la cama porque no puedes dejar de leer y al día siguiente el dolor de cuello hace que te preguntes si realmente valió la pena. ¡Qué bueno habría sido para éstos y otros momentos tener un buen cojín a mano! ¿O más bien una funda para libros?

"En Somni" es un proyecto que trata de explorar cómo un diseño puede manipular el significado y la percepción que tenemos de un objeto al fusionarlo con otro a través de un gesto (el gesto de leer con las manos abiertas y las palmas hacia arriba en forma de libro, y el gesto de dormir con las palmas unidas y próximas a la oreja). "En Somni" tiene una gran carga emocional y humana en contraste con el frío pragmatismo de una funda para libros y un cojín.



(03)



(03) Tip 4 (2007) // Alberto y Amelia se sientan para tomar algo. Mantienen una conversación amistosa, pero se estanca al cabo de un rato y piden la cuenta. Después de un largo silencio, el camarero trae la cuenta en un plato. Alberto y Amelia pagan con un billete de 10 euros y esperan a que el camarero traiga el cambio. Por sorpresa, el camarero trae el fichero de un conecta 4 encajado en el mismo plato de la cuenta junto con las monedas de cambio. Leen las instrucciones de juego y deciden echar una partida. Alberto gana la partida y Amelia, resentida y con ganas de revancha, propone volver otro día al restaurante. El juego ha reanimado la conversación y por primera vez ninguno de los dos se ha sentido estafado tras haber dejado propina.

“Tip4” es el objeto que sirve al camarero para llevar la cuenta de la caja a la mesa. En contraste con su aparentemente cruda y fría funcionalidad, “Tip4” tiene una gran carga emocional y humana. Trata de explorar cómo el diseño puede manipular el significado y la percepción que tenemos de la experiencia de pedir, recibir y pagar la cuenta.

