

grafik

Design Magazine

■ Michael Young

■ Geneviene Gauckler

■ Happy Pills

■ Helvetica

■ Janire Garzón

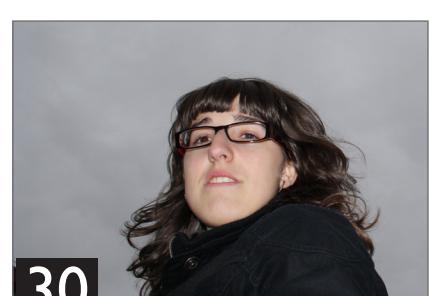
■ Banksy



380551651547

Índice

- 04** Muebles de cartón **06** Sit **09** Michael Young
12 Geneviene Gauckler **14** Mathiew Lehaneur
16 Banksy **18** Anish Kapoor **20** Bauhaus
22 Happy Pills **24** Casa Tupper **26** Helvetica
28 Janire Garzón **30** Que me gusta?



Muebles de cartón

La ecología se apodera del hogar

EN LA ACTUALIDAD, LA MAYORÍA DE LOS HABITANTES DEL MUNDO HAN DESARROLLADO FINALMENTE UNA VERDADERA CONCIENCIA EN BENEFICIO DEL MEDIO AMBIENTE, OPTANDO AL CONSUMIR POR PRODUCTOS QUE PROTEJAN LA ECOLOGÍA DE NUESTRO PLANETA.

En el mundo de la decoración y los muebles, esta idea no ha sido pasada por alto, por lo que hoy son muchos los fabricantes que ofrecen diferentes y originales opciones de mobiliario fabricado en cartón reciclado, y aunque parezca un material de corta duración y escasa funcionalidad, lo cierto es que se ha convertido en una de las tendencias más presentes en el mercado actual.

Existe una gran variedad de diseños en lo que se refiere a los muebles fabricados en materiales reciclables como el cartón, los cuales no sólo se caracterizan por ser extremadamente ligeros, sino que además suelen presentar un estilo realmente original y vistoso.

Debido a su corta duración, ya que pueden verse perjudicados si se derrama algún tipo de líquidos sobre ellos, se trata de muebles eco-

nómicos en comparación a los mobiliarios tradicionales, por lo que suelen ser objetos ideales para utilizar en casos provisionales como en eventos.

Otra funcionalidad para los muebles de cartón es utilizarlos en las habitaciones de nuestros bebés, cuando aún son muy pequeños, ya que con el tiempo deberemos ir cambiando el mobiliario para ajustarlo al crecimiento del niño. Asimismo, muchos suelen optar por este tipo de objetos como muebles auxiliares, para completar la decoración de algún sector puntual del hogar.

En base a cartón reciclado y una gran imaginación, la compañía Okupa ofrece un amplio catálogo de muebles realizados en este atípico material, con diseños innovadores, modernos y



originales. Todos los diseños responden a una idea puntual que se centra en utilizar cartón para elaborar muebles resistentes y ligeros, utilizando una cantidad mínima de recursos.

Otra de las empresas que se dedican a la fabricación de muebles en cartón es la firma inglesa Farmdesigns, que comercializa, entre otros, un elegante armario ecológico diseñado por Gilles Miller y que tiene una altura de aproximadamente dos metros.

Farmdesigns también comercializa el Exbox, un atípico sofá que puede comprarse por metros. Un mobiliario totalmente original y ecológico para nuestro salón.

Entre las opciones, podemos hallar también diversos accesorios para decorar nuestra casa

con adornos realizados en cartón reciclado, como los que comercializa la marca francesa Tout Simplement, entre los cuales destaca un jarrón de cartón con espacio en su interior para colocar una botella de agua diseñado por Philippe Ferreux.

Existe una gran variedad de muebles y accesorios fabricados en materiales reciclables, sólo debemos elegir cuáles combinan mejor con la decoración de nuestro hogar y animarnos a tener un estilo diferente.



Sit

Diner 01

Diseño de Tjeerd Veenhoven

Prototipo de silla presentado por el diseñador holandés en Milán aunque el diseño es de 2006. Tjeerd busca en sus piezas algo más que una forma bonita, busca una nueva manera de ver los diseños cotidianos.

www.tjeerdveenhoven.com



Wogg 42 chair

Diseño de Design Jörg Boner

Su peso es muy ligero y su estructura realmente simple. Incluye un revestimiento en tela acolchada que la hace más confortable.

www.wogg.ch



Thin S17

Diseño de Läufer + Keichel

Innovadora y minimalista solución a las sillas móviles. Una estructura de metal con el asiento de madera. Puede ser una alternativa a las sillas de oficina sin carácter ya que mantiene su funcionalidad pero de una forma totalmente novedosa.

www.lapalma.it



Showtime:

diseño de Jaime Hayón

Nueva pieza creada por Hayón para la empresa catalana BD Barcelona. Por decirlo de algún modo es un híbrido de 10 sillas; metal, madera, cuero, diferentes telas, diferentes colores...

www.bdbarcelona.com



Peek:

Diseño de Stefan Borselius

Confortables y coloristas la serie de sillas Peek, variación de la Peekaboo. Una mezcla de pasado y futuro en la misma forma.

www.blastation.se



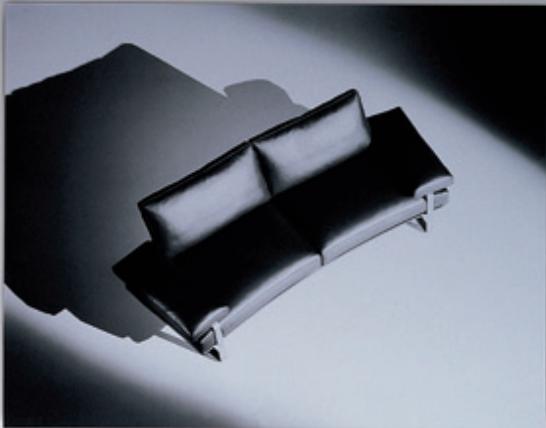
Open:

Diseño de James Irvine

La silla Open pertenece a un sistema de mobiliario exterior con el mismo nombre. Producida en metal y acabada en varios colores diferentes.

www.aliasdesign.it





Still sofa Foster and Partners

Molteni&C



Young

Michael

Británico, afincado en Hong Kong, versátil, entrañable y atípico, por un lado está su aparente estado de ensueño permanente, por otro su corazón punki. Una carrera sin descanso desde que se graduó en 1992. Ha diseñado piezas para casi todas las grandes marcas de mobiliario como Cappellini, Magis, Established & Sons, Poltrona Frau, Artemide, Sawaya & Moroni o Swedese. Por cierto que para esta última diseñó el perchero Tree que ha sido uno de los diseños más copiados en los últimos años. Tiene una capacidad sorprendente para crear íconos del diseño construyendo piezas aparentemente sencillas.



Reverse O.D.M, 2010

Aquí estás en Estambul con tu pieza para BLOCK, ¿qué nos puedes contar?

Hice una estantería donde colocar libros y ornamentos con un espacio interior en el que sentarse y relajarse. No se trataba de desafiar los límites del mármol – muy de moda últimamente – sino del concepto y de crear algo deseable.

¿Te gustó trabajar con mármol?

Trabajo mucho con plástico así que fue interesante usar un material que tiene historia.

Define la filosofía Michael Young.

Es una mezcla extraña entre serio y casual. Quizás esto no sea muy académico, pero mi trabajo surgió más a raíz de estar en las calles de Londres que de una fuerza biológica o científica. Me encontraba en esa época de transición en la que el diseño empezaba a adquirir importancia, pero a mí me interesaba más la música y de repente todo se fusionó.

¿Crees que esa música ha influenciado tu forma de trabajar y tu visión sobre la vida?

Puede que mis percepciones en su momento fueran erróneas, pero recuerdo ver tantos estudios en los que todos eran unos arrogantes, se tomaban a sí mismos demasiado en serio y las reuniones se hacían con gráficos. No era lo que yo quería. Probablemente, la fastidié más de una vez al acabar la universidad

con muchos clientes importantes. Como cuando Philippe Starck vino al estudio y yo estaba sin un duro, así que bajé a la tienda y compré dos latas de sidra barata, que le ofrecí para beber. Las miró y dijo que no. En su momento pensé que era algo aceptable hacer esas cosas, para mí se trataba de tener libertad y hacer lo que me daba la gana y no creo que mi filosofía haya cambiado desde entonces. Lo que sí ha cambiado es que ahora creen en mí, da igual cómo sea personalmente.

Y además ahora vives en Hong-Kong...

Me fui de Londres en 1.997 porque estaba harto. Me compré una casa en Islandia, viví allí, luego en Bélgica y más tarde me enamoré de Hong Kong.

¿Cuando viajas, ¿qué es lo que más te impresiona?

El ADN de un país, que siempre hay que tratar de capturar. Como la preciosa madera de Indonesia o el papel de Japón. Acabas mezclando un montón de cosas y contribuyendo a la inevitable globalización del planeta y su deterioramiento.

¿Qué opinas de eso?

Es inevitable, como el que esté en Hong Kong diseñando un vibrador que se va a enviar a Dallas, pero a la vez está bien si consideras el trabajo de gente como Jaime Hayón reinventando la cultura hispana. La completa evolución de las cosas me resulta inspiradora.

¿Tus últimos proyectos?

Una bicicleta para Giant, botellas nuevas para Asahi, una colaboración con Lacoste... Fue interesante trabajar con tejido y ver lo poderosa que es la industria de la moda comparada con la del diseño, aunque a la vez sea menos permanente, ya que puedes tardar hasta tres años en diseñar un buen producto.

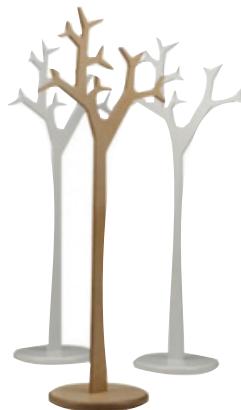
¿A la gente le interesa el diseño industrial menos que la moda?

Interesa, aunque igual no se lo pueden permitir. Era distinto cuando iba a la universidad hace catorce años y no había revistas de diseño y sólo seis diseñadores en Reino Unido: Ron Arad, Jasper Morrison, etc. Son buenos tiempos para el diseñador y ahora al fin ganan el dinero que se merecen.

¿Crees que a mucha gente le interesa estudiar diseño porque lo ven como una profesión llena de glamour?

Me doy cada vez más cuenta de que a la gente le atrae la idea de ser diseñador sin tener por qué saber diseñar. No tiene mucho glamour deambular por las fábricas muerto de frío, aunque a mí me gusta. Se trata de entender la producción y la ingeniería, no de salir en el próximo número de Dazed & Confused. Y eso es lo que ha cambiado en Europa. La producción ya no es práctica y la decoración la ha relevado en importancia, así que te encuentras con muchos etiquetados de diseñadores que en realidad decoran cosas.

Parece ser la tendencia en Europa y no tiene nada de malo, pero por eso me fui a China, para rodearme de fábricas.



Tree Swedese, 2001
with Katrin Olin



Avalon Chair, 2010

¿Qué opinas de China?

La gente se confunde bastante. Hay que recordar que las compañías americanas crearon el peor modelo de negocios del planeta al hacer que China produjese de forma barata. Destruyeron su propia producción e hicieron que las fábricas chinas pagasen a sus trabajadores salarios bajísimos. Llevó a crear productos de muy baja calidad, en muchos casos peligrosos. La gente en Europa piensa que China viene a por nosotros, pero es la exportación a Europa la que es complicada y crea problemas. Los diseñadores también tienen mucha culpa: si quieres trabajar en Europa para una compañía europea tienes que estar en la fábrica para supervisar la producción o la cosa va mal.

¿Qué es para ti la innovación?

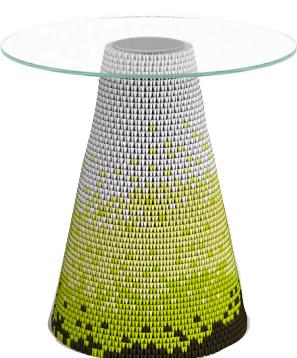
Hay dos tipos: la conceptual, que progresiona con el paso del tiempo y la mecánica. Y tiene que ocurrir porque evolucionamos, el mantener un pie en el pasado y otro en el futuro para encontrar el término medio.

¿En qué estás trabajando?

En un restaurante de Hong Kong, aún no he decidido el nombre. Hacer un restaurante, desde los muebles a los tenedores, era un sueño para mí. Hacer una moto también sería un proyecto ideal.

¿Qué otras cosas te gustan además de diseñar?

Trabajo mucho y sueño despierto. Me gusta pasear por las montañas. La vida cobra sentido para mí sentado en la playa de Phuket con un cuaderno para dibujar y una piña colada.



Zip Zi folded paper,
Established & Sons
2007



Writing desk,
Established & Sons
2005

Geneviéve GAUCKLER

SIN DUDA ES LA DISEÑADORA GRÁFICA MÁS FAMOSA DE ESTOS ÚLTIMOS AÑOS. EMPEZÓ TRABAJANDO PARA EL SELLO DISCOGRÁFICO "F COMMUNICATIONS" Y SE HIZO MUNDIALMENTE RECONOCIDA POR SUS PEQUEÑOS MUÑEQUITOS CON PIERNAS Y BRAZOS LARGOS. MEZCLA LA ILUSTRACIÓN, LA FOTOGRAFÍA, EL DISEÑO WEB, EL VIDEO Y POR SUPUESTO EL DISEÑO PARA PAPEL.





¿Cómo prefieres que te llamen: diseñadora gráfica, ilustradora, artista...?

Todavía me considero diseñadora gráfica, porque sigo trabajando con tipografía, bocetos y dirección de arte. Pero me he ganado la vida durante 3 o 4 años como ilustradora. No me considero artista. Me gusta que una empresa o un particular me encargue trabajos para estar en el mundo real; vallas, carteles, cubiertas de discos... más que exponer en una galería de arte.

¿Un diseño debe reflejar su tiempo?

Por supuesto, nadie puede decir "estoy fuera de este tiempo". Pero lo más importante es que el diseño debería reflejar la mente del creador.

Danos un consejo para los nuevos diseñadores que como tú les gustaría mezclar diferentes disciplinas creativas.

Es muy importante curiosear en la historia del arte, la ilustración y el diseño gráfico, porque descubrirás

que muchas cosas están ya hechas. El diseño de personajes o muñecos es algo que está muy de moda.

¿Crees que será lago más que una moda pasajera?

Creo que durará, aunque no será tan grande como es ahora. En estos tiempos difíciles que corren necesitamos esos pequeños compañeros para que suavicen nuestro mundo. Estos muñecos son juguetes para adultos y les recuerdan la niñez que ellos no quieren dejar, es una regresión, y a veces, una ayuda.

¿Crees que es bueno que el diseñador rescate códigos de su entorno y los extienda por todo el mundo y viceversa?

Seguro, usar algo local es una buena idea para refrescar el mundo de las imágenes, especialmente si no vives en USA. Pero lo mejor de todo es que cuanto más local e íntimo seas, más universal serás.





Mathieu **LEHAN NEUR**



Mientras la mayoría de los diseñadores están atrapados en el “¿qué es más importante, la función o la forma?”, otros como mathieu lehanneur pasan a aliarse con profesionales de la ciencia o la ingeniería para intentar ir más allá en su proceso de creación. así ha nacido el filtro de aire bel-air.

El aire que respiramos dentro de casa podría ser peor aún que el de fuera. Uno ya no está a salvo ni en su propia vivienda. Si no nos termina por asfixiar el cambio climático o la hipoteca, lo harán poco a poco nuestros propios muebles y objetos, ya que emiten ciertas sustancias contaminantes aunque no nos demos cuenta. La NASA, consciente de que por este hecho sus astronautas estaban expuestos permanentemente a un ambiente saturado de polímeros cuando estaban en órbita, investigó a principios de los 80 un sistema para filtrar el aire a través de plantas. Hoy, Mathieu Lehanneur y David Edwards, un científico de la Universidad de Harvard, han desarrollado y optimizado este sistema para su uso doméstico. Se llama Bel-Air y será presentado a finales de febrero en el MOMA de Nueva York en la exposición "Design and the Elastic Mind". **¿Y no da igual tener un par de plantas como se ha hecho toda la vida?** Pues aunque parezca de

cajón, no da igual. Bel-Air es como un pequeño invernadero que inhala continuamente el aire contaminado pasándolo por tres filtros naturales antes de devolverlo al exterior purificado: las hojas de la planta, sus raíces más un baño húmedo. Bel-Air es a los purificadores lo que los Dyson a las aspiradoras. No utiliza filtros, así que no hay que cambiarlos, y evita las obstrucciones. Este no es el único proyecto relacionado con sistemas de purificación del aire que Mathieu Lehanneur ha desarrollado últimamente. El año pasado diseñó también el interiorismo de los restaurantes parisinos Flood que en cada sala contaban con un gran acuario con capacidad para albergar 100 litros de Spirulina Platensis, una micro alga que produce oxígeno puro. Para su interiorismo creó también el mobiliario y las lámparas de pompas de cristal soplado que hacen referencia al aire purificado que se puede respirar en el restaurante. Aunque estos dos proyectos recientes tienen este punto en común, la trayectoria previa de Mathieu Lehanneur venía estando marcada por sus investigaciones sobre las relaciones que establecemos con los objetos de nuestro entorno. Lehanneur, que se graduó en 2001 en la escuela superior de diseño industrial Ensci-Les Ateliers de París, se dio a conocer ese mismo

año con sus Objetos Terapéuticos, un proyecto que ha sido adquirido también por el MOMA para su colección de diseño y que desde el pasado diciembre ya se encuentra expuesto en la sala Leonard Dobbs de la tercera planta del museo neoyorquino. Se trata de un trabajo de investigación que reinterpreta nuestra manera de tomar medicinas, potenciando la parte psicológica de una enfermedad e integrando al paciente con ésta a través de objetos y acciones con un punto de placebo. Por ejemplo, para aliviar problemas de insomnio, Lehanneur proponía unas varillas que se han de imbuir en un vaso de agua y esperar a que se reblanzezcan para poder beberse el agua. El tiempo que se pasa esperando a que la varilla se vuelva blanda invita a ir cogiendo el sueño. Entre la cantidad de productos que ha ideado durante estos años, el radiador Gary Copper destaca por ser uno de esos trabajos que buscan dar una vuelta a una pieza poco trabajada desde el punto de vista estético pero que ahora diseñadores como Joris Laarman o el tandem Giorgio di Tullio y Stefano Ragaini em-

piezan a revisar para firmas como Jaga y Ad Hoc. La forma del Gary Copper recuerda a las pantallas plisadas de ciertas lámparas de Le Klint, con la gran diferencia de que está hecho de cobre. Con esta apariencia tan llamativa, el radiador pasa a convertirse en una pieza decorativa. Lehanneur, además de ser diseñador de producto y de estos trabajos de investigación que realiza, también ha creado escenografías para exposiciones e instalaciones no permanentes. Para Christofle, una conocida firma parisina de complementos para la casa y joyería de plata, creó el año pasado un sistema de iluminación elaborado con círculos de neón a modo de cúpula. La descomunal instalación, que contaba con 5m de diámetro, recreaba una luz muy similar a la del día y realzaba la plata de las piezas de Christofle produciendo juegos de brillos en su superficie.

“Bel-Air es como un pequeño invernadero que inhala el aire contaminado pasándolo por tres filtros naturales antes de devolverlo al exterior purificado”



¿Está Bansky en San Sebastián?

EL GRAFITERO
MÁS COTIZADO Y
ANÓNIMO
DEL MUNDO
DIRIGE UN
DOCUMENTAL
QUE DENUNCIA
EL MERCANTILISMO
DEL ARTE.





Sólo se sabe de él que -quizá- se apellida Banks y que -quizá- nació en Bristol en 1974. Banksy es el autor de grafitis más célebre del mundo. O mejor cabría decir el artista urbano más cotizado: en una reciente subasta, diez obras suyas se vendieron por 700.000 euros. Nadie conoce su identidad pero es multimillonario. Sus satíricos trampantojos a espray decoran callejones de Londres, paredes de Nueva Orleans y fachadas de Los Ángeles. Le gusta pintar ratas, policías en apuros, amantes sorprendidos que se descuelgan por la ventana y niñas con globos que sobrevuelan el muro de Cisjordania.

Banksy es también director de cine. O al menos ha firmado un divertidísimo documental titulado 'Exit Through the Gift Shop', algo así como 'Salida atravesando la tienda de regalos', en referencia a las tiendas de 'merchandising' que coronan el recorrido de los museos para arañar un poco más de pasta al visitante. El artista que ha hecho del anonimato su marca de fábrica visitó Sundance de estranjis y dejó su huella. En Berlín dio plantón y en San Sebastián hasta le han acondicionado un hueco cerca de los cines Príncipe por si acomete alguna de sus creativas escapadas nocturnas.

La distribuidora de la película en España, donde se estrena el 8 de octubre, ni afirma ni desmiente si Banksy se pasee por La Concha con su acreditación al cuello. Si se le ocurre pintar en una pared del Kursaal, el edificio de Moneo se revalorizará. De él sólo hay unas imágenes tomadas por el móvil de un viandante mientras pintaba en una esquina de Londres.

'Exit Through the Gift Shop' le muestra en acción con el rostro oculto y la voz distorsionada. Quizá para preservar aún más su identidad, en realidad el filme no va sobre Banksy, sino sobre Thierry Guetta, alias El Señor Lavacerebros, un francés chalado afincado en Los Ángeles que grababa con su cámara compulsivamente a los grafiteros

por todo el mundo. Guetta era tan excéntrico que Banksy confió en él y le permitió inmortalizar sus hazañas, como colar el muñeco de un preso de Guantánamo en Disneylandia o colgar en la Tate cuadros de coña.

En mitad del rodaje, Banksy se dio cuenta de que el verdadero protagonismo de la historia correspondía a Guetta. «Iba a ser un documental sobre mí, pero al final la persona que lo iba a dirigir, un desequilibrado con una cámara, resultó ser mucho más interesante que yo», explica en la película. 'Exit...' se convierte así en un descacharrante y sarcástico alegato contra el mercantilismo del arte.



Museo Guggenheim Bilbao

Anish Kapoor

El Museo Guggenheim Bilbao se complace en presentar la primera exposición monográfica a gran escala dedicada en España a la obra de Anish Kapoor.

Durante los últimos treinta años Anish Kapoor se ha forjado, a nivel internacional, una reputación como uno de los artistas más importantes e influyentes de su generación. Su exploración acerca de la forma y del espacio, y su empleo del color y de los materiales han ejercido una profunda influencia en el curso de la escultura contemporánea.

Organizada por la Royal Academy of Arts de Londres y el Museo Guggenheim Bilbao, la muestra ha sido concebida e instalada en estrecha colaboración con el artista y ofrece una profunda reflexión acerca del método de trabajo y proceso creativo de Kapoor por medio de veinte obras de varias series que abarcan desde los años setenta hasta la actualidad.

A lo largo de la segunda planta del Museo, la muestra propone al visitante una sucesión de experiencias visuales y psicológicas, con la intención de atraerlo hacia el lenguaje escultural poético del artista.

Originada en la Royal Academy of Arts, donde fue comisariada por Jean de Loisy, curator independiente, y Adrian Locke, Curator de Exposiciones de la Royal Academy of Arts, la exposición en el Museo Guggenheim Bilbao ha sido instalada bajo la dirección curatorial de Alexandra Munroe, Curator Senior de Arte Asiático del Solomon R. Guggenheim Museum.



El artista: Biografía



Anish Kapoor nació en Bombay en 1954. En 1973 Kapoor se trasladó a Londres para estudiar arte, donde reside y trabaja desde entonces. Graduado en el Hornsey College of Art y la Chelsea School of Art and Design, su primera exposición en solitario tuvo lugar en la Patrice Alexandra de París en 1980, y su reputación internacional quedó rápidamente establecida. Kapoor representó al Reino Unido en la 44 Bienal de Venecia de 1990 y fue galardonado con el Premio Duemila al mejor artista joven. Al año siguiente ganó el prestigioso Premio Turner.

Ha expuesto en todo el mundo, recientemente en la Royal Academy of Arts de Londres, en el Deutsche Guggenheim de Berlín, en el MAK de Viena y en el Institute of Contemporary Art de Boston.



1



2



3



4

1 Shooting into the Corner 2008–09

3 Cloud Gate, 2004

2 Past Present Future, 2006

4 White Sand Red Millet Many Flowers, 1982

Fecha: Del 16 de marzo al 12 de octubre

Ubicación: Salas de la segunda planta

Horario:

De **martes a domingo**, entre las **10:00** y las **20:00** horas ininterrumpidamente. Durante los meses de **julio y agosto** el Museo permanecerá abierto de **lunes a domingo**.

90 aniversario de la Bauhaus

Walter Gropius tenía en mente un laboratorio de arquitectura y diseño cuando, en 1919, abrió su escuela en Weimar, Alemania. Sólo existió durante 14 años, pero se la sigue considerando la síntesis de la modernidad. "La Bauhaus fue un experimento inusualmente vanguardista y dinámico", dice Philipp Oswalt, nuevo responsable de la sede de Dessau. Las clases estaban basadas, fundamentalmente, en lo interdisciplinario y orientadas a la práctica. Al principio, Gropius defendió la unidad entre arte y manufactura y, a partir de 1923, buscó elaborar prototipos para la producción industrial en serie. Arte y Técnica rezaba su nuevo ideal. La fascinación de las formas severas de la Bauhaus sigue en vigor: sillas, lámparas producidas en masa decoran oficinas y salones de todo el mundo. Por eso, no sorprende que su 90 aniversario se esté celebrando por todo lo alto, desde Weimar hasta Nueva York. Los museos de la Bauhaus del propio Weimar y Berlín planean incluso su ampliación.

la legendaria escuela artística de Walter Gropius, sigue a la vanguardia



los genios eternos



Joost Schmidt:

Dirigió el departamento de publicidad de 1928 a 1932. El diseño de las exposiciones de sus propios materiales tuvo una gran relevancia.



Marcel Breuer:

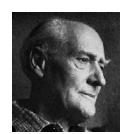
Silla Vasili

El enorme éxito de su "estilosa" silla Vasili, hecha con tubos de acero, sorprendió en 1925 al propio director del taller de mobiliario.



Georg Muche :

Su casa modelo en Weimar - Haus am horn, una nueva forma de vivir- despertó en 1923 acaloradas discusiones en Alemania sobre la construcción de urbanizaciones modernas.



Lyonel Feininger:

Dirigió la imprenta hasta 1925, se instaló en los talleres de Dessau y dos de sus hijos estudiaron en la Bauhaus. En 1937 emigró a Nueva York.

Wassily Kandinsky:

Gropius llamó en 1922 a quien ya era un aclamado artista. Pasó a dirigir el taller de murales y desarrolló un plan de estudios sobre el arte moderno.



László Moholy-Nagy:

En 1923, la Bauhaus fichó a este famoso constructivista húngaro para alcanzar, con la fotografía como medio, una "nueva visión".

Marianne Brandt:

Empezó a crear sus originales utensilios domésticos y lámparas cuando era estudiante del taller de metal. Por una de sus teteras se pagaron en 2007 250.000 euros.



Oskar Schlemmer:

Entró en la Bauhaus de Weimar en 1920 y durante varios años dirigió el taller de teatro, donde desarrolló un nuevo concepto de vestuario.

Wilhelm Wagenfeld:

Su lámpara de mesa está considerada como modelo paradigmático de un diseño basado en la funcionalidad. Este orfebre sólo estudió en la Bauhaus durante un breve espacio de tiempo.



Johannes Itten:

Su curso preparatorio, obligatorio para todos los estudiantes desde 1920, era muy conocido. Este suizo fascinado por el esoterismo fue a la huelga en 1923, en rechazo a la posición racionalista de Gropius.

Paul Klee:

El célebre pintor suizo enseñó en la Bauhaus durante 11 años. En 1925 publicó su Libro de bocetos pedagógicos y, a partir de 1927, desarrolló un estilo de pintura propio y libre.



Josef Albers:

Este antiguo profesor de primaria creó recipientes de una gran elegancia, hechos de cristal, metal y madera; emigró a Estados Unidos en 1933.





Happy Pills

pequeñas grandes ideas

EL ESTUDIO DE DISEÑO GRÁFICO Y ARQUITECTURA MTRANSFORMA UN LOCAL DE CHUCHES EN UN FENÓMENO DE MARKETING

M, el estudio de diseño gráfico e interiorismo lo ha conseguido con Happy Pills. Ubicado en la calle Els Arcs, de Barcelona, junto a la plaza de la Catedral, una zona prácticamente exenta de centros educativos y, por tanto, con ausencia de público infantil, potencial target de una tienda de estas características, sorprendió a los barceloneses cuando se inauguró y también a los visitantes extranjeros de la Ciudad Condal. Pero no ha sido por casualidad. Detrás de todo este fenómeno hay una minuciosa y elaborada estrategia de marketing con muchas dosis de creatividad.

Receta ¿Cuál es la receta?

Mucha imaginación a la vez que sentido común. Si no, basta repasar algunos de los componentes de estas píldoras mágicas: 3% de azul cielo, 2% de chiste verde, 2% de cosquillas, 6% de acento andaluz, 2% de retranca gallega, 9% de gol en el último minuto y así, hasta el 100% de Happy Pills. Si todo ello es pura imaginación, el sentido común se puso en la estrategia.

El equipo de M convenció al cliente, que se dejó llevar sin ningún reparo, para reinventar el producto. Le puso nombre y logotipo (una cruz roja con claras reminiscencias sobre lo saludable), diseño el local, los rótulos, y el packaging, dando a los envases un sentido práctico como si de un botiquín sanitario se tratase.

No en vano, la idea sobre la que nace Happy Pills es la de que los caramelos son, en realidad, pequeños bocados de felicidad. Así, hay píldoras contra los lunes, contra el precio de la vivienda, contra la dieta de la piña, contra los amigos invisibles sin imaginación o contra los domingos sin fútbol... Y todo porque, aquí viene quizás la cuestión básica, la primera propuesta de M fue, reinventarse a los clientes habituales de este tipo de establecimientos: Happy Pills no sólo no es una tienda de chuches convencional en su diseño y presentación, tampoco en sus clientes. Es una tienda para adultos, a la que por supuesto se permite la entrada de los niños.

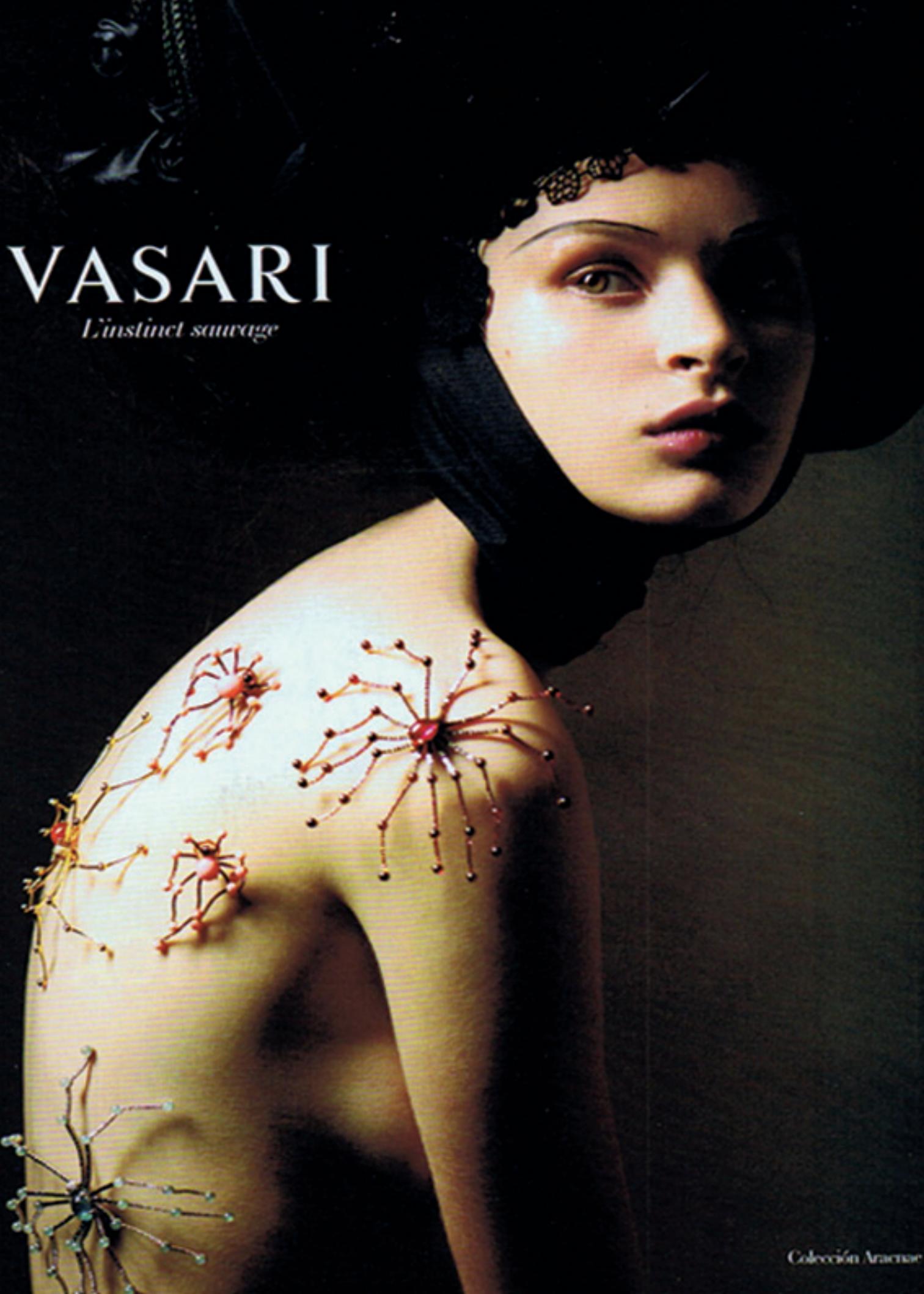




Casa Tupper

Una vivienda colorista y emocional

Tiene tantos colores como los tupperwares. Pero ésta no es la única razón por la que el arquitecto Andrés Jaque ha bautizado como Casa Tupperware este proyecto. La motivación fue más de carácter emocional que estético. Esta es la vivienda que han dejado en Madrid a sus hijos adolescentes una pareja que ha decidido marcharse de la capital. La iniciativa desprendía tanto cariño, como el que ponen las madres en los tupperwares que te encasquetan cuando vas de visita. La casa tiene 35m2 y Jake ha aprovechado sus 4 metros de altura para hacer dos niveles. En la planta de acceso se encuentra un espacio multiuso, la cocina y el baño. En el nivel superior las dos habitaciones y una biblioteca hechas en metacrilato celular con ventanas circulares tipo escotilla. A ellas se accede mediante una escalera deslizante similar a la de las bibliotecas.



VASARI

L'instinct sauvage

Colección Aracnidae

h
e
l
v
e
t
i
c
a

A sus 50 años
la **helvética**
se ve muy bien

Helvética (también conocida como Neue Haas Grotesk, Helvetica y ulteriormente expandida a Neue Helvetica) es una tipografía desarrollada por Max Miedinger en 1957 para la fundición de tipografías Haas'sche Schriftgießerei (también conocida como "Haas") de Basilea. Su diseño está basado en una anterior tipografía llamada Berthold Akzidenz Grotesk que data de 1896.

La tipografía, originalmente titulada Neue Haas Grotesk, es de estilo sencillo y del tipo sans serif o sin remates. Se volvió inmensamente popular a fines de los años 1960 y durante los años 1970, debido a su enorme influencia dentro del llamado "Estilo Internacional" (particularmente en Identidades Corporativas), uno de los más importantes corrientes modernistas del siglo XX.

La Helvética -que en realidad no se llamaba así- le fue encargada a Max Medinger por Edouard Hoffmann de la Fundición Haas y es una versión de sans-serif de Berthold de finales del siglo XIX. Medinger se basó en la tipografía

Akzidenz Grotesk y fue esta la que rediseñó, convirtiéndola Neue Haas Grotesk.

"Helvetica es el tofu de la tipografía: soso por sí mismo pero capaz de absorber cualquier sabor que se le añada"

design. Los nuevos dueños deciden desarrollar la familia tipográfica completa y le da el nuevo nombre: Helvetica (que en latín quiere decir suiza).

La Fundición Stempel decide lanzarla comercialmente para las máquinas Linotype y en poco tiempo, con su nuevo nombre, se convierte en la favorita del diseño objetivo (el famoso estilo suizo).

La Helvetica es un tipo eficaz para uso cotidiano; fue usada mucho por la corriente de diseño Internacional que marcó la pauta entre las décadas de 1950 y 1960.

En las décadas de los 60 y los 70 la Helvética se convierte en la más querida por los diseñadores (Massimo Vignelli hizo manuales de legibilidad de la Helvetica) y la utilizaban para Identidad Corporativa por su eficiencia de legibilidad y su flexibilidad para usarse en todos los tamaños, desde

una papelería hasta una señalización como el metro de Nueva York, Bancos, Líneas Aéreas, Carteles para Teatro, Eventos y Ferias; en todo ha sido usada con eficiencia, hasta llegar a obtener el calificativo de tipografía del capitalismo, cuando en realidad debería llamarse la tipografía del Socialismo por su accesibilidad.

Con el inicio de las nuevas tecnologías, la introducción del ordenador personal en 1984 y la revolución del Desktop Publish iniciada con el Mac (venía incluida en el sistema operativo del Mac y gracias a que Steve Job que en sus juventud estudió y trabajó en el taller de tipografía de su Universidad), el mundo del diseño se revolucionó, y se democratizó la accesibilidad a las herramientas del diseño; y en el año 1996 Adobe lanzó una colección de tipografías entre las que se encontraba la Helvetica Neue. El efecto del uso de esta tipografía era obvio, más la supuesta liberación de habilidades básicas del diseño gráfico, nos introdujeron en la caída de las reglas que gobiernan el diseño tipográfico modernista.

Ya a finales de la década de los 80, el virus postmodernista ataca a todo poder; a esta altura el caos estilístico desenfrenado ya había llegado al punto en que cada diseñador hacía sus propias tipografías.

La Helvética es una tipografía que a sus 50 años de uso y desarrollo sigue presentando problemas con su tabla de kerning; tiene algunos problemas con el agrupamiento entre letras pero su legibilidad se mantiene en una posición neutral, aunque en tamaños pequeños la tipografía se comporta de manera defectuosa, fragmentando ópticamente los ejes de su lectura.

Los poco conocedores tienden a confundir la Helvética con la Arial que es un clon de la Helvética. Hoy en día es un tópico la tensión existente entre ellas, aunque la Arial fue diseñada en el 1990 por Robin Nicholas y Patricia Saunders de la Fundición Monotype. Microsoft, en la primera mitad de los años 1990, empezó a incluirla en el paquete de su sistema operativo y en el paquete de Microsoft Office, de ahí su actual penetración.

Con motivo del homenaje a la Helvética se ha considerado la tipografía más ubicua de todos los tipos de imprenta, calificándosele también como el tipo de imprenta oficial del siglo XX.

La tipografía Helvética es clara y simple, lo que explica ciertamente su éxito en todas partes. La encontramos en la publicidad, las cartas de los menús, las señalizaciones carreteras, estadios y metros y de Zurich a Londres pasando por Milán, Caracas, Ciudad Mexico, Rio Janeiro y Nueva York.

"Helvetica es el tofu de la tipografía: soso por sí mismo pero capaz de absorber cualquier sabor que se le añada"



ENTREVISTA: JANIRE GARZÓN

Janire es una estudiante de 23 años que cursa el ciclo “Gráfica publicitaria” en Bilbao. Una de sus grandes pasiones es sacar fotos a todo lo que ve y disfruta retocándolas.

Antes de matriculararte en este ciclo, has hecho algún otro?

No he hecho ningún otro ciclo. Empecé a hacer la carrera de “Ingeniería informática de gestión” pero no me identificaba con ello, necesitaba algo más creativo.

Después de haber estudiado informática, como es que te metiste en el mundo del diseño?

Porque creía que la carrera de informática trataba sobre diseñar páginas web y vi en el diseño una oportunidad para hacer eso.

Cual es tu asignatura preferida de las que estás cursando? Y el que menos te gusta?

En general, no me gustan las asignaturas FOL e historia porque no creo que tengan relación con lo que quiero trabajar.

Técnicas gráficas es la que peor se me da por el hecho de no saber dibujar pero creo que me va a venir bien.

En cambio adoro la fotografía y disfruto haciéndolas.





Que te aporta la fotografía?

Hacer fotos me da una gran satisfacción visual. Me gusta que una imagen sea bonita y que sean reales, pero con un toque fantástico.

Que tipo de fotos sueles hacer?

Me gusta hacer retratos. Suelo hacer series de fotos en un mismo lugar de diferentes maneras, variando la composición de las mismas.

Crees que en un futuro te podrías dedicar a ésto?

Yo creo que si. Me gustaría ser fotógrafa y compaginarlo con el diseño y así poder crear mi propio estudio.

Que sueles hacer en tu tiempo libre?

Salir con los amigos y con el novio. También me gusta ir a diferentes lugares donde pueda sacar mis fotos.



Maider Barrutia



¿QUÉ ME
GUSTA
HACER EN
LOS DÍAS
LIBRES?



En cuanto a la música, me gusta mucho el pop rock. Me paso el día oyendo las canciones que más me gustan, sobre todo mi grupo favorito que se llama Mcfly.



En mi tiempo libre me gusta ver la televisión, oír música y me fascina tanto cuidar las plantas y flores, que en el balcón de casa tengo un pequeño huerto.

En verano, que es cuando más tiempo libre tengo, suelo plantar tomateros y pimientos y los suelo regar y vigilar. Además, en fines de semanas largos y vacaciones me suele gustar ir al caserío donde me encuentro muy agusto con el aire que se respira. Allí, además de una hermosa huerta, hay animales y árboles frutales,... a los que también me encanta cuidar y recoger su cosecha.

A los animales que más cariño les tengo son los burros, a los que les doy pan de vez en cuando y los perros, que se pasan el día saltando sobre mi para que juegue con ellos y los acaricie.

Por otro lado me gusta bastante ver películas y series. A veces hasta hago trabajos mientras veo la tele, aunque intento no hacerlo pero es eso o la música, sino me aburro.

Y también las veo en el ordenador de casa donde paso muchas horas haciendo trabajos de clase, navegando,....

Me gusta tanto trastear en el ordenador que incluso cuando hay alguna avería suelo investigar sobre cómo solucionarlo o saber qué le pasa.

Algo que me gustaría hacer es ir alguna temporada al extranjero a aprender idiomas y otras culturas. Es algo que quiero hacer desde hace tiempo y espero poder hacerlo alguna vez.



Let's get physical with Jason Lee

WES

a Michael Supermodel Company

©Photo: Jason Anderson
www.wesc.com



LET'S GET
PHYSICAL
WITH

WES

UNITY SKATES S.L. - info@unityskates.com