



Cultura & Post-diseño
Número 38 / Año X
VERANO / SUMMER
Junio / Septiembre 2010
June / September 2010
Publicación Gratuita

38

d(x)i



07



04



05



06
01
03



-
(01) MEMORY // Tokujin Yoshinoka // Silla de formas ilimitadas que transforma y memoriza su forma con el uso.
.....
- (02) PIXEL SLIP CASTING MACHINE** // Julian Bond // Permite al usuario ser parte del proceso de diseño y producción. El molde de píxeles se puede manipular libremente, lo que permite infinidad de diseños únicos.
.....
- (03) FISH STOOL** // Tristan Cochrane // Un homenaje a la forma elegante del pez. Un planteamiento novedoso sobre cómo construir objetos.
.....
- (04) DOMINO TABLE** // Thomas Pausz // La mesa de dominó es infinitamente variable: los colores y patrones pueden ser elegidos en función de la comida y el estado de ánimo, incitándonos a crear un caos de formas.
.....
- (05) COLOUR SIZE** // Enrique Illánés Schoonenberger // Una interpretación de las claves del arte abstracto en un objeto funcional.
.....
- (06) LICHTVOET** // Rens // En esta ocasión la luz no se utiliza con fines funcionales. La lámpara actúa sólo como un objeto.
.....
- (07) WOODEN TEXTILES** // Elisa Stroyk // Madera textil. Se ve y huele como la madera, pero se mueve de maneras inesperadas.
.....
- (08) I AM FURNITURE** // Studio Vraay // ¿Qué es mobiliario? ¿Puede un calentador eléctrico ser un mueble?
.....
- (09) IL VELIERO DEI SOGNI** // Walter Visentin // Amalgama de objetos (cama, estantería y mesa) que componen uno solo.
.....
- (10) TABLE STRIPPING** // Liliana Ovalle // Una mesa que revela su estructura desnuda y que espera a ser terminada.
.....

09



La abstracción de la materia

Análisis: **GUILLEM FERRÁN Y GRANADA BARRERO**

DESINTOXICACIÓN FORMAL

Para el diseñador, la abstracción supone desintoxicarse del diseño imperante y ofrecer nuevas formas que transformen una idea en estructura y cromatismo dotado de sus propias significaciones. El diseñador aísla y conjuga elementos, haciendo partícipe al usuario en el proceso de continua redefinición de un concepto que busca su representación exacta en un objeto. El paso de lo abstracto a lo concreto da lugar a objetos que se explican por sí solos. ¿O no?



08
02
10

