

MIDIA

la revista de  **CYMISA**

MOBILIARIO . INTERIORISMO . DISEÑO . ARQUITECTURA

Número 11

- || Mobiliario: La era de la hibridación
- || Arquitectura: Casa FS
- || Entrevistas: Marco Paoelli y Piero Lissoni



DOI

Luceplan, 2021.

“D” significa dúo; “O” es un círculo, un disco; “I” es una línea que encierra la fuente de luz. Gracias a su interacción, en el sistema DOI estas dos partes (el círculo y la línea) atraen magnéticamente fuerza y contenido entre sí.

MARCO PAOLELLI

El verdadero desafío ha sido convertir su herencia, su ADN, en valores como la calidad percibida.

“Quiero acercarme hombro con hombro con el cliente que se convierte en un aliado, pues si él gana, yo gano.”

Marco Paolelli



Nacido en 1979, graduado como Diseñador Industrial en el Politécnico de Milán en 2004, se considera a sí mismo como un italiano constantemente influenciado por el entorno: arte, arquitectura y diseño, comida, moda. El verdadero desafío ha sido convertir su herencia, su ADN, en valores como la calidad percibida. Su experiencia se ha construido en Milán, corazón palpitante del diseño, la moda y la arquitectura. Vive y trabaja en Milán, inmerso en el *Made in Italy*.

En 2006, en asociación con Sandro Meneghello, fundan en Milán el estudio: *Meneghello Paolelli Associati*, mismo que se ha asociado con empresas italianas y extranjeras para crear valor añadido a través del diseño de productos. Actualmente su portafolio cuenta con colaboraciones con empresas de diseño de alto nivel y su trabajo abarca desde baño y bienestar, mobiliario interior y exterior, iluminación, complementos y diseño industrial. Sus diseños destacan por ser productos innovadores y funcionales, a menudo muy icónicos, que se distinguen por un enfoque de autor que transmite la firma del estudio.

Como testimonio de la solidez de su método, el estudio ha recibido numerosos reconocimientos internacionales, entre los que se encuentran: **13 Red Dot Design Awards, 8 ADI Design Index, 4 menciones especiales para el German Design Award y 4 IF Design Awards.**

LA ENTREVISTA

MIDIA: Marco, cuéntanos un poco acerca del tipo de trabajo que hacen en tu estudio *Meneghello Paoletti Associati*.

Marco Paoletti: El enfoque de nuestro estudio es principalmente diseño de producto, eso sería aproximadamente el 95% de nuestros proyectos, también hemos hecho interiorismo, pero muy poco, aproximadamente unas 3 ó 4 veces al año, pero no nos hemos lanzado más en ese tipo de proyectos sólo nos involucramos mi socio Sandro o yo. *Exhibition design* también lo hacemos, pero en realidad, nuestro fuerte es el Diseño de producto.

M: Terminaste tu carrera en el Politecnico di Milano en 2004, ¿trabajaste con alguno de los grandes nombres del diseño?

MP: Fui afortunado porque me gradué en 2004 y fundé con mis compañeros un estudio en 2006. Tuve de profesor a Roberto Palomba y Sandro, mi socio, se graduó con el dueño de otro gran despacho. Esas personas fueron muy importantes para ayudarnos a entender qué es el diseño y qué nos gustaría lograr en ese momento de nuestras carreras. Cuando eres estudiante tienes una idea poco clara de lo que es el diseño y lo que quieres para tu futuro, a los 24 años es muy complicado saber si realmente quieres ser un diseñador de producto, de comunicación o de servicio.

M: ¿Cómo fue tu relación con Roberto Palomba?

MP: Yo no sabía quién era Palomba antes de la escuela, para mí era un nombre nuevo y fue hasta el último año que entendí quién era, aunque era mucho menos famoso que ahora. Para mí fue muy importante entender su enfoque, pasión y fortaleza. Reconocí la pasión que debes de tener para lograr algo en este tipo de negocio. Pasé casi un año cerca de él durante la universidad y fue especialmente durante el proceso de mi tesis que pasé mucho tiempo con él. Yo quería entrar en su estudio *Palomba Serafini Associati*, pero fue imposible pues mi tesis final fue de diseño de baño y la compañía con la que yo trabajaba en mi tesis, y que se convertiría después en mi primer cliente no convenía a Palomba, por lo que él no me quería en su estudio.

Palomba fue mi mentor, es como Magistretti para Patricia Urquiola. Para mí ese año fue muy importante con él, aunque después de esa época no volvimos a contactarnos.

M: Cuéntanos cómo se dio el inicio de tu estudio.

MP: Después de graduarme, abrí mi propio estudio con Sandro Meneghello, mi socio. Nos conocimos en la universidad, nos hicimos amigos y nos convertimos en socios. Pasamos 5 años juntos durante la universidad por lo que pudimos conocer la manera de trabajar del otro. Él se graduó con su profesor, yo con Palomba y después yo empecé a trabajar, tuve la oportunidad de empezar a trabajar con una empresa pero yo quería abrir mi propio estudio y estaba buscando tener al hombre correcto para trabajar, y cuando miré al lado mío, estaba Sandro, mi amigo y persona correcta para empezar algo juntos.



Lamp

Nobili, 2018

Design thinking, estética racional y experiencia de usuario confieren a **Lamp** una apariencia empática y atrevida, suficiente para repensar el concepto de teleducha orientable y dinámica.

M: ¿Cuáles son los tres factores o características que siempre se encuentran en tus diseños? ¿Identificas algún patrón?

MP: Claro que tenemos un patrón. Después de 20 años de diseño de producto, es normal que hoy pueda reconocer similitudes en nuestro trabajo, incluso si mi manera de hacer diseño es distinta a la de Sandro. Tenemos tres patrones distintos en un mismo estudio. Sandro es racional y yo soy más empático. Es mejor porque al ser distintos no chocamos sino que nos complementamos.

En el estudio tenemos tres patrones distintos, el de esta manija se llama *Light & Shade*: una técnica que juega con la forma y cortes en el objeto y cómo la luz se refleja o impacta en él, es decir, mantener a la luz a través de cortes en el producto. Detalles muy simples pero poderosos. Cuando podemos, tratamos de lograr estas relaciones entre luces y cortes. Este tratamiento de *Light & Shade* se ve mucho más frecuentemente en coches, por ejemplo AUDI.

Para mí el patrón más importante es el que surge del pensamiento lateral, cada vez que creamos un nuevo producto partimos de ese pensamiento que consiste en tratar de entender qué es útil y qué funciona en una disciplina o área y transferirlo a otra, por ejemplo, qué funciona en diseño de mobiliario y cómo transferirlo al diseño.

Desarrollamos 3 ó 4 proyectos muy poderosos donde transferimos este tipo de ideas. Uno se llama **Lamp**, un grifo para **Nobili** que parece una lámpara, en el que se combina en un solo producto una mejora a la funcionalidad junto con un diseño lateral muy atractivo, que te lleva a pensar en el objeto incluso cuando no lo estás utilizando. Estoy viendo una lámpara y pienso en el grifo de **Nobili**.

El tercer patrón es la mezcla, por ejemplo en el caso de un tenedor, podría decirse que no es un objeto, sino que son tres objetos: dedos, cuello, el brazo y podríamos trabajar cada objeto en tres diferentes proyectos, el primero: los dedos, segundo el cuello y tercero el brazo.

M: ¿Cómo se han organizado a trabajar juntos?

MP: Lo primero que siempre decimos es que no somos artistas y recordarnos que trabajamos con las empresas, por lo que nos enfocamos mucho en la producción. En que lo que hagamos pueda ser producido, que se pueda vender, que sea bueno para la compañía. Ese es mi trabajo, yo no soy un artista y no quiero ser un artista.

En Italia los diseñadores de interiores se ha vuelto cada vez más importantes y ha sucedido que empiezan a diseñar productos, pero es evidente que no tiene la formación de diseñador industrial, el producto es más un producto de moda, más decorativo, con un diseño más efímero, mientras que el producto del diseñador industrial es atemporal, útil, vendible.

M: ¿Te ha sucedido que alguno de tus diseños no se venda?

MP: Claro, todos los días. A veces diseñas algo y se vuelve un bestseller y diseñas otra pieza no se vende tanto, pero es parte del juego.

M: Tienes muchos premios y reconocimientos, ¿Cuál sería el mayor premio que te gustaría recibir para estar satisfecho con un producto?

MP: No es fácil porque te puedo responder desde el terreno de negocios y marketing o desde el terreno emocional. Los premios son importantes para mí y para el estudio, pero desde el inicio me di cuenta de que lo que me gustaría hacer es que las personas sean felices, porque la felicidad es una reacción positiva. Si yo fuera un artista, podría despertar reacciones de felicidad u oscuridad, un resultado positivo o negativo. Yo quiero crear siempre una reacción positiva, que le guste a la gente pues eso hace más felices a las personas y esa felicidad mejora sus vidas y sus espacios.

Por ejemplo, si tú eliges esta jaladera, es porque te gusta y si te gusta te hace sentir cómodo, feliz, eso es a lo que me quiero dedicar. Cuando eres más joven o inicias un proyecto, sólo piensas en crecer, tener más clientes, pero poco a poco te das cuenta de la importancia y la conexión entre la gente, objetos, espacios, relaciones y felicidad.



Molly

Porada, 2023

La silla **Molly** se caracteriza por una construcción inusual: las patas delanteras están unidas a las traseras, de mayor extensión en altura, mediante un "cinturón" de madera. Esta solución genera un reposabrazos ligero que refuerza la estructura de la silla y define fuertemente su estética. **Molly** tiene una forma fluida y envolvente y, en este sentido, valoriza plenamente el trabajo artesanal de la madera, al tiempo que proporciona apoyo al asiento y al respaldo. Los elementos tapizados se mantienen intencionalmente separados, suspendidos en el anillo del marco, en neto contraste con este último, con el fin de maximizar el impacto de las líneas flexibles del marco de madera.

M: La silla *Molly* para *Porada* requiere mucho trabajo de máquina más que artesanal, cuando diseñas una silla así, ¿Qué porcentaje de su producción es realizado por un hombre y qué porcentaje por las máquinas?

MP: Creo que sería un 60% las máquinas y 40% hecho por el hombre, porque es claro que, en el caso de esta silla, su forma final es realizada por una máquina. Sin embargo, la silla no consiste en una sola pieza, son varias piezas unidas. Ese tipo de forma está hecha por máquina, pues se sabe que hay figuras que sólo pueden hacerse en máquina, pues tiene elevaciones que una máquina CNC realiza para tener una superficie tridimensional. Esa silla fue muy difícil de realizar. En tres años hemos hecho 2 sillas distintas y de alguna manera similares. Silla *Molly* para *Porada* y la *Hug* para *S-cab*: una completamente de plástico, tardamos 2 años en realizar esta silla, tenemos 44 archivos para su desarrollo. Pasó mucho tiempo porque es una pieza de ingeniería. Cuando trabajas con plástico nunca sabes la reacción que tendrá al salir del molde, hay mucho trabajo que debe de hacerse de la mano de los ingenieros antes de lanzar la producción: Creas el archivo, lo envías a los ingenieros, realizan la simulación y vuelven contigo con feedback, con el cual rediseñas o ajustas la silla. Si un ingeniero me pide realizar un cambio, la línea de lo que se puede y no se puede cambiar, así como la cantidad de correcciones, debe de estar muy marcada pues es muy complicado cambiar los moldes porque cuestan *poco menos que un millón de dólares*.



M: De acuerdo a lo que me has contestado, un diseñador tiene que diseñar a partir del pensamiento lateral, pero por otro lado tiene que establecer límites, ¿cómo combinas estos factores?

MP: Sandro y yo somos muy diferentes, él es más creativo, yo soy más agudo. Dentro de esa diversidad somos conscientes de que tenemos que estar dentro de un límite. Yo siempre quiero ir más allá, pero cuando estamos en juntas con clientes y socios, soy consciente de que hay límites en lo que podemos entregar. Me siento como un consultor y yo quiero acercarme hombro con hombro con el cliente que se convierte en un aliado, pues si él gana, yo gano. No quiero luchar contra él. Siempre trato de mantenerme dentro de los límites.

M: ¿Dónde te sientes más cómodo, diseñando grifos o una silla nueva?

MP: No sé pero ambas categorías son muy complicadas pues los grifos son poco seguros y sillas ya hay muchas, es como un océano lleno de tiburones, ¿para qué necesitas una nueva silla si ya existen? Pero me siento más cómodo diseñando grifos. En este momento para mí es más fácil porque todavía es un territorio fértil y virgen, hay muchas cosas que se pueden hacer todavía, tendencias que se pueden aplicar.

Marco Paoletti es un gran diseñador, pero mejor persona. Su trato es sumamente sencillo, y podríamos irnos a tomar un café sin problema, para dedicar más tiempo a platicar sobre otros temas, pues su facilidad y gusto por la conversación es notoria. Además de diseñar para marcas italianas, también ha hecho diseños de jaladeras para la empresa danesa **Furnipart**, líder en la fabricación de jaladeras de alto diseño. ||



Hug

S•cab, 2022

*“La colección **Hug** es un proyecto complejo y ambicioso, un proyecto que parte de los orígenes de la empresa, una silla monocasco, y que aborda cuestiones reales de usabilidad y sostenibilidad que representan la sociedad actual”.*

Hug es técnicamente un monocasco de tecnopolímero, pero en realidad es un sistema flexible en el que los componentes se combinan para crear diferentes configuraciones de sillas y sillones. Diseñado para exteriores, también encaja bien en espacios interiores, con posibilidad de revestir algunas de sus partes con tela. La atención al aspecto decorativo, sin detrimento de la funcionalidad.

Hug alcanza un mayor nivel ético y de calidad, de hecho fabricamos el tecnopolímero PCR industrial post-consumo regenerado certificado, obtenido del procesamiento y regeneración de residuos de producción gracias al uso de energía procedente de fuentes renovables.

Para la silla y el sillón **Hug** se ha diseñado un elemento extremadamente distintivo: entre el asiento y el respaldo, que tienen formas redondeadas y equilibradas para una mejor usabilidad, hemos introducido un elemento de banda, envolvente como un abrazo.



Tactile

Furnipart, 2019

Una colección de jaladeras lineales, normalmente utilizadas para muebles y puertas colgantes, creadas mediante el proceso de extrusión de una forma totalmente innovadora y sorprendente.

La línea **Tactile** se inspira en el “efecto sorpresa”, al abrir la puerta es posible mostrar la textura de la jaladera en la parte superior, pero también puede sentirse físicamente al tacto en su parte inferior, haciendo aún más funcional el agarre. No puedes verlo pero sí sentirlo y asociarlo visualmente con la textura en la parte superior.



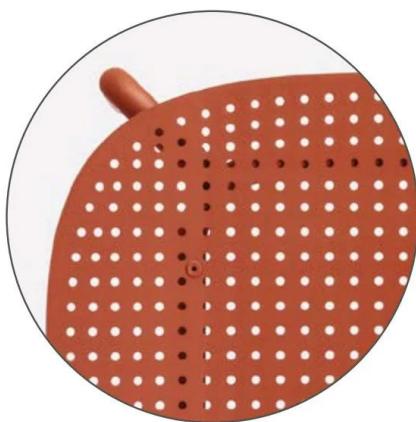
reddot winner 2022
best of the best

Spazio

Gibus, 2021

Serie de toldos con brazos, la primera familia de productos que integra la patente *Invisible Lock*, un sistema que permite el bloqueo entre los cabezales que sostienen el rodillo y la escuadra, garantizando así una impecable continuidad estética entre los principales elementos estructurales del toldo.

Los modelos destacan por sus versátiles brazos tipo Edge que le permiten alcanzar una proyección máxima de 300 cm para la versión de 60 y 400 cm para la versión de 75.



SI-SI
S•cab, 2020

SI-SI, un asiento ecléctico, camaleónico, multimaterial, con fuerza y sustancia estética, para interpretar el frágil equilibrio entre interior y exterior. Cuatro modelos básicos, con detalles característicos: **SI-SI** (textura lisa), **SI-SI DOTS** (textura punteada), **SI-SI BARCODE** (textura con cortes verticales) y **SI-SI WOOD** (asiento y respaldo con lamas de madera). Un marco y cuatro "cuerpos" con texturas y materiales heterogéneos que lo hacen apto para ambientes muy diferentes, tanto exteriores como interiores.