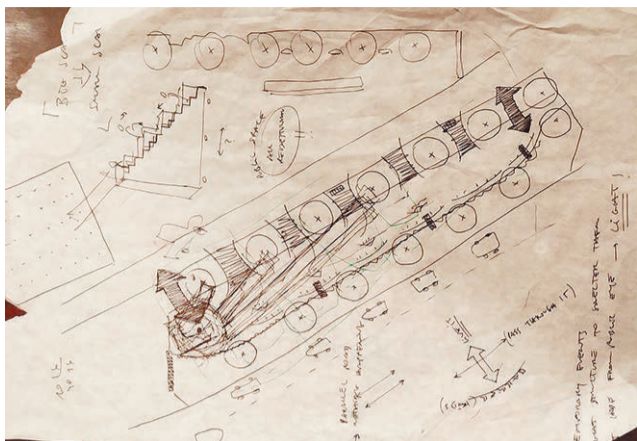


ARQUITECTURA | CONCURSO INTERNACIONAL



Boceto sobre el papel de la estructura ideada por el equipo. /J.A.T.



Los ciclistas y vecinos prueban la estructura construida. /J.A.T.



Las estructuras construidas se asemejan a alfombras elevadas. /J.A.T.

DEL PAPEL A LA REALIDAD EN 72 HORAS

Un equipo integrado por un arquitecto albacetense gana el premio del público en un concurso de acción urbana en Alemania

MAITE MARTÍNEZ BLANCO / ALBACETE

Inventar una instalación que diera solución a un problema urbano y construirla. Todo en 72 horas, tres días y tres noches, y con un límite de presupuesto de 2.000 euros. Este es el reto de 72ActionUrban, el concurso que este mes de mayo se celebró en la ciudad alemana de Lobeda, cuyos vecinos eligieron como la mejor propuesta la diseñada por un equipo con sello albacetense.

«La experiencia, pese al intenso trabajo, las escasas seis horas que pudimos dormir y las temperaturas bajo cero que soportamos con nieve, lluvia y viento, ha sido magnífica, tanto que repetiré», subraya el arquitecto Juan Antonio Torres, que junto a Sergio Ramos, está al frente del estudio Pinball Arquitectos, con base en Albacete y Murcia. Como arquitectos que son, están habitua-

dos a idear y plasmar sobre planos sus proyectos, otra cosa distinta es construirlas, hacerlas realidad y en tan poco tiempo. Y esto es lo que ha tenido que hacer en 72ActionUrban, donde además han contado en todo momento con la opinión de los vecinos que iban a utilizar la estructura que estaban construyendo.

Un total de 120 profesionales, desde arquitectos a ingenieros, pasando por diseñadores, procedentes de todos los continentes del mundo, excepto de Oceanía, se dieron cita en Lobeda para participar en este concurso de arquitectura en tiempo real donde equipos internacionales diseñan y construyen durante tres días estructuras urbanas que nacen con vocación de convertirse parte del paisaje de la ciudad.

Sobre el terreno, la organización conforma diez equipos de 12 personas cada uno y a cada uno le plantea un problema urbano a so-



El equipo que ganó el premio del público posa en la estructura de madera que construyeron. /FOTOS: ESTUDIO PINBALL

lucionar. Los arquitectos de Pinball, que acudieron a la cita junto a otros cuatro colegas españoles, formaron parte de *Tangerine Dreamers*, un equipo en el que se integraron cinco chicas alemanas y una sueca.

El espacio de trabajo que se le asignó fue la plaza Stadtplatz, más bien un terreno residual que quedaba entre el camino diario que habitualmente hacían los peatones y las raíces de unos árboles cercanos, un terreno que al dejar de ser utilizado como aparcamiento de vehículos había quedado sin vida. Respetar las rutas trazadas por los viandantes a fuerza de su caminar diario y mantener el arbolado, eran las premisas de partida.

Para dar uso a este espacio, el equipo diseñó unas construcciones de madera que tuviesen utilidad para los vecinos y visitantes. Sirven a los estudiantes para sentarse y charlar frente a sus casas, pues justo en esta plaza hay un bloque de viviendas de jóvenes; también permiten a los ciclistas aparcar su bicicleta, algo muy útil pues la plaza está junto a una estación de metro y, además, pueden hacer la función de pequeño huerto urbano donde cultivar plantas aromáticas. Un tres en uno.

«La idea era que se asemejaran a unas alfombras que se elevan sobre el suelo y que fuesen una sutil invitación a que los transeúntes se sienten, descansen e incluso trabajen

con sus ordenadores», describe el arquitecto albaceteño, «una alfombra—describe— es un elemento democrático, al que es posible acceder desde todos sus lados; en muchas culturas simboliza el lugar de encuentro por excelencia».

Antes incluso de que las estructuras estuviesen terminadas, los vecinos empezaron a hacer uso de ellas, «ha funcionado desde el minuto uno, la gente aparcaba sus bicis, se sentaba... por eso estoy seguro de que se mantendrá», destacó Torres, satisfecho de haber ganado el premio del público. Unos 500 vecinos participaron en la votación en la que se eligió su propuesta, «ganar la aceptación del público es importante, nuestro objetivo era plantear una estructura que atrajese la atención y que la gente quisiera apropiarse de ella y lo hemos conseguido», aseguró.

El Ayuntamiento de la ciudad, además, se comprometió a hacerse cargo del mantenimiento de las estructuras que resulten útiles. «Estoy convencido de que la nuestra perdurará por años», concluyó, para quien la experiencia de este concurso ha sido formidable tanto por las relaciones humanas establecidas, como por el trabajo, «jamás había lijado madera o utilizado una sierra, y aquí lo he hecho, como arquitecto siempre diriges a otros, por eso la experiencia ha sido muy positiva».

De la estación de Waterloo a proyectos más domésticos

Incluso antes de presentar su trabajo fin de carrera, tenía listos los billetes de avión para emigrar a Edimburgo. «Era el año 2012, sabía que aquí no iba a poder trabajar», relata Juan Antonio Torres, que trabajó un año en la capital de Escocia y otros cinco años más en Londres. En estos seis años

de trayectoria internacional, Torres trabajó para un pequeño estudio de paisajismo y urbanismo, después en una oficina de arquitectura con 100 empleados y, por último, en una gran ingeniería internacional. Tuvo la oportunidad de participar en la ampliación de la estación de Waterloo, la más transitada de Londres.

«Sabía que si me quedaba en Reino Unido, trabajo no me iba a falta y la experiencia internacional a nivel profesional y vital ha sido muy importante para mí, porque te aporta otra

visión del mundo, pero llega un momento en el que te planteas regresar, es una decisión vital, más que profesional», relata este profesional, que en 2018 retornó a su Albacete natal y montó el estudio Pinball. Sabe que aquí, al menos de momento, no participará en faraónicos proyectos como el de la remodelación de Waterloo, pero disfruta haciendo arquitectura en proyectos más humildes, diseñando casas unifamiliares, rehabilitando viviendas, algún bloque de pisos y también proyectando oficinas.

