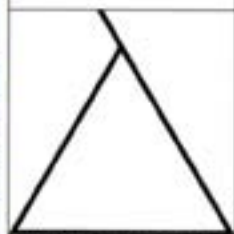


ADI



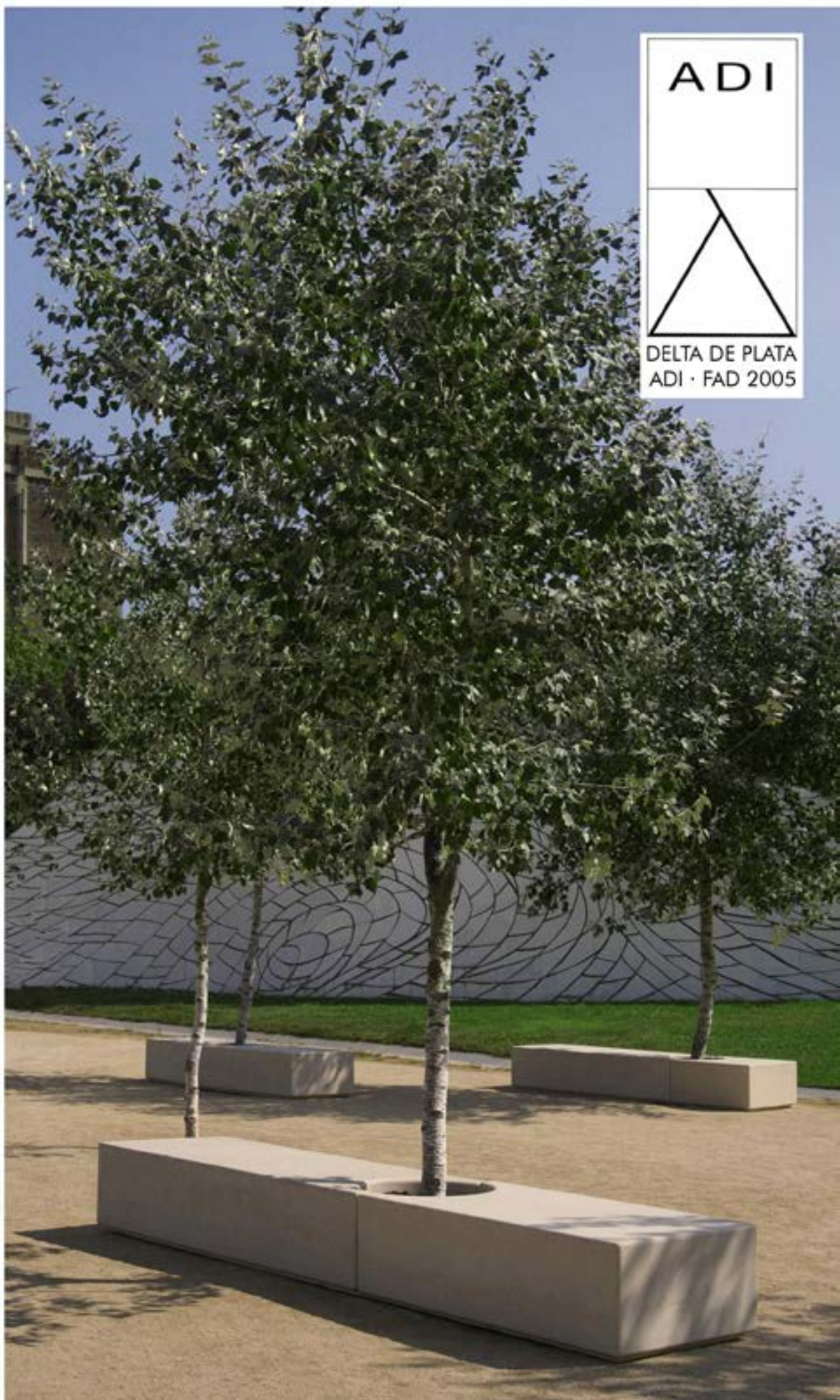
DELTA DE PLATA  
ADI · FAD 2005

50007

Diez+Diez diseño

Escorot

Este programa de bancos fabricados en hormigón y de forma prismática presenta como elemento común un hueco semicircular en uno de sus extremos. Esta perforación posibilita su disposición contigua, creando un espacio vacío en el interior del módulo resultante; de esta manera, se propicia su instalación alrededor de los árboles. ▬ Each unit in this system of concrete, prism shaped benches has a semi-circular cut-out at one end. When placed next to each other, this creates an empty space within the resulting module, which makes them useful for installing around trees.





# 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

