



Roberto Agrella. Venezuela

## Una selección de talentos noveles que destacan en la escena internacional del diseño<sup>1</sup>

SGG/TRS

### Roberto Agrella

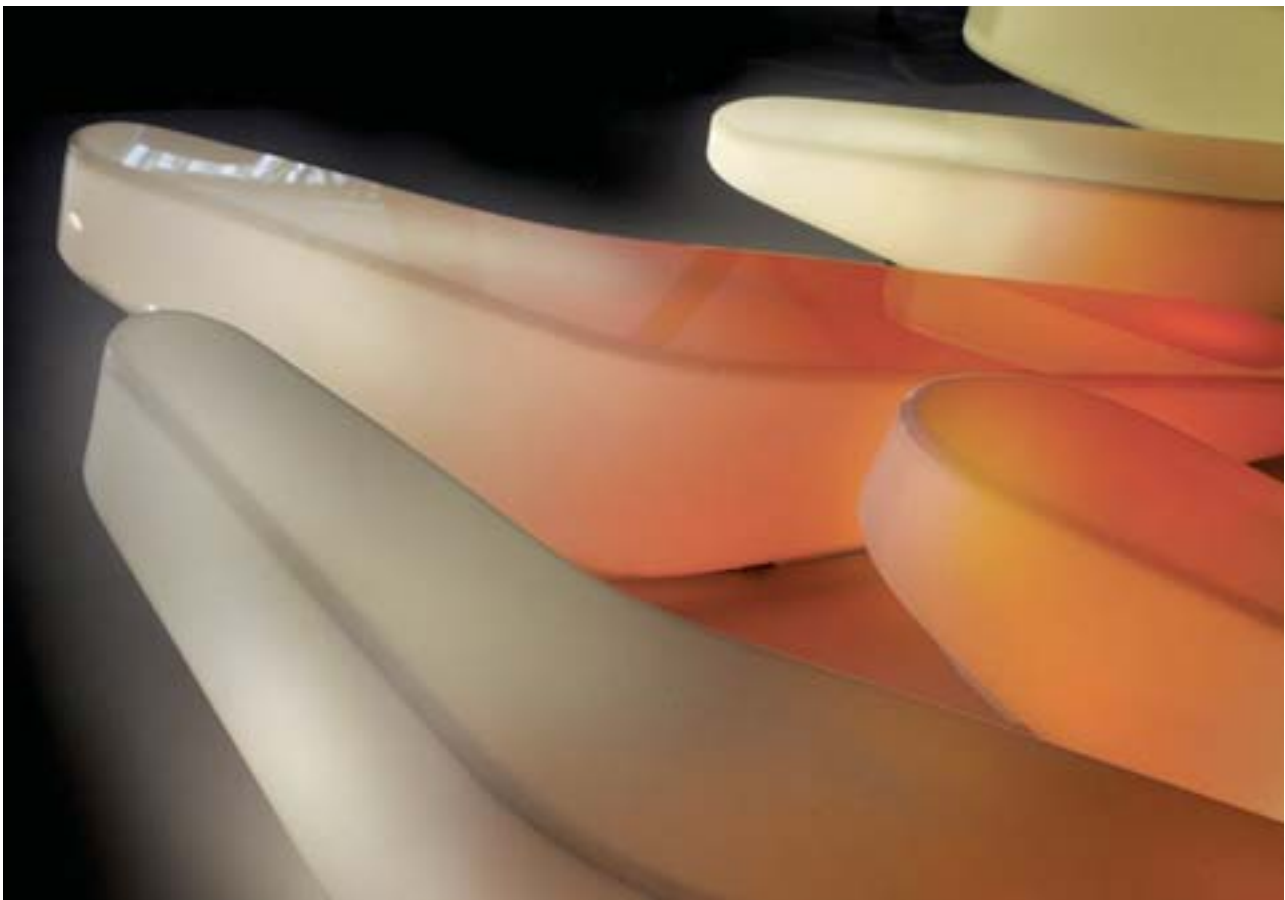
<sup>1</sup> Selección de diseñadores, de los que se presentan algunas de sus creaciones más recientes, y se reseña su filosofía, su trayectoria de formación y profesional, y se recogen algunas ideas interesantes que utilizan en sus sitios de Internet, blogs e impresos de promoción, como estrategias de su identidad, para la presentación en sociedad de sus trabajos y sus servicios.

Fotografías de Sebastián García Garrido, excepto las de Roberto Agrella; ilustración de Ama Hsueh; el juego de cristal *Kubal*, de Jessika Källeskog; las porcelanas de Stephan Schulz y de Paul Evermann; el taburete Yanomami; la casita para pájaros y la mesa luminosa de Sebastian Herkner; y las lámparas *Pulu* de Katriina Nuutinen, a quienes agradecemos que las hayan proporcionado para esta publicación.

Una figura emergente del Diseño Venezolano. Nace en Caracas en 1984 y es Arquitecto egresado con honores de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Central de Venezuela en 2007, cursó el cuarto año de la carrera en el Politécnico di Milano y desde el 2010 pertenece al cuerpo docente del Sector Diseño de la Escuela de Arquitectura Carlos Raúl Villanueva FAU-UCV.

Realiza su último año de carrera en Milán, donde colabora en diversos proyectos de Arquitectura y Gráfica junto a *Cino Zucchi Architetti* y *Sardi Innovations and Design*. Sus propuestas abordan el tema plástico y gráfico del diseño entendido como agente de cambio dentro del espacio arquitectónico. La variedad de productos diseñados por Rodolfo Agrella, confirman la trasgresión de las diversas disciplinas, paseándose por el Diseño Industrial, la Gráfica, la Fotografía, el Diseño Textil, la Plástica y la Arquitectura. De esta manera hace de su producto de investigación conceptual, realidades del proceso transdisciplinar.

A sus 26 años ha participado en innumerables muestras colectivas e individuales a escala nacional como internacional, presentando sus proyectos de acercamiento espacial-plástico, su proyecto gráfico ha sido seleccionado recientemente en la Bial de Arquitectura de Colombia y en 2011 es seleccionado para participar en el *SaloneSatellite* representando a Venezuela por su concepción del diseño. En este evento presenta 3 proyectos de lo más destacado, entre la interesante oferta de esta edición, tanto en su valor estético como innovador en todos los sentidos de su funcionalidad práctica:



*PHILO*, instalación lumínica. La poética proyección de *Philo*, nace del registro y estudio de sombras arrojadas por el *Philodendro Tropical*, tamizado por el proceso de diseño y convertido en esta pieza que busca recrear con su juego de luces el ímpetu del sol invadiendo el espacio. La sinuosidad de las formas orgánicas que la configuran retoman la sensualidad del caribe y la llenan de cálida luz, dirigiendo esta energía a los planos de proyección, en donde explota en múltiples formas.



*Teneo*, útil de mesa comestible y complemento en la presentación de platos. Roberto Agrella

*TENEO*, efímero y utilitario. Lo sensorial y gustativo se hace presente dentro del diseño contemporáneo, *Teneo* concentra en una sola pieza múltiples funciones, desde contenedor de pequeños bocados, cucharilla para remover líquidos, crocante que acompaña una bebida, o trinchete para aperitivos, transportando en sus variadas versiones los sabores exuberantes de la gastronomía venezolana al paladar mundial.



*Teneo*. Roberto Agrella

*ADDO*, tallados por el Sol. La línea *Addo* nace bajo el interés de generar herramientas de extensión para el servicio en mesa, que pudieran controlar la cantidad de líquido servido en guisos y estofados, al tiempo de ofrecer la experiencia de arrojado de sombras sobre la mesa. Los 14 elementos que conforman *Addo* se perforan gradualmente para generar las concavidades necesarias en cada paleta, a mayor perforación, mayor cantidad de líquido a filtrar similar a la luz que filtran las copas de los árboles, mayor concavidad y mayor cantidad de alimento servido.



*Addo*, cubertería y gama completa de utensilios para la mesa. Roberto Agrella

[www.rodolfoagrella.com](http://www.rodolfoagrella.com)



Alberto Sánchez, *SaloneSatellite* 2011

## Alberto Sánchez

Es el responsable del grupo MUT, dedicado al diseño de proyectos y a la edición de piezas de este sector. Licenciado en diseño industrial y diseño gráfico por la Universidad Politécnica de Valencia, Alberto ha sido galardonado desde sus inicios con prestigiosos reconocimientos como el Premio Bancaja al mejor proyecto final de carrera. Un premio al que se unieron el de *LaMediterranea*, por el set de tazas de té —*Té.Odora*—, o el reconocimiento de Andreu World por su propuesta de silla y mecedora, entre otros.

Gran apasionado del diseño, Alberto siempre ha aplicado una visión muy personal a cada uno de los proyectos desarrollados en Mut. Un espíritu que contagia a la editora que en el desarrollo de productos busca la recreación de sensaciones y experiencias convirtiendo a cada una de sus piezas en una fuente de provocación emocional. Mut está compuesto por un equipo multidisciplinar de artistas que comparten su interés e ilusión por dotar de nuevas formas de expresión a los elementos del día a día con el fin de ofrecer propuestas únicas, que sin perder su practicidad, sean capaces de sorprender.

Mut inicia su andadura bajo el lema de reinventar lo establecido y con el compromiso de crear una línea de mobiliario con una fuerte carga emocional vinculada a los elementos

de la naturaleza: "Así las hojas de los árboles, la nieve o las estrellas se convierten pronto en algunos de nuestros primeros protagonistas".

Fruto de esta vocación surgen productos de autor tan emblemáticos como *Leaf*, un columpio suspendido en forma de hoja, pensado para trasladar a niños y mayores la paz y la tranquilidad más absoluta. Ideado para espacios exteriores en los que la luz del sol atraviesa su calado. *Leaf* crea un juego de sombras en movimiento como el de las hojas al caer y transporta a los adultos en un viaje lento y pausado hasta su niñez.

*MUT Shop*, editora valenciana de diseño emocional, nace con la premisa de la experimentación y la reconsideración constante de los objetos de uso cotidiano, un sello que se refleja en cada uno de sus proyectos: "Con el objetivo de crear productos únicos que sean capaces de sorprender y generar emociones por sí mismos, trabajamos nuestros proyectos a través de ediciones limitadas con un marcado ADN". Por su parte, *MUT Design*, estudio de proyectos, es un espacio de diseño global en el que distintos especialistas desarrollan proyectos de interiorismo, diseño gráfico, identidad corporativa o multimedia.

El mimo por el detalle, la búsqueda de la provocación y el respeto por la tradición son los genes incuestionables que impregnan los trabajos de autor que salen de nuestro inquieto laboratorio. Unas pautas presentes desde el concepto hasta la ejecución y presentación final de cada uno de nuestros proyectos.

El carácter independiente de Mut de capital 100% español, ha permitido a la editora convertirse en un icono del diseño que tras su presencia habitual en ferias internacionales ya traspasa fronteras. Así, las diferentes propuestas de la firma han sorprendido ya en el *Salone Internazionale del Mobile* de Milán, *100% Design* de Londres, *A World of Folk* de Noruega o *Habitat Forward* de Valencia, entre otros eventos.

<http://www.mutdesign.com>



**SÉRGIO  
J MATOS**  
Industrial Designer

BRAZIL





## Sergio J. Matos

Nacido en el centro de Brasil hace 34 años, en Paranatinga, estado de Mato Grosso, es licenciado en Diseño por la Universidad Federal de Campina Grande, en 2005. El hecho de haber nacido en una región cercana a la reserva indígena de Xingu, rodeado de la cultura india y la gran diversidad de la selva fue significativo para su visión del mundo, su educación y su cultura, pues le ayudó a aprender, admirar y trabajar con materiales naturales. Su trabajo tiene una relación estrecha con la cultura y la identidad brasileña, es fácil identificar el color y los materiales utilizados en la producción de sus objetos. El concepto de sus proyectos proviene de los recuerdos de su infancia en el interior de Brasil, muebles, objetos y todo lo que está en lengua vernácula.

Trabaja con el diseño de muebles desde 2007 y desde entonces su trabajo ha sido reconocido en diferentes premios y en la selección para importantes exposiciones en Brasil y en el extranjero. Actualmente tiene un estudio en el noreste de Brasil, Campina Grande, Paraíba, donde desarrolla conceptos esenciales de la cultura local para su trabajo.



*Balio*. Sergio J. Matos

Sillón *BALIO*. Está inspirada en pequeños detalles de las cestas del mismo nombre que se confeccionan en la zona. Realizada en acero forrado de hilo de algodón tintado para transmitir a la pieza las características regionales en un grado de sofisticación que le permiten contrastar e integrarse como complemento del medio natural.



*Yanomami*. Sergio J. Matos

Taburete *YANOMAMI*. Tiene una fuerte conexión con las costumbres y la cultura indígenas. Su concepto ha sido desarrollado mediante el estudio de las pinturas de rostro indígena, una faja roja sobre los ojos, que es peculiar en el pueblo durante las celebraciones. Los materiales utilizados en la producción toman en consideración la idea de un producto sostenible. La estructura está hecha de apuí *bejuco* extraído en la región de Pará. Su extracción es beneficiosa para la naturaleza. Esta enredadera crece alrededor del árbol y finalmente lo estrangula cuando llega a un mayor desarrollo. El contorno es de mimbre acabado en barniz a base de agua. El anillo está hecho de MDF cubierto de madera. La tela es de algodón de colores, un tejido desarrollado por Embrapa-PB que ya trae el color.

[www.sergiojmatos.com](http://www.sergiojmatos.com)



*The City Vegetation*, del ilustrador Ama Hsuh, acompaña esta presentación de Yii como reflejo de su filosofía: "Un crecimiento frondoso de las creaciones y una exuberante imaginación que cubre las ciudades de Taiwán. La vegetación de la ciudad nutre la naturaleza, así como el paisaje artificial de Taiwan aporta energía a sus habitantes, que dan lugar a momentos impresionantemente poéticos y, a veces, divertido de la vida diaria en la calle de ese país insular"

## Yii

Es el nombre de una iniciativa de promoción del Instituto de Investigación del Artesanado de Taiwan, y la integran un amplio grupo de jóvenes creadores, conjuntamente diseñadores con artistas artesanos, de un gran potencial de talento y formación del más alto nivel en las disciplinas que debe reunir un verdadero profesional del diseño, supervisada por el diseñador holandés senior Gijs Bakker, como director creativo, y cuya larga e intensa trayectoria como diseñador de joyas, objetos y accesorios para la casa, mobiliario, decoraciones, espacios públicos y exposiciones se unen a su actividad formativa como director del departamento *IM Master* de la Academia del Diseño de Eindhoven, y co-fundador del *Droog Desing* y de *Chi ha paura...?* ([www.chihapaura.com](http://www.chihapaura.com)).

En la filosofía de Taiwan, *yii* significa cambio y transformación, se entiende como la ley que rige la naturaleza. El nacimiento de Yii y su espíritu de marca se inspiran en este concepto, un proyecto de diseño ambicioso que fue concebido por NTCRI (*National Taiwan Craft Research Institute*) and TDC (*Taiwan Design Center*). Su objetivo es

transformar la artesanía tradicional en el contexto contemporáneo a través del diseño, a fin de aportar objetos extraordinarios para nuestro hábitat inmensamente impersonal.



Sofá *Bubble*, tiras de bambú e hilo de metal. Diseño de Kevin Chou & manufactura de Su-jen Su

En la primera colección yii en primer lugar, la sabiduría intuitiva de la cultura antigua es transformada en el diseño y producción de objetos excepcionales. El interés se ha puesto en la colaboración entre una mano de obra hábil y procesos de fabricación que están profundamente arraigados en una relación armoniosa entre el hombre y la naturaleza, para promover como resultado una forma de vida que sea a la vez inteligente y moral.

"Yii" —que se pronuncia como la letra E— se deriva de tres caracteres chinos. El primero representa la idea central en la filosofía oriental: la rotación entre el sol y la luna, el ying y el yang, el cambio y al mismo tiempo la inmutabilidad de las leyes de la naturaleza. El segundo representa la exquisitez de una obra, y la última representa las ideas y la creatividad.



*Explosion*, luminaria de bambú y luz catódica. Diseño de Camo Lin & manufactura de Chi-hsiang Yeh



*Po Po Art*, tiras de bambú sobre esfera de PVC. Diseño de Hsiao-yong Lin & manufactura de Chin-tuan Chiu  
Silla de bambú. Diseño de Konstantin Grcic & manufactura de Kao-ming Chen



El elenco de diseñadores que lo componen es el siguiente: Camo Lin, Pili Wu, Yu-jui (Kevin) Chou, Ching-ting (Gina) Hsu, Hsiao-ying Lin, Chen-hsu Liu, Rock Wang, Wan-shan Lin, Idee Liu, Helen Chen, Chung-tong Ho, Po-ching Liao, Chun-chieh Won, Yu-cheng Yao, y Chia-en Lu. En cuanto a los artistas artesanos lo integran: Chin-tuan Chiu, Ching-tian Cai, Li-shu Huang, An-fu Huang, Hsueh-fen Lu, Shi-ren Lu, Pei-ze Chen, Wei-wen Lan, Shu-li Lin, Sheng-wen Liao, Su-jen Su, Meng-chen Lin, Kuo-long Lin, Chun-han Lin, Tsun-jen Lee, Chi-hsiang Yeh, Jun-ching Tang, Jian-an Su, Lieh-chi Lin, y Cheng-yao Chiang. Todos ellos son coautores de la sorprendente muestra de un diseño que explora y estudia las posibilidades de su integración con la naturaleza y las tradiciones propias de los distintos enclaves antropológicos y culturales. Esta muestra es un claro exponente de la acertada iniciativa de promoción pública por la valorización y difusión de su identidad, que le proporcionará un gran impulso en un papel protagonista de una sociedad del desarrollo y la innovación. Casi sin duda, ha constituido el evento más interesante de cuantos se reunían en la *Triennale* de Milán, con motivo de este cincuenta aniversario de la cita del diseño internacional.

[www.yiidesign.com](http://www.yiidesign.com)



Jessika Lälleskog ante su Cupertería *Flair*

## Jessika Lälleskog

Jessika Källeskog es licenciada en Diseño de Producto, y ha realizado estudios en Diseño de Interiores, y sobre Diseño de vidrio. Viene trabajando en Milán desde hace unos años en el campo del diseño, como parte de un equipo como y de manera independiente, con clientes como Guzzini, Target USA o Telsey. Ha desarrollado productos de diseño en los ámbitos del menaje de hogar, mobiliario e iluminación, así como en proyectos de decoración. *Contour* es una empresa de consultoría en diseño que ofrece de forma independiente sus servicios tanto en Suecia como en Italia.

La filosofía de Jessika está en lograr formas simplificadas, como producto de la sencillez del contorno de una forma. En la sociedad en la que vivimos muchos de nosotros nos identificamos fuertemente con los objetos que nos rodean. Su aspiración es crear objetos funcionales con una gran dedicación en la búsqueda de una belleza interesante. Destacamos los trabajos presentados en el *SaloneSatellite*:





Jessika Lalleskog. Juego de vidrio *Kubal*

*KUBAL*. Con fuertes rasgos logra, en cambio, características de una elegancia moderna y es solicitada tanto para uso diario como para momentos de celebración. Como reflejo del corte tradicional del cristal que altera las propiedades del material se crea un interesante juego de reflejos. Positivo y negativo determina las formas de conectar los diferentes volúmenes en el conjunto y al mismo tiempo los divide, en una atractiva y complementaria relación entre ellos.

*FLAIR*. Cubertería mediante la que podemos alimentar también nuestros pensamientos a través de los ojos. En el mundo occidental, tomar asiento en una mesa para una comida es una actividad esencial de nuestra vida cotidiana. Repetimos esta acción ininidad de veces y para su creadora representa el tiempo de compartir experiencias, socializarse, relajarse y disfrutar del moment. La idea de "Flair" nace de la idea de aportar a una cubertería una apariencia similar a una joya, que proporcione a estos utensilios domésticos una sutil revalorización.

<http://www.contour.cc>



Sebastian Herkner. *Ander* complementos y mesitas

## Sebastian Herkner

“Hay una sensibilidad y una identidad en mi trabajo que hace hincapié en la función, el material y el detalle. Traslado e interpreto las características de diversos contextos de la sociedad y la cultura, para aplicarlas en nuevos artefactos. Esta acción impregna los objetos más cotidianos con respeto y personalidad. De esta manera, las cosas aparentemente contrarias pueden experimentar estima” .

Sebastián Herkner, nacido en 1981, estudió Diseño de Producto en la Academia de Diseño de Offenbach. Durante sus estudios realizó prácticas en Stella McCartney en Londres y ha desarrollado un gusto particular por el color, el material y su conexión. Desde que se graduó en Offenbach (2007) ha trabajado como asistente en la Facultad de Diseño de Producto y está a cargo de los proyectos en el ámbito de diseño integrado. En 2006 estableció su propio estudio y desde entonces ha estado involucrado en proyectos *freelance* para diversas empresas e institutos. Junto con el diseño de exposiciones y presentaciones de comercio justo su segunda ocupación es el diseño de objetos cotidianos.

Él se inspira para ello en sus observaciones de las personas y sus acciones. En este contexto, es importante mirar más allá de sus propias disciplinas a fin de lograr un valor añadido para el usuario. Sebastián Herkner no está influenciado por las tendencias o los criterios actuales de los consumidores, porque lo que le interesa es un *collage* de técnicas sencillas y materiales tradicionales, junto con un principio mecánico simple y una función clara.



Sebastian Herkner.  
Refugio para pájaros y  
mesita luminosa *Nomis*



Su idea de la sostenibilidad consiste en el empleo de técnicas tradicionales de fabricación y su carácter único. A continuación, combina e interpreta esta tradición empleando las nuevas tecnologías y métodos de acabado. En la primavera de 2010 la mesa Bell-Mesa se presentó en Nueva York en la colección de ABR, fabricante español con la que obtuvo un Premio Delta, y que también recibió el premio *red dot 2010*. Este mismo año, Herkner ha obtenido el galardón del diseño alemán como Mejor Artista Revelación.

[www.sebastianherkner.com](http://www.sebastianherkner.com)



Materialización del logo de Kaamos

## Grupo Kaamos

Se trata quizás del stand más sorprendente en variedad y calidad de una serie de diseños realmente atractivos para comercializarlos en este mismo momento... Si estuvieran a la venta las piezas expuestas, seguro que se habrían agotado por parte de sus mismos jóvenes colegas que exponían o visitaban el *SaloneSatellite*.

Tanta excelencia se reparte entre los trabajos de cinco diseñadores que tienen una estética común que les ha permitido asociarse, y una trayectoria académica muy fuerte, en centros de enseñanza superior del diseño y las Bellas Artes, en Finlandia:

MATTI SYRJÄLÄ es licenciada por la Universidad de Ciencias Aplicadas de Lahti, donde estudió diseño de mobiliario. Ha trabajado en un área muy amplia del diseño de muebles y productos para el diseño de interiores. Durante los últimos tres años ha estado trabajando a tiempo completo como diseñadora de iluminación. Esto no le ha impedido obtener algunos premios internacionales de diseño. El poco tiempo que le queda para el ocio, Matti lo pasa al aire libre disfrutando de la naturaleza.

ANNA PALOMAA graduada por la Universidad de Ciencias Aplicadas de Lahti. Continúa sus estudios en Artes Aplicadas y en el departamento de Diseño, en la Universidad de Arte y Diseño de Helsinki. Fascinada por los materiales le inspiran a menudo y son un eje esencial de su trabajo en diseño. Ella ha trabajado con la cerámica, la joyería y muchas actividades más, pues encuentra interés en todas las áreas. Curiosamente, le gusta el invierno finlandés, en particular la pesca en hielo.





*Mortteli.* Katriina Nuutinen

KATRIINA NUUTINEN en la actualidad estudia el Máster en Artes Aplicadas, en el departamento de Diseño, de la Universidad de Arte y Diseño de Helsinki. Licenciada en Arte por la misma Universidad en 2007. Ella se ha centrado principalmente en el material de cerámica y vidrio, pero le gusta trabajar con metales, madera y joyas también. Durante la temporada de otoño de 2009 Katriina estudió en la Escuela Superior de Artes, Artesanía y Diseño, de Konstfack, Suecia. A ella le gusta perderse en las tiendas de segunda mano y de antigüedades.



*Feed me! Vesa Kattelus / Kaj. Vesa Kattelus*







Stephan Shulz. Lámpara *Black light* de Paul Evermann y *Recycled foam couch* de S. Shulz

## Paul Evermann / Stephan Shulz

Ambos nacen en Schwerin, Alemania, en 1982 y 1983 respectivamente, y comienzan sus estudios de Diseño Industrial en la *Academy of Arts and Design* de Halle, en 2003, finalizando los mismos en 2010 y 2009. Desde 2010 tienen su propio estudio en la ciudad de Halle.



Stephan Schulz. Asiento para exterior de la *Concrete Collection*

Paul Evermann realiza una estancia de un curso como estudiante Erasmus en la AAAD en Praga, y desarrolla sus prácticas de formación en el *Atelier Haßmann* de Berlín. Además del *SaloneSatellite* de Milán, ha expuesto sus trabajos en *IMM Cologne*, *Designers Open* de Leipzig, *Lodz Design Festival*, *Interieur Design Bienale* de Kortrijk, *The Poetry of the Funktional* de Chemnitz, *Graduate* en Zona Tortona de Milán, etc. Su breve pero interesante trayectoria le ha permitido estar seleccionado en varios concursos internacionales y obtener el Premio Especial a la Innovación en el *IVM Award*.



Paul Evermann. Taburete múltiple *Bender*

Stephan Schulz estudia un año en la *Design Academy Eindhoven*, mediante una estancia Erasmus. Realiza sus prácticas de formación en el *Bellini Design Studio* de Milán (2008). Actualmente trabaja como diseñador independiente, y de modo externo para Nils Holger Moormann y Betoniu. Ha participado en exposiciones realizadas en el *Vitra Design Museum*, *Neues Museum Nürnberg*, *Neue Sammlung München*, *DMY Berlin*, *Zona Tortona*, *IMM Cologne*, etc.



Paul Evermann.  
Porcelana



Stephan Schulz.  
Porcelana

[www.studio-stephanschulz.com](http://www.studio-stephanschulz.com)  
[www.paulevermann.com](http://www.paulevermann.com)