

# CASA VIVA

REVISTA DE INTERIORISMO, DECORACION Y DISEÑO CONTEMPORANEOS

NUMERO 129 AÑO 12º ESPAÑA 2.90 € NUEVA EPOCA

## INTEGRAR EL COMEDOR EN EL SALÓN



LAVABOS **DE CORTESÍA**  
MANILLAS: **ÚLTIMOS MODELOS**  
DECORAR **ESPACIOS REDUCIDOS**

**MC**  
MC EDICIONES

8 414090 200400

00129

PORTUGAL CONT: € 2.90 MEXICO: \$ 35

# MARIO RUIZ

“LOS MUEBLES  
PERDURAN,  
LA TECNOLOGÍA  
CADUCA”

Entrevista: **Marcel Benedito**  
Fotografía retrato: **Stephan Zähring**

Una larga experiencia en el diseño de objetos más o menos tecnológicos permite a Mario Ruiz afrontar los nuevos retos de la industria del mueble con un bagaje creativo de amplio registro. Dice que está acostumbrado a diseñar de dentro a fuera y que ahora se obliga a hacerlo al revés, pensando en las personas, en sus necesidades, en los entornos donde se ubican sus nuevos proyectos para ir dándoles forma. Acostumbrado a seguir el proceso productivo desde los primeros bocetos hasta los últimos moldes no se asusta por la complejidad del universo doméstico. Si no fuera porque el entorno del estudio, con mucha gente joven trabajando ante complejos programas informáticos y abundante documentación, es riguroso y concentrado, diríamos, al escucharle, que el diseño es algo sencillo.





Dos objetos luminosos para exterior, **Frame y Wall** definidos por su pureza geométrica. Produce la firma **B.Lux**. La silla **Dis**, realizada para la firma **Dynamobel**, ha logrado en un año y medio de vida, algunos de los premios más prestigiosos. Su diseño busca la creación de una pieza de líneas fluidas y aspecto ligero.



**Cuéntanos tus inicios profesionales.**

Estudié Diseño Industrial en la escuela Elisava de Barcelona, y al acabar entré a trabajar en el estudio de Antonio Flores, donde estuve cinco años hasta que decidí independizarme. En 1995 fundé mi propio estudio donde empecé a desarrollar una labor enfocada especialmente al diseño de producto. Aunque siempre me ha interesado el tema hogar, una cierta especialización en el proyecto de objetos me ha alejado durante muchos años de este mundo.

**¿Cómo has logrado introducirte en el mundo del diseño doméstico?**

Tuve que crear equipos separados para profundizar y especializar los procesos y, sobre todo, la filosofía de trabajo. Con el tiempo, el conocimiento de ambos campos me ha permitido volver a refundir el estudio al dominar a fondo cada especialidad.

**¿Es muy diferente diseñar un mueble a un objeto técnico?**

Absolutamente. Los objetos se piensan desde dentro hacia fuera, partiendo de sus propias funciones, mientras que los productos de hogar se generan al revés, pensando claramente en los gustos y las necesidades del consumidor. Además deben funcionar, pero la cuestión estética, los códigos visuales son primordiales por encima de la comodidad y el precio.

**¿Eso ocurre con hogar y también con instalaciones comerciales u oficinas, por ejemplo?**

Sí. Es exactamente lo mismo, más teniendo en cuenta que los espacios de trabajo se pretenden cada vez más cercanos a los domésticos. Más humanos. Todo lo que se diseña para ubicarse en un espacio determinado debe tenerlo en cuenta. No puede estar aislado como pasa con los objetos industriales como un pequeño electrodoméstico, electrónica...

**Ahora hay un solo equipo en tu estudio.**

En efecto. Ahora Mario Ruiz es un estudio que trabaja producto, hogar y también procesos de diseño paralelos como espacios efímeros, branding o diseño gráfico, cuando el cliente los precisa. Procuero que haya un equilibrio entre unos temas y otros.

**¿Te gusta más el proyecto de mobiliario entonces?**

El mundo del producto es muy complicado porque tiene una vida muy corta, una fecha de caducidad cercana que resulta frustrante para el diseñador. Todo se renueva en pocos meses y cada vez en ciclos más cortos. Fíjate en los teléfonos móviles o en cualquier

producto tecnológico. Ni siquiera da tiempo a saber que un producto ha tenido éxito o no. Lo sabes, en todo caso, al cabo de varios años cuando te lo dice tu cliente. En cambio, el mundo del mueble tiene una respuesta inmediata a través de ferias, comercios y público. Un buen sillón, además, puede transmitirse a otra generación mientras que los objetos tecnológicos caducan pronto.

**¿Te influye tu anterior experiencia en el mundo del diseño?**

Creo que soy un diseñador muy técnico, para lo bueno y para lo malo. Por un lado me ayuda mucho toda la experiencia previa para desarrollar a la perfección un nuevo proyecto, con detalles. Tengo una caja de herramientas impresionante para afrontar cualquier nuevo reto y salir con éxito de las necesidades del fabricante: que sea rentable y que sea comercial sin que los problemas productivos constituyan un obstáculo. Es una forma de acompañar al fabricante en todo el proceso. No es sólo dar unas ideas y olvidarse. Una vez pasado el examen del primer "briefing" ante el fabricante, los conocimientos técnicos me permiten tener una relación más estrecha con él.

**¿Qué hay que hacer para aprobar el examen ante el fabricante?**

Hay que cambiar de actitud y empezar a pensar en aspectos que no son puramente técnicos para ofrecer temas que se identifiquen con los consumidores, que estén ligados con nuestra cultura reciente y también con la más lejana. Los muebles o las lámparas deben cuadrar con las casas de hoy, deben hablar un lenguaje reconocible, pensar en términos de arquitectura, materiales, arte, sensibilidad. Un mundo en el que en este momento me encuentro muy a gusto.

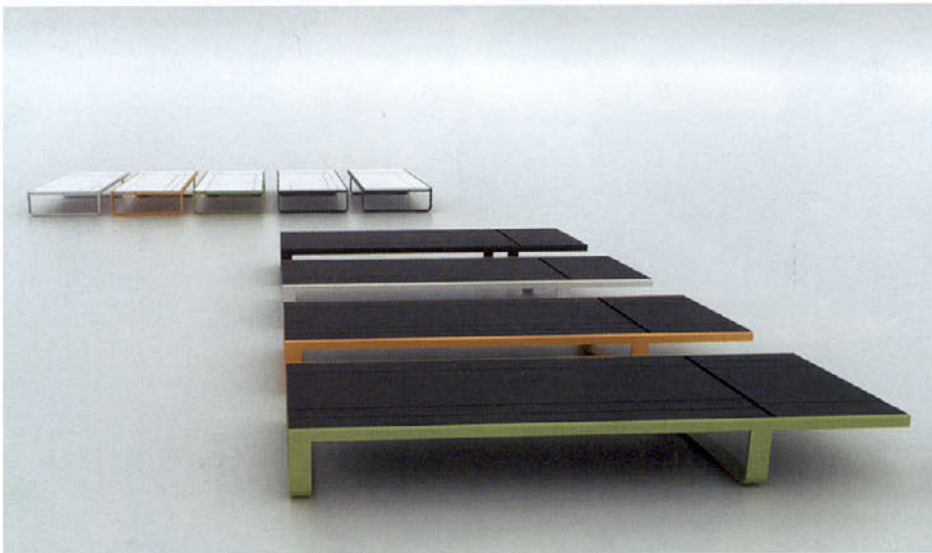
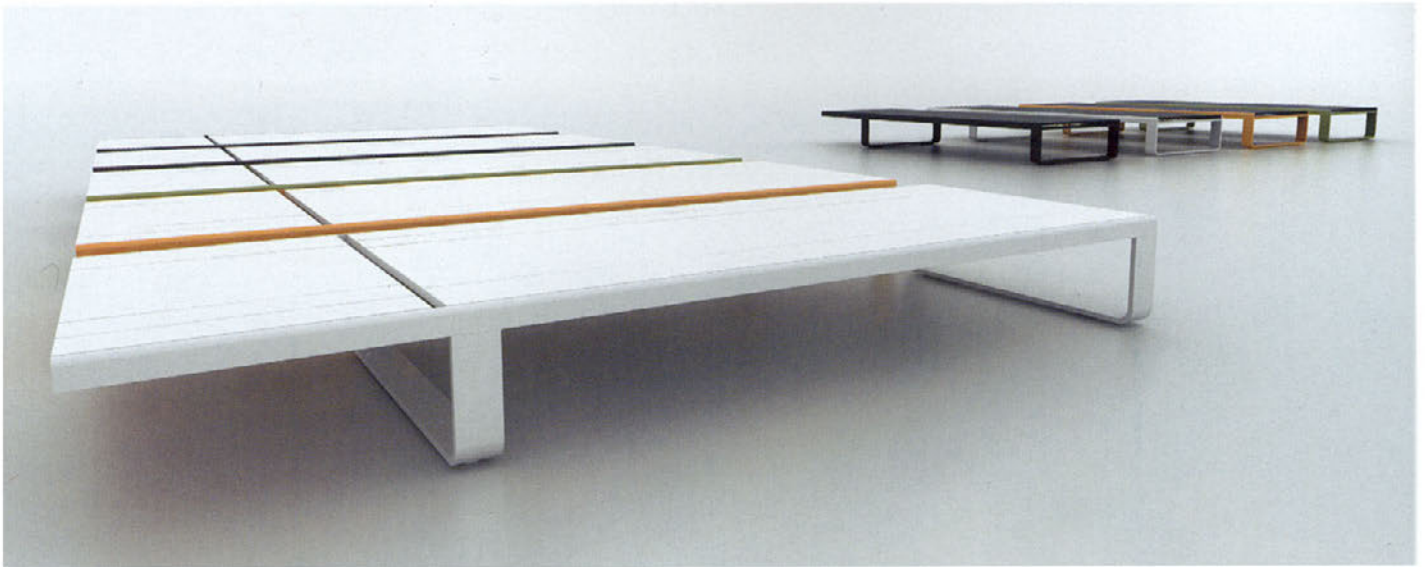
**¿Cómo te inspiras en este tema?**

Con una curiosidad muy grande. En el mundo del mueble intento hacer contenidos que tengan que ver con el continente, ubicarme en edificios reales, en espacios de trabajo de vida que existen, donde uno se debe sentir bien. Con temas relacionados con la oficina hay que comprender la realidad del trabajo actual, de la relación de las personas con sus puestos de trabajo. Lo mismo ocurre con la casa.

**¿Te consideras un diseñador rápido?**

Sí, desde luego. El mundo del producto es muy veloz, se trabaja para estructuras muy grandes y muy exigentes. En ocasiones haces un objeto en una semana y tienes unas horas determinadas para desarrollarlo.





**Flat** es un ambicioso programa de mobiliario exterior realizado en polipropileno y aluminio lacado en varios colores para Gandía Blasco. Con este teléfono, el estudio de Mario Ruiz ganó el concurso Siemens para un nuevo teléfono doméstico. Ahora se presenta en versión inalámbrica.

No hay más remedio que adaptarse a ello. En hogar el tiempo es más elástico, pero la gimnasia a la que estamos habituados nos permite afrontar retos difíciles sin perder la orientación.

**Explicanos un proyecto en que estéis enfrascados ahora mismo.**

Un proyecto muy sugestivo es el que estamos desarrollando para un fabricante de ventanas y perfilaría de aluminio que necesita un modelaje actual. Muy interesante porque es un cruce de caminos entre lo técnico y lo humano que supone entablar un diálogo con ambas disciplinas con la mirada puesta en las cuestiones técnicas y también en la arquitectura.

**¿Y más allá del diseño de producto?**

Un apasionante trabajo de "Brain identity" para una empresa que necesita una comprensión completa del mercado, una prospección sobre las tendencias de su sector para posicionar correctamente sus colecciones, que obliga a adelantarse a lo que va a venir, a prever los próximos meses. Es complicadísimo pero apasionante a la vez.

**Es algo parecido al trabajo del director de arte en las firmas de mobiliario.**

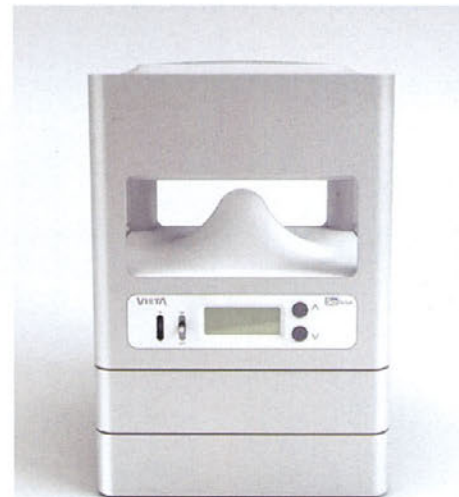
Es exactamente eso. Actúas trabajando con tus propios diseños, o bien buscas diseños ajenos para conseguir una colección coherente que camina hacia una dirección previamente trazada para esa empresa. Me gusta este tipo de planteamiento en el diseño de productos de hogar porque permite tener una visión a largo plazo.

**¿Cuántos años crees que dura un ciclo en el mundo del mueble?**

Por lo menos cinco años. Pero creo que son movimientos difíciles de definir, de saber cuándo empiezan y cuando acaban. Algunas empresas avanzan antes que otras y es complicado vislumbrar el corte, el momento del cambio. En un periodo máximo de cuatro años ves cambios. En ferias como Milán es muy fácil de observar: ves las primeras tentativas, las situaciones de cambio y las de consolidación de tendencias. Pero lógicamente cuando unos empiezan a transformar sus planteamientos, otros están aún afianzando los anteriores.

**¿De dónde extraes información para detectar los cambios de tendencias?**

Creo que las fuentes siempre son las mismas. La arquitectura por un lado y los clásicos del diseño, por el otro. De una forma u otra, de forma más o menos explícita, todos seguimos girando alrededor del trabajo ingente que se hizo a mediados del pasado siglo. Los códigos que establecieron los Eames, Corbusier, Van der Rohe,



**Familia de lámparas de exterior de perfil equilibrado, suave y redondeado, que huye de las clásicas construcciones tubulares. Se trata de la familia de lámparas Panamá diseñada para la empresa Metalarte. Este altavoz para firma Vieta, llamado So Line es un producto innovador, sin cables, que funciona con baterías y sirve para exterior o interior.**



son la base para trabajar y aunque se pretenda romper con ellos, es inevitable partir de ahí. Como en el mundo de la moda todo son revisiones sobre revisiones. En el mundo del hogar hay una constante vuelta al pasado, al trabajo de los grandes arquitectos. Las novedades, en todo caso, vendrán por los materiales que permiten avanzar por caminos nuevos.

**¿Algún material que te seduce especialmente en este momento?**

Creo que en iluminación el tema de los leds está irrumpiendo con fuerza. Aunque hace años que existen ahora es cuando se puede conseguir iluminar correctamente con leds, ahorrar energía y lograr una iluminación interesante y unas formas distintas que favorecen el pequeño tamaño del led. La tecnología y los nuevos materiales son lo único que te permite avanzar. Estoy pensando en las mallas técnicas que usan los Bouroullec, los plásticos, los nuevos tejidos...

**Un nuevo lenguaje.**

Sí. Pero un lenguaje que recoge frases del pasado. De todas formas hay que reconocer que muchas de las cosas que se proyectaron en aquella época no tuvieron el eco suficiente en su momento. Eran avances que siguen a nuestra disposición para desarrollarlos hoy.

**Pero entonces no había plástico.**

Es cierto. De repente el plástico ha entrado en el mundo del mobiliario a toda velocidad y es un producto aceptable,

como el aluminio inyectado. Todo eso no existía y por eso la fabricación de estos objetos implica una cultura nueva y no necesita partir de ninguna herencia. Aunque los primeros muebles de plástico ya tienen unos años...

**¿Qué te gustaría diseñar?**

Estoy probando muchos mundos nuevos, pero si tengo que definirme por algo tal vez te diría que me gustaría entrar en el mundo del mueble de cocina. La cocina me encanta personalmente y creo que hay muchas cosas por hacer en este sector. Los sectores de la cocina, del hogar, del baño y de la oficina, beben unos de otros y se nutren entre ellos. Las oficinas se acercan al mundo del hogar, las cocinas se acercan al de la oficina con books técnicos, los baños inspiran nuevas funciones en la casa. Son mundos interrelacionados que dependen unos de otros. Lo que ocurre es que el mundo del hogar se está volviendo cada vez más emocional. Triunfan las piezas que seducen a la gente por encima de su funcionalidad real.

**¿La oficina en casa?**

No creo en ese concepto, pero sí en la posibilidad de humanizar la oficina. En el mundo de la oficina primero fue la ergonomía exagerada, luego fue la economía, después la electrificación del puesto de trabajo que hacía mesas complicadísimas. De ahí se pasó a la conectividad. Y la última ola es el acercamiento al hogar, el concepto más humano del espacio de trabajo. Por esa razón se están proyectando programas más plás-

ticos, más agradables, con elementos que tienen una connotación estética emocionante.

**¿Cuál es tu momento preferido del día para trabajar?**

Por la tarde, cuando me quedo solo y puedo concentrarme en mi faceta de diseñador. Tengo que reconocer que el sitio donde mejor trabajo y donde me encuentro más creativo es el avión. Los largos viajes me proporcionan un marco de serenidad y creatividad tremendo. Tal vez porque es un lugar donde te sientes realmente aislado. Nadie te puede molestar... Tal vez sea la altura o la presión, pero es el lugar donde me concentro y me siento más creativo.

**¿Música para trabajar?**

Me gusta mucho la música y escuchamos de todo tipo. Pero me inclino especialmente por la música electrónica. A veces incluso está la música muy fuerte aquí en el estudio porque ayuda a aislarte. En ocasiones prefiero no oír nada, pero cuando tengo la sensación de que he encontrado un filón, necesito una música fuerte, espacial, que me acompañe en ese momento eufórico.

**Una ciudad para perderse.**

En estos momentos estoy absolutamente fascinado con la ciudad de Tokio que he conocido recientemente. Me ha impregnado tanto que estoy deseando volver. Es muy interesante y muy distinta a nuestra cultura. Con registros muy occidentales y a la vez todo muy contradictorio respecto a nuestros hábitos.