

2007

# JOYCE

S.  
52-57

6€

¡Giro de 180°!  
**PURA SENCILLEZ**





## Eero Aarnio

Este finlandés ha quedado inscrito en el diseño del siglo XX como un icono y el siglo XXI reivindica sus diseños como grandes clásicos.

ESCRIBE: GUILLERMO REPARAZ.  
FOTOGRAFÍA: POR CORTESÍA DE ADELTA Y MELAJA (DOUBLE BOUBBLE).

No viste con toga ni lleva crucifijos ni está rodeado de velas. Y sin embargo, Eero Aarnio (Helsinki, 1932) es mucho más que un vidente. Sus palabras no tardan décadas en cumplirse, se materializan en el acto. Su maldición es exquisita, capaz de imaginar objetos imposibles mientras los otros repiten o copian o se irritan. Objetos como eclipses, siempre en el lenguaje de la ciencia ficción. Hace 44 años diseñó una silla: la Ball Chair, y de golpe quedó de manifiesto que la había traído antes de tiempo (con 44 años de adelanto, quizá más, cien o doscientos). El universo de sus creaciones es muy dulce, lúdico y sensual, con líneas curvadas y colores muy vivos, siempre bajo la cálida promesa del humor, idioma universal del futuro. En su catálogo de innovaciones extravagantes (de otro planeta) destacan su mesa-tornillo, su sillón-pony o su silla-tomate..., ejemplos, todos ellos, de que la especie humana está pasada de moda.



Las protagonistas fueron sillas especiales hechas por artistas "colaboradores" con diseños, formas y materiales únicos.



“Una silla es una silla, es una silla, es una silla..., pero un asiento no tiene por qué ser necesariamente una silla. Puede ser cualquier cosa, siempre y cuando sea ergonómicamente correcto”.

Joyce- Vivimos en unos tiempos muy malos... ¿Repercute esto en su trabajo o es capaz de mantenerse al margen?

Eero Aarnio- En este mundo nuestro de la información, las personas están ligadas unas a otras mentalmente, como las cuentas de un collar. Cuando mueves una de las cuentas, las demás se ven afectadas automáticamente.

J.- ¿Lo considera usted un periodo transitorio?

E.A.- Las catástrofes que vivimos son como las tormentas eléctricas, siempre se reproducen en nuevos lugares. Nunca han dejado de existir y siempre existirán. Lo único que ha cambiado es el modo en que se informa de ellas.

J.- Gaetano Pesce dijo: “Padecemos una inflación en el diseño, hemos visto todo, estamos hartos de todo, y por lo tanto nos emocionamos menos”. ¿Está usted de acuerdo?

E.A.- No estoy de acuerdo. El buen diseño es raro, pero existe. Y si sabemos encontrarlo tiene capacidad para emocionarnos de nuevo. Lo que sí es cierto es que el diseño decorativo es mucho más frecuente, y uno se cansa más fácilmente de él.

J.- ¿Piensa usted que para que un objeto funcione debe ser, además de bonito, inteligente?

E.A.- Por supuesto, ambas cosas deben funcionar al mismo tiempo. Eso es exactamente lo que significa el diseño.

### Sus provocativas formas espaciales permiten “cabalgar” sus objetos, combinando fantasía y sensación.

J.- ¿Cree usted que, con los precios desorbitados a los que estamos llegando, no hacemos más que elevar objetos modestos (como una silla) al estatus de obras de arte?

E.A.- No estoy del todo de acuerdo ya que el precio no dicta necesariamente el valor del arte. El arte caro no es siempre bueno, ni el barato malo. Por ejemplo, que una silla cueste mucho dinero no significa que sea una obra de arte, sino que su proceso de fabricación o que los materiales empleados eran caros. Del mismo modo cualquier silla, barata o cara, también puede ser una obra de arte. Todo depende de su diseño.

J.- ¿Busca en su trabajo la perfección, coquetea con ella o se toma este asunto con sentido del humor?

E.A.- Naturalmente busco la perfección, y a menudo eso se traduce en diseñar el mismo objeto una y otra vez de forma persistente, algo que puede llevar mucho tiempo. Por ejemplo, estuve diseñando mi mecedora Rocking Chair durante 15 años, en cinco intentos sucesivos, hasta que un buen día sentí que ya era perfecta. En ese largo proceso descarté dos prototipos.

J.- ¿Qué privilegio usted en su trabajo: la función o la emoción?

E.A.- Depende del trabajo. Es muy diferente diseñar una silla para uso público que se va a producir en enormes cantidades que diseñar un objeto único y divertido para niños. Son dos experiencias que no pueden compararse.

J.- ¿Qué virtud es imprescindible en un diseñador: la curiosidad, la humildad...?

E.A.- En mi opinión, la virtud más importante es la convicción: saber lo que quieres, tener ese objetivo claro en mente cuando trabajas. De lo contrario es muy fácil perderse,



Mayer leona del diseño por sus trabajos no incluyen valores  
perceptivos. Su único límite es la imaginación.



porque existen demasiadas opciones y distracciones por el camino. Las ideas detrás de los nuevos productos son muy variadas. Por ejemplo: el deseo de crear algo nuevo, la curiosidad, la interpretación de la forma creada por nuevos materiales y métodos, la demanda de crear un producto que se ajuste a cierto margen de precio o exigencias meramente estéticas...

J.- ¿A qué corriente estética o movimiento se siente usted más próximo?

E.A.- Personalmente no sigo ninguna tendencia, pero quiero estar al tanto de lo que está sucediendo en el mundo.

J.- ¿Cuál es -si tiene alguno- su objeto cotidiano favorito?

E.A.- Siempre trabajo de pie, porque dibujo mis diseños a escala 1:1, así que no puedo dibujar muebles si estoy sentado. Sólo dibujo sentado aquellos objetos que son pequeños, pero sí es cierto que cuando pienso en un nuevo proyecto me tumbo en el sofá, así que podría decir que mi objeto favorito es el sofá.

J.- ¿Cuál es el material que le proporciona a usted total libertad creativa?

E.A.- Diferentes tipos de plástico pueden proporcionar un amplio margen de libertad creativa.

J.- ¿Qué necesita usted cuando entra en su casa?

E.A.- Un beso de mi mujer.

J.- ¿Piensa usted en la duración de los objetos que crea?

E.A.- Espero que encuentren un buen hogar.

J.- ¿Y en el tacto?

E.A.- Creo que la forma de algunos de mis diseños invita a tocarlos.

### Mayor icono del diseño pop, sus trabajos no incluyen valores perecederos. Su único límite es la imaginación.

J.- ¿Confortable, cómodo, es sinónimo de ergonómico?

E.A.- Sí, lo es. Pero que sea cómodo y cálido no quiere decir que un objeto tenga un buen diseño, porque puede resultar difícil de fabricar, o demasiado caro, o demasiado feo.

J.- Según usted, ¿cuál es la dinámica que mueve la vida actual dentro y fuera de casa?

E.A.- La dinámica del amor.

J.- En materia de diseño, ¿qué diferencia hay entre los años 60 y hoy?

E.A.- En el verdadero sentido del diseño no hay ninguna diferencia: una rueda en los años 60 era igual que hoy en día. El tiempo detecta si un diseño es bueno.

J.- ¿Cree usted que ecología y ligereza serán las actitudes del mañana?

E.A.- El buen diseño siempre es producto de su entorno.

J.- ¿Cómo se puede guardar suficiente distancia con relación al propio éxito?

E.A.- Me gusta el éxito.

J.- Sus tareas como diseñador gráfico y fotógrafo, ¿son actividades complementarias o se trata más bien de *hobbies*?

E.A.- Son actividades complementarias. El concepto de "idea / dibujo / contrato / prototipo / fabricación / sesión de fotos / publicidad / cadena de *marketing*" hace uso de todos tus talentos y ninguno de ellos puede ser sólo una afición.

J.- ¿Qué proyecto tiene actualmente entre manos?

E.A.- He diseñado un reloj de muñeca para hombre y en la actualidad estoy haciendo un prototipo con Stepan Sarpaneva. Al mismo tiempo, estoy diseñando nuevos productos para Magis en Italia y para Artek en Finlandia.

