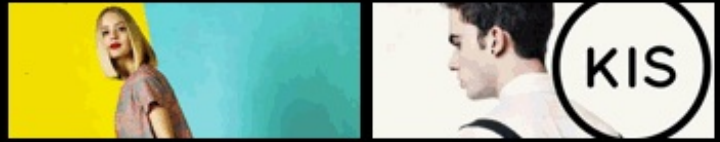


Especial de moda
—Tendencias primavera/verano 2014



CÓDIGO

ARTE—ARQUITECTURA—DISEÑO
MODA—ESTILO

arte **arquitectura** diseño moda ciudad viajes entrevistas tecnología videos

SUSCRÍBETE AL NEWSLETTER

CONTACTO



ESCRIBE TU EMA >

BUSCAR

ir

Lo real y otras ficciones —Trienal de Arquitectura de Lisboa

por Viridiana Zavala

+ leído

Notas relacionadas

01. Fernanda Canales, arquitectura 9 11sc,
Ezequiel Farca: Seis estudios mexicanos de



1 2 3 4 5 >

01. In Dreams I Walk With You, de Noam Toran (Estados Unidos) & Onkar Kular (Reino Unido)

La exhibición **The real and other fictions** forma parte de un festival de arquitectura que trasciende la idea de edificio y explora sus posibilidades.

Ubicada en el antiguo **Palacio de Pombal** en Portugal —que ha servido como residencia, como embajada y como sede de numerosos eventos—, la exhibición reimagina los usos anteriores del edificio a través de intervenciones espaciales que desestabilizan las maneras en que la arquitectura suele utilizarse. Las instalaciones actualizan el sitio histórico y crean atmósferas para explorar el modo en que nos relacionamos con el espacio.

interiorismo premiados

02. Hybrid Skins: Moda, biología y nanotecnología
03. Opinión —Chanel Art Fair: Moda, arte e ironía
04. El cuerpo como pieza central: Primera retrospectiva de Ana Mendieta en Londres
05. Un diálogo entre Le Corbusier y la escultura: Rita McBride en el Museo Tamayo



The real and other fictions se realiza en el marco de la tercera edición de la **Trienal de Arquitectura de Lisboa**, titulada CLOSE, CLOSER. La trienal visualiza modos de habitar con base en necesidades estéticas y sociales que detonan un diálogo político; a la par, la ciencia ficción aparece como una realidad que genera nuevos escenarios arquitectónicos. La Trienal refleja, además, los problemas económicos por los que pasa Portugal, circunstancia que se busca vencer con el uso de la fuerza creativa.

01. In Dreams I Walk With You, de Noam Toran (Estados Unidos) & Onkar Kular (Reino Unido)

Una instalación teatral sin actores. Esta pieza presenta la historia de un par de trabajadores ferroviarios anarquistas que pasaron la mayor parte de su vida en prisión y en el exilio. Los prisioneros construyen una serie de escapes utópicos y de lugares imaginarios a los cuales viajarían si pudieran. La instalación recupera la memoria de los 620 anarco-sindicalistas que fueron arrestados en el Palacio Pombal en enero de 1912, al tiempo que juega con la idea de una consciencia histórica ausente y activa al mismo tiempo.

02. Planetary Sculpture Supper Club, por Center for Genomic Gastronomy (Noruega/Estados Unidos)

Un lugar de diálogo. Se organizan cenas donde los comensales pueden sostener debates como los que Sebastián José de Carvalho —llamado “un déspota iluminado”, Marqués de Pombal y dueño del Palacio, seguramente sostenía cuando proyectaba la reconstrucción de Portugal tras el terremoto de 1775. El menú tipifica la forma en que esculpimos la biósfera del planeta a través de nuestros hábitos alimenticios y de la tecnología alimentaria. Los ingredientes, además, van de acuerdo al tema de la conversación de cada noche: Expectativas lentas (*slow food*), Decadencia para todos (la búsqueda del placer) y Recetas para el desastre (la fascinación por el fin del mundo).

03. Fanzine Machine, por Friendly Fire (Portugal)

Creado como espacio de crítica por el colectivo portugués Friendly Fire, este proyecto gira en torno a L.Q.F.U.B., un fanzine que crece progresivamente durante la muestra. Se trata de una publicación “espacial” que sigue la división de la Academia dos Ilustrados que se reunía en el Palacio en el siglo XVIII: lo problemático, lo artístico, lo espontáneo, lo heroico, lo político, lo académico, lo radical, lo lúdico, lo fantástico. Durante la exhibición se celebran reuniones/talleres para debatir y editar el contenido de la

publicación. El colectivo incita a los espectadores a participar en este trabajo.

04. Sala da nação, por Paulo Moreira (Portugal) & Kiluanji Kia Henda (Angola)

En 1975, cuando el Palacio estaba ocupado por la Embajada Española, una demostración quemó todos los archivos y los documentos para protestar contra una orden de ejecutar a los activistas políticos proclamados durante la dictadura. Para la trienal, esta sala fue convertida en la embajada de una nación ficticia. A modo de parodia, el espacio luce los elementos típicos oficiales: un código de conducta, una urna, una bandera, un retrato. Cada semana, distintas asociaciones fungirán como embajadoras de grupos minoritarios, junto con recepciones, performances y mesas redondas. Con un sencillo “sí” o “no”, los espectadores pueden votar a favor o en contra de la democracia en una papeleta que se coloca en una urna que termina por triturar el voto.

05. Games To Lose Control, por Carsten Höller (Bélgica)

Hasta 2002, el Palacio alojó las oficinas de la región de Madeira, que ofrecía a sus visitantes juegos como Pool, ajedrez, fútbol de mesa y damas chinas. Carsten Höller invita a los visitantes a escapar de la lógica y perder el control a través de tres juegos — Memory Game, The Contrary Game y Lisbon Twins—, en un ejercicio que contrapone los movimientos lógicos que hacemos todos los días (como subir escaleras o detenernos frente a una pared) y los movimientos que podrían parecer producto de la locura y que tienen lugar en ferias y parques de diversiones. Las piezas de Höller desatan el juego entre la memoria y el olvido, donde es imposible no perder el control de los horarios y los resultados.

www.close-closer.com

—
[14 de octubre de 2013]

