



MARIO TRIMARCHI

Y EL PODER DE LOS OBJETOS

Arquitecto, diseñador y académico italiano, afirma que frente a la crisis se debe diseñar menos y que es fundamental que lo que se crea cuente una historia

POR VALERIA MELON FOTO DIEGO SPIVACOW/AFV

Sus diseños de autor muestran una obsesión muy marcada por la luz y la sombra, por la transparencia, la belleza y la simpleza. Otra característica propia de sus obras es la ergonomía naturalista. El ambiente exterior, sus escalas, sus paisajes, sus materiales y formas están presentes en todos sus conceptos.

Actualmente crea objetos para la célebre marca de diseño Alessi. Fundada en 1921 en Italia, hoy es la principal editora de objetos de autor del mundo. Los diseñadores más destacados del momento son convocados para crear objetos de uso cotidiano únicos que marcan tendencia mundial y se transforman en objetos de culto.

Mario Trimarchi es arquitecto y diseñador, ex director de la escuela de moda y diseño Domus Academy y propulsor de Estudio Fragile. El italiano estuvo en nuestro país, invitado por la Universidad de San Martín, para participar de un selectísimo coloquio junto a otros 22 profesionales de las ciencias y las humanidades, y habló con LNR sobre la actualidad y el futuro del diseño industrial.



CUIDADOSO "Hay que pensar muy bien antes de comprar un objeto", advierte Trimarchi. Arriba, unos floreros de su creación

—En un momento de crisis económica, ¿cómo cree que debe responder la cultura del diseño?

—Diseñando menos. Cuando hay una crisis, las personas tienden a comprar menos objetos. Por eso es que estoy convencido de que hoy sólo vale la pena diseñar objetos que quieran contar una historia. La crisis hace que funcionen sólo dos tipos de objetos: los que cuestan poquísimos dinero y los extraordinarios. Por lo cual es muy importante entender lo que significa extraordinario.

—Pero dado que el diseño está en casi todo lo que nos rodea, ¿cómo se hace para crear aquello extraordinario?

—El concepto de extraordinario tiene que ver con el equilibrio. Si todas las personas son iguales y todos los objetos son iguales, entonces hay que cambiar ese equilibrio. Eso yo lo llamo *el paso del torero*. Es una metáfora muy importante. El torero tiene instrucciones muy precisas que ha estudiado, sabe que si el toro hace algo, él tiene que responder de manera muy precisa y estudió años para entender esto. Pero una vez de



FOTOS: GENTILEZZA ESTUDIO FRAGILE

SELLO PROPIO El italiano y sus distintos espectros: un cajero automático para Olivetti, un centro de mesa para Alessi y una vaporiera para Philips (junto con el diseñador Marco Susani)

entre cien el toro hace algo inesperado y en ese momento el torero debe inventar el contramovimiento. Y esto no se estudia en ningún lado. Por lo tanto, estamos frente a un momento muy difícil para el diseño, pero es el momento de la invención.

-Sin embargo, en este momento de crisis usted logró crear dos objetos para la firma Alessi que se han transformado en íconos mundiales.

-Es que creo que tanto el centro de mesa como el florero funcionan, porque están contando una historia. Las personas ya no necesitan más objetos funcionales, ya los tienen. Si alguien adquiere algo es porque ese objeto nos cuenta una historia. El centro de mesa tiene que ver con mi infancia en Sicilia. Con las formas del habitar allí, que creo que son sumamente inestables.

-¿Cuál es la historia?

-En Sicilia sopla un viento muy fuerte y cálido que proviene de África que se llama Sirocco. Esto ha afectado a la arquitectura. Las casas tienen en el centro una habitación sin ventanas donde toda la familia se refugia los días en que sopla este viento. Es una forma muy inestable de habitar. El centro de mesa juega justamente con ese concepto, el de las aperturas, las luces, las sombras proyectadas.

-¿Cree que en el futuro seguirá la tendencia de habitar espacios abiertos y multifuncionales o se revertirá?

-Yo espero que todos los espacios internos se vuelvan más vacíos. Porque el lugar más bello del mundo es un espacio completamente vacío con una vista hermosa. Llevar este concepto a la habitabilidad sería algo muy positivo. Con lo cual cuando compramos una silla debemos pensar mil veces antes de elegirla porque va a convivir no sólo con noso-

QUIEN ES

Mario Trimarchi nació en Sicilia y allí se graduó de arquitecto en la Universidad de Reggio Calabria.

En Milán obtuvo un máster en Diseño Industrial en la Domus Academy, donde se instaló para quedarse.

Trabajó para los departamentos de diseño de Philips y Olivetti, por el que ganó el Premio SMAU Industrial Design Award.

Fue director del proyecto italo-japonés Domus Agency, de la Domus Academy de Milán, entre otras múltiples experiencias.

Actualmente dirige Fragile, un estudio multidisciplinario de diseño en Milán.

tros, sino con cincuenta generaciones. Es parte de nuestra vida y nuestra historia.

-Su formación de arquitecto, ¿cómo influye en su trabajo como diseñador?

-Como arquitecto, yo estudié en la Universidad cómo hacer para que las personas puedan vivir bien; entonces, a la hora de diseñar no parto del objeto en sí mismo, sino del ambiente bello donde van a convivir estos nuevos objetos. En mi mente siempre están los ambientes, los espacios, su escala, sus colores, texturas, materialidad, la luz, todo.

-¿Cómo fue su experiencia en Philips?

-Fue muy interesante, porque trabajamos sobre la estética de objetos que normalmente suelen ser feos, iguales, sin rasgos que los

caractericen. Los colores de los electrodomésticos, por ejemplo, en general son decididos por los propios ingenieros. Un proyecto particularmente interesante fue el diseño de una vaporiera eléctrica para cocción en vapor. Pero la particularidad de esta vaporiera era que la parte de cocción no era en plástico, sino en bambú. Porque el bambú envejece y se pone más bello, y porque el bambú se utiliza en China para cocinar al vapor desde hace 3000 años. ¿Por qué debo cocinar un delicioso pescado en una bandeja de plástico? Cuando diseñamos un electrodoméstico debemos pensar en el pescado, no en la tecnología. El verdadero problema del diseño es el punto de partida.

-¿Cuál es el proyecto en el que está trabajando actualmente?

-Un proyecto que me interesa muchísimo es el diseño de billetes. Y estoy en una profunda investigación sobre el tema. Porque los billetes son una especie de *screensaver* (protector de pantalla) del poder. Digo *screensaver* porque es casi lo primero que vemos a la mañana y algo que visualizamos durante todo el día. Es una imagen omnipresente. Cuando las personas no sabían leer o escribir, en los billetes veían la imagen del presidente y de esta manera el dinero adquiría un valor patriótico muy importante. Pero hoy esto ya no tiene sentido. Desde el punto de vista estético todos los billetes son iguales, anacrónicos, de colores indescifrables. Trabajamos toda nuestra vida por esos pedazos de papel, por lo cual se trata de un tema político y estético de enorme relevancia. Si en nuestros bolsillos tuviéramos objetos bellísimos, coloridos, estrepitosos, seríamos más felices. ✖