

WhitePaper By _____

N° 23 15€

ISSN 2452-3427
9 772952 542002
23



FABIO PALEARI

CON LAS MANOS EN LA MASA

Su trabajo empezó a conocerse cuando saltó del mundo de las revistas al del diseño de interiores, primero con instalaciones efímeras y después con una primera silla de madera de volúmenes escuetos y un aire rural llamada «Spade» que cuestionaba la tradicional idea de confort. Tras otros experimentos llegó su famosa butaca «Roly Poly» de formas ampulosas, redondeadas y amplio asiento que admite que el usuario se siente o recueste de la manera que mejor se adapte a su anatomía desafiando las conservadoras normas de la proporción. Una vocación escultórica se advierte a cada paso que da; dar forma a la materia es claramente su prioridad desde que fundara su propio estudio en 2008 y desde donde produce desde diseño de muebles, objetos y tejidos a interiores, moda y arte sin que el paso de una disciplina a otra le produzca ningún conflicto. Recientemente ha realizado una colección de objetos de cerámica y tejidos de producción propia, de nombre «Dough and Plough», alfombras para la firma cc-tapis, asientos para Tacchini, para HEM y también para Vaarnii, además de una espléndida colección para Poltrona Frau llamada «Squash» que comprende asientos, accesorios y alfombra, su primera incursión en el mundo de la piel a la que infunde una suavidad femenina que echaba de menos en la herencia de la marca.

Por Ana Domínguez-Siemens

Imágenes cortesía de Faye Toogood



¿Cómo ha influido su formación en Historia del Arte en su trabajo como diseñadora?

Mi formación en Historia del Arte me liberó de los límites tradicionales de las disciplinas del diseño, permitiéndome abordarlas de una manera más integral. El diseño, como disciplina, suele mirar hacia adelante. Sin embargo, mi formación en bellas artes me impulsa a mirar también hacia atrás, buscando inspiración en tradiciones, oficios y movimientos artísticos diversos.

Dado que no recibió una formación tradicional como diseñadora, ¿considera que esto ha sido positivo o negativo en su enfoque hacia el diseño?

A veces sí me sentía algo ajena a la industria del diseño por no haber recibido una formación formal en diseño. Sin embargo, estudiar bellas artes en lugar de diseño me permitió adoptar una mentalidad más artística, rompiendo con los marcos convencionales. Siempre he abordado el diseño de una forma más libre, y cuando trabajé en la revista *World of Interiors* aprendí sobre muchas cosas; el espacio, los interiores, la arquitectura, los materiales, el diseño, los antigüedades...sin priorizar ninguno por encima del otro.

No me considero una maestra de ninguna técnica en particular, pero disfruto explorando y probando diversas disciplinas: interiores, mobiliario, moda y objetos. Mi formación y experiencia me dan un enfoque flexible y holístico de cara al diseño, en el que la creatividad y la exploración son primordiales, dejando de lado el tecnicismo rígido.

Tengo entendido que disfruta trabajando con las manos, como los escultores. ¿Cuál es su proceso de diseño? ¿Crea muchos modelos? ¿Prefiere esto a los dibujos? ¿Cómo aborda el tema de los colores y los materiales?

En lugar de dibujar, el punto de partida de mi proceso creativo son los modelos, y en vez de trabajar sobre papel o en un ordenador, todo empieza en el estudio con maquetas, explorando formas y geometrías de manera tangible. Estas llevan consigo imperfecciones, espontaneidad y la esencia del trabajo manual. Solemos crear decenas utilizando materiales cotidianos como arcilla, tela, cinta adhesiva o palillos de piruleta.

Los materiales son un elemento esencial en mi proceso, incluso les dedico un espacio especial en el estudio, al que llamo mi «joyero». Extrajo piezas de esta biblioteca y observo cómo interactúan entre sí. Los materiales son como un terreno de juego, y combinarlos o contrastarlos ofrece nuevas

posibilidades. Desde crear abrigo con película adhesiva o cinta plateada hasta idear colecciones enteras utilizando barro, esto es lo que más disfruto del proceso entero.

Si puedo lograr que algo se vea bien en lienzo, también quedará bien en cachemir.

Mi gama de colores se inspira principalmente del entorno natural. Tengo muchas ganas de explorar colores vivos y nuevos patrones para las próximas colecciones.

¿Por qué suele expresar formas orgánicas y redondeadas en su trabajo? ¿Se identifica esto con una perspectiva femenina del diseño?

La naturaleza es una fuente constante de inspiración para mí en todos mis proyectos, y es de ahí de donde extraigo gran parte de mi inspiración en cuanto a formas y materialidad. Es cierto que en los últimos años, al reconocermelo como diseñadora femenina, he adoptado formas más redondeadas y textiles en mi trabajo, algo que al principio resistía.

Las formas orgánicas y redondeadas aportan humanidad, calidez, un toque juguetón y un sentimiento de confort. Para la colección Squash para Poltrona Frau, quise crear piezas con líneas suaves, contornos relajados y tapicería cómoda. Aunque estas formas se alinean con una perspectiva más sensual o femenina, para mí también representan romper con la rigidez y ofrecer un enfoque más humano e invitador en el diseño.

Su trabajo como diseñadora es muy variado; abarca desde interiores hasta muebles y moda. ¿Cree que existe una única forma de pensar que influye en todas estas disciplinas?

Sin duda alguna. No veo barreras entre disciplinas—ya sea una chaqueta, una silla o un espacio, todo forma parte de un enfoque holístico. Mi proceso se centra en encontrar el mejor medio o la mejor forma para contar la narrativa que quiero expresar en cada momento. Los principios que guían todas estas disciplinas son mi interés por la escultura, los materiales y el paisaje.

El diseño de la icónica silla Roly Poly fue bastante sorprendente en su momento en términos de proporciones y lo que esperaríamos de una silla, casi como una escultura sobre la que se puede sentar. ¿Cuál fue el concepto original? ¿También experimentó con diferentes materiales?

Diseñé la silla Roly Poly mientras esperaba a mi primer hijo. Hasta ese momento había trabajado con materiales duros



Página izquierda: Sofá «Puffy» para la firma HEM con rígida estructura metálica y una blanda tapicería desmontable (foto: © Giulio Ghirardi)
 En esta página: Colección de cerámica de aire escultural «Dough & Plough» de Toogood Homeware (foto: © Matthew Donaldson)

y líneas rectas. La maternidad me llevó a un enfoque más suave, con líneas redondeadas. Inicialmente, fabricamos la silla Roly Poly en fibra de vidrio, un material duradero utilizado en la fabricación de los cascos de barcos. Desde entonces, la Roly Poly se ha convertido en una forma a través de la cual disfruto explorando la materialidad. Ha sido realizada a base de tierra, cristal de bario, aluminio, bronce patinado... Y cada material evoca expresiones muy distintas.

¿Cómo fue trabajar en una colección para Poltrona Frau, una marca con tanta historia?

Fue un privilegio colaborar con Poltrona Frau, una marca con más de un siglo de excepcional artesanía. Visitar sus archivos y fábrica en Italia fue muy inspirador—me

encantó ver sus atrevidos diseños de los años 70. Fue emocionante llevar mi herencia e ideas a su mundo, creando algo que se siente tanto contemporáneo como arraigado en la tradición.

Háblenos sobre la experiencia de trabajar con las técnicas de cuero de la empresa.

La pericia de Poltrona Frau en el trabajo con cuero es insuperable, y quise llevar su artesanía en nuevas direcciones. Por ejemplo, en la silla Squash, el cuero no está perfectamente tenso sino intencionadamente arrugado, otorgándole movimiento y una calidad más orgánica y maleable. Durante todo el proceso, nos concentramos en explorar cómo el cuero puede crear suavidad y espontaneidad, manteniendo aún su legado de precisión y calidad.

Siento que esa colección sigue conservando su esencia como diseñadora. ¿Cómo se siente al mantener su identidad mientras trabaja para una gran empresa como Poltrona Frau?

Mantener mi identidad fue esencial, pero también fue importante integrar las fortalezas y tradiciones de Poltrona Frau. La colaboración fue un diálogo, una combinación de mi enfoque escultórico y juguetón con su maestría artesanal. Por ejemplo, los guiños al arte folclórico inglés traen mi herencia al mundo de Poltrona Frau, creando algo único pero fiel a ambas identidades.

Recientemente ha diseñado una colección de alfombras para cc-tapis. Parece que Doodles comenzó como un conjunto de collages. ¿Cuál fue el proceso para convertirlos en alfombras?

La colección Doodles empezó con una serie de collages espontáneos con un enfoque más lúdico. La traducción de estos en alfombras requirió una estrecha colaboración con los artesanos de cc-tapis para capturar los detalles y texturas intrincadas de los collages originales. La colección incluye 40 colores teñidos individualmente para asegurar un sombreado suave y sutil, creada mediante una combinación única de hilos gruesos y finos. La pila de las alfombras está cortada a mano, generando distintas alturas y texturas, desde suaves hasta más esponjosas. Este proceso tan minucioso garantizó que las alfombras finales conservaran la espontaneidad y la calidad táctil de los diseños originales.

También diseña piezas únicas o limitadas para galerías. De hecho, pronto abrirá una nueva exposición en Friedman Benda en Nueva York. ¿Siente que se convierte en una artista cuando trabaja en este tipo de colecciones?

Al crear piezas únicas o limitadas para galerías, puedo explorar conceptos y experimentar con materiales de manera más libre. Me permite romper barreras y expresar ideas que quizá no encajen con la demanda comercial, difuminando las fronteras entre arte y diseño.

¿Podría explicar la evolución de su trabajo en las distintas exposiciones que ha hecho para esta galería? ¿Seguirá con la idea del concepto de maquetas?

Mi última «Assemblage 6: Unlearning» exploró el juego y el momento de creación espontánea, desarrollando piezas a tamaño real a partir de una serie de pequeñas maquetas hechas con materiales cotidianos. Utilizamos bronce, acero y pintura para replicar las miniaturas en cartón y cinta adhesiva. En este assemblage, las maquetas son tan importantes como las piezas finales. Mi «Assemblage 7: Lost and Found II» también comenzó con maquetas, pero explora mi interés por el paisaje y los monumentos prehistóricos ingleses. He creado una serie de piezas de mobiliario a gran escala talladas a mano en roble y mármol de Purbeck. •

(«Assemblage 7» se exhibe actualmente en la galería Friedman Benda de Nueva York hasta el 15 de marzo).



En esta página: Retrato de Faye Toogood con la maqueta del sillón «Squash» para Poltrona Frau

Página derecha: Alfombra hecha a mano de la colección «Rude» para la marca cc-tapis