

COMUNICADO

Cultura y Patrimonio Histórico

www.malaga.eu

'La casa mágica' y 'Juego de volúmenes' convierten el Centre Pompidou Málaga en un laboratorio de arquitectura y juego

- Las nuevas instalaciones del Espacio Joven invitan a experimentar con la luz, los volúmenes y los materiales hasta febrero de 2027

Málaga, 20 de febrero de 2026.- El Centre Pompidou Málaga ha presentado este viernes las nuevas instalaciones que ocuparán el Espacio Joven hasta febrero de 2027 en colaboración con Fundación "la Caixa". En esta ocasión, la propuesta se articula en torno a dos proyectos complementarios que invitan al público infantil a explorar el espacio, la arquitectura y el juego desde una experiencia inmersiva y sensorial.

La primera instalación se titula 'La casa mágica' y ofrece un recorrido libre por una arquitectura de madera que convierte los usos cotidianos del hogar en un espacio de descubrimiento para los más pequeños. Por su parte, 'Juego de volúmenes' propone, a partir de los principios del arquitecto japonés Tadao Ando, una aproximación práctica a los conceptos de vacío, lleno, luz y escala mediante la construcción y la experimentación con formas simples.

1/2

A la presentación han asistido Mariana Pineda, concejal delegada de Cultura y Patrimonio Histórico; Luis Lafuente, director de la Agencia Pública para la gestión de la Casa Natal de Pablo Ruiz Picasso y otros equipamientos museísticos y culturales; Catherine Boireau, jefa de proyecto en el Centre Pompidou; Juan Carlos Barroso, responsable territorial en Andalucía, Ceuta y Melilla de la Fundación "la Caixa"; y Juan Luis Ruiz, director de la oficina Store Larios de CaixaBank en Málaga.

La Casa Mágica

Diseñada por el diseñador suizo Adrien Rovero, 'La casa mágica' es una instalación inmersiva concebida como un espacio de descubrimiento. Destinada a niños y niñas de 0 a 6 años, esta arquitectura se presenta como un terreno de juego, un apartamento soñado y una instalación monumental repleta de sorpresas.

Situada a medio camino entre la cabaña bucólica y el pequeño apartamento racional, está construida únicamente con madera en bruto, sin pintar ni tratar. Su aspecto depurado, extraño pero acogedor invita a replantear los gestos cotidianos y permite

imaginar nuevos modos de circulación. Las referencias se desplazan y se invierten: trepar por una chimenea para llegar al dormitorio o atravesar un frigorífico para acceder al baño. Cada estancia se convierte así en un lugar de experimentación donde todo es posible.

Juego de volúmenes

‘Juego de volúmenes’ es un taller ideado junto a la arquitecta Émilie Queney y concebido según los principios fundacionales de la arquitectura del japonés Tadao Ando. El trabajo de Ando se articula en torno a cuatro grandes ejes: el uso del hormigón liso y de la luz, la importancia de los volúmenes geométricos simples, la integración de elementos naturales y la experiencia corporal generada por sus propuestas arquitectónicas.

La instalación invita a explorar las nociones de vacío y lleno, de luz y de relación con el espacio. A través de gestos sencillos y técnicas constructivas accesibles, los participantes –a partir de un año de edad– descubren el lenguaje de la arquitectura y se inician en sus fundamentos. Cada acción –manipular, ensamblar y transformar– permite experimentar de manera concreta las formas y los volúmenes.

Adrien Rovero

Nacido en 1981, Adrien Rovero es un diseñador suizo. Abrió su estudio en Renens en 2006 y desarrolla una práctica que abarca el diseño de mobiliario, luminarias y la escenografía de exposiciones.

2/2

Su trabajo se basa en una observación constante de los detalles y de las necesidades del entorno, de la que surgen formas inventivas, depuradas y eficaces. Su vocabulario formal se construye a partir del ensamblaje, el reciclaje y el desplazamiento de formas, materiales y funciones.

Sus obras forman parte de las colecciones públicas del Centre Pompidou, del Grand-Hornu (Bélgica) y del MUDAC–Museo Cantonal de Diseño y Artes Aplicadas Contemporáneas (Lausanne).

Émilie Queney

Nacida en 1979, Émilie Queney es una arquitecta y artista francesa que vive y trabaja en Londres. Apasionada por el componente lúdico y poético de la arquitectura, orienta su práctica al descubrimiento y la difusión de esta disciplina a través del juego, el disfrute, la manipulación y la creatividad.

En 2014 fundó la plataforma archihihi.com, dedicada a la divulgación de la arquitectura con el objetivo de proponer juegos y actividades experimentales vinculadas a la vida cotidiana y al trabajo manual. Ha colaborado en varias ocasiones con el Centre Pompidou, especialmente en la creación de exposiciones-taller dirigidas a familias.