

NEO2

CREATIVE GENERATION
Noviembre 08 3€ (Spain)

Austria: 5,15€
Canada: 10,25\$ Can
England: 4£
España: 3€
France: 6€
Germany: 7,50€
Italy: 4,13€
Mexico: 45P
Morocco: 60Mad
Sweden: 65Se
Switzerland: 10Fr
Tahiti: 840 PF
USA: \$7

ESPECIAL
**Hou
Sing**
GUERRILLA GIRLS



Woody Allen THE FOLDED FREE FONT
CHRISTINA ROSENVINGE TIPOGRAFÍA DE REGALO
Stella McCartney
ROCK MY RELIGION
NEOPTICAL



guerrilla GIRLS

EN ESTE ESPECIAL HOUSING HEMOS ENTREVISTADO A OCHO MUJERES QUE ESTÁN RELACIONADAS CON EL MUNDO DEL DISEÑO. ENTRE ELLAS HAY EMPRESARIAS, DISEÑADORAS, COMISARIAS DE EXPOSICIONES, CREADORAS DE EVENTOS O PERIODISTAS. TODAS

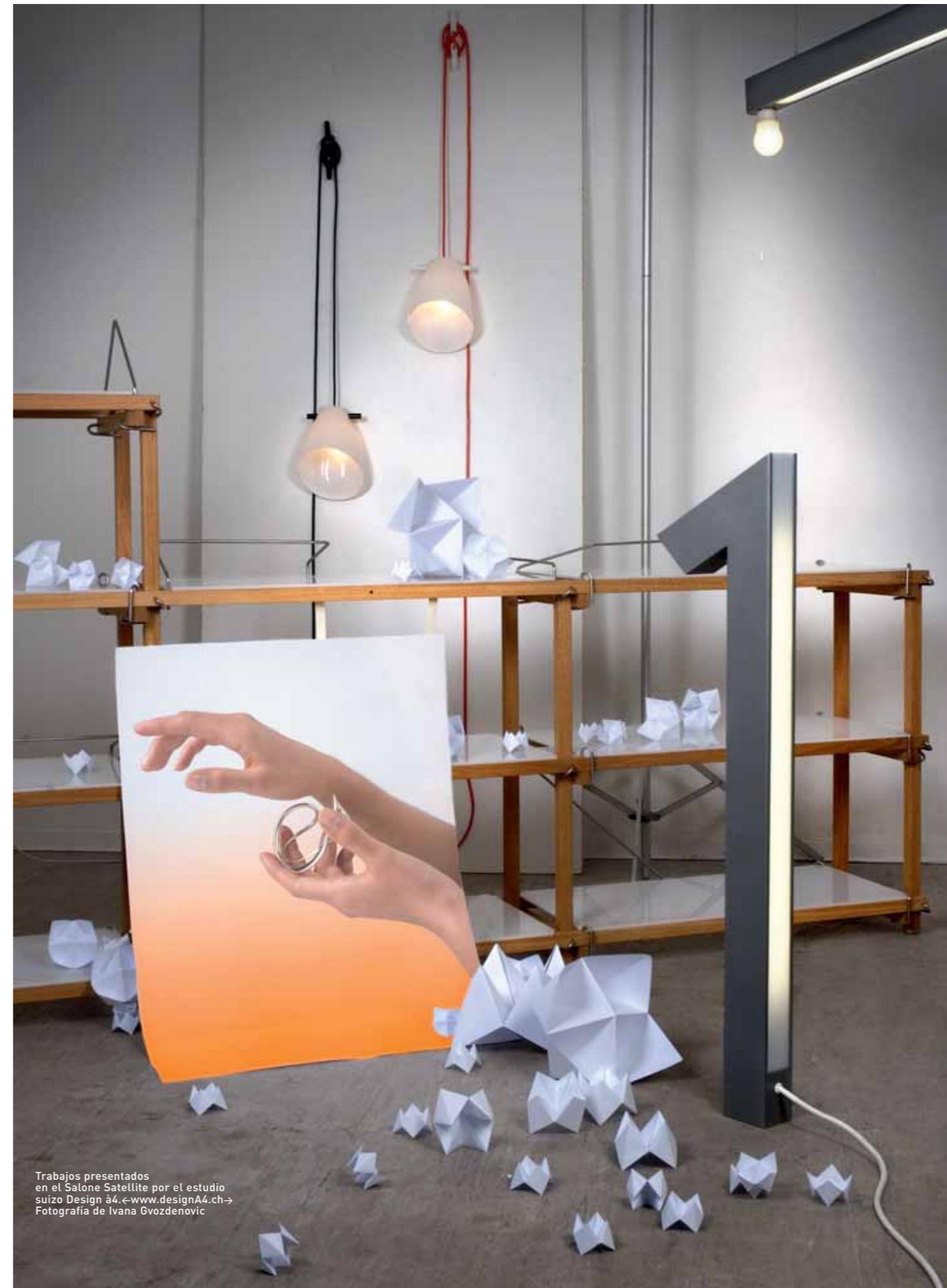
ELLAS SON A NUESTRO PARECER AGITADORAS DEL DISEÑO INTERNACIONAL. OCHO MUJERES QUE VIENEN DE LUGARES Y CULTURAS DIFERENTES: TURQUÍA, EEUU, FRANCIA, DINAMARCA, PORTUGAL, ESPAÑA, ALEMANIA Y FINLANDIA. ESTE HA SIDO UN VIAJE VIRTUAL PARA CONVERSAR SOBRE DISEÑO CON TODAS ELLAS. LES HEMOS PEDIDO QUE NOS HABLEN DE LA INNOVACIÓN, DE LA DIFERENCIA ENTRE DISEÑO Y ARTE, DE LAS MEJORES PIEZAS

GENERADAS EN ESTA ÚLTIMA DÉCADA O DE LAS HORAS QUE TRABAJAN AL DÍA. ¿ES MEJOR TRABAJAR CON UNA MENTALIDAD GLOBAL O LOCAL? LES HEMOS PEDIDO QUE NOS RECOMIENDEN DISEÑADORES PARA CAMBIAR EL MUNDO O QUE NOS DEN PISTAS SOBRE SUS FUENTES DE INSPIRACIÓN. EL CONOCIMIENTO DE TODAS ELLAS NOS HA AYUDADO A ORDENAR IDEAS Y A HACERNOS NUEVAS PREGUNTAS. PAOLA ANTONELLI, COMISARIA SENIOR DEL MOMA DE NUEVA YORK NOS DICE QUE, PARA ELLA, LOS ARTISTAS DEBERÍAN ASPIRAR A SER DISEÑADORES Y NO A LA INVERSA. ES LA PRIMERA VEZ

QUE OIGO ALGO ASÍ Y ME PARECE GENIAL. EN ESTE HOUSING TAMBIÉN HEMOS GENERADO DOS EDITORIALES DE MOBILIARIO Y MODA. EL PRIMERO, "LOOK", LO DISPARAMOS EN MILÁN CON UN CASTING DE MOBILIARIO ITALIANO, EL SEGUNDO, "PHOTOBOOTH", ES UNA HISTORIA DE CAMBIOS DE ESCALA Y LO HICIMOS EN MADRID CON MOBILIARIO DE MARCAS ESPAÑOLAS. AQUÍ TIENES UN NUEVO HOUSING LLENO DE PREGUNTAS Y TODAS ELLAS CON MAS DE UNA RESPUESTA.

Editor: JAVIER ABIO Entrevistas: TACHY MORA Y JAVIER ABIO

HOUSING
058





Louise Campbell

ENTREVISTA: TACHY MORA

Se crió entre Dinamarca e Inglaterra debido a las diferentes nacionalidades de sus padres por lo que realizó sus estudios entre el londinense College of Furniture y la escuela de diseño industrial de Copenhague. A los 26 años estableció su estudio en la capital danesa –hoy tiene 38 años– y desde entonces ha trabajado para algunas de las firmas más potentes de su país como Louis Poulsen, Royal Copenhagen o Stelton y hasta le ha dado un toque Campbell a las oficinas del Ministerio danés de Cultura. También ha hecho piezas para empresas que están empezando como Hay y Muuto. Campbell sabe como nadie hacer que de la experimentación nazcan maravillosos diseños para el mercado real. De ella es la butaca Prince que vende Hay, con su respaldo tipo ganchillo hecho con acero y neopreno cortado al láser. Y también la Veryround de Zanotta, hecha a partir de una hoja de acero de 2 mm cortada al láser en 3D.

<www.louisecampbell.com>

¿Cuándo decidiste que querías ser diseñadora? Tras varios años pintando en la escuela de arte, me encontré completamente atascada. Era muy joven y no estaba en absoluto preparada para trabajar a fondo en una profesión tan introspectiva como esa. Así que me cambié a diseño, que es igual de exigente, pero está menos centrado en uno mismo. **¿Cuántas horas trabajas al día?** De alguna manera estoy siempre trabajando, excepto en mitad del verano que me cojo unos meses para desconectar de todo. Bueno, de casi todo. **La femineidad es una de las cualidades de tus diseños** **¿Cómo puede un diseño ser femenino?** Para mí es cuando algo es más que un mero objeto. Es una forma de delicadeza que produce una emoción sutil. **¿Por qué has experimentado tanto con diferentes procesos productivos?** Una de las cosas que más me interesa es explorar hasta el límite las posibilidades que tenemos. **¿Están los consumidores preparados para ciertas innovaciones?** Los consumidores hoy quieren novedades, novedades, novedades... Hemos pasado de demandar objetos para toda la vida a de repente querer lo último de lo último. Personalmente, me encuentro en un dilema en este punto. Yo quiero diseñar cosas nuevas, que a la vez me gustaría que perduraran en el tiempo. Nunca sigo las tendencias. Voy por mi propio camino tratando de obtener resultados independientes que sean capaces de pasar el examen del tiempo. No sólo el de hoy sino incluso el de dentro de cincuenta años. Es algo bastante ambicioso pero creo que es así como se justifica mi profesión. **¿Cómo definirías el diseño que se ha hecho en esta primera década del siglo 21?** El diseño ha vivido un gran auge en esta década. Cualquier persona está hoy interesada en el diseño. El gran crecimiento que ha experimentado se ha debido no sólo a la cantidad de diseñadores que hay sino también a este interés cada vez mayor por parte del consumidor. Creo que en unos años miraremos hacia esta década y la veremos como el momento en que el mundo del diseño se convirtió en una gran fiesta de puertas abiertas a la que todo el mundo quería ir. Aunque al mismo tiempo creo que todo esto está a punto de cambiar porque tenemos mucho de todo. De cosas bien diseñadas y también de un montón de cosas espantosas que se han colado por estas puertas abiertas. Así que creo que en el futuro nos volveremos más críticos y selectivos. **¿Cuándo puede considerarse que el diseño es arte?** El diseño es una forma de arte, muchos hacemos las dos cosas. Yo misma, para mantenerme económicamente, trabajo diseñando para el mercado. Pero también, con una mayor libertad, realizo piezas únicas sin pretensiones comerciales. **¿Qué nos recomendarías no perdonarnos en Copenhague?** Una cosa que casi nadie sabe: Fijarse en el agujero para un pendiente que tiene la sirena en el pezón izquierdo. Se lo hizo hace quince años un ex novio mío porque pensaba que necesitaba una actualización. De vez en cuando va y le pone un pendiente. **Vamos a rediseñar el mundo** **¿A quiénes se lo encargarías?** Sólo a uno, a Jasper Morrison. Él pararía a tiempo cualquier idea ridícula.



Arriba: Colección Elements, diseñada para Royal Copenhagen (2008)
Derecha: Fiducia, jarrones y sujetavelas diseñados para Kähler (2007)
Página derecha: Veryround, silla diseñada para Zanotta (2006)





Es la agitadora portuguesa del diseño internacional, es co-autora de la asociación Experimenta, responsable de la bienal ExperimentaDesign en Lisboa, una de las bienales más importantes sobre diseño en el mundo. Este año, por primera vez, ExperimentaDesign, se ha celebrado en Amsterdam. También ha sido consejera de la fundación de la Casa de la Música de Oporto en el área de comunicación, diseño y marketing. Forma parte del comité asesor internacional de "Turín 2008 Capital Mundial del Diseño". Es parte del think tank internacional del evento escocés "Six Cities Design Festival". Ha comisariado multitud de exposiciones, organizado premios de apoyo al diseño, ha impartido clases sobre gestión cultural, ha creado y participado en programas de televisión sobre cultura y diseño. Escribe sobre diseño, cultura y comunicación para revistas portuguesas e internacionales y en 2005 el gobierno francés le otorgó la medalla "Ordre de Chavalier des Arts e des Lettres" por su contribución internacional en el campo del diseño. <www.gutamouraguedes.com> <www.experimentadesign.pt>



Página izquierda: Swing lantern, diseño de Designo Patagonia, presentado en Urban Play dentro en ExperimentaDesign Amsterdam.
Fotografía de Scott Burnham.
Arriba: Cartel realizado por la agencia Kesselskramer para la imagen de ExperimentaDesign Amsterdam.

HOUSING
063

Guita Moura

ENTREVISTA: JAVIER ABIO

¿Cuántas horas trabajas al día? El trabajo creativo no es algo que puedas parar o contar las horas. Trabajo mucho cuando estoy conduciendo o tomando el sol en la playa... incluso cuando creo que no estoy trabajando, estoy haciéndolo, porque mi mente está muy relajada, mi cuerpo y mis sentidos procesan mucha información y juegan con ella... **¿Es posible financiar una bienal de diseño sin apoyo institucional?** La cultura aún necesita apoyo institucional y privado. El mercado no es lo suficientemente grande, especialmente si trabajas en el campo de la investigación. ExperimentaDesign en particular es una bienal cultural y el apoyo institucional es muy importante para su financiación porque también tiene una importantísima dimensión estratégica. Necesitamos ambos para hacer posible este proyecto específico. **La primera década del siglo 21 está acabando, ¿podrías definir sus peculiaridades más importantes para ti desde el punto de vista del diseño?** La ampliación de las nuevas tecnologías y herramientas de comunicación para el proceso de diseño. Un énfasis creciente, por primera vez en la historia, por la sostenibilidad y los temas medioambientales. La interactividad, el diseño social, la personalidad y la individualidad. **¿Cuál sería para ti la pieza más interesante que hemos visto en esta década?** El iPhone. No es perfecto, eso lo sabemos todos, pero es un producto al que le queda por progresar. Está sin terminar, pero resume la mayoría de las dimensiones y logros más interesantes del diseño.

¿Cómo distingues entre un diseño mediocre y uno bueno? El diseño para ser bueno debe ser funcional en muchas dimensiones: estéticas, económicas, poéticas, de sostenibilidad, de eficiencia y de comunicación. El mediocre no funciona bien y en vez de resolver problemas nos los crea. **¿Qué sería más importante para un diseñador, un diseño con mentalidad local o global?**

Ambos, ese es el reto. Pensar localmente, enterrar valores culturales locales en tu trabajo e integrar tu propia identidad. Pero hacerlo con una perspectiva global y por lo tanto, actuar de un modo global. De eso trata el siglo 21. **¿Dónde encuentras la información o inspiración para comisariar una nueva exposición?**

En todos lados. Mi aproximación es completamente integral, exactamente como es mi mente. Pero me centro bastante en la gente, en sus necesidades. El diseño

está, de hecho, en todos lados. Hay muchas posibles perspectivas a la hora de observarlo, sólo hace falta mirar alrededor y sumergirse. **¿Cuándo el diseño puede ser considerado arte?** No creo que el diseño pueda ser considerado arte. El diseño incluye dimensiones estéticas, emocionales y culturales y trabaja con muchos aspectos con los que también trabaja el arte, pero eso no convierte el diseño en arte. Si un diseñador quiere explorar el campo del arte entonces está haciendo arte, no diseño. Para mí es tan simple como eso. **¿Qué opinas del reality de Philippe Starck?**

Philippe es un genio. Él sabe, mejor que cualquier otro diseñador, cómo jugar al juego y cómo influenciar. El modo en que usa la televisión está pensado para provocar. Revela su renovada manera de ver y de tratar con el mundo del diseño. **Vamos a rediseñar el mundo. ¿Qué cuatro diseñadores de hoy en día elegirías?** Lo siento, pero ¡cuatro es imposible! Diría Konstantin Grcic, Starck, Jonathan Ive y Jasper Morrison... pero sería demasiado injusto para los 28 restantes que tengo en mente y definitivamente no sería suficiente para rediseñar el mundo... **Si no trabajases en el campo del diseño, ¿Qué tipo de negocio te gustaría montar?** Trabajos sociales y culturales para la comunidad. Sé que no es un negocio pero el modo en que trabajo con el diseño tampoco lo es.



Nani Marquina

ENTREVISTA: TACHY MORA

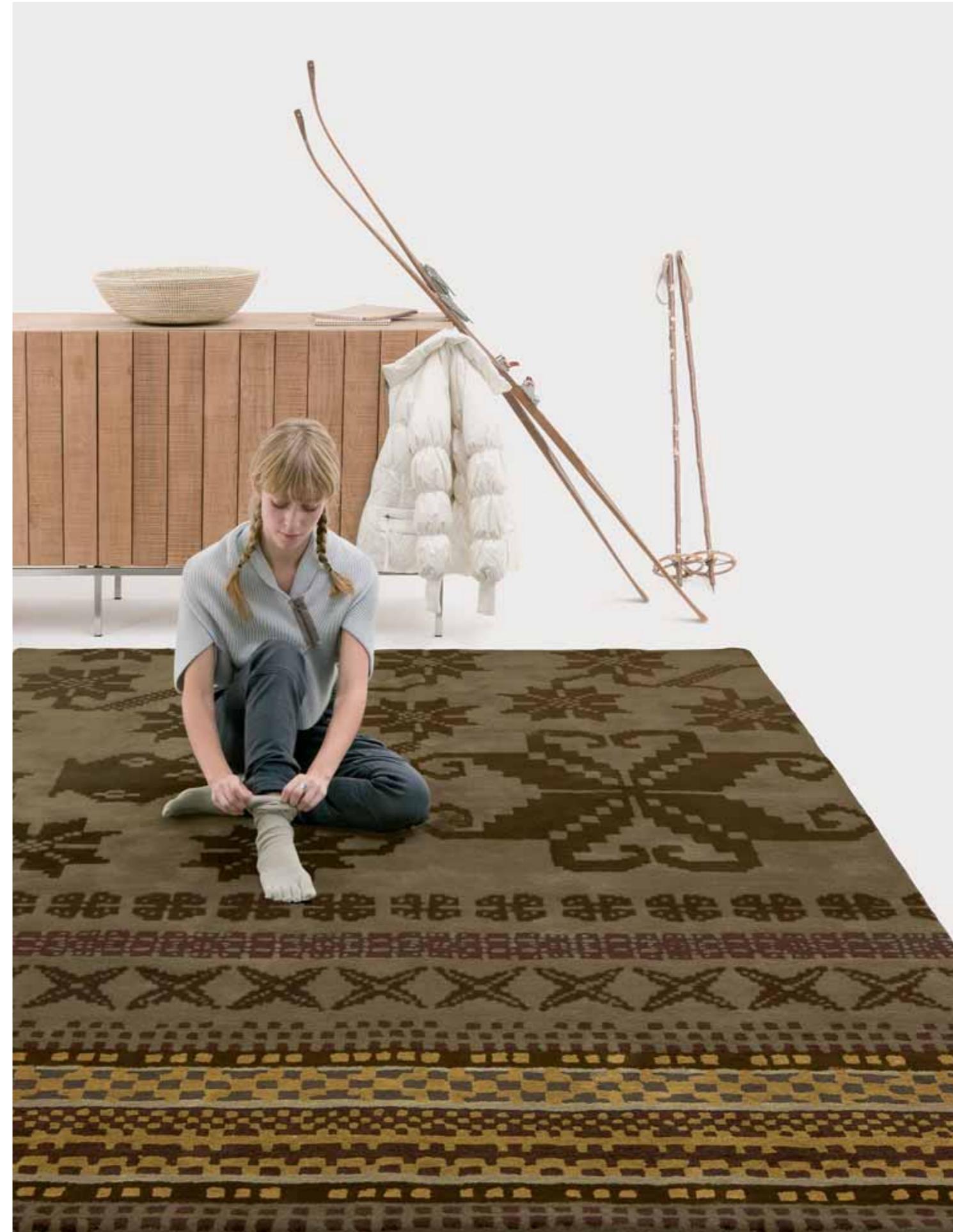
Hija de Rafael Marquina, el diseñador de la conocida aceitera antigoteo, Nani es a sus 56 años además de una gran diseñadora, una de las empresarias más relevantes del ámbito del diseño. De hecho, en los últimos años su trayectoria ha sido reconocida con importantes galardones como el Premio Nacional de Diseño o el International Women Entrepreneurial Award que entrega la Cámara de Comercio de Manhattan. Nani ha revolucionado la estética de las alfombras con una novedosa propuesta gráfica, basada en diseños propios y de otros profesionales como Sybilla, apostando también por una investigación en materias primas y procesos de manufacturación que enriquecen éste valor estético. En 1993 trasladó su producción a India, incorporando la artesanía y la tradición en la elaboración de sus productos. Esto la ha convertido en un referente empresarial demostrando que el binomio diseño y artesanía es compatible.

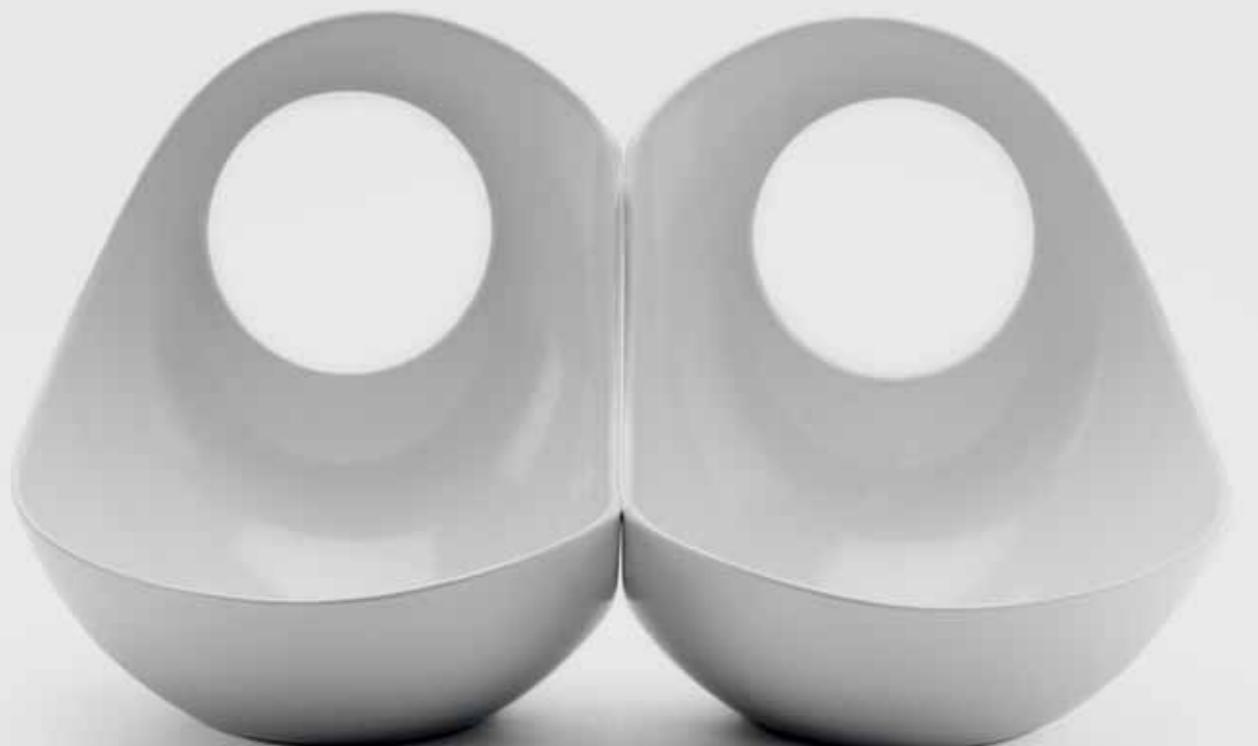
<www.nanimarquina.com>



¿Recuerdas algún momento en especial en el que decidiste que lo que querías hacer en la vida era diseñar? Siempre he querido estudiar diseño porque es lo que me ha rodeado desde mi infancia. Mi padre fue uno de los pioneros del diseño español y ya desde pequeña me impactaban los prototipos que nos mostraba cuando llegaba a casa. **Diseñadora y empresaria ¿Cuántas horas trabajas al día?** Empiezo a las nueve y media de la mañana y, como pronto, termino hacia las ocho. Después, mi dedicación a otras actividades relacionadas con el diseño, como la presidencia de la ADP o la asistencia a actos, hacen que el horario se alargue un poco más. **¿Hay alguna cosa que hayas dejado de hacer por involucrarte más con tu empresa?** Muchas... Salir con los amigos, ir al cine, realizar viajes largos, jestudiar inglés!... Y en el pasado me hubiera gustado poder dedicar más tiempo a estar con mi hija. **¿Cómo definirías el diseño que se ha hecho en esta primera década del siglo 21?** Ha sido un diseño que se ha centrado en la importancia del concepto y la innovación del producto. **¿Qué piezas destacarías?** La lámpara Mayday de Konstantin Grcic, la butaca Fjord de Patricia Urquiola y el iPod, de Jonathan Ive y el equipo de diseño de Apple. **¿Qué es más interesante para un diseñador, diseñar con una mentalidad local o global?** Un diseñador trabaja para mejorar la manera de vivir de la sociedad y hoy en día no se puede hablar de sociedad sin el término global. **¿Qué papel representa India en tu vida?** Después de mi primer viaje a India en 1993 comprendí lo que era la globalidad a través de la experiencia personal. India me ha ampliado la capacidad de entender culturas diferentes a la mía y me ha aportado mayor conocimiento para tener una actitud más tolerante con las personas. Ha habido un antes y un después. **¿Estás mirando hacia otros horizontes en estos momentos?** Sí. Quisiera reproducir la experiencia y la forma de trabajar que hemos desarrollado durante estos últimos quince años en India en otros continentes como Latinoamérica o África. **Vamos a rediseñar el mundo ¿A qué cuatro diseñadores elegirías para ello?** A Mariscal porque lo haría más divertido y simpático. A Patricia Urquiola porque le aportaría sensibilidad femenina. A Konstantin Grcic porque lo haría casi perfecto. A Philippe Starck porque le daría un toque de originalidad y osadía. **¿Qué te parece que Starck esté poniendo en marcha un reality de diseñadores?** Me parece muy acertado, a mí también se me ha ocurrido varias veces. Es una buena plataforma para promocionar el diseño y hacerlo llegar a un público más masivo. **Si no estuvieras trabajando en el campo del diseño ¿Qué otra cosa te gustaría hacer?** Cualquier trabajo donde utilizara al máximo mi intuición, pero siempre relacionado con la comunicación con los demás. **¿En qué tiendas sueles comprar en Barcelona cosas para tu casa?** En Vinçon, Habitat, Ikea y Pilma. **¿Alguna vez has comprado algo por el packaging?** ¡Sí! Siempre compro los artículos de limpieza, cosmética y perfumería por el packaging.

Izquierda: Potten, jarrones y contenedores de tela cubiertos de látex. Es un diseño de Renske Ppavoine, comercializado por Nani Marquina. Derecha: Alfombra Folk, nuevo diseño para la colección de 2009 de Nani Marquina





Es la fundadora de Gaia&Gino, una de las empresas más destacadas del panorama del diseño turco. De juntar su apodo, Gaia, y el nombre de su perro, Gino, surgió el nombre de la empresa. Su golden retriever le ha servido además de inspiración para crear una línea de productos para perros que se llama Gino the dog. Antes de lanzarse a montar esta empresa, Cevikel tenía desde 1992 una tienda en la que comercializaba marcas internacionales de productos de puntero diseño. Esta estrecha relación con este mundo le venía de familia pues forjó su sensibilidad hacia el diseño trabajando de joven durante los veranos junto a su padre, que era arquitecto. Cevikel ha tenido también una columna sobre diseño en el periódico turco Sabah. Para el diseño de los productos de Gaia&Gino ha contado con diseñadores tan conocidos como Karim Rashid, Arik Levy, Andrée Putman y recientemente el madrileño Jaime Hayon. <www.gaiagino.com>

Gaye Cevikel

ENTREVISTA: TACHY MORA

¿Cuándo decidiste montar una empresa relacionada con el diseño? En 2001, después de ocho años yendo a eventos sobre diseño por todo el mundo y no ver en ellos ninguna empresa turca. Entonces decidí crear una yo misma. **¿Cuántas horas trabajas al día?** Nunca paro de trabajar, incluso cuando estoy de vacaciones. Allá donde vaya, estoy dándole vueltas a ideas nuevas. **¿Cuál es el puesto de Gino en la empresa?** Aparte del símbolo de nuestra línea de productos para perros, es la mascota de la oficina. **¿Y en tu vida?** Representa un papel muy importante, es como si fuera el bebé de la casa. **Excepto Defne Koz, no has trabajado con diseñadores turcos ¿por qué?** Simplemente porque no he encontrado ningún otro cuyo lenguaje se correspondiera con la identidad de Gaia&Gino. Hasta que he conocido a Alper Boler, con el que hemos empezado a trabajar hace poco. **Boler formaba parte de la exposición Ilk in Milano que se pudo ver el año pasado en el salón del mueble de Milán y que nos descubrió quiénes eran los diseñadores y las firmas turcas más importantes** **¿Cómo ves tu este panorama?** Con Gaia&Gino, Istanbul Modern y Autoban, el conocimiento sobre diseño se ha incrementando mucho en Turquía. En Estambul, por ejemplo, se celebra la Semana del Diseño, cuya próxima edición será en junio de 2009. Todo esto está ayudando mucho a que el diseño turco se desarrolle. Nos llevará un tiempo que nuestros diseñadores adquieran un lenguaje propio pero todo parece apuntar hacia algo positivo. El mercado del diseño todavía es muy pequeño pero estoy segura de que la apertura de tiendas como Nuxx, Bil's y Muji ayudarán a que crezca. **¿Cómo logras que los diseñadores le den un sabor turco a los productos de Gaia&Gino?** Les damos un brief y les invitamos a venir a Estambul antes de que empiecen a diseñar para que cojan inspiración visitando nuestra ciudad. **¿Qué es más adecuado, diseñar con una mentalidad local o global?** Yo no soy diseñadora pero si lo fuera diseñaría con una mentalidad global mezclada con una sensibilidad local. **¿Qué es lo más importante que ha ocurrido en el mundo del diseño en esta primera década del siglo 21?** Que el diseño se ha convertido en arte... **¿Y cuándo puede considerarse que el diseño es arte?** Yo estoy en contra de todo esto, para mí el diseño nunca puede ser considerado arte. El arte es más conceptual y aunque el diseño también empieza con un concepto, éste va cambiando en función de las circunstancias productivas o las necesidades del mercado. El arte está hecho para el placer mientras que el diseño nace para cubrir una función, una necesidad. **¿Cuál es el producto más interesante que ha surgido en este tiempo?** La Blackberry. Ha cambiado el concepto de oficina haciéndola móvil de verdad. Aunque hay muchos productos similares, ningún otro móvil puede competir con ella. **Vamos a rediseñar el mundo ¿A quiénes se lo encargarías?** Me gustaría que lo hicieran todos los diseñadores que trabajan para Gaia&Gino más Zaha Hadid, Achille Castiglioni, Frank Gehry y Philippe Starck.



Página izquierda arriba: Twins, comederos para perros diseñados por Richie Tanaka para Gino the dog.
Abajo: Grid, colección de floreros diseñados por Jaime Hayon para Gaia&Gino. En esta página: Ceremony, floreros individuales hechos con borosilicato, diseño de Arik Levy para Gaia&Gino (2005)



Paola Antonelli

HOUSING
068

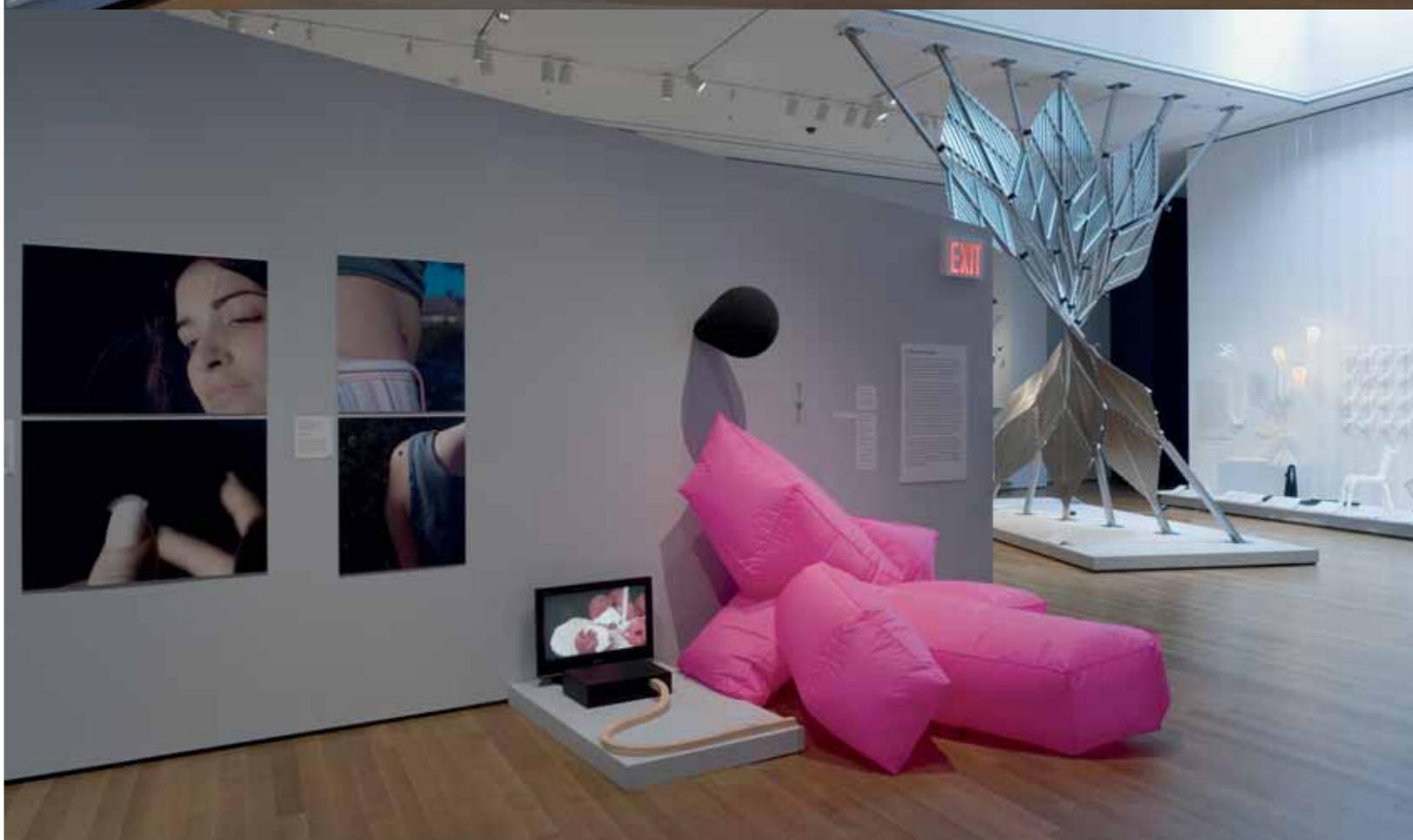
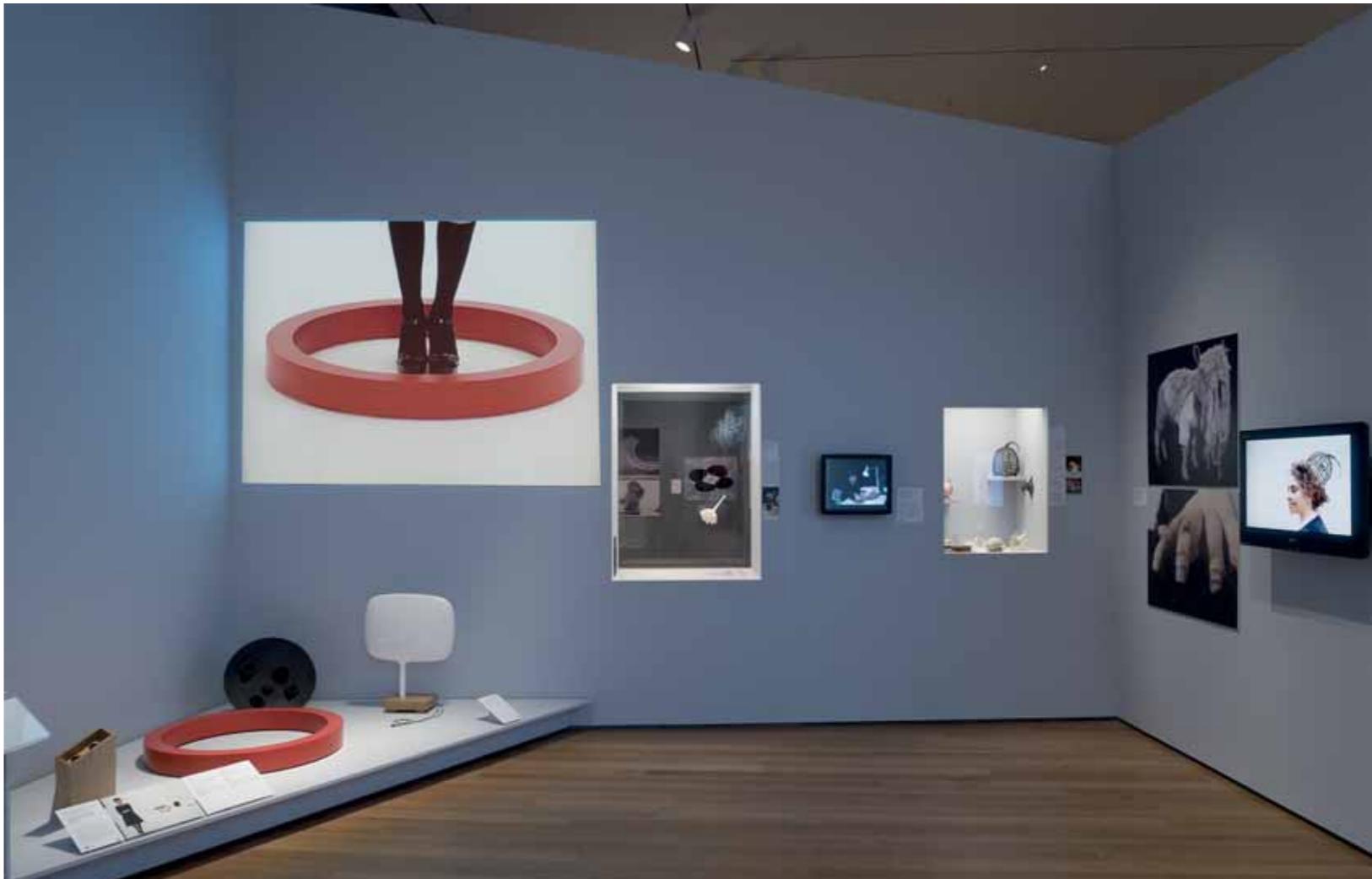
ENTREVISTA: JAVIER ABIO

Desde 2007 es comisaria senior en el departamento de arquitectura y diseño del Moma de Nueva York. Empezó a trabajar como comisaria asociada en 1994 y consiguió su cargo como comisaria en el año 2000. Ha organizado exposiciones como "Design from Netherlands" en 1996; "Achille Castiglioni: Design!" entre 1997 y 1998; "Projects 66: Campana/Ingo Maurer" en 1998; "Open Ends and Matter" entre 2000 y 2001; "Humble Masterpieces" en 2004; "Safe: Design Takes On Risk" en 2006. Ha participado en "Digitally Mastered" y en "Just in" (Adquisiciones recientes de la colección del museo). Este año ha estado detrás de "Design and the Elastic Mind" y en estos momentos está trabajando en una exposición sobre el trabajo del diseñador Ron Arad, que se inaugurará en agosto de 2009. Paola Antonelli ha impartido un gran número de conferencias por todo el mundo. Ha participado como jurado en concursos de arquitectura y diseño. En los últimos años ha impartido clases sobre teoría e historia del diseño en la escuela de diseño de Harvard y en el programa MFA de la School of Visual Arts en Nueva York
www.moma.org

¿Cuándo decidiste dedicarte al diseño? Sucedío de una forma natural, pasé de la astronomía a la física nuclear, luego de la economía a la arquitectura y finalmente al diseño. **¿Cuántas horas trabajas al día?** Me gusta dormir y disfruto durmiendo mis ocho horas, así que puedo decir que trabajo 16 horas al día. **La primera década del siglo 21 está acabando, ¿podrías definir las peculiaridades más importantes en el mundo del diseño de producto y mobiliario?** Aquí van algunas consideraciones que son positivas y negativas a la vez: menos objetos físicos y más experiencias; un movimiento en el mercado hacia series limitadas de objetos que no pueden ser llamados diseño, pero sí, artes decorativas; el endiosamiento de la responsabilidad medioambiental como consideración normal del proceso de diseño, y un fértil crecimiento del trabajo en equipo interdisciplinar dirigido hacia interesantes innovaciones y nuevas especies de diseño. **¿Cuáles han sido para ti las piezas más interesantes que has visto en esta última década?** Hay un montón, realmente me pones en un compromiso. Te voy a contestar sin pensármelo mucho. El iPod y la mesa Cinderella de Demakersvan por su proceso en el lenguaje visual del diseño. **¿Qué es más importante para un diseñador, trabajar con una mentalidad local o global?** Robo una palabra a mi jefe Barry Bergdoll, lo mejor es ser Glocal. **Tenemos que rediseñar el mundo ¿a qué cuatro diseñadores llamarías?** Hella Jongerius, Tokujin Yoshioka, Ben Fry y Susana Soares. **Si no estuvieras trabajando en el campo del diseño ¿A qué te gustaría dedicarte?** Me gustaría ser periodista. **¿Dónde encuentras la información o la inspiración para comisariar una nueva exposición?** Las ideas me vienen muy rápido sin apenas buscarlas. Lo difícil es realizarlas. La parte más dura es decidir donde pongo mi energía, que no es infinita. **¿Crees que los diseñadores miran mucho al pasado?** No los que a mí me gustan. **¿Cómo distingues un buen diseño de uno malo?** Hay muchas pautas, pero existe un test definitivo. Pregúntate: ¿si este objeto nunca se hubiera diseñado ni manufacturado, nos estaríamos perdiendo algo en el mundo, aunque sea algo pequeño? La pregunta parece conciliadora o inocente, pero realmente funciona. Prueba en casa. **Brevemente, ¿Cuándo el diseño se puede considerar arte?** No lo sé y no me importa. Creo que el diseño es la mayor expresión de la creatividad humana. Los artistas deberían aspirar a ser diseñadores y no a la inversa.



Página derecha: Imágenes de la exposición Design and the Elastic Mind. Arriba: Airstream, de colección permanente del Moma. Derecha: Mesa Cinderella diseñada por Demakersvan.





Aava Design es el nombre escogido por las diseñadoras Elisa Honake y Hanna Ehlers para presentar su trabajo por primera vez en el Salone Satellite de Milán. Son lo que podemos llamar dentro del mercado diseñadoras emergentes. Es normal entre jóvenes diseñadores crearse un nombre de marca para promocionar sus diseños. Sus piezas fueron unas de las que más nos gustaron. Muy bien acabadas, sencillas pero con un toque muy escandinavo. Elisa Honake es finlandesa y estudió diseño en la Universidad Politécnica de Ciencias Aplicadas en Lahti. Despues trabajó en el estudio de Piero Lissoni en Milán. En la actualidad, trabaja en París haciendo prácticas en el estudio de Patrick Norguet. Hanna Ehlers nació en Alemania aunque también tiene nacionalidad finlandesa. Estudió diseño de producto en la Universidad Bauhaus de Weimar. Estuvo tambien un año en el Politécnico de Milán y durante ese tiempo hizo prácticas en varios estudios donde conoció a Elisa. <www.design-aava.com>

Arriba página izquierda: Toda la colección presentada este año, de derecha a izquierda: silla Aito, mesa plegable Aito, mesitas Apu 1, Apu 2 y Apu 3, mesa azul Aamu.
Fotografías de: paoloveclani.com

Aava design

HOUSING
071

ENTREVISTA: JAVIER ABIO

¿Cuándo decidís dedicaros al diseño? Elisa: me aconsejaron que estudiara arte pero lo veía demasiado elitista así que opté por estudiar diseño que es una profesión creativa y a la vez práctica. Hanna: Yo decidí estudiar diseño en mi primer año de Derecho.

¿Cuántas horas trabajáis al día? Entre diez y doce horas.

¿La primera década del siglo 21 está acabando, cuáles son para vosotras las peculiaridades más destacables de este período? Quizás el éxito de las ediciones limitadas y los grandes precios que se pagan por las piezas únicas.

¿Cuáles os parecen las piezas más impactantes de esta última década? Aamu, Aito y Apu

¿De quién son estas piezas? Son nuestras últimas creaciones, jajaja.

¿Qué es más interesante para un diseñador, trabajar con un pensamiento global o local?

Elisa: Trabajar con una mezcla de los dos. Hanna: lo importante es el pensamiento, da lo mismo si es global o local.

Decidme cuatro estudios en los que os gustaría trabajar.

Elisa: Konstantin Grcic, Hella Jongerius, Naoto Fukasawa and Jean Nouvel (es arquitecto, pero encuentro su trabajo muy especial). Todos ellos han creado piezas que resistirán a lo largo del tiempo y a las tendencias. Hanna: para mí también Tokujin Yoshioka, por su aproximación poética al diseño, y Jasper Morrison, por su simplicidad inteligente.

¿Qué marca de mobiliario encaja con vuestros diseños? Afortunadamente estamos muy abiertas en este sentido.

¿Dónde buscáis la inspiración? Elisa: Suena muy tópico pero de todos los sitios.

Hanna: soy buena encontrando ideas de la basura que dejan en la calle.

¿Cómo se distingue un diseño bueno de uno malo? Elisa: Es difícil de explicar pero se

puede ver inmediatamente: las proporciones en general, los ángulos y las telas; en cómo está planteada la forma entera, como responde a la función asignada y por supuesto por la calidad y los detalles. A veces se ven diseños mediocres pero con una producción de alta calidad. Y a veces se ve todo lo contrario, un buen diseño con problemas de producción.

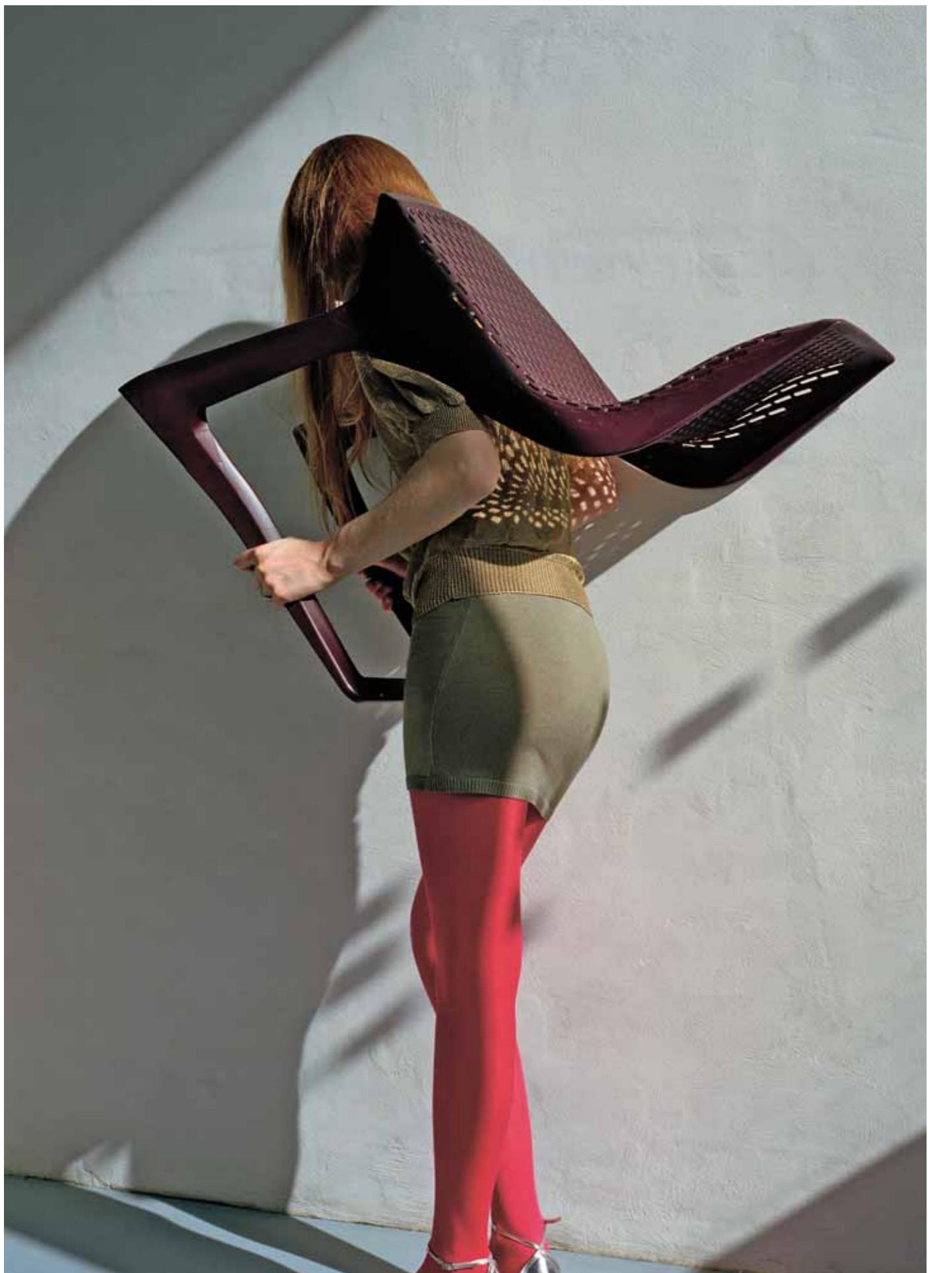
¿Cuándo el diseño se puede considerar arte?

Elisa: bueno, generalmente se dice que el diseño se distingue porque es útil... A mí me gustaría decir que el diseño se convierte en arte cuando es capaz de crear

las mismas emociones en la persona que lo observa que cuando observa arte. A mí, por ejemplo, me produce esa sensación las viejas sillas de Thonet, con sus formas hermosas y serenas.

¿Qué es lo mejor y lo peor de ser diseñador? Elisa: No veo nada negativo. Me encanta todo el proceso de desarrollo y estudio de la función y la forma. Cada proyecto es diferente y siempre tienes que inventar nuevas soluciones.





Julie Lasky

HOUSING
073

ENTREVISTA: TACHY MORA

Es la redactora jefe del I.D. americano, como se conoce a ésta revista para no confundirla cuando se la nombra verbalmente con el i-D londinense, que nada tienen que ver la una con la otra en contenido. La de Lasky, que se hace desde Nueva York, habla de diseño en todas sus variantes con un discurso analítico.

The International Design Magazine, según reza su leyenda, pertenece a la editorial F+W Publications que edita otros títulos sobre diseño como la legendaria Print de comunicación visual, que lleva en los kioscos desde 1940. Antes de llegar a I.D., Lasky fue también redactora jefe de la revista Interiors.

Ha publicado artículos y textos críticos en otras publicaciones como The New York Times, Metropolis, Dwell o Surface. Además, ha escrito dos libros: "Borrowed Design: Use and Abuse of Historical Form", junto con Steven Heller, y "Some People Can't Surf: The Graphic Design of Art Chantry".
www.id-mag.com



Página izquierda: Silla Myto, diseñada por Konstantin Grcic. Fotografía de: Vivianne Sassen. En esta página: Portada e interiores del número de septiembre /octubre 2008

¿Cuándo decidiste especializarte en diseño? Fue un feliz accidente. A mediados de los ochenta me estaba tomando un descanso de mis estudios en literatura inglesa y entré a trabajar en una empresa que publicaba libros sobre diseño. Empecé trabajando en la revista de diseño gráfico Print. **¿Cuántas horas trabajas al día?** Entre 8 y 16, dependiendo de donde nos encontramos en el ciclo de producción de la revista. **¿Hay algo que hayas dejado de hacer por tu trabajo en I.D.?** Si no hubiera editado I.D. probablemente sería mucho mejor cocinera. **¿Cómo definirías el diseño que se ha hecho en esta primera década del siglo 21?** La sostenibilidad parece haberse colado en las conciencias de los diseñadores y está empezando a extenderse a los consumidores también. Además, la sostenibilidad ha empezado a identificarse con la durabilidad. La gente está mucho menos dispuesta a comprar objetos de usar y tirar. **¿Cuál es la pieza más interesante que has visto en este tiempo?** La silla Myto de Konstantin Grcic para Plank, seguro que se va a convertir en una pieza de museo. No es fácil reformular una silla y Grcic lo ha hecho en términos de forma y materiales. Yo creo que ésta silla será una de las piezas más significativas del diseño de principios del siglo 21. También encuentro que las Algas que diseñaron los hermanos Bouroullec para Vitra son otro de los productos más destacados de estos años. Ni siquiera existe un nombre para este producto. ¿Son un módulo? ¿Un tapizado de pared? Son geniales, incluso a cualquier escala, nunca me canso de mirarlas. **¿Qué es más adecuado, diseñar con una mentalidad local o global?** Es difícil imaginar que un diseñador serio no tenga en cuenta lo que está pasando globalmente, pero preservar el estilo del diseño local y su producción es también muy valioso. Ambas aproximaciones al diseño son importantes e interesantes, no tienen por qué ser excluyentes. **El diseño se está asociando peligrosamente al lujo, mucha gente no entiende qué es el diseño en realidad ¿es erróneo el concepto que transmitimos los medios?** El diseño puede introducirse en cualquier campo y además es casi invisible, no se percibe fácilmente. Así que es muy difícil para la gente entender en qué consiste. Incluso los diseñadores y los periodistas especializados no nos ponemos de acuerdo a la hora de definirlo. **¿Tenemos que ser más críticos los periodistas especializados?** ¡Sí! Nuestro trabajo no es ser las animadoras o publicistas del negocio sino moderar un discurso serio sobre el diseño. **Con toda la información sobre productos que manejas al día ¿Aún te quedan ganas para ir de compras?** Siendo editora de la revista Interiors, me llevó diez meses comprar un sofá que necesitaba. Si que siento una especie de saturación pero afortunadamente no me puedo permitir comprar muchos de los diseños que admiro. Así que paso gran parte del tiempo editando y menos comprando. **Vamos a rediseñar el mundo ¿A quiénes se lo encargarías?** A Konstantin Grcic, Tokujin Yoshioka, Matali Crasset y Alberto Meda.

Lámpara Solar Lampion,
diseño de Damien O'Sullivan.
Una lámpara solar que se carga durante
el día para dar luz por la noche. Estará en
la exposición "So Watt ! du design dans
l'énergie" en la bienal de Saint-Étienne.



Elsa Francès

ENTREVISTA: JAVIER ABIO

Es diseñadora, estudió Diseño Industrial y Bellas Artes. Tiene 42 años y nació en París. Desde 2005 es la directora de Saint-Étienne Cité du Design, un proyecto global que reactiva toda una ciudad creando un gran centro que trabaja en torno al diseño: organizan actividades relacionadas con la enseñanza, editan la revista Azimut y crean exposiciones y actividades a través de su bienal. Esta bienal se celebra este año y justo en la última quincena de este mes de noviembre. 15 días de conexiones dentro y fuera de la ciudad sobre la creación industrial.

Desde 1993 hasta 2005 trabajó para la compañía tecnológica Thomson, formando equipo y dirigiendo proyectos sobre innovación en el diseño de sus productos, colaborando habitualmente con Philippe Starck y Matali Crasset. Ha desarrollado actividades docentes en universidades, dirigido laboratorios sobre tecnología. Ha sido jurado en concursos de mobiliario y ha dado conferencias sobre el futuro del diseño.

<www.citededesign.com>
<www.biennalesaint-etienne.citededesign.com>



Silla Beka. Diseño de Andras Rigler.
Se expondrá en la exposición Flight
Number 10 de la bienal de Saint-Étienne.

¿Cuándo y por qué decides dedicarte al diseño? Al final de mi segundo año de Bellas Artes visité la escuela superior de creación industrial en París y fue un flechazo. Descubrí el diseño y una nueva forma de enseñanza. **¿Cuántas horas trabajas al día?** Depende del día pero generalmente unas 11 o 12 horas. **¿Qué es lo mejor y peor de organizar una bienal de diseño en una pequeña ciudad como Saint Étienne?** Lo más interesante es crear lazos entre diferentes actores de la ciudad: culturales, sociales, económicos, colectividades, profesores, escuelas... Y sacar así el diseño de su gueto. Es muy interesante también traer personas de diferentes lugares del mundo y vivir momentos intensos en reuniones a pequeña escala. Lo peor es estar convenciendo continuamente de que no es un inconveniente el no estar en París para poder mostrar y pensar de otra manera. **¿Es posible financiar una bienal de diseño sin soporte institucional?** Sí se podría, pero los participantes tendrían que pagar. No habría, por lo tanto, la posibilidad de traer a un montón de jóvenes creadores o pequeñas compañías. Entonces no sería una iniciativa pública y por lo tanto cambiaría la naturaleza de nuestra bienal. **¿Cuáles son para ti las piezas más interesantes que has visto en esta última década?** Me gusta mucho el I-Pod y en general la manera que tiene Apple de afrontar sus productos, que es a mi parecer, una forma acertada de aplicar el diseño. Con éste, ha redefinido totalmente la estrategia de marca y ha influenciado la estética general contemporánea. **¿Qué es mejor para un diseñador, pensar de una forma local o global?** Lo importante es que los diseñadores deben reafirmarse en su convicciones. Desde mi punto de vista, no es una cuestión de local contra global. The Cité du Design desarrolla proyectos locales de aprendizaje para ser intercambiados con proyectos internacionales y así unos se alimentan de los otros. **Imagina que vamos a rediseñar el mundo, ¿qué cuatro diseñadores escogerías para esta tarea?** Yo creo que los diseñadores no tendrían que rediseñar el mundo porque encuentro que el diseño total es muy dictatorial. De todas formas si tuviera que elegir algunos para interactuar con el mundo elegiría a estos: Victor Papanek, Enzo Mari, Ezio Manzini y Matali Crasset. **Si no estuvieras trabajando en el campo del diseño, ¿que te hubiera gustado hacer?** Sin ninguna duda sería ornitólogo, pero en estos momentos, no tengo muchas cualidades para trabajar en ello. Quizá algún día. **¿Dónde encuentras la información o inspiración para comisariar una nueva exposición?** Escojo personas que tienen un conocimiento muy superior al mío y con los que me gusta trabajar: Matali Crasset, Ruedi Baur, Antony Van den Bossche, John Thackara, Catherine Beaugrand, Jérôme Delormas o Claire Fayolle, entre otros. A la vez, yo me impongo darles total libertad para trabajar. **¿Crees que los diseñadores miran mucho al pasado para buscar inspiración?** No, creo que seremos más visionarios si conocemos bien el pasado. Seremos capaces de construir un buen diseño si tenemos todos esos conocimientos en la cabeza. **¿Cómo se distingue un buen diseño de uno malo?** Distingo un buen proyecto cuando se enfrenta a un tema real y se le aplica una mejora, ya sea pequeña o grande. Pero todo es muy subjetivo... por eso la bienal internacional de Saint-Étienne no está hecha por una persona sino por un grupo de gente con convicciones muy diferentes. Es muy importante crear confrontaciones, estimular los diferentes puntos de vista y ofrecer libertad de expresión. **De una forma concisa, ¿cuándo se puede considerar arte el diseño?** Cuando las personas que ven determinados diseños lo consideran arte.

HOUSING
076

LOOK

Fotógrafo: NADIA MORO
Concepto: IPSUM PLANET + NADIA MORO

Estilismo de Moda: ESMERALDA PATISSO
Estilo de Mobiliario: JAVIER ABIO
Maquillaje + Pelos: AARON HENRIKSON
Producción: ROCÍO STRATICO d Studio Liquido
Asistente Fotógrafo: MAURO PADULA
Modelos: KATA & KATHARINA d Women Management
+ KRISTYNA d Names Management
+ GLENN & LARISSA d 2morrow Models
+ JOHANNA d Future Models
Set Design: ROCÍO STRATICO de Studio Liquido
Post-producción: SIMONE MONOPOLI

(Sébastien Tellier)



Silla Fly diseñada por Mark Robson para ZANOTTA ←www.zanotta.it→
+ Camisa H&M (901 120 084)
+ Falda ROBERTO CAVALLI ←www.robertocavalli.com→
+ Zapatos GIANFRANCO FERRÈ ←www.gianfrancoferre.com→
+ Calcetines PIERRE MANTOUX ←www.pierremantoux.com→
+ Gafas MIU MIU ←www.miumiu.com→



Silla Supernatural diseñada por Ross Lovegrove para MOROSO ←www.moroso.it→
+ Vestido D&G ←www.dolcegabbana.it→
+ Calcetines Gallo ←www.gallospa.it→
+ Zapatos PRADA (+39 02 5419 2647)
+ Gafas de la estilista



Silla Tropicalia diseñada por Patricia Urquiola
para MOROSO ←www.moroso.it→
+ Vestido LOVE SEX MONEY ←www.lovesexmoney.com→
+ Calcetines AMERICAN APPAREL ←www.americanapparel.net→
+ Zapatos GIANFRANCO FERRÈ ←www.gianfrancoferre.com→
+ Gafas de la estilista



Mesa Buddy para MOLTENI ←www.molteni.it→
+ Vestido BURBERRY ←www.burberry.com→
+ Medias GALLO ←www.gallospa.it→
+ Gafas GIVENCHY ←www.givenchy.com→

HOUSING
081



Silla Kloe diseñada por Marco Acerbis para DESALTO ←www.desalto.it→
+ Vestido ALESSANDRO DELL'ACQUA ←www.alessandrodellacqua.com→
+ Medias H&M (901 120 084)
+ Zapatos GIANFRANCO FERRÈ ←www.gianfrancoferre.com→
+ Gafas de la estilista



Mesa Tod Coffe diseñada por Todd Bracher para ZANOTTA ←www.zanotta.it→
+ Vestido GIANFRANCO FERRÈ ←www.gianfrancoferre.com→
+ Gafas de la estilista

HOUSING
084

PHOTOBOTH

Fotógrafo: PACO PEREGRÍN
Concepto: IPSUM PLANET

Estilismo Moda: VANESSA SANTOS
Estilismo Mobiliario: JAVIER ABIO
Maquillaje + Pelos: LEWIS d Biggmonkey para Max Factor
Modelo: ADRIAN HILLIARD d Group
Art Work: PACOPEREGRIN.COM
Set Design: IPSUM PLANET

(Friendly Fires)

Mesa Clip diseño de Odosdesign para DO + CE ←www.do-ce.com→
+ Lámpara Sister diseñada por JM Ferrero para CHA CHÁ ←www.cha-chá.es→
+ Jersey HUGO BOSS (913 601 000)
+ Zapatos & Pantalón H&M (901 120 084)







Lámpara Cesta diseñada por Miguel Milá
para SANTA & COLE ←www.santacole.com→
+ Frutero Lorea diseño de Zoocreative para DELICA ←www.delica.es→
+ Vestido & Zapatos LUILLA ←www.luella.com→
+ Cazadora H&M (901 120 084)

Silla Pleg de AMAT-3 ←www.amat-3.com→
+ Top & Pantalón H&M (901 120 084)
+ Zapatos DIOR (915 224 696)



Mesa Leggy diseñada por Emiliana
para UNO DESIGN ←www.uno-design.com→
+ Abrigo & Zapatos DIOR (915 224 696)