

[primer piso]

Nació en Cardiff, Gales (1958) Estudió diseño industrial en la Manchester Polytechnic, posteriormente se graduó como Maestro en Diseño del Royal College of Art de Londres. Entre 1983 y 1984 trabajó en Alemania para la firma Frog Design, donde colaboró con proyectos como el *walkman* de Sony y el diseño del chasis para algunos ordenadores de Apple. También se destaca por su trabajo en la firma Knoll de París, donde desarrolló el exitoso sistema de oficinas Alessandri. Tras su regreso a Inglaterra, desarrolló proyectos para clientes como Kartell, Ceccotti, Cappellini, Idee, Moroso, Luceplan, Diade, Peugeot, Issey Miyake, Vitra, Motorola, entre otros. Los diseños de Lovegrove han sido exhibidos en museos como el Design Museum, en Londres; el MoMA, y el Museo Guggenheim en la ciudad de Nueva York. A finales de mayo visitará Colombia por invitación de Haceb para vincularlo a sus proyectos estratégicos alrededor del diseño.

All you need is love

Ross Lovegrove

¿Cómo y cuándo decidió convertirse en diseñador industrial?

Desde niño fui creativo e innovador. A los 18 años, decidí ir a la Facultad de Artes para comenzar mi preparatoria. Durante este tiempo me di cuenta de lo importante que era el diseño industrial y de cómo pocos estudiantes tenían interés en él. Para mí parecía ser un portal perfecto para inventar y hacer contribución social.

¿Cuál fue su principal aprendizaje al pasar por Frog Design? ¿Qué recuerda especialmente de esa experiencia?

Frog Design era un estudio profesional de diseño muy avanzado que para ese momento, probablemente, contaba con los mejores clientes en el mundo. Aprendí sobre el proceso de diseñar desde el concepto inicial, la creación de un modelo y la presentación final de las ideas. Mirando hacia atrás, creo que lo que crearon en ese momento tenía claridad y un lenguaje muy considerado especialmente para el trabajo con Apple y Sony. También aprendí que el diseño requería conversación e interacción con la gente, cosa que no solía suceder allí.

Respecto a su trabajo con Apple, ¿Cuál fue su participación en el diseño del iMac?

El iMac fue diseñado por Jonathan Ive, pero al mismo tiempo, se percibió que el termo que yo había diseñado para Alfi en colores transparentes fue una influencia, ya que ésta era una época de emergencia de las formas a través del plástico. Al mismo tiempo yo estaba trabajando en Taiwán en una computadora que era idéntica en el hecho que la suave silueta contenía la figura interna de los componentes electrónicos. En un libro escrito por Mel Byer, de Nueva York, él afirmaba que yo solo había diseñado el iMac, cosa que no es verdad.

¿Qué le gustaría contarnos sobre su experiencia en el diseño del walkman?

Había estudios originales que desmaterializaban el *walkman*. Yo quería reducir el aparato al tamaño de un *clip* que se conectaba al área de manejo para que el *cassette* fuera el cuerpo principal, pero mi trabajo al comienzo de los 80's era influenciado por el post modernismo y por el movimiento de Memphis en términos de ensamblaje, de forma y del uso del color, así que esos diseños originales estaban muy fuera de mi personalidad en algunas formas.

Del Walkman al iPod, ¿En qué ha cambiado fundamentalmente la forma de hacer diseño en todo este tiempo?

Bueno, la desmaterialización continúa principalmente a través de la reducción en masa electrónica *versus* el incremento de funciones. Esos productos se están volviendo menos mecánicos, y por ende, más mágicos en su parte física. Estamos en un momento fantástico para la creación de elegancia industrial con nuevas tecnologías de precisión. Apple es el líder en este campo todavía: más ligero, delgado, más interactivo y con más armonía en lenguaje de producto; pienso que la sinceridad y reducción de tales productos está haciendo al diseñador cada vez más obsoleto.

¿Cómo se imagina el rol futuro del diseñador industrial teniendo en cuenta la evolución de lo digital que ha ido desplazando lo material en muchas categorías de producto?

Yo encuentro esa desmaterialización muy inteligente y hermosa, ya que reduce el diseño a una mayor disciplina económica, pero esto no excluirá a la forma en el futuro debido a que nuevos materiales y tecnologías permitirán a los productos tomar las formas que deseen, imaginen un teléfono flexionándose a la forma de la mano.

¿Cuáles considera que son los principales cambios de los clientes de un estudio de diseño industrial en estos 25 años?

El *star system* (Contratos de exclusividad) se ha vuelto muy importante, se ha promovido bastante en los medios y el increíble interés global en el diseño. Las compañías ahora pueden tener una relación con el diseño de forma que tengan un efecto global, desde el diseño del producto, la filosofía, la firma de los diseñadores y la dirección de arte, al igual que el diseñador como embajador para la compañía en asuntos de comunicación. Sólo hay tal vez diez diseñadores a ese nivel el día de hoy.

¿Cuál es el reto del diseño industrial hoy?

¡El reto es no ser diferente y estúpido!
El reto es abrazar los problemas globales emergentes sobre los recursos, el medio ambiente, la sostenibilidad, pero sin perder la alegría de la libertad de creación. Mantener un balance en el argumento, pero también reemplazar el viejo y desgastado diseño, sus

viejos principios con conceptos modernos y alentadores, con estéticas del siglo XXI.

¿La forma sigue a la función?

La forma puede ser consecuencia de su función, pero eso no es una regla. Esto es una verdad en la naturaleza pero no siempre en la industria, pero para mí, seguir los componentes internos de un objeto con la piel es algo muy hermoso, como en el caso de mi *Ridon Motor Bike* o mi botella de agua.

¿Qué le gusta hacer en su tiempo libre?

Salgo a caminar, pienso, aprecio el arte, nado en el mar.

“El reto es abrazar los problemas globales emergentes sobre los recursos, el medio ambiente, la sostenibilidad, pero sin perder la alegría de la libertad de creación.”

¿Qué es lo que más le gusta de su espacio de trabajo?

Es mío y está lleno de formas mágicas y materiales como *atelier* de escultores, adoro estar con mi “tribu” de gente que también, sin ningún egoísmo, apoyan mi visión.

Tres escritores, tres artistas, tres músicos.

Dawkins, Neruda, Calvino; Kapoor, Rembrandt, Klein; David Bowie, Jeff Beck, Paganini.

¿Cuál es su diseño preferido?

La botella de agua Ty Nant.

¿Cuál es la palabra que más repite en su trabajo?

¡No puedo repetirla!

¿Cuál es la palabra que más le gusta por su sonido?

Love.

¿Cuál es la palabra que más le gusta por su significado?

Love.

¿Qué sabe del diseño latinoamericano?

Sé que es emocional, material y sensual. **pd**