



Revista para la
cultura del diseño

Innovación,
Comunicación,
Tecnología

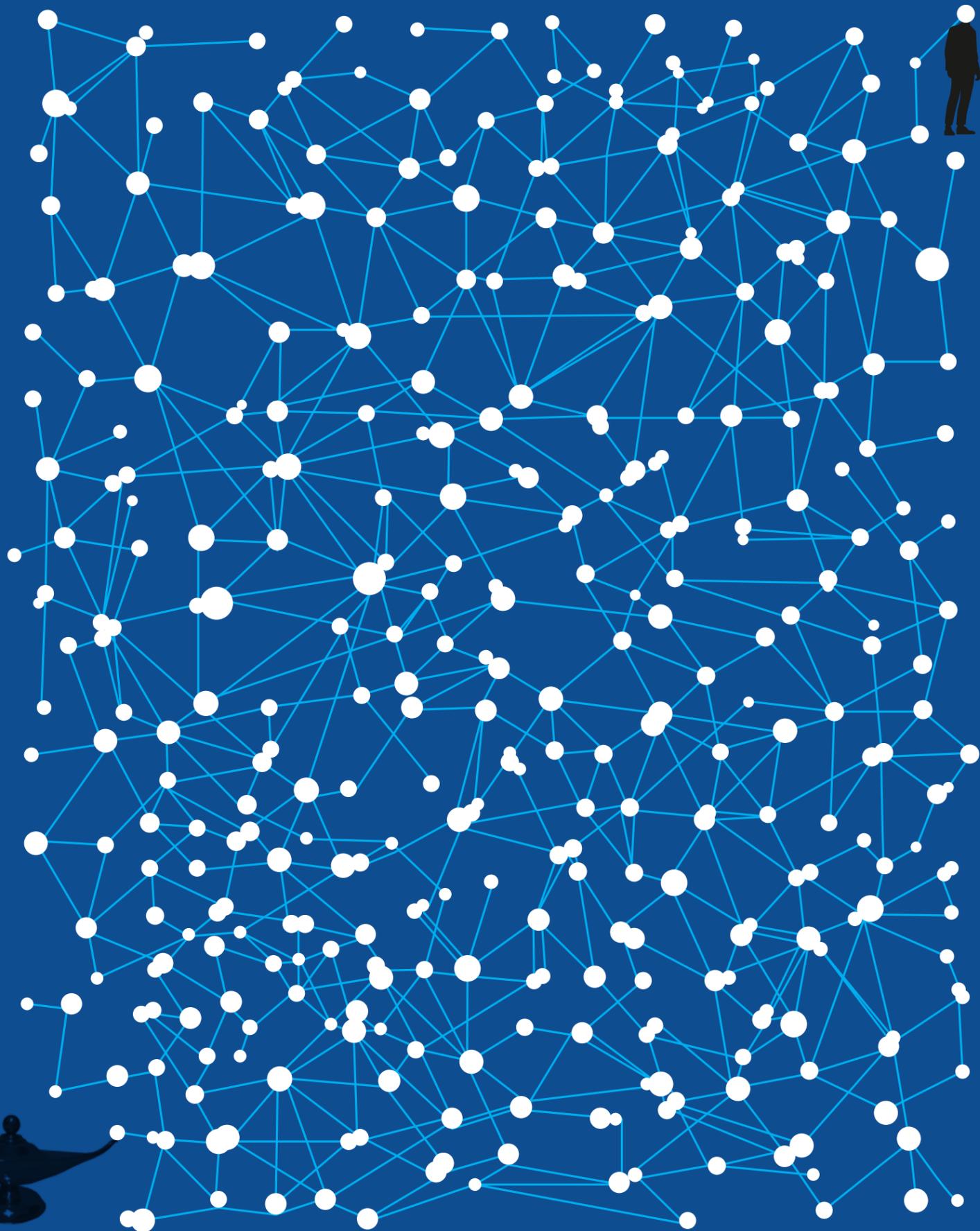
Experimenta 87



Material e inmaterial

Francisco Gómez Paz /
Belén Mena / **Actiu** /

Alicia Aradilla / Photodermis / **Guto Lacaz** / More & Co / **Jorge Arévalo** /
Diseño para la tercera edad / **Enzo Mari** / Mané Tatulyan / **BenoTechnologies**



Material e inmaterial: el diseño más allá del objeto.

Marcelo Ghio
Director Editorial

En su artículo “La materia (intangibles) de la invención” publicado en esta edición, Eugenio Vega narra que “cuando Norman Bel Geddes utilizó por primera vez la expresión *diseño industrial*, no tenía en mente otra cosa que *objetos físicos concebidos con funciones concretas y diferenciadas, por complejas que pudieran ser*”. Esta reflexión se permite poner en crisis una concepción de la disciplina que, en ocasiones, define al diseño desde la materialidad del producto, de su “existir” a partir del objeto. Una concepción ligada a la edad de oro del diseño de producto que establecía un marco de referencia concreto para definir la génesis de la actividad en aquello que se usa y cumple una función específica en el plano de la vida física.

Sin ninguna duda, el siglo XXI nos enfrenta a nuevos desafíos que nos obligan a repensar –no necesariamente a redefinir– algunas visiones que nos han acompañado durante, al menos, los últimos cien años. Entre ellas la idea de conectividad, que ha evolucionado desde su limitada manifestación en el espacio físico, hacia una realidad en la que el tiempo y el espacio adquieren una significación trascendente –al punto de relegar al objeto– como ha escrito Barry Katz en su libro “*Make it new*”, donde afirma que “*la conectividad ha eclipsado a la materialidad*”.

En plena era digital y de *devices*, esta idea de conectividad se manifiesta –entre otras muchas formas– configurando un nuevo paradigma, definido por la llamada IoT (*Internet of Things*) donde se establece una nueva convergencia físico-digital, que expande el modo en el que los objetos funcionan y cómo modifican nuestra vida cotidiana, que establece un nuevo escenario para los objetos y, fundamentalmente, el diseño en general.

Pero lejos de adoptar una postura apocalíptica, debemos comprender que en este nuevo contexto el diseño adquiere una dimensión significativa, especialmente por tratarse de una disciplina que se constituye como interfaz entre el ser humano y el mundo artificial por él mismo construido. De este modo la conectividad, en cualquiera de sus interpretaciones, es parte sustancial del diseño. Se trata de seguir aportando desde el diseño soluciones a los problemas de las personas.

En la era de la conectividad, ningún producto es una isla, ya que nace

en la realidad de un mundo interconectado, de personas interconectadas. Intentando, tan simple y tan complejo al mismo tiempo, entender los problemas reales, analizando y evaluando los contextos en los que están desarrollándose para ofrecer soluciones adecuadas, independientemente de la materialidad o inmaterialidad del “objeto” resultante.

Algo que expresa claramente Ezio Manzini, en su libro “*La materia de l’invenzione*” al enunciar que “*se trata de una nueva generación de objetos que, más que situarse en el espacio, fluyen en el tiempo: objetos interactivos, comunicativos, dotados de inteligencia y sensibilidad; podemos dialogar con un ordenador, con el cajero automático y hasta con la lavadora*”.

Para continuar nuestra reflexión acerca de estos “nuevos objetos para un mundo digital” en esta edición 87 de Experimenta, hemos pedido a Johan Redström y Heather Wiltse del Umeå Institute of Design que compartan con nosotros su punto de vista; y en nuestra habitual sección ZUM hacemos un recorrido sobre formas de abordar la información y los nuevos medios en la era digital.

Con Mané Tatulyan conversamos acerca de la inmaterialidad en el diseño desde una perspectiva filosófica; mientras Alicia Aradilla nos invita a volar con la imaginación a través de sus cuadernos de viaje; y Jorge Arévalo nos revela con sus ilustraciones la intimidad de algunos iconos culturales.

Felipe Taborda nos lleva a recorrer la naturaleza de la mano de la diseñadora ecuatoriana Belén Mena, y dialoga con el artista brasileño Guto Lacz acerca del encuentro entre arte y diseño.

Y el reciente ganador del *Compasso d’Oro*, Francisco Gómez Paz, expone su visión del diseño y de la vida entre Milán (Italia) y Salta (Argentina).

En definitiva, con “Material e Inmaterial” no buscamos instalar al diseño como el centro de la vida humana y la solución a todos sus problemas, sino de entenderlo desde una perspectiva humanocéntrica, como un componente útil, necesario y transformador para la co-creación de un mundo mejor que contemple la integración de lo virtual y lo real en un nuestra vida.

¡Bienvenidos a Experimenta 87!

Experimenta es una publicación trimestral editada por Editorial Experimenta S.L. Investigación, 7 28906 Getafe (Madrid) España Teléfono (+34) 916 846 116 experimenta.es

Director Ejecutivo
Raúl Alonso
raul@experimenta.es

Director Editorial
Marcelo Ghio
mghio@experimenta.es

Redactor Jefe
Responsable de Experimenta online
Cristóbal Páez
redaccion@experimenta.es

Publicidad y Venta
Directora de Marketing
Irene Alonso
irene@experimenta.es

Director de Investigación
Dr. Eugenio Vega

Asesor Académico
Dr. Marcelo Leslabay
Profesor de la Universidad de Deusto

Dirección de Arte
Gustavo Lo Valvo
Claudio Márquez

Diseño
Marquez Diseño
marquez-d.com

Responsable de Comunicación
Arda Kissoyan
arda@experimenta.es

Participan en este número
Felipe Taborda (Brasil)
Dr. Eugenio Vega (España)
Guto Lacaz (Brasil)
Jorge Arévalo (España)
Mané Tatulyan (Argentina)
Alicia Aradilla (España)
Belén Mena (Ecuador)
Francisco Gómez Paz (Argentina / Italia)
Johan Redström (Suecia)
Heather Wiltse (Suecia)

Acabados de cubierta
Plastificado softouch, serigrafía mate y serigrafía alto relieve brillo y serigrafía, realizado por Proceso Trasvisol, S.A

Tipografía
Neue Hass Grotesk
1958 - First Cut: Max Miedinger
2010 - Restored: Christian Schwartz
Released by Monotype in June 2011

ISSN: 1133 9675
Dep. Legal: M-10821-1994
ISBN: 978-84-18049-41-5

Experimenta 87.
Invierno 2020/21
Impreso en España
por Gráficas Muriel, S.A.
graficasmuriel.com

Experimenta cuenta con el apoyo de:



03



03
Enzo Mari y el adiós a un genio irreplicable
60 años al servicio del diseño y la creatividad

06
Editorial
Material e inmaterial: el diseño más allá del objeto.

10
Deseo

18
Del Caos al Orden.
La utopía transformada en un ideal posible. Entrevista a Francisco Gómez Paz.

28
Fino equilibrio
El ingenioso trabajo gráfico y visual de Guto Lacaz

40



34
Photodermis
Tintas inteligentes, piel fotosintética y el deber de imaginar el futuro

36
Reducir, reciclar y reutilizar
Diseño y alta cocina madrileña

40
Mané Tatulyan
Fuimos diseñados para poder diseñar

46
BenoTechnologies y el futuro de las e-bikes

50



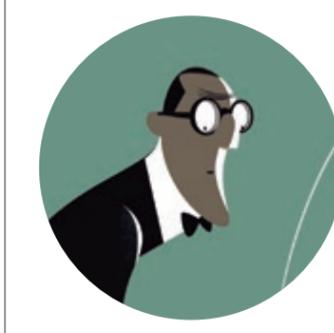
48
E-Lounge, de Lanzillo & Partners.
Mucho más que mobiliario urbano

50
Los viajes de Alicia
Cuadernos de vida, historias y caminos

58
Zum
Información y medios en la era digital

72
El pequeño gran hotel de Kapsimalis Architects
Arquitectura de ensueño a orillas del Mar Egeo

88



76
La llamada salvaje
Belén Mena celebra la naturaleza

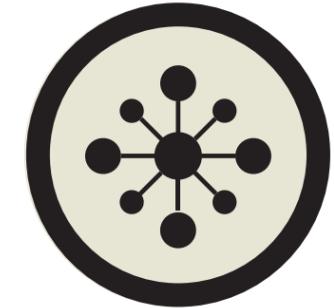
82
5 Libros

86
Actiu y la profesionalización de los espacios de teletrabajo

88
Jorge Arévalo
Iconos, retratos y diseño

98
Fraser James Scott:
buen café para meditar, buen diseño para admirar

112



102
Diseño para la tercera edad:
la refrescante colección de Lanzavecchia + Wai

105
Reflexiona

106
La materia (intangibles) de la invención

112
Nuevos objetos para un mundo digital

Deseo

Los objetos no nos definen, pero sin lugar a dudas ofrecen pistas claras sobre nuestra personalidad, sobre quiénes somos, de dónde venimos y hacia dónde queremos ir. Hacerse con un nuevo objeto, no es una tarea fácil, o al menos no debería serlo. En este artículo reunimos ocho productos que colmarán con creces las expectativas del consumidor más exigente. Sillas, mochilas, escritorios, *wereables*, sillones... productos bien diseñados que, por diversos factores, rozan el estatus de obra de arte. Pasen y vean... lean y deseen.

Tip Ton RE: la silla hecha con residuos domésticos locales de Vitra

Vitra reedita la famosa silla *Tip Ton* que en 2011 Edward Barber y Jay Osgerby diseñara para el legendario fabricante suizo. La pieza, famosa por su sistema "balancín" para ofrecer al usuario dos niveles de inclinación, introduce en esta versión un nuevo tipo de material que está llamado a revolucionar el mercado. *Tip Ton RE*, como ha sido bautizada, es el primer producto de Vitra hecho con residuos domésticos locales y que, una vez acabada su vida útil, puede volver a reciclarse al 100%. "El objetivo fundamental de la I+D de Vitra es investigar materiales innovadores para desarrollar nuevos productos y mejorar, complementar o sustituir los productos actuales. Este equipo ha conseguido crear la primera silla hecha con residuos domésticos reciclados de alta calidad siguiendo los principios de la economía circular", comentan desde la compañía helvética.



Tacchini reedita un clásico: el sillón Costela, de Martin Eisler

Tacchini, la legendaria firma milanesa de mobiliario de diseño, reedita *Costela*, el famoso sillón que el creativo austriaco Martin Eisler ideó a principios de los años 50. Su característica columna vertebral de madera y metal – firma inequívoca de esta pieza – permite una infinidad de tapizados y acabados. La estructura es fácil de desmontar y reciclar, un

rasgo ciertamente necesario para ajustarse a la tendencia actual de producir muebles que tengan en cuenta los principios de sostenibilidad y durabilidad. "La posibilidad de jugar con los revestimientos de tela convierte a *Costela* no solo en una pieza inconfundible de la historia, sino también en una pieza de modernidad renovada e irresistible", aseguran desde Tacchini.





Fil & Fog, la mochila definitiva de Fritsch + Durisotti

Fritsch + Durisotti, el estudio galo fundado y dirigido por Antoine Fritsch y Vivien Durisotti es el responsable de *Fil & Fog*, un juego de mochila y estuches proyectado para estudiantes y/o profesionales de las industrias creativas. La mochila, impermeable y producida en rPET (PET reciclado), está disponible en cinco colores distintos y gracias a su logrado sistema de

apertura por la parte superior, es capaz de alcanzar una capacidad de 23 litros. Los estuches por su parte, también impermeables, ofrecen una larga lista de posibilidades de customización gracias a la incorporación de gomas, asas o correas, que permiten, desde transportar un *laptop* o pinceles, hasta un kit de herramientas o un candado para la bicicleta.



Gold No. 20/4: arte y función en las vasijas de Laura Itkonen

La diseñadora y artista finlandesa Laura Itkonen es la autora de *Gold No. 20/4*, un seductor recipiente de porcelana con detalles en oro en el que se conjugan técnicas, influencias y materiales diversos con un acierto notable para obtener un producto atrevido y diferencial. La pieza, que forma parte de una

colección mayor titulada *Sculptural Series*, ha sido desarrollada para la joven e interesante editora de productos de diseño milanesa, Monomio. Con una dimensiones de 60 x 115 mm y una capacidad de 100 ml, su disponibilidad es bajo pedido y su tiempo de producción ronda las dos semanas.

Amazfit Band 5, el wearable versátil y accesible de Huami

Huami Technology presenta *Amazfit Band 5*, una pulsera de actividad deportiva y seguimiento del estado de salud que destaca por sus líneas, versatilidad y precio. Oxígeno en sangre, frecuencia cardíaca, calidad del sueño, detección del estrés o registro del periodo menstrual, son apenas algunas de las prestaciones que este atractivo *gadget* es capaz de ofrecer a sus usuarios. “*Amazfit Band 5* tiene como objetivo ayudar a personas de entre 18 y 50 años, a moverse de forma más inteligente y vivir de un modo más saludable en el mundo actual lleno de desafíos, dirigiéndose en especial a aquellos que cuidan de su salud, llevan una vida activa y buscan un precio ajustado”, comentan desde la compañía.



Besk by Dsignio

Besk es el último proyecto que Dsignio ha diseñado para Beltà. Se trata de un escritorio diseñado para que se pueda adaptar estéticamente a entornos actuales sin perder la esencia de los antiguos burós. La funcionalidad y la limpieza visual han sido los principales conceptos

en los que los diseñadores se han basado para diseñar Besk. Sus líneas suaves y atemporales facilitan que se pueda adaptar a diferentes estilos donde el diseño de alta calidad y el buen trabajo sobre la madera son necesarios.



Odie: diseño australiano en madera americana

Fomu, el estudio australiano dirigido por Andrew Beveridge y Gabrielle Beswick presenta *Odie*, una escultórica silla completamente hecha de madera (salvo anclajes) que apuesta por formas y líneas con personalidad sin renunciar a la funcionalidad. Inspiradas, según confiesan sus creadores, en espacios expositivos modernos, *Odie* ha sido proyectada para facilitar

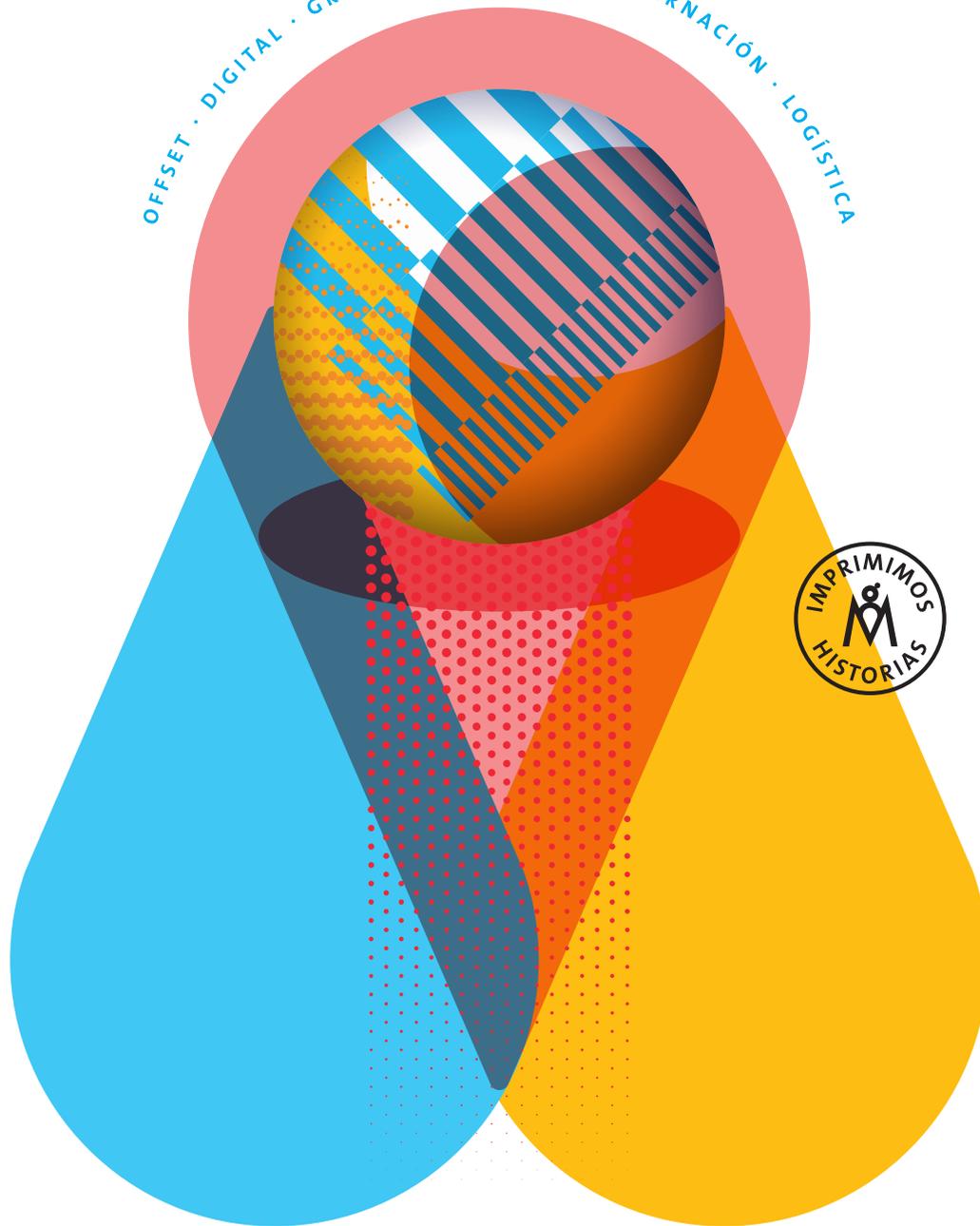
un apilado cómodo y eficiente, una prestación que le permite actuar también en ambientes comerciales y/o de alto estrés. Con unas dimensiones de 77,5 x 52 x 41,5 cm y la posibilidad de producirse en roble o fresno americano – con acabados *plant-based* en negro o natural –, la propuesta de esta joven dupla creativa convence.



Zai Core Axe, de Kacper Hamilton. Para una tala de diseño

El diseñador y artista británico Kacper Hamilton firma *Zai Core Axe* una – en partes iguales – espectacular y elegante hacha de diseño pensada para los amantes de la vida *outdoor* más exigentes. El delicado mango, teniendo en cuenta la tipología del producto, se construye a partir de una estilizada lámina de fibra de carbono revestida con madera de fresno. El sistema de sujeción de los cabezales, uno para talar árboles y otro para partir troncos, forma parte del propio mango y ha sido solucionado con un ingenioso anclaje a rosca que no necesita de herramientas extras. “*Zai Core Axe* es la compañera por excelencia para las montañas, para el chalé o para una caminata”, asegura el creativo londinense.

OFFSET · DIGITAL · GRAN FORMATO · ENCUADERNACIÓN · LOGÍSTICA



Experimenta



MURIEL
gráficas

C/ Investigación, 9
Polígono industrial Los Olivos
28906 Getafe (Madrid)
Tel.: 91 684 62 47
muriel@graficasmuriel.com

Actitud profesional, atención al detalle, creatividad y honestidad son valores que nos acompañan desde hace más de 30 años.

Nos preocupamos por incorporar tecnologías novedosas e innovadoras, invirtiendo continuamente en equipamiento y en la capacitación de nuestra gente.

Para cumplir el propósito de proveer a nuestros clientes soluciones eficientes, rentables y de calidad en cada uno de sus proyectos.