

DISEÑO  
ARQUITECTURA  
CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

roomdiseno.com

# ROOM

trimestral  
10 €

48

\_ OBJECTS WITH  
NARRATIVES

\_ NUEVOS PAISAJISTAS

\_ VILLA EUGÉNIE

\_ IBRAHIM MAHAMA

\_ INFORMES DE TENDENCIAS

[ ÁREA HÁBITAT 2025 - ÁREA HOTELES 2025 ]

Rosete Terr. Lauriás Gallée. Objects with Narratives



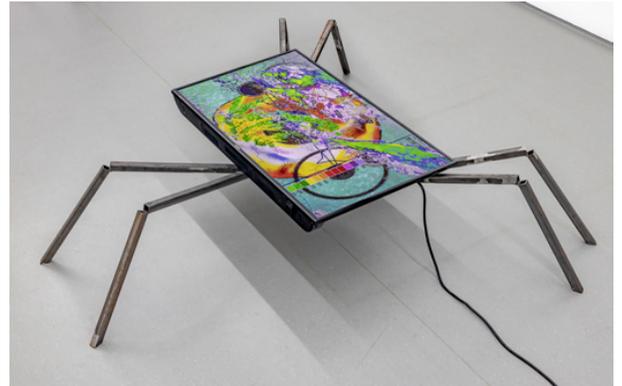


Izquierda  
**Mantis.** 2022

Derecha  
**Station 3.** 2020

Derecha  
**Sarah's Garden.** 2019

Abajo  
**Dark Crystal 1 and 2.** 2024



## GEOFFREY PUGEN

MONTREAL. CANADÁ

Texto: David Luna | Fotos: © Geoffrey Pugen  
[www.geoffreypugen.com](http://www.geoffreypugen.com)



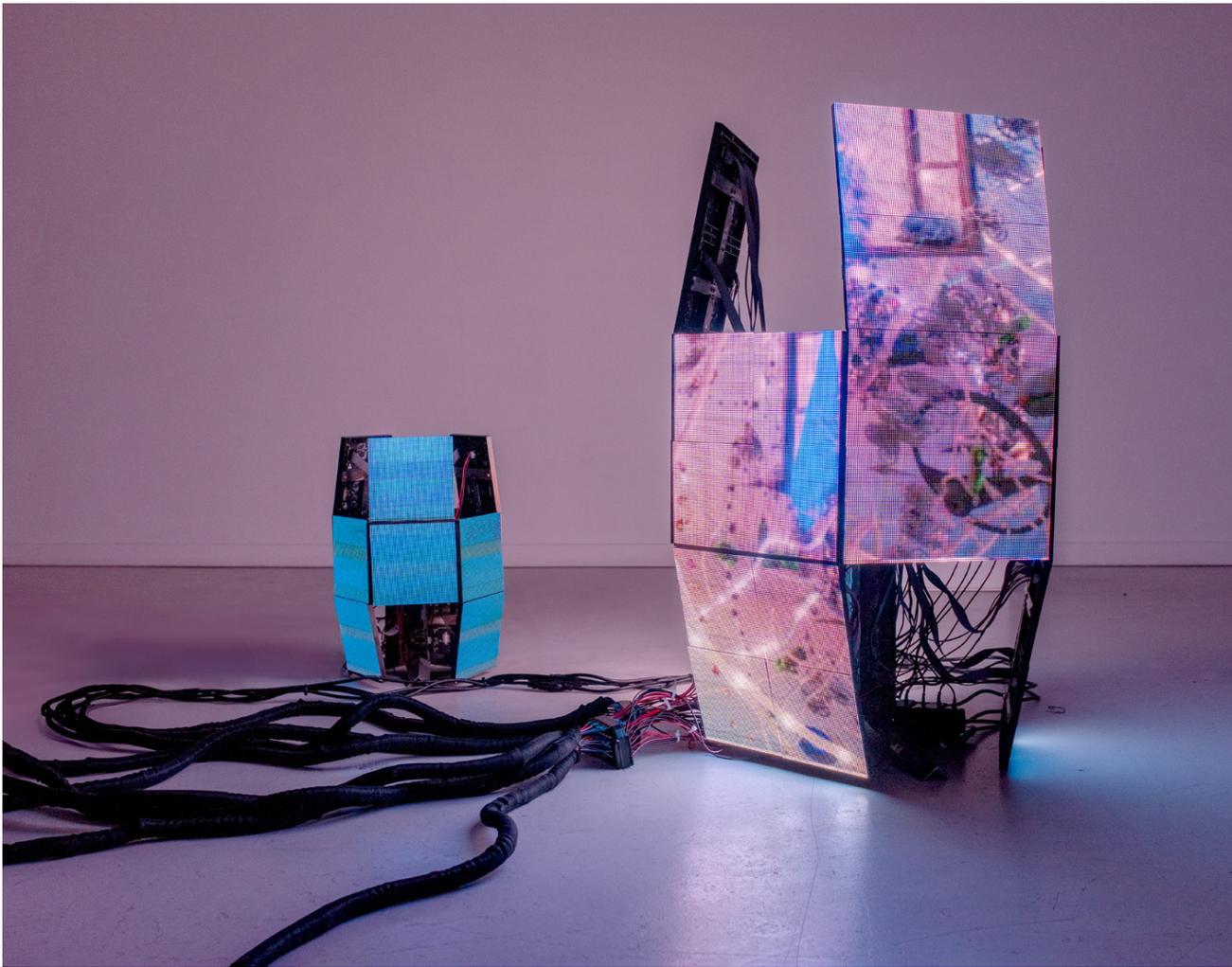
“Me percibo como un *hacker* al crear arte. Me apropio de contextos y transformo significados, impulsando lo que denomino *estética de la docuficción*”. Con este manifiesto, Geoffrey Pugen propone obras complejas que invitan a la reflexión sobre nuestra percepción del hombre y su entorno. Fotografía digital, vídeo, instalaciones o realidad aumentada son la norma artística en el currículum del creador canadiense. El uso de la tecnología no es casual: para él, la memoria colectiva, la pulsión identitaria o los ecosistemas ambientales están condicionados por la cultura conectada. Hablamos de cómo los nuevos modelos comunicativos impregnan escenarios cada vez más interactivos y cambiantes. “Al percibir el mundo mediante pantallas, nuestra cotidianidad difumina los límites entre lo tangible y lo intangible”.

Es así como sus paisajes de *docuficción* cuestionan “las percepciones de la realidad, fusionando lugares auténticos con elementos alterados digitalmente”. Sus creaciones básicamente ponen en tela de juicio “la esencia de nuestras experiencias, vividas en una era donde las relaciones virtuales pueden tener tanto peso, si no más, que las físicas”. Por esto, Pugen hace comulgar objetos con interfaces multimedia, haciendo que sus instalaciones se vinculen con esculturas o con volúmenes arquitectónicos en un diálogo virtual y, al mismo tiempo, perceptible. En esta narrativa, la naturaleza tiene un papel destacado; las problemáticas

derivadas del cambio climático le preocupan, y lo llevaron a crear la serie *E-Sphere*.

Con ella, ideó hiperobjetos como biomas autónomos o micromundos. Estos “reinos imaginarios” abordan fenómenos que van desde las mutaciones ecológicas hasta las intrincaciones del capitalismo, subrayando los profundos y, a menudo, devastadores impactos del colapso ecológico. “El cambio climático no es solo un concepto científico abstracto: es una fuerza visceral y tangible que está transformando nuestros paisajes, el ritmo del planeta y nuestra propia forma de vida”. Un discurso que caracteriza su producción y que vemos en piezas como *Black Hole*, *Electric Silence* o *Mantis*.

En los últimos años, su portfolio ha recorrido espacios expositivos como el Museo de Arte Contemporáneo de Toronto, el Transmediale de Berlín o la Biennale WRO de Polonia. Y en su desarrollo artístico, ha explorado dispositivos contemporáneos como programas de modelado, composición en 3D o recreación digital. Todo ello para encarar un mundo inestable y poshumano que está dinamitando todos los consensos que nos han regido desde la Segunda Guerra Mundial. En esta circunstancia, la humanidad tiene que encontrar irremediamente su lugar: el equilibrio que permita una convivencia entre tecnología y naturaleza. Y es precisamente aquí, en esta intersección, donde hallamos la obra de Geoffrey Pugen. |



## AI translation

“I see myself as a hacker when I create art. I appropriate contexts and transform meanings, driving what I call a docufiction aesthetic.”

With this manifesto, Geoffrey Pugen proposes complex works that invite reflection on our perception of humanity and its surroundings. Digital photography, video, installations, and augmented reality are the artistic norm in the Canadian creator’s curriculum. His use of technology is not accidental: for him, collective memory, the drive for identity, and environmental ecosystems are conditioned by connected culture. We speak of how new models of communication permeate scenarios that are increasingly interactive and changing. “By perceiving the world through screens, our everyday life blurs the boundaries between the tangible and the intangible.”

This is how his docufiction landscapes question “perceptions of reality, merging authentic places with digitally altered elements.” His creations essentially put into question “the essence of our experiences, lived in an era where virtual relationships can carry as much weight, if not more, than physical ones.” For this reason, Pugen brings objects together with multimedia interfaces, making his installations connect with sculptures or architectural volumes in a dialogue that is virtual and at the same time perceptible.

In this narrative, nature plays a prominent role. The problems arising from climate change concern him, and led him to create the E-Sphere series. With it, he conceived hyperobjects such as autonomous biomes or microworlds. These “imaginary realms” address phenomena ranging from ecological mutations to the intricacies of capitalism, highlighting the deep and often devastating impacts of ecological collapse. “Climate change is not just an abstract scientific concept: it is a visceral and tangible force that is transforming our landscapes, the rhythm of the planet, and our own way of life.”

This discourse characterizes his production and can be seen in works such as *Black Hole*, *Electric Silence*, or *Mantis*. In recent years, his portfolio has traveled through exhibition spaces such as the Museum of Contemporary Art of Toronto, Berlin’s *Transmediale*, and Poland’s *WRO Biennale*. In his artistic development, he has explored contemporary tools such as modeling programs, 3D composition, or digital recreation. All of this in order to face an unstable and posthuman world that is blowing up the consensus that have governed us since the Second World War. In this situation, humanity must inevitably find its place: the balance that allows coexistence between technology and nature. And it is precisely here, in this intersection, that we find the work of Geoffrey Pugen.