

Alfombra Vértigo / Vértigo rug
 Javier Díez Blanco y José Luis Díez
 Blanco para B.D. Ediciones de Diseño

Vértigo representa un ejercicio de trompe l'oeil; la inclusión de un elemento arquitectónico como es la escalera de caracol en vista cenital retoma el actualmente omnipresente y explotado motivo de la espiral, pero en esta ocasión para dotarlo de un nuevo y marcado carácter escenográfico, en torno al cual el espectador puede dejarse llevar hacia una animada conversación, dejarse caer en manos del amor y la pasión o verse arrastrado a la búsqueda interior del significado de este fin de siglo y de milenio.

Con Vértigo se ha pretendido dotar a una alfombra de un fuerte componente simbólico, aproximándola al concepto de objeto surrealista, y no meramente formal o gráfico. Alguno de los referentes considerados en el momento de concebir esta pieza han sido paradójicamente literarios y no pictóricos, y

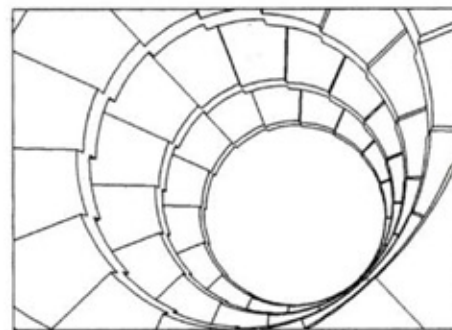
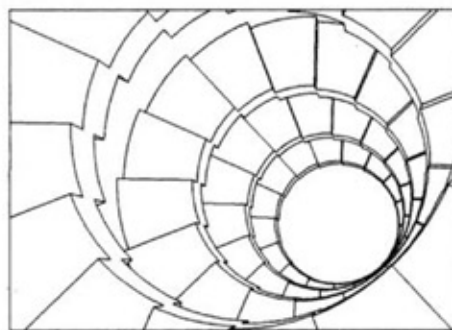
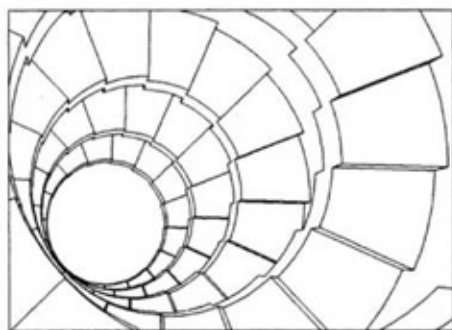
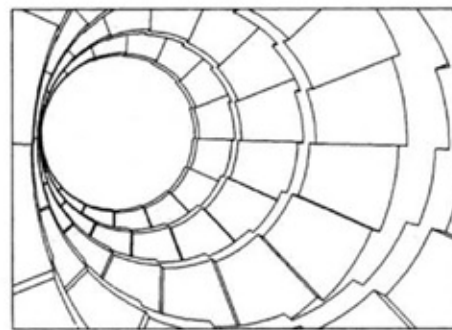
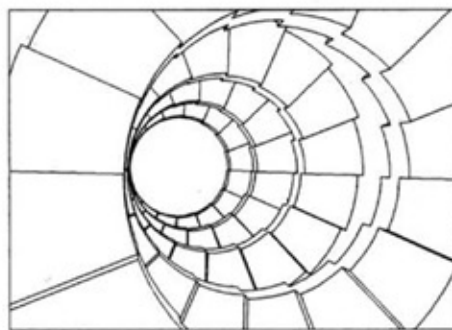
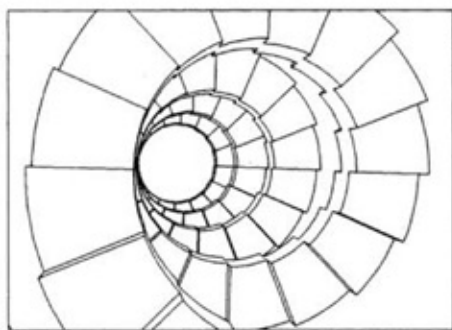
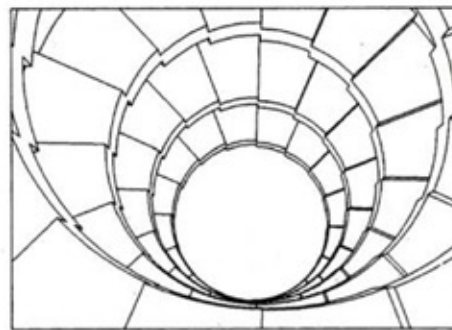
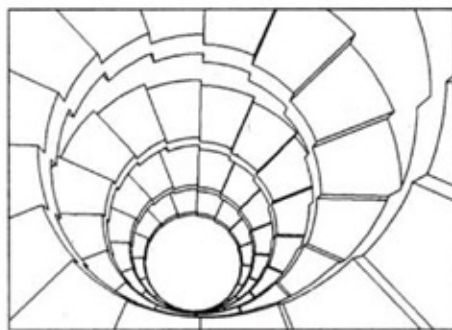
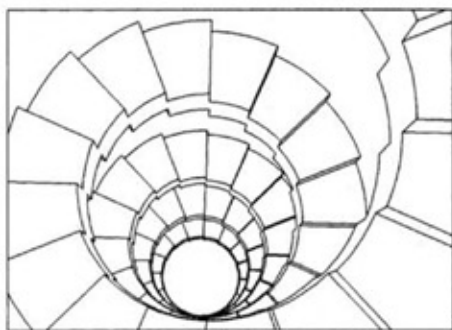
así vienen a la mente los relatos de De Quincey, Borges o Kafka sobre arquitecturas laberínticas, ilusorias o infinitas, aunque sin olvidar las escaleras en espiral de las Cárceles de Piranesi, las escaleras helicoidales de Vignola en el Palacio Farnesio, de Borromini en el Palacio Barberini, de ahí el gusto neobarroco que puede emanar Vértigo, las escaleras expresionistas de Mendelsohn, Wright o Gaudí, e incluso la escalera que aparece en la película de Hitchcock cuyo título da nombre a esta alfombra.

En definitiva con Vértigo se ha pretendido crear una pieza de mobiliario contemporáneo con un fuerte poder de evocación y sugerencia y, si se quiere, con un carácter lúdico que podía haber conducido a denominarla, parafraseando a Magritte, Esto no es una escalera.

En el proceso de creación de esta alfombra se ha utilizado de modo fundamental el diseño asistido por ordenador, iniciándolo con la construcción virtual de una escalera de

caracol en el programa AutoCad; a continuación, y dentro de este mismo entorno de software, se inicia la búsqueda del encuadre más adecuado a las necesidades gráficas moviéndose siempre dentro del espacio tridimensional generado por el ordenador; una vez obtenida la imagen plana definitiva de los contornos de la escalera, esta imagen se exportó al programa Corel Draw donde se comenzó el proceso de coloreado de cada una de las zonas, pudiendo realizar multitud de pruebas y combinaciones antes de adoptar la elección gráfica final.

Vértigo represents an exercise in trompe l'oeil, a graphic stratagem which gives the illusion of depth and relief to walls and façades, although applied in this case to the horizontal surface of a rug; the inclusion of an architectural element such as a spiral staircase as seen from above again takes up the currently omnipresent and exploited motif of the spiral, but on this occasion to give it a





new and marked scenographic character, around which the spectator can let himself be lead towards a lively conversation or a pleasant reading session, allow himself to fall into the hands of love and passion or let himself be dragged to the inner search for significance in this end of century and millennium.

With *Vértigo* the aim has been to give the rug a powerful symbolic component, bringing it nearer to the concept of surrealist object rather than a merely formal or graphic one. Some of the points of reference considered at the time of conceiving this piece have been paradoxically literary and not pictorial, bringing to mind stories by De Quincey, Borges or Kafka on labyrinthine, illusory or infinite architectures, although without forgetting the spiral staircases of Piranesi's gaois, the helicoid-shaped stairs by Vignola in the Palacio Farnesio, or by Borromini in the Palacio Barberini; hence the neo-baroque taste evinced by *Vértigo*; the expressionist stairs by Mendelsohn, Wright or Gaudi and even the staircase appearing in Hitchcock's film whose title gives its name to this rug.

Ultimately, with *Vértigo* the aim has been to create a piece of contemporary furnishing with a powerful capacity to evoke and suggest and, if you wish, with a playful nature which could have lead to call it, paraphrasing Magritte, *This is not a staircase*.

In the process of creation of this rug computer-assisted design has been used in a fundamental way, beginning with the virtual construction of a spiral staircase in the AutoCad programme; then, and within this same software environment, the search began for the framing which would best fit the graphic needs, always within the three-dimensional space generated by the computer; once the flat image defining the contours of the stairs had been obtained, this image was exported to the Corel Draw programme where the colouring process of each one of the areas began.

A multitude of tests and combinations was carried out before the final graphic choice was adopted.