

# NEO2

CREATIVE GENERATION  
Octubre 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: 65Sek  
Switzerland: 10Fs  
Tahiti: 840 FT  
USA: \$7

streetly  
ESPECIAL  
Moda

Mario Ruiz MOLECULAR FREE FONT  
TIPOGRAFÍA DE REGALO  
**RAY LORIGA**  
ARTE EN CONSTRUCCIÓN  
**Jay Brannan**  
EXPLOSIÓN MOLECULAR





ESTUVO MUCHO TIEMPO DETRÁS DEL ESTUDIO COSTA DESIGN CENTRADO EN EL DISEÑO DE PRODUCTO. COSTA DESIGN DESAPARECIÓ HACE DOS AÑOS Y DESDE ENTONCES MARIO RUIZ RENACE CON UN ESTUDIO HOMÓNIMO, CON UN TRABAJO MUY REFINADO Y DE AUTOR QUE ENGLoba PRODUCTO INDUSTRIAL, MOBILIARIO E ILUMINACIÓN

TEXTO: JAVIER ABIO FOTOGRAFÍA: JOSÉ MORRAJA

# Mario RUIZ

HOUSING 145

**¿Cómo prefieres que te definan, como diseñador de producto o diseñador industrial? ¿Qué diferencia hay para ti entre esos dos términos?**

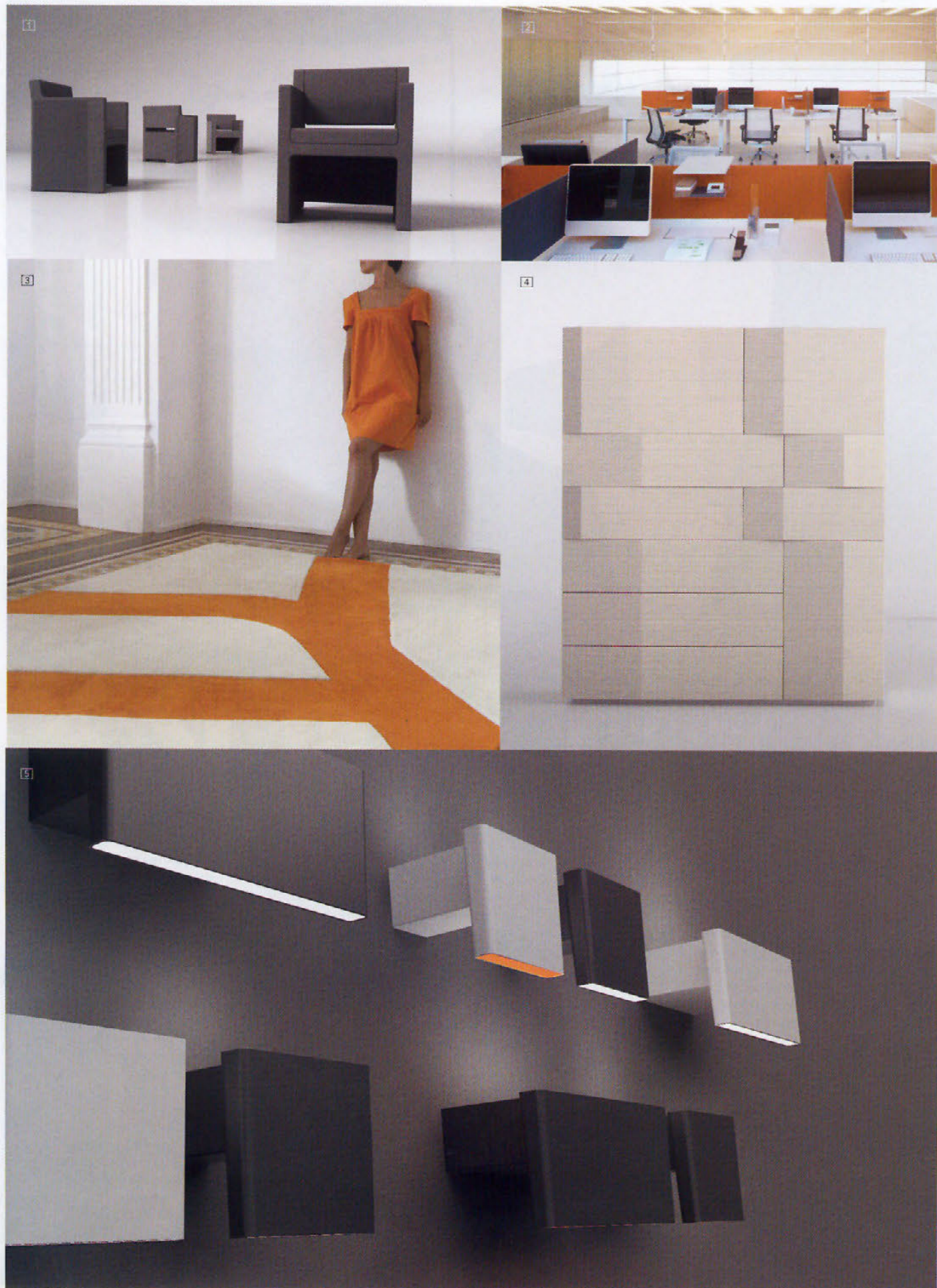
Yo siento que soy, sobre todo, diseñador, sin más. Y si tengo que elegir, prefiero el término diseñador industrial. El diseñador "de producto" se enfrenta a productos de consumo, tecnología, etc, mientras que "el industrial" maneja un poco de todo: desde piezas de mobiliario, objetos e iluminación a elementos más vinculados a la industria, más técnicos (el carenado de un camión, un taxímetro, un horno...). **¿Cuál de todos los premios recibidos por tu trabajo te ha hecho más ilusión?** Los premios nunca son un reflejo de tu verdadero trabajo, pero son un reconocimiento que hace ilusión y siempre son bienvenidos. Entre los que he recibido recientemente, creo que uno de los que más me ha sorprendido y gustado es el premio Wallpaper 08 a la tumbona Flat, de Gandía Blasco. **¿Qué sistema utilizas a la hora de crear un nuevo producto?** No tengo un sistema específico, no soy un diseñador de método. **¿En qué cosas hay que prestar atención cuando se diseña con programas de 3D? ¿Es importante crear maquetas a tamaño real?** Aunque soy usuario de

3D, lo utilizo como herramienta de trabajo, pero sólo después de haber dibujado y desarrollado la idea de forma manual. Nunca diseño directamente en 3D. Una vez terminado el diseño, sí que lo utilizamos profusamente para preparar la presentación del proyecto. Por otro lado, crear maquetas a escala real es imprescindible. Como sucede en otros aspectos de la vida, la realidad supera a la ficción. Por eso es tan importante ver el producto de forma tangible, porque el dibujo y el 3D no dejan de ser una ficción.

**¿Cuál ha sido el proyecto que más tiempo te ha llevado desarrollar?**

El más difícil y el más largo ha sido, sin duda, mi propio proyecto personal, mi crecimiento y mi ubicación profesional dentro del sector. **Me imagino que irás cada año a la feria del mueble de Milán, ¿qué reflexiones te provoca cada vez que vas o por lo menos la última vez que fuiste?** Ir al Salone milanés es siempre un punto y aparte y una vuelta a empezar, además de un increíble revulsivo para tener una visión del presente que ayuda a conocer si lo que estás haciendo en ese momento tiene cierto futuro o si alguien ya lo ha pensado antes.

**¿Algún material que hayas descubierto hace poco y que te parezca la bomba? Si no tienes ninguna novedad, dínos algún material que te gusta y por qué.** He descubierto últimamente un montón de materiales nuevos interesantísimos, pero son tan nuevos que no se sabe para qué servirán, no tienen una identidad definida ni una aplicación clara. Aparte de esto, lo que me sigue gustando y continuamente me sorprende son las aleaciones y los plásticos, que cada año se renuevan con subproductos más técnicos o especiales que permiten aplicaciones que antiguamente eran impensables. **¿Cuál es tu pieza de mobiliario favorita del diseño del siglo veinte?** Es difícil elegir porque la segunda



HOUSING  
147

mitad del siglo dio a luz piezas grandiosas, tan vigentes que se han alzado en iconos de modernidad cuando muchas tienen bastante más de medio siglo de vida. Para los profesionales son objetos amados, piezas de referencia constante, un estímulo inagotable. Una de las más increíbles para mí es la Soft Pad Chaise, diseñada por Charles y Ray Eames en 1968 y que produce la firma Vitra.

**Dicen que la silla es una de las piezas de mobiliario más difíciles de diseñar ¿estás de acuerdo o crees que hay alguna otra pieza más difícil todavía?** Las sillas son difíciles porque existen tantos miles de versiones en el mercado que parece imposible renovar el paisaje existente. También es un proyecto controvertido porque se trata de un objeto que, dibujado, tiene muy poco que ver con lo que ocupa en la realidad, con lo que resulta difícilísimo dimensionarla visualmente sólo a través del dibujo. Sin embargo, el diseño de una silla goza también de ventajas que no tienen otros proyectos: hay muchos referentes, hay mucha experiencia, sabemos bien para qué sirve y las necesidades del usuario. En ese sentido, es mucho más complicado trabajar en productos nuevos que no tienen referentes, sin pasado, no estoy hablando de gadgets electrónicos sino, sobre todo, de herramientas y de útiles.

**¿Qué se necesita para ser buen diseñador?** Creo que hay que ser muy paciente, muy

observador y saber escuchar en profundidad a la gente, al cliente, al mercado, a los materiales... Creo que se trata de vivir con los sentidos bien alerta a todo. **¿Qué es la creatividad para ti y qué papel ocupa en tu trabajo?** No hay un solo producto interesante en el mercado cuyo diseño no haya surgido de una capacidad creadora especial. Es algo incuestionable en este trabajo. Sin creatividad no hay sorpresa, no hay cambios, no hay descubrimientos, no puede surgir nada nuevo. **¿Qué te parecen los diseñadores que mueven sus piezas en museos y galerías como piezas de arte?** Pienso que los límites los debe poner cada uno. La obra artística de algunos diseñadores supone una fuente interesantísima para conocer mejor el talento creador de esos autores. **¿En qué otra ciudad del mundo te gustaría tener otra sucursal de tu estudio?** Me encuentro muy bien donde estoy y como estoy. Puestos a imaginar, tal vez en Tokio sería interesante, muy enriquecedor. **Te han encargado proyectos empresas reconocidas mundialmente ¿alguna marca de mobiliario para la que te gustaría diseñar?**

Es muy difícil responder porque hay muchas grandes firmas con las que me encantaría colaborar: Thonet, Vitra, Knoll, Poltrona Frau... son el sueño de cualquier diseñador. **¿Qué es lo que nunca debería hacer un buen diseñador?** **¿Creérselo?** <WWW.MARIORUIZ.ES>

- 1) DYNAMOBEL Butaca Nova
- 2) STEELCASE Programa Bench Ottima
- 3) GANDIA BLASCO Alfombra Flat
- 4) DONA LIVING Aparador Play
- 5) METALARTE Apliques Tequila
- 6) VICCARBE Banco Fuori