

NEO2

I'M INTO CREATIVITY
Febrero 2010 / 3€ / Spain /

Austria: 6,50€
Belgium: 5,50€
España: 3€
France: 5€
Germany: 7,50€
Italy: 4,13€
Uk: 4,80£



HOUSING

EDITOR: JAVIER ABIO TEXTOS: TACHY MORA

053 TOP READERS

Los profesionales del diseño no sólo leen revistas de su sector. Para buscar frescura e inspiración, acuden a revistas como Neo2. Seis diseñadores, arquitectos, interioristas y especialistas de primera fila y con afinidad a Neo2 reflexionan por nuestro 15 aniversario sobre la situación del diseño actual.

065 FUTURE ICONS

¿Qué diseños serán los iconos del futuro? Esto es bastante difícil de predecir a no ser que tengas poderes sobrenaturales, que no es nuestro caso. Nosotros hemos jugado a seleccionar los posibles iconos del futuro escogiendo potentes novedades recientes. Para complicar un poco la cosa, las hemos agrupado por “looks” y hemos creado un editorial de moda para la ocasión con nuestros fotógrafos favoritos de Nueva York.

076 hoteleiros *Highlights*

Últimamente cada semana asistimos a la apertura de un nuevo hotel. En España, el primero del Grupo Mandarin acaba de ser inaugurado en Barcelona. Un mega hotel frente a otro “con encanto” para el recogimiento espiritual, el Consolación de Teruel. Camper por su parte también acaba de abrir su segundo establecimiento de este tipo, para el que ha escogido la ciudad de Berlín. Y desde Estocolmo llega lo último de los diseñadores Claesson Koivisto Rune.



Con permiso de Philippe Starck, Ronan y Erwan Bouroullec son los dos grandes diseñadores franceses del momento, también del resto de Europa y parte del extranjero como suele decirse. En particular, su forma de trabajar la estética es magistral, siendo esencialista y vanguardista al mismo tiempo. Lo suyo sí que tiene todas las papeletas para ser considerado dentro de cincuenta años como clásicos contemporáneos.

ESTÉTICA "Para nosotros es una combinación de un montón de variables que pueden ser tangibles o no, como por ejemplo los colores, la forma, el peso, la solidez, la sensualidad... Pensamos que un buen diseño ha de tener presente todas estas variables de una manera equilibrada. A pesar de ello, si tuviéramos que seleccionar dos factores clave que hacen que un diseño sea bueno pensamos que quizás sería por un lado ser discreto y por otro perdurable, con el objetivo de no provocar un gran impacto en el ambiente, visual y físicamente hablando".

REFERENCIAS "Manejamos muchas referencias de la historia del diseño pero no podríamos decir que nos hayan influido verdaderamente a la hora de diseñar. Por ejemplo, nos gusta mucho el trabajo de Ettore Sottsass o el diseño americano hecho en los años cincuenta. Sin embargo es algo que no ha influido directamente en el trabajo que hacemos".

DISEÑO "Hemos diseñado cosas que no son estrictamente mobiliario o arquitectura y nos ha gustado. Sin embargo, lo que más nos gusta de diseñar una pieza de mobiliario o un espacio es que encontramos esos proyectos en particular

FOTO: DAN ELHADAD. En la parte superior de la imagen Erwan debajo Ronan.

BOUROULLEC 053

tremendamente desafiantes. Pensamos que la mayoría del mobiliario o de los productos que nos rodean todavía necesitan ser mejorados en cuestiones de diseño. Lo mejor que se ha hecho en diseño en esta primera década del siglo 21 ha salido de la factoría de Jasper Morrison".

CAMPER "Ha sido la primera vez que trabajábamos con una empresa española y es la única hasta ahora. Todo empezó cuando Miguel Fluxá vino a París a visitar nuestro estudio. Allí empezaron las conversaciones sobre la posibilidad de diseñar las tiendas Camper de París y Copenhague; también el restaurante Dos Palillos del nuevo hotel Casa Camper que la empresa tenía previsto abrir en Berlín. Aunque otros diseñadores industriales como Jaime Hayon y Alfredo Häberli han diseñado zapatos para Camper, no es algo que nosotros tengamos pensado hacer por el momento".

DOS PALILLOS "Antes de diseñar nuestro Dos Palillos en Berlín, fuimos invitados por Camper al que la firma ya había abierto previamente

en Barcelona. Esto fue lo que nos hizo realmente interesarnos por el proyecto. Fue toda una experiencia culinaria. Para homenajear la cocina de este chef, quisimos diseñar un restaurante que otorgara un significado completo a la expresión de su arte culinario. Pensamos que la cocina debía ser el centro del proyecto y del espacio. Debe estar bien abierta y accesible de manera que los comensales pudieran ver la preparación de los platos desde el principio hasta el final. Así que decidimos articular el espacio en torno a una gran mesa de madera y una cocina de acero inoxidable, con sus módulos uno frente al otro. En consecuencia, los comensales se encuentran en el centro de la cocina mientras el chef trabaja delante de ellos".

GASTRONOMÍA "Disfrutamos mucho la comida en Dos Palillos, nos encanta comer. De hecho, mi mujer cree –dice Ronan– que en mi caso particular es el único campo en el que me siento orgulloso de lo que hago. A mí me encanta cocinar –dice Erwan–. Lo hago cada día. Para mí es imprescindible, es como respirar. A los diseñadores –añade Ronan– nos suele gustar cocinar por múltiples razones. Cocinar es una actividad táctil y sensual, ese es uno de los aspectos que más me gusta. Por otro, me gusta

PARÍS "Nos gusta mucho el barrio en el que tenemos el estudio, Belleville. Aquí hay miles de restaurantes de todo tipo, desde vietnamitas a chinos, en los que se puede comer muy barato. Es un vecindario humilde".

CRISIS "El mundo del diseño y su industria se está viendo profundamente afectado. Las empresas pequeñas, que a menudo son las que más innovan y al mismo tiempo las más frágiles, se han visto amenazadas por la inestabilidad económica mundial. Quizá lo que hemos aprendido de esta crisis es a actuar con una mayor antelación y cautela frente a los nuevos proyectos. También, de una manera más general, la relación de confianza entre el consumidor y el fabricante se ha roto; debemos replantear esta relación".

NEO2 "Descubrimos la revista la primera vez que nos publicaron nuestros diseños. Nos gusta su variedad de temas, desde diseño y arquitectura hasta moda".



FOTO: LOU HERREROS

Es de las pocas arquitectas de interiores de renombre de nuestro país, pero resulta que es italiana. No podría negarlo, le delata su acento y ese nervio italiano que le lleva a hablar tan rápido como piensa y a pensar tan rápido como habla. De su boca no salen puntadas sin hilo. Últimamente se encuentra volcada en realizar intervenciones en no-lugares. Que qué es eso, ella nos lo explica.

BELLAS ARTES "Soy arquitecta con especialización en interiores, pero también tengo la licenciatura de Bellas Artes. Nunca pensé que podría mezclar las dos cosas que he estudiado en una sola profesión. La vida me ha llevado a mezclarlo. Yo quería ser pintora, aunque primero estudié Arquitectura. Cuando empecé a trabajar como arquitecta pensé que la pintura quedaría como un hobby. Y después he terminado haciendo una especie de arte tridimensional. Si te digo la verdad no sé cómo lo he integrado, ha sido algo que ha salido natural. El espacio en mi estudio es como una obra de arte. En lugar de trabajar sobre una tela, es decir de manera bidimensional, nosotros trabajamos espacialmente en tres dimensiones".

DECORADOR "La diferencia entre decorador y arquitecto de interiores es enorme. El decorador llena un espacio mientras que el arquitecto de interiores lo moldea".

CREATIVO O TÉCNICO? El arquitecto de interiores es principalmente un técnico. Creativo es Philippe Starck, y sale uno como él cada diez millones. Hay que ser un poco más humilde. Los diseñadores somos gente normal. Lo que hay que ser es un buen técnico y evitar en la medida de lo posible ser un mal creativo. La gente cree que tiene

que ser a toda costa creativa y esto es un error".

CONSEJOS "Ahora estoy dando clases de investigación plástica en la Universidad Camilo José Cela de Madrid. Uno de los consejos que doy a mis alumnos es precisamente ser humilde. También ser sencillo. Y, sobre todo, tener respeto por quien va a utilizar después ese espacio que se está diseñando. Para dedicarse a esto hay que tener ganas porque es una profesión sin horarios y bastante dura. Es, además, una profesión muy masculina. Dime cuántas arquitectas o interioristas conoces... son todo hombres. Hay más diseñadoras de mobiliario o de producto, pero tampoco muchas más. Cuando uno está enfermo, no se cura solo ¿no? Hay que ir a un médico, pagarle una consulta y te cura. Así que cuando se necesita hacer un interior, hay que llamar a un profesional. La gente no se imagina además cuánto se ahorraría en disgustos. Un buen profesional del interiorismo sabe administrar el presupuesto o aconsejarte qué comprar. Es el mejor dinero invertido de tu vida".

LUJO "El interiorismo, la estética, es un bien de lujo pero no significa para mí en este caso un bien que sólo se pueda permitir aquel que tiene dinero. Alguien que vive de lujo para mí es alguien que ha aprendido a vivir; que sabe que su vida será corta y la quiere vivir bien. Las personas que quieren vivir de lujo en esta vida se preocupan más por su entorno y por la estética que las demás. Además, se tiende a pensar que lujo es igual a caro o a derroche y esto no es para nada verdad".

CRISIS "El final de 2008 fue trágico, casi peor que el que acaba de terminar. Después del chaparrón de la crisis ahora somos ocho personas en el estudio. Habíamos llegado a ser 18 y teníamos una pequeña delegación en Londres. Lo más triste ha sido despedir al personal."

DE DISEÑO "Sí, ya he oído que mi aparcamiento de la plaza de Vázquez de Mella de Madrid es de diseño. Pero es un halago para mí, prefiero que digan eso a que no digan nada. Se trata de un parking muy funcional, muy económico, que requiere muy poco mantenimiento y además es estético. La gente dice que algo es de diseño cuando es diferente, impactante o cuando no sabe cómo definirlo".

PROYECTOS "Ahora mismo estoy metida en más aparcamientos, también en túneles, puentes... en cosas un poco raras la verdad. Sería lo que se llama arquitecturas de los no-lugares. Esta es una definición de un antropólogo francés que se llama Marc Augé que clasifica todos aquellos espacios de tránsito que parecen no tener categoría de lugar como no-lugares: los túneles, el metro, una autopista, un aeropuerto... la vida moderna tiene lugar la mayor parte del tiempo en un montón de espacios como estos. Lo que estoy haciendo por tanto son intervenciones en no-lugares de este tipo".

SALONE "A la feria del mueble de Milán suelo ir. Es la mejor cita del diseño que hay. Me encanta cómo la ciudad participa en el evento. No es una feria solamente, es un evento de la ciudad. Milán se ha convertido en la capital mundial del diseño y de la tendencia en todo lo que es estética".

NEO2 "La maquetación la encuentro diferente. Yo no sé nada de gráfica pero me llama la atención, me parece una revista diferente a las demás en ese aspecto".

TERESA SAPEY



FOTO: LOU HERREROS

Es arquitecto, pero con una gran afinidad familiar por el mundo del mobiliario. Su abuelo proyectó el edificio Capitol de Madrid y todos sus muebles. Su padre, también arquitecto, fue el director artístico de la tienda de muebles Rolaco. Y él alterna su estudio de arquitectura con sus clases y la participación en una de las tiendas y promotoras de interiorismo más modernas de la capital, Simsum.

INTERIORISMO “Para ser un buen diseñador de interiores hace falta tener una especial sensibilidad para percibir el espacio. Esto es muy importante pero no es innato. Se aprende, aunque haya gente que tenga cualidades innatas. Si no se tienen estas cualidades innatas y te gusta lo que haces, lo suples todo. Y además muchas veces es hasta mejor, porque esas carencias te ayudan a mirar las cosas de una manera distinta. Hay gente con facilidad innata que se deja llevar y eso después le pasa factura. También es necesario tener un conocimiento cromático y de materiales. Y en especial entender cómo funcionan las jerarquías en los espacios”.

MULTIDISCIPLINAR “Si uno es diseñador, es diseñador de todo. Sólo hace falta conocer el medio en el que se trabaja. A mis alumnos del módulo de mobiliario que doy en la Escuela de Arquitectura de Madrid les digo que no tienen ni idea de lo que es la objetualidad. Ellos tienen unas ideas muy amplias sobre el espacio, porque son arquitectos, pero no sobre la objetualidad. Es curioso ver cómo después de tres o cuatro ejercicios ya lo han cogido. Ocurre también al revés. Si se es un buen diseñador de muebles, se puede llegar a ser arquitecto o ingeniero.

Por ejemplo, Le Corbusier estudió una especie de artes aplicadas y después se dedicó a la arquitectura. A Mies van der Rohe, que estudió Maestrías, le pasó lo mismo. También a Rietveld o Mackintosh. La mayoría de los mejores arquitectos del siglo 20 empezaron haciendo Maestrías y después se dedicaron a la arquitectura. Sería muy interesante que en la actualidad se mantuviera aquella dinámica de ir ampliando conocimientos a lo largo de la trayectoria profesional. Las personas tienen que saber crecer y meterse en berenjenales cada vez mayores. Antes se iban formando por las noches, iban adquiriendo conocimientos como podían. En algunos países todavía se hace, nosotros somos más rígidos con eso”.

DECORADOR O INTERIORISTA? “Lo de decorador suena como una cosa antigua ¿no? El asentador real, que se decía antes... Ese oficio antiquísimo de componer espacios todavía hoy se mantiene como si estuviéramos en el siglo 18. Pero a un tío de hoy no se le ocurre

poner unas cortinas de Cretona... nos dedicamos a otras cosas. Aunque hay gente que siga trabajando así. De todas formas, quitémonos prejuicios. Hacer un espacio que quede bonito y armónico es una cosa que cuesta mucho, que muy poca gente hace bien. Cuando sale bien es para quitarse el sombrero así que llámale como quieras. Yo estoy todo el rato analizando espacios. Una de las cosas que más me gusta es cómo te engañan. Luego los dibujas y te das cuenta de que había, por ejemplo, una pared totalmente torcida. Uno cree estar en un espacio cuadrado y luego resulta que era totalmente oblicuo. Así que quizás no es tan importante hacer las cosas rectas porque después no se perciben tanto”.

OBJETOS “Los objetos nos evocan cosas, somos capaces de llegar a quererlos mucho y de otorgarles cualidades afectivas. Proyectamos simbologías en ellos. Y eso es lo que debe hacer un buen diseñador, ser capaz de introducir dentro de un objeto esos contenidos simbólicos”.

FUTURO “Hay una inflación de objetos. Yo creo que estamos a punto de un cambio radical, como cuando en el siglo 18 se inventó el confort. Hasta entonces no existía esa idea, ni tan siquiera la palabra casi. Ahora mismo se están haciendo cosas muy

PEDRO FEDUCHI

sencillas y directas, menos retóricas. Esta cosa del diseño tan bueno y cualificado en la industria lo hemos hecho ya tan bien que, aunque no vamos a ir para atrás, sí que va a ser un concepto que vamos a revisar. Por ejemplo, Jasper Morrison ha cogido una silla que ya estaba diseñada y la ha vuelto a diseñar dándole su toque. Ha replanteado una silla ya existente, no ha pensado en una nueva silla en zigzag o que se enganche por aquí y salga por allá... Ha hecho una cosa mucho más honesta, que ha sido cualificarla”. **NEO2** “Conocí antes el estudio, Ipsum Planet, que la revista. Hará como unos diez años. Después ya supe que hacían la revista. Lo que más me llama la atención es su internacionalidad. Me parece una revista que podía estar editada en cualquier sitio. En Londres, Nueva York o París... eso sí, en alguno de los grandes centros culturales. Lo que me gusta más es que Madrid de repente tenga una revista de esa categoría, que esté tan al día de las cosas.”



FOTO: THOMAS WAGNER

Su trabajo fue crucial durante la transición pues apuntaló, junto con otros, lo que se conoce hoy como diseño español. Formó el Grupo Berenguer con Alberto Lievore, Oriol Piernat y Norberto Chaves, formación que se disolvió a mediados de los ochenta. Hoy continúa en activo liderando también otro tipo de grupos pues tiene su propia banda de música, en cuya MySpace se puede escuchar su último disco.

DISEÑO "Ha de intentar ser siempre innovador y original, entendiendo este concepto como origen, o sea el primero de su categoría. Aquel que nunca existió con anterioridad. Esto no siempre es posible. Algunos diseños pueden ser innovadores en cuanto a su forma o su función. Es muy difícil conseguir ser totalmente innovadores. Por otro lado, no soy partidario de diseñar objetos con la sola intención de manifestar su diferencia, para epatar. Prefiero crear objetos nuevos, pero que cuando los miras o tocas por primera vez te parezcan familiares, aunque nunca hayan existido anteriormente".

MÉTODO "La forma de trabajar en mi estudio se caracteriza por una intensa comunicación entre el equipo y los clientes durante todas las fases del diseño, desde la idea inicial hasta el producto final, en un ambiente relajado y creativo. Este es el único camino hacia un buen resultado".

RESULTADO "Si hay algo que intentamos conseguir en nuestros productos es un carácter atemporal, siempre buscando un balance entre la poesía y el realismo, entre la materia y el vacío, entre la abstracción y la emoción. Deseamos crear el máximo de sensaciones con el mínimo de recursos, poniendo en crisis la lógica habitual para verificar

JORGE PENSI

si existe la posibilidad de aportar algo nuevo. El resultado no está siempre predeterminado. Lo mejor está por llegar".

AHORA "En este momento estamos desarrollando algunos proyectos con luz LED. Este avance supone para nosotros, aparte de una economía de recursos energéticos, la posibilidad de minimizar las dimensiones de la luminaria".

INDUSTRIA "El diseñador es un profesional creativo que trabaja codo con codo con la industria. Es la única opción para obtener los mejores resultados. Ambos nos necesitamos".

CONTRATO "El mobiliario para instalaciones tiene un requerimiento funcional muy importante, pero eso no debe ser un obstáculo para la creatividad. Puede ser emocionante estar frente a un auditorio con dos mil asientos iguales, uno al lado del otro, que crean vínculos y dialogan entre sí".

DEBERES "Me queda por hacer muchas cosas, entre ellas diseñar objetos para alguna empresa escandinava como Iittala u Orrefors".

MÚSICA "Me dedico a la

música desde siempre... he estudiado música y tomo clases de canto cada semana, pero lo que realmente me guía es la intuición. Tengo muchas influencias. Me influye cada música que me conmueve. Aprendo de los grandes compositores y cantantes como Brendan Perry o Daniel Lanois. Formar una banda es como formar un equipo de diseño. Primero encuentras a un músico, te entiendes con él: éste te presenta a otro y luego a otro... y así hasta que se completa el *team*. El trabajo en equipo es fundamental en ambas áreas. La música es para mí una necesidad que está vinculada con el placer por la creación, por el deseo de transmitir emociones, de jugar irónicamente con los textos... La palabra *rentabilidad* no existe en mi planteamiento. Al contrario que en el diseño, colocar en el mercado un disco es muy fácil. Lo que pase luego... imposible predecirlo".

CREATIVIDAD "No creo que un diseñador ejerza más a menudo su creatividad que un artista; Depende de qué diseñador estemos hablando o de qué artista. No puede generalizarse".

MUSEOS "He visitado muchos museos sobre diseño pero el que realmente más me ha impactado ha sido el Vitra Design Museum, por su continente y su contenido".

CRISIS "En el 93 pensaba que la crisis era solo mía. La de ahora es una crisis global, deprimente y no predecible. Debemos intentar que no nos paralice. Con esta crisis hemos aprendido que nada es definitivo, que estamos expuestos y que las propuestas individuales son de una fragilidad extrema".

ULTIMOS TRABAJOS "En el estudio continuamos desarrollando hoy diseños para nuestros clientes habituales. Acabamos de terminar dos proyectos para Castey, ollas de acero inoxidable y cubiertos. También muebles de oficina para Steelcase que presentaremos en Neocon 2010. Y una colección de alfombras que he diseñado con mi mujer, Carme Casares, para una empresa sueca".

NEO2 "Es una revista alternativa e innovadora, abarca todos los ámbitos del diseño y es culta. También me gusta su diseño gráfico, es fresco y cuidado. Representa dignamente a nuestro país en el extranjero".

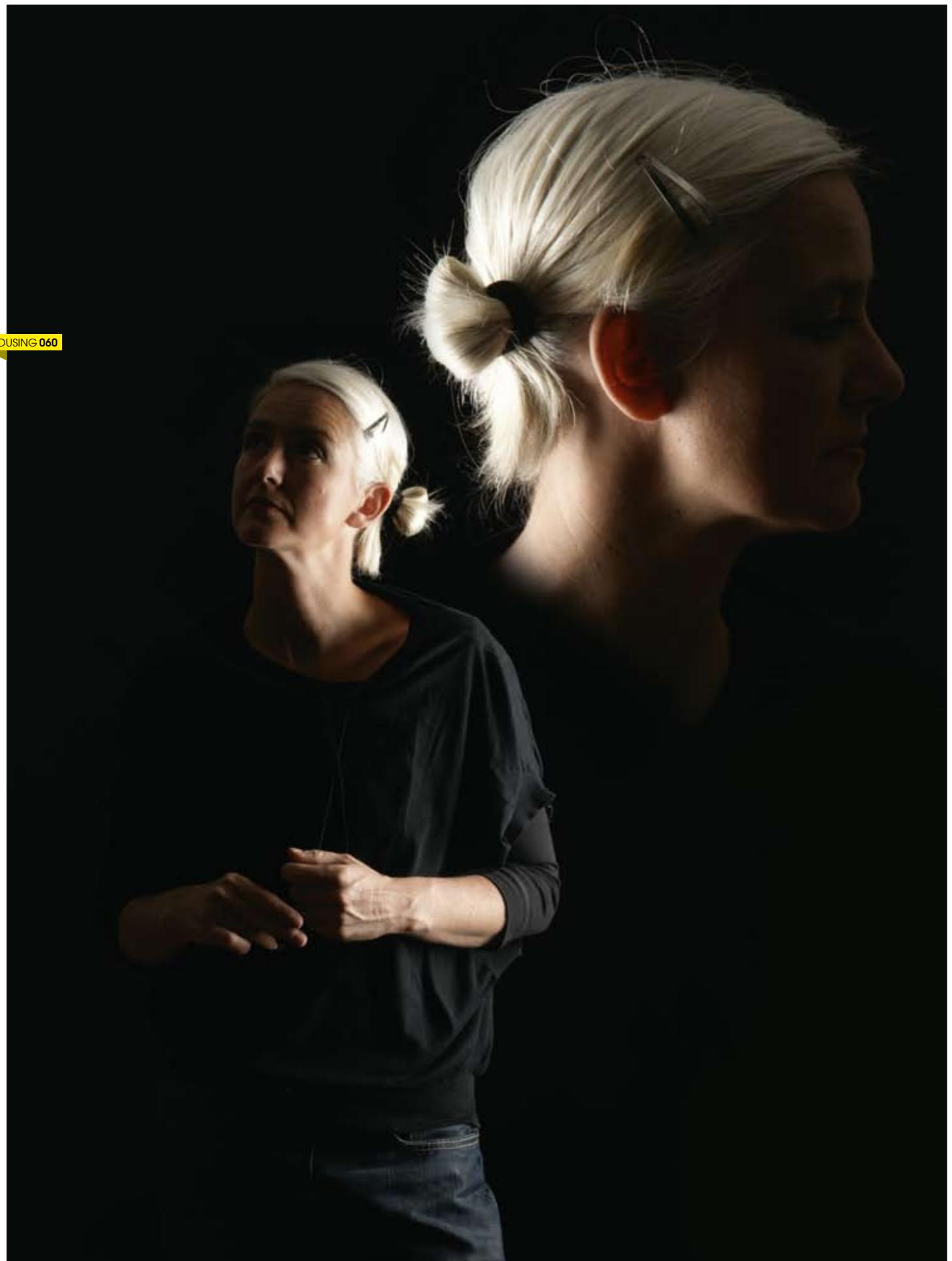


FOTO: LOU HERREROS

Es escultora de formación, diseñadora por motivación y empresaria accidental. Además, se ha revelado como una interiorista de primera con el trabajo que está haciendo en Madrid para las hamburgueserías Home Burger. Procede de una familia de arquitectos, algo se le habrá pegado aunque a los 18 años se marchó de su Holanda natal. Ahora tiene su propia tienda-taller en la capital española, donde vende sus creaciones.

INTERIORISMO "Sólo había hecho un interiorismo hace unos años en mi casa de Nueva York antes de diseñar los Home Burger. La idea era hacer una hamburguesería, pero no uno de esos sitios que vas una vez, lo ves y ya no vuelves. El cliente quería algo cálido y con un ambiente acogedor. Al final decidimos recrear el ambiente de un *diner* americano como los originales, aquellos vagones de tren que se movían de una fábrica a otra". **DIFICULTADES** "En teoría hay que tener algo de técnica para hacer esto...pero yo he conseguido hacer todo con la ayuda del constructor. En definitiva se trata de un trabajo creativo más donde tienes un proyecto, piensas en un concepto, haces una investigación y adaptas tus ideas y tu investigación al proyecto, convirtiéndolo al final en algo en 3D. Da igual si es pequeño como un objeto o muy grande como un espacio, el proceso creativo es siempre igual". **ESCRULTURA** "Cuando estudiaba escultura mi interés se centraba en aprender la diferencia entre arte y diseño. Yo quería saber cuál era la diferencia entre los dos, por eso después fui a estudiar diseño al Royal College of Art de Londres. Hacía esculturas funcionales y quería ver si podía hacer objetos funcionales en una manera escultural. Es una lucha

que tengo desde siempre porque como he estudiado escultura y desde hace tiempo trabajo como diseñadora también, voy loca con este tema". **DESIGN-ART** "Arte y diseño son dos mundos muy diferentes. La intención del creador es muy distinta. Como artista, me da mucha rabia que los diseñadores estén entrando en el mundo del arte. Pero como diseñadora entiendo por qué los diseñadores entran en el mundo del arte, ya que es una forma de trabajar mucho más libre, divertida y menos estricta. El *design-art* está como flotando en el medio, ni es diseño ni es arte. Es como la alta costura, es decir muy necesario para después desarrollar las cosas de una manera más sencilla para el mercado masivo". **ARTESANIA** "Considero que el diseño industrial es algo más técnico mientras que para mí la parte emocional es mucho más importante a la hora de trabajar. En ese sentido me veo más como una artesana industrial. Al final esta es la conclusión a la que he llegado después de muchos años de romperme la cabeza ya que

mis piezas son artesanas pero a la vez están industrializadas pues se producen en serie. Por otro lado, algunas veces me apetece hacer cosas funcionales y otras veces quiero hacer cosas completamente artísticas, digamos inútiles, pero que igual luego uso también para crear cosas funcionales. Para mí, un lado no puede existir sin el otro. Necesito los dos, experimentar y hacer cosas muy artísticas y también cosas muy funcionales. Por eso me gusta trabajar también para marcas, como por ejemplo Offecct". **AUTOPRODUCCION** "Trabajar para marcas está bien porque tú sólo haces el diseño y ellos se encargan de toda la parte comercial. El problema es que así no puedes controlar las ventas, ni la producción, ni la manera de promocionarlo. Incluso a veces estás diseñando algo para una empresa y el proyecto se para. Me ha pasado a veces que un proyecto no se ha producido, lo que significa que eso en lo que estabas trabajando durante meses o años no saldrá a la luz, y por supuesto tampoco se te pagará. Esto me da por un lado pena y por otro rabia". **CAPPELLINI** "La serie que me comercializa Cappellini en un principio estaba integrada por veinte lámparas diferentes. Ellos decidieron vender nueve. Me daba

pena que algunos de los modelos no se produjeran así que los hice yo. Y al final son las pieza que más vendó en mi tienda". **HOLANDA** "Me siento super holandesa y aunque no vivo allí veo claramente la conexión del trabajo que he hecho fuera de Holanda con mi país. Yo no sabía ni que existía la escuela de Eindhoven porque en aquella época vivía en Nueva York y llevaba desde los 18 años fuera de Holanda. Pero mi forma de trabajar es muy parecida a lo que se hace en esta escuela y eso es porque soy de allí y me he criado con la cultura holandesa. Tenemos una forma de pensar particular y un humor característico. Somos muy críticos y sarcásticos pero muy livianos al mismo tiempo".

NEO2 "Me gustan mucho los editoriales de moda, son muy experimentales. Estudié moda dos años, por eso me interesa y me fijo en ello aunque esté completamente fuera de ese mundo. Nunca me paro a mirar los editoriales de moda de otras revistas, sólo en Neo2".

MARRE MOEREL



Dirigió junto con Quim Larrea las revistas "De Diseño" y "Ardi", con las que un par de generaciones durante los ochenta y noventa han sabido qué era el diseño y quiénes eran sus principales protagonistas. Hoy se dedica a la arquitectura, que es para lo que estudió, y continúa muy activo en la promoción cultural del diseño. Lo último, un libro sobre los diseñadores de mobiliario más vanguardistas del panorama español: "Bravos".

GENERACIÓN 00 "Los diseñadores seleccionados para el libro "Bravos" son hijos del cambio del siglo 20 al 21. Todos tienen dos manos habilidosas y un cerebro inquieto. Pero nada más en común. Es decir, se pirran por ser diferentes. No quieren ser encasillados ni pertenecer a grupos ni estilos determinados. Por eso los he bautizado como 'Bravos'. Cada uno busca su espacio personalizado, esto es algo muy del siglo 21. En los años 80 había familias y discípulos, los posmodernos, los funcionales... ahora cada personaje pretende ser único. Ese es el rasgo definitorio de esta generación y de nuestro momento: la individualización radical creativa. Ahora bien, algunas estrategias son comunes: el *eco-design*, Internet, la autoproducción o el coqueteo con el arte". **DISEÑO ESPAÑOL** "Afortunadamente los objetos no se construyen con un idioma que se escriba con letras, como los libros. Los muebles hablan con un léxico más universal. Pero aun así sabemos reconocer y distinguir la sobriedad nórdica, la elegancia italiana, las perfectas 'cajas' alemanas o los *gadgets* electrónicos nipones. De lo español dicen que destaca el organicismo, el atrevimiento

FOTO: THOMAS WAGNER

JULI CAPELLA

cromático, la simplicidad ingeniosa, la tecnología adecuada (ni mucha ni poca, la que toque), el rastro de la tradición artesana, el poso artístico... Y también cierta ironía mediterránea". **MARCA** "A mí las marcas me fastidian por generalistas. Pero reconozco que son útiles para promocionarse. Sobre todo para los productos comerciales. Sin embargo, para incentivar al diseño español creo más en los movimientos culturales. Son más efectivos a largo plazo y dejan una huella profunda: publicaciones, exposiciones, festivales, museos, libros, premios... Identificar España con valores creativos, con imaginación y genio, es lo positivo. "Si usted quiere una lámpara tecnológicamente perfecta en emisión de lámines, cómprela alemana. Pero si usted quiere calentar espacios y humanizarlos, elija las criaturas iluminantes españolas". Hemos de ofrecer valores diferenciales innovadores, no competir con el '*made in Italy, Germany o China*'. Ahí no hay nada que hacer, siempre llegaremos

tarde". **DISEÑO** "No necesitamos más sillas, las hay a mansalva. Pero aunque tengamos miles de sillas, sí que seguimos necesitando diseño. Debemos buscar innovaciones, no sólo novedades. Por eso me apena la gente que piensa que el diseño es una moda pasajera que pronto se desvanece. Lo siento, pero es todo lo contrario. Cada vez será más necesario el ingenio y menos útil la materia. El vilipendiado Starck ya lo avanzó de forma clarívidente: "No necesitamos un grifo, sino agua". Por tanto el reto es cómo proveernos de agua con el diseño más eficaz y ligero posible. No hacer el enésimo grifo". **FUTURO** "Una vez dijo Sottsass que le resultaba muy difícil saber qué se iba a presentar en la próxima feria de Milán y que por lo tanto le era imposible predecir el futuro! Yo pienso igual. Siempre que me he atrevido a predecir algo la he pifiado. Ahora bien, sí puedo decir hacia dónde me gustaría que evolucionase el diseño y yo creo que sería hacia olvidarse de los estilos y procurar el bienestar del ser humano. Eso teniendo en cuenta que cada ser humano es diferente a los otros y por tanto va a requerir diferentes objetos. No creo que nunca más vaya a existir un diseño universal para todo quisqui. Además estoy convencido

de que el diseño salvará el mundo. Y como dijo Popper, el futuro se acerca persiguiéndolo". **NEO2** "Recuerdo perfectamente el día en que vi Neo2 por primera vez. Fue el 14 de febrero de 1995 a las 12.34 de la mañana en un kiosco de la Gran Vía de Madrid. Vi una revista que me sorprendió al hojearla, la compré y la devoré. Me dio mucha envidia, pues acababa de morir 'Ardi' y descubrí que existía otro mundo creativo más moderno, vanguardista y osado que el mío. Me gusta cómo cuenta las cosas y su peculiar lenguaje visual en sintonía internacional, algo que nos revolucionó la mirada a muchos apasionados gráficos. Creo que es una rareza y un lujo que exista, me parece casi un milagro. Y su incursión en Internet ha sido muy fina y oportuna. Leyendo la revista uno pensaría que estamos en un país mucho más civilizado y sofisticado del que tenemos. Creo que sólo es posible porque los editores son a la vez directores del proyecto y deben disfrutar con lo que hacen. Espero que además ganen también dinero".

HOUSING 064



FUTURE ICONS

Fotografía Moda: SHUN+HIDEKI

Fotografías de Olga y Andressa: Estilista: SOPHIA BATSON
Maquillaje: JO-ANNA LYNN @ smashbox cosmetics. Pelos: LIVIO ANGILERI
@ artmixbeauty. Modelos: ANDRESSA @ suprememanagement
+ OLGA @ fordmodels

Fotografías de Kelly: Estilista: KEIKO HITOTSUYAMA
Maquillaje: FUMIYAKI NAKAGAWA Pelos: SHINNOSUKE KIDA
Modelo: KELLY @Marilyn Retoque: KINYA OTA

Olga: Chaqueta MARTIN GRANT <www.martingrantparis.com> + Collar SUBVERSIVE <www.subversivejewelry.com> + Anillo ALEXIS BITTAR <www.alexisbittar.com>



Arriba: CECCOTTI Butaca TwentyTwo, diseño de Jaime Hayon.
Está hecha con 22 piezas de madera, de ahí su nombre.
<www.ceccotticollezioni.it> **Aajo:** THONET Taburete alto 404H,
diseñado por Stefan Diez. Su asiento está inspirado en una silla de
montar. <www.thonet.de>



Arriba: FLOS Versión LED de la lámpara Tab diseñada por Barber
& Osgerby con la pantalla en forma de un libro medio abierto.
<www.flos.com> **Aajo:** POLIFORM Sofá individual de grandes
dimensiones Big Bug, diseño de Paola Navone.
<www.poliform.it>

065



Arriba: LIGNE ROSET Mesa auxiliar Stump diseñada por Pierre Charpin y hecha de una sola pieza en mármol de Carrara. <www.ligne-roset.com> **Abajo:** SERRALUNGA Asiento Hug diseñado por Marc Sadler, válido para interior y exterior. <www.serralunga.com>



Arriba: MOLTENI Sofá Night&Day diseñado por Patricia Urquiola, un modelo versátil provisto de múltiples accesorios. <www.molteni.it> **Abajo:** ZANOTTA Aerodinámica butaca de la colección de sillas Eva diseñadas por Ora-Íto. <www.zanotta.it>



KELLY: vestido MANISH AROTA <www.manisharora.com> + Guantes CAROLINA AMATO <www.carolinaamato.com>



OLGA: Blusa LERARIO BEATRIZ <www.lerariobeatriz.com> + Pantalón MARTIN GRANT <www.martingrantparis.com> + Collar SUBVERSIVE <www.subversivejewelry.com> + Brazalete PATRICIA VON MUSULIN <www.patriciavonmusulin.com>



Arriba: DE LA ESPADA Silla Tou diseñada por Leif.designpark, un modelo que combina tapizado de tejido con un respaldo de rattan. <www.delaespana.com> **Abajo:** GANDIA BLASCO Alfombra Palermo, con un dibujo realizado por la diseñadora gráfica Sandra Figueuela. <www.gandialblasco.com>



Arriba: PLANK Silla Monza diseñada por Konstantin Grcic, un modelo que combina madera con plástico en su respaldo. <www.plank.it> **Abajo:** GERVASONI Silla de la colección Sweet, diseño de Paola Navone, de gran respaldo y con el asiento encordado. <www.gervasoni1882.it>



Arriba: MOROSO Sofá Fergana, un diseño de Patricia Urquiola con inspiración en los modelos tradicionales de Uzbekistán. <www.moroso.it>



Arriba: E15 Silla CH04 Houdini diseñada por Stefan Diez. Pertenece a una de las colecciones de sillas más interesantes presentadas en 2009. <www.e15.com> **Aabajo:** LUZIFER Lámpara Air diseñada por Ray Power con el material Polywood ideado por la empresa valenciana. <www.lzf-lamps.com>



Arriba: BELUX Lámpara de mesa Arba, un diseño de Matteo Thun hecho enteramente en madera de Arce por lo que es fácilmente reciclable. <www.belux.com> **Aabajo:** SANTA & COLE Silla Belloch diseñada por Lagranja. Combina madera y plástico y su punto fuerte es su precio asequible. <www.santacole.com>



KELLY: Pendientes MAWI <www.mawi.co.uk> + Body y Brazaletes STYLIST OWN <www.stylistown.ws>





HOUSING 072

KELLY: Vestido <www.ideen.com> + Pendientes y Brazaletes BEN- AMUN <www.ben-amun.com>



Arriba: ESTABLISHED & SONS Estación de trabajo Open Room No.1 diseñada por Matali Crasset. Tiene de todo, hasta iluminación incorporada <www.establishedandsons.com>
Abajo: CAPPELLINI Taburete plegable Stitch, diseño de Adam Goodrum. <www.cappellini.it>



Arriba: MOOOI Mesa Chess, un diseño de mesa auxiliar creado por las suecas Front para jugar al ajedrez <www.moooi.com>
Abajo: CAPPELLINI Homage to Mondrian 2, serie de armarios diseñados por Shiro Kuramata en homenaje al pintor abstracto. <www.cappellini.it>





Arriba: TOSS B David Lorenzo Dolcini ha diseñado esta lámpara de cuelgue con dos sencillos tubos denominada *B.pipe*. <www.tossb.com> **Abajo:** ROCHE BOBOIS Mesa de centro *Cute Cut XXM* diseñada por Cedric Ragot en resina de poliéster y fibra de cristal. <www.rochebobois.com>



Arriba: MOROSO Sofá *Rift*, es un diseño de Patricia Urquiola cuyos elementos, como placas tectónicas, están inspirados en los valles Rift. <www.moroso.it>



Arriba: ESTABLISHED & SONS Sofá *Quilt* diseñado por los hermanos Bouroullec. Foto: Paul Tahan y R & E Bouroullec. <www.establishedandsons.com> **Abajo:** MAGIS Silla giratoria de oficina de la colección 360° diseñada por Konstantin Grcic. <www.magisdesign.com>



ANDRESSA: Vestido CHRISTIAN COTA <christiancota.com>





076

Casa Camper

Este es el segundo hotel que abre la firma mallorquina de calzado. El primero se inauguró en Barcelona en 2005; el que acaba de abrir ahora se encuentra en Berlín. Ha sido concebido también por Fernando Amat, dueño de las tiendas Vinçon, y el arquitecto Jordi Tió. Las habitaciones cuentan con una disposición particular. La zona de dormir se ha situado en la parte interior para favorecer el descanso mientras que en la zona con vistas se ha ubicado el baño. Su diseño contempla ciertos tributos, como los interruptores de la época de la Bauhaus o el perchero estilo Shaker del que se puede, y debe, colgar todo para que no ande rodando por la habitación. Su mobiliario incluye piezas como la butaca con reposapiés Boomerang Child, un diseño de Quim Larrea para SancaL. El edificio, que por el día pasa desapercibido por su corte berlines, se transforma llegada la noche. Sus habitaciones ocupadas proyectan con su luz interior su numeración en tremendas dimensiones, pues va impresa en las cortinas del baño. En el último piso se ha ubicado un espacio novedoso llamado Tentempí. Una zona donde los clientes pueden tomar bebidas, sándwiches, ensaladas y otras viandas a cualquier hora y gratuitamente. Para tomar algo más elaborado, en los bajos se encuentra el restaurante Dos Palillos, diseñado por los hermanos Bouroullec. <www.casacamper.com>



Hotel **Consolación**

Unos cubos revestidos de madera, a modo de modernas cabañas individuales, acomodan a los huéspedes de este hotel situado en la comarca de Matarraña, en la localidad turolense de Monroyo. Se encuentra junto a una ermita del siglo 14, de la que el hotel ha tomado su nombre. Dos de sus habitaciones ocupan incluso la antigua vivienda del ermitaño. Los cubos se encuentran ubicados al borde de una ladera, ofreciendo unas fabulosas vistas sobre el bosque de pinos de la zona a través del gran ventanal panorámico que da paso a la terraza. En su interior, detalles muy especiales como una bañera excavada en el propio suelo o una hipnótica chimenea colgante. La cama descansa sobre una estructura de madera con múltiples usos, diseñada exclusivamente para el hotel. Destaca su selección de lámparas, como la mítica Cesta de Miguel Milá que comercializa Santa & Cole, que se ha escogido para ambientar los cubos, o los modelos colgantes A338 de Artek diseñados por Alvar Aalto que penden de las suites ubicadas en la ermita. En este hotel llama también la atención el uso que se ha dado a la cocina, habitualmente un espacio no accesible para los clientes pero convertido en este caso en un punto de encuentro. Está abierta a todas horas y sobre el mostrador siempre hay bebidas y alimentos disponibles gratuitamente. Es un proyecto de las arquitectas Camprubí I Santana. <www.consolacion.com.es>



Mandarin Hotel

La cadena de hoteles de lujo Mandarin Oriental acaba de abrir su primer hotel en España en el número 38 del Paseo de Gracia de Barcelona. El diseño de todo su interiorismo ha corrido a cargo de Patricia Urquiola, mientras que del proyecto arquitectónico se han encargado Carlos Ferrater y Juan Trias de Bes. La diseñadora asturiana ha seleccionado para su equipamiento múltiples diseños suyos que en los últimos tiempos ha firmado para marcas punteras del mundo del hábitat como Moroso o Flos. Incluso la grifería de las habitaciones es la diseñada por Urquiola para la marca Axor de Hansgrohe. Uno de los espacios más atractivos del hotel es el restaurante Blanc, un acogedor salón presidido por un lucernario en el que la asturiana ha instalado una especie de celosías decorativas a través de cuyo entramado se proyecta la luz generando un delicado y sutil juego de luces y sombras. El hotel cuenta también con un jardín interior de 660 metros cuadrados, un espacio que se ha denominado Mimosa por el predominio de la planta del mismo nombre. De hecho, uno de los puntos fuertes del diseño de este hotel es el toque exuberante que Urquiola le ha dado a través de las plantas, un recurso muy utilizado en décadas como los sesenta y setenta, que tanto inspiran a esta diseñadora afincada en Milán. <www.mandarinoriental.com>



Hotel **skeppsholmen**

Los arquitectos y diseñadores suecos Claesson Koivisto Rune han diseñado el interior de este nuevo hotel abierto recientemente en Estocolmo. Perteenece a la red Design Hotels y se encuentra situado en la isla del mismo nombre, una de las más frondosas de la capital sueca. El histórico edificio que alberga el hotel data de 1699 y ha sido cuidadosamente rehabilitado junto con Erséus Architects para mantener su estilo original pues se trata de una construcción protegida. Por eso Claesson Koivisto Rune se propusieron como objetivo que su proyecto combinara equilibradamente tradición y modernidad para que resultara armónico con el estilo tradicional del edificio, aunque el interiorismo del hotel debía respirar contemporaneidad de una manera evidente y rápidamente reconocible. Como suele ser habitual en este equipo, han dado en el clavo. En lo que se refiere al amueblamiento, no todas las piezas que han escogido son diseños suyos. Sí es suya la lámpara de mesa del escritorio, el modelo w081 diseñado para Wastberg. Sin embargo han contado también con diseños ajenos como los floreros de pared Roos con forma de rama de Marre Moerel. Las habitaciones resultan en general austeras, pero hay que fijarse bien en cada una de las piezas que han escogido pues la mayoría esconden un pequeño detalle de singular diseño. <www.hotelskeppsholmen.se>