

Internacional

FOTO: JÉRÔME AICH. SISTEMA CONSTRUCTIVO PARA MOBILIARIO Y ARQUITECTURA DE INTERIOR. AAVRA - FUGA.



Fuga

Radicados en París, la chilena Magdalena Recordón y el francés Jérôme Aich fundaron, en 2008, su taller Fuga. Reúne una mezcla de las distintas disciplinas en las que trabajan; creaciones que van desde colgadores de ropa hasta intervenciones ligadas a la arquitectura.

POR LORETO DAVIS REFRATO JAIME PALMA

Ser versátiles es una de las características más potentes de Fuga. Este taller de diseño, creado por la diseñadora gráfica Magdalena Recordón y su pareja Jérôme Aich, diseñador industrial, busca vincular en su trabajo ambas disciplinas. Sus proyectos van desde identidades visuales, diseños editoriales hasta objetos, y por cada uno forman un equipo que reúne desde arquitectos hasta diseñadores y paisajistas.

Durante mayo, junto con la Universidad del Desarrollo, realizaron varios workshops, en los que su principal objetivo fue relacionar distintos oficios a través del diseño. De esta manera, el colectivo chileno-francés quiere dar a conocer su trabajo en nuestro país, destacando la importancia de tener mano de obra local para cada proyecto de diseño.

¿Cómo nació Fuga? Queríamos acercarnos a proyectos relacionados con la arquitectura, porque ahí se conjugan la gráfica y el objeto. Yo, como diseñadora gráfica, me he ido acercando al objeto y al volumen, y Jérôme a la gráfica. Por mi lado, trabajé mucho en prensa y diseño corporativo y me di cuenta de que todo se iba a la basura muy rápido, y estoy aburrída de eso. En el fondo estos proyectos nos dan la posibilidad de hacer cosas perennes. Tenemos esa reflexión respecto del tiempo y la idea era tratar de volverlo durable,

pero simultáneamente comprimiendo el gasto de materia y de energía.

¿En qué consiste su trabajo? Trabajamos juntos. Lo más importante para nosotros es conceptualizar antes de empezar a dibujar, y ese trabajo de conceptualización viene también de una mirada sobre los procesos industriales y sobre una conciencia del camino de un proyecto, ya sea de diseño gráfico, industrial, de ambiente, de objetos o arquitectura.

¿Cómo son esos procesos? Tienen un poco de alquímico, de transformar la piedra en oro. Pero todos los procesos de creación vienen del concepto fuerte, que a veces son cosas muy simples, que hay que hacer crecer en la cabeza de todos los que intervienen en el proyecto. Por ejemplo, para mí lo más bonito en creación es ponerse a trabajar con un ingeniero comercial y empezar a mirar el mundo, preguntándose dónde podemos poner un negocio inteligente a la mirada de todo lo que pasa a nuestro alrededor, y encontrar un beneficio inteligente, económico y social que hace que tú puedas dibujar un objeto nuevo.

¿Qué los inspira? Para nosotros es superimportante encontrar el contrapíe de lo que ya existe, porque es la única manera de innovar. Empezamos con las ideas, el mundo, el paisaje en





MOBILIARIO URBANO, JÉRÔME AICH, JEAN-CHRISTOPHE DUMONT, SÉBASTIEN PERRICHE

“Somos una estructura económica y de creación liviana, que quiere decir móvil, rápida y dinámica”, destaca la pareja.

FOTO: JÉRÔME AICH Y JEAN-CHRISTOPHE DUMONT.



DUNE PERFECT Proyecto de mobiliario en el Arco de la Defensa. "Nuestro concepto más fuerte fue tratar de juntar alrededor de un objeto una microarquitectura de madera. En la Defensa hay 100 mil trabajadores en traje y también mucho turista, entonces la idea fue dibujar un objeto que pudiera reunir diferentes actitudes. Esas actitudes físicas arman un objeto, que lo dibujamos como una duna. Hay un trabajo sobre el ritmo, el color, el viento y sobre el sol; ese objeto habla de cómo se puede vivir juntos, cómo se puede compartir el espacio urbano en momentos y horas distintas".

general. Siempre hay cosas, pequeños detallitos, texturas y encuentros de elementos, tenemos mucha observación de lo que existe. Nos inspira la conjunción de varios efectos, ya sea de tiempo o forma. Además producimos nuestra propia materia de inspiración, ya que es fácil contaminarse visualmente. Nuestro objetivo es ir alimentándonos de esta información con el tiempo, en continuidad, no en base a un solo proyecto; después de ese proceso empezamos a dibujar a mano, trabajamos mucho con el papel.

¿De qué manera buscan valorizar el proceso industrial? Pensamos en que hay que valorizar la mano de obra. Quizás por qué no darle vuelta el sentido a la industria y decir por qué no la mano de obra se vuelve un proceso industrial a través de gestos simples. Y quizás por qué no dar valor a gente que no lo tiene en la sociedad –prisioneros, ancianos, etc.–. Por qué no imaginar de nuevo una cadena de producción, algo mucho más simple y social. Hay que tener una reflexión con propósito de cómo se hacen las cosas y con qué gente, hay que encontrar la manera de cómo hacerlo viable.

¿En qué proyectos están hoy? En licitaciones y concursos públicos. Justo antes de venir a Chile respondimos a un concurso de mobiliario urbano en la ciudad de Lille, al norte de Francia. La idea es integrar el mobiliario urbano y vegetación. Ya empezamos con algunos prototipos, queremos ganar el concurso para que se desarrolle más. En investigación estamos haciendo una serie de objetos, y tienen que ver con revestimientos; son módulos que se pueden hacer con cerámica o en alfombra. Y estamos haciendo una serie de objetos que son para prospección, ese es nuestro trabajo constante. ☺



FOTO: JÉRÔME AICH. SISTEMA CONSTRUCTIVO PARA MOBILIARIO Y ARQUITECTURA.

"Tú ganas cuando el cliente tiene la sensación de que él tuvo la idea. Cuando se siente parte de este proceso".

