

on

Diseño

268

15,50 € SPAIN ONLY / £ 17 / USA \$ 40



Premios Delta 2005
2005 Delta Awards

Informe técnico / *Technical file:*
Iluminación técnica
e iluminación de hogar
*Technical lighting
and lighting for the home*

BANCO GODOT

GODOT BENCH

DISEÑO DE DÍEZ+DÍEZ DISEÑO PARA ESCOFET

Godot no nace de la consideración del banco como elemento que pauta y modula el itinerario reticular, de lo que podría ser el recorrido a lo largo del paisaje rural al estilo de Walser o del ámbito urbano al modo del flâneur tradicional, ya sea en la vertiente anárquica de Hessel o en la metódica de Benjamin. Godot surge, por el contrario, de la consideración de cada banco como generador de una centralidad espacial y paisajística aislada, que convierte cada componente de asiento en lo que se podría definir como una instalación ad hoc; con Godot se crean espacios de quietud; al Godot no se llega, del Godot no se va, en el Godot se está, se es.

Toda la filosofía que ha guiado la creación de Godot parte del concepto de la espera, pero no de una espera acotada, limitada por un antes o un después; se trata de una espera interior, un estado de suspensión del tránsito y el vértigo cotidiano.

El espacio urbano es concebido como un ámbito de encuentros casuales, de citas esperadas, de pensamientos azarosos hallados sin buscar, un espacio a modo de mirador de tiempos pretéritos y, a la vez cotidianos, o de atalaya de sueños proyectados en el horizonte. Un lugar donde compartir soledades o explorar descubrimientos lúdicos. Un entorno con islas de quietud para el descanso del caminante o del lector, en definitiva, de otro viajero. Queremos plazas en las que se encuentren los recién llegado y calles donde las que ya estaban, descubran otros mundos.

Por ello hemos creado a Godot, un banco ligado íntimamente a un elemento tan intemporal co-

mo lo es el árbol, a cuya sombra esperamos, no se sabe bien a quién o a qué, a los otros, a ella, o a nosotros mismos?

Como punto de partida, y si se quiere de manera paradójica, aunque sólo en apariencia, optamos por tanto por analizar una obra de teatro tan desesperanzada y de límites tan borrosos como es 'Esperando a Godot' del prestigioso autor existencialista Samuel Beckett, comenzando por la descripción que hace el autor de la escenografía de la obra: Camino en el campo, con árbol.

Fue la existencia de ese árbol aislado la que desde los primeros momentos, y reforzando el concepto nodal y no lineal de la disposición del banco que queríamos, la que nos hizo comenzar a dibujar a Godot; el resultado es un simple prisma partido en sendas piezas, horadadas cada una de ellas en uno de sus extremos por un hueco semicircular que abrazan, al unirse, a un elemento tan atemporal como es el árbol, símbolo





de permanencia; creamos en definitiva un banco lento, un banco que gira alrededor de la lenta sombra que día tras día se proyecta cadenciosa a su alrededor; la idea de lentitud se ve reforzada por la elección del hormigón como material para su realización y que a su vez convierte a Godot en pedestal, en basamento de lo que podría ser una instalación de land-art donde el protagonista es el árbol.

El diseño de los bancos Godot nace alrededor de la idea de crear una pieza de mobiliario urbano que resultara integrable en la escenografía que Samuel Beckett creó para la obra de teatro de la que toma su nombre.

El programa de bancos está formado por una serie de tres elementos similares -sencillo, doble y triple- de configuración prismática y con longitudes de 92, 152 y 212 centímetros, realizados todos ellos en hormigón. Los tres elementos del programa poseen todos ellos un elemento común, un hueco semicircular practica-

do en uno de sus extremos. Es esta perforación la que permite la disposición contigua de los elementos del programa, para crear un espacio vacío en el interior del módulo creado; de esta manera se propicia que Godot se instale alrededor de los árboles, formando una composición en la que el árbol se convierte en una pieza realizada por el pedestal creado, mientras que por otra se permite la aproximación del paseante que busca descanso a la sombra del mismo.

Ésta es una pieza del mobiliario urbano que persigue aproximaciones a diversas de las tendencias hacia las que se orientan las propuestas de estos últimos años.

Por una parte, la abstractización que surge de la integración del árbol con la pieza misma del banco, de la que éste parece convertirse en el zócalo mineral de aquél o, por otra, su conversión en un referente naturalístico del árbol, a través de la referencia literaria que propicia la íntima aproximación entre uno y otro.

Godot was not born of the strict consideration of the bench as an element that gives a pattern and modulation to an itinerary on a grid, of what could be the random route through a rural landscape in the style of Walser or the urban environment in the manner of a traditional flâneur, whether in Hessel's anarchic aspect or in Benjamin's methodical and analytical one. Godot arises, on the contrary, from the consideration of each bench as a generator of an isolated spatial and landscape centrality that transforms each seat component into what could be defined as an ad hoc installation; with Godot calm spaces are created; one does not reach Godot, one does not go to Godot, one is in Godot, one is.

The philosophy that has guided the creation of Godot starts from a concept of waiting, but not of a waiting limited to a before or an after; this is an interior waiting, a state of suspension from everyday traffic and vertigo.

The urban space is conceived as an area of casual meetings, of expected appointments, of random



thoughts found without looking for them, a space in the manner of a vantage point over past yet everyday times, or of a watchtower of dreams projected on the horizon. A place in which to share one's solitude or to explore playful discoveries. Surroundings with islands of calm for resting the stroller or the reader, or in fact another traveller. We want squares where those who have just arrived can meet, and streets where those already there will discover other worlds.

That is why we have created Godot, a bench intimately linked to a timeless element such as a tree. As a starting point and, if you will, paradoxically though only in appearance we therefore chose to analyse a play that is as hopeless and with such blurry limits as 'Waiting for Godot', by the prestigious existentialist playwright Samuel Beckett, beginning with the description that the author gives of the staging for his work: a country lane, with a tree. It was the existence of this isolated tree that, right from the start and reinforcing the nodal, non-li-

neal concept of the bench arrangement we were after, sketched the beginnings of the Godot bench; the result is a simple prism broken up into different pieces, each one of them featuring a semicircular hole in its ends that, when they come together, embrace a timeless element such as a tree, the symbol of permanence; we ultimately created a slow bench, a bench that revolves around the slow shade that is rhythmically projected on its surroundings day after day, the idea of slowness reinforced by the choice of concrete as the material to give it shape and that transforms Godot into a pedestal, a plinth of what could be a land-art installation where the protagonist is the tree.

The design of the Godot benches was born from the idea of creating a piece of urban furniture that would become integrated into the staging that Samuel Beckett created for the play from which the name is taken.

The programme of benches is formed by a series of three similar elements -single, double and triple-

with a prismatic configuration and with lengths of 92, 152 and 212 centimetres, all of them made from concrete. The three elements in the programme all have one element in common, a semicircular hole in one of its ends. It is this perforation that allows the elements in the programme to be laid side by side, creating an empty space inside the module that has thus been created; this propitiates the installation of Godot around trees, forming a composition where the tree becomes a piece highlighted by the pedestal created by the bench while allowing the stroller to come and rest under its shade. This is a piece of urban furniture that seeks approximations to various trends found in the proposals of recent years. On one hand, the trend to abstraction that arises from the integration of the tree into the very piece of the bench and for which it becomes a mineral plinth, or, on the other, its conversion into a naturalistic take on a tree through the literary reference that propitiates the intimate approximation between one and the other.

