

MATALI CRASSET nació en Francia en 1965. En la Trienal de Milán de 1991 presenta su proyecto Trilogie Domestique. Se quedó en esa ciudad italiana colaborando con Denis Santachiara en proyectos de arquitectura y diseño. Luego regresa a París y trabaja por cinco años con Philippe Starck y el grupo de electrónica Thomson Multimedia, convirtiéndose en responsable del Centro de Diseño Thomson. En 1998 abrió su propio estudio.



RETRATO AURELIEN MOLE, CORTESÍA LE BUISSON

## “LA FORMA NO ES EL MOTOR DE MI TRABAJO”

ESTA SENTENCIA PARADÓJICAMENTE PERTENECE A UNA DISEÑADORA QUE NO DEJA DE SORPRENDER EN LAS SEMANAS Y BIENALES DE DISEÑO DEL MUNDO, NI CUANDO PRESENTA SU TRABAJO EN GALERÍAS DE ARTE. INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN SE PODRÍA DECIR QUE SON LOS PARÁMETROS CON QUE **MATALI CRASSET** INTERROGA A LOS OBJETOS, MATERIALES Y SUS USOS EN LA VIDA COTIDIANA, CUESTIONANDO SIEMPRE SUS CÓDIGOS EVIDENTES.

“EL TRABAJO CONSISTE EN DOSIFICAR LOS INGREDIENTES QUE COMPONEN UN OBJETO PARA QUE SIGAN UNA INTENCIÓN, QUE SON LA RAZÓN MISMA DE SU EXISTENCIA”.



OPEN ROOM N° 1, para Established & Sons, propone “una plataforma que puede ser la base para un guión de vida”, ha dicho Crasset sobre este mobiliario. “Se trata de una estructura abierta. Pero, al mismo tiempo, te sientes como si estuvieras dentro” de algo; el objeto se convierte en el espacio”, describe.

Cuando uno ve la cantidad y variedad de objetos, mobiliario y espacios que ha creado la francesa Matali Crasset, cuesta imaginarse que estaba metida estudiando marketing cuando decidió cambiarse a diseño. Seguramente desde siempre tuvo una particular forma de observar el mundo en su cabeza, pero no fue su primera opción a la hora de decidir qué estudiar. Lo que importa es que lo hizo, y ha quedado plasmado en hoteles (Dar Hi de Nefta, en Túnez), tiendas, restaurantes (Hi Food, en Niza), casas en el bosque (Le Vent des Forêts), mobiliario (para Danese, Moustache y Campeggi, entre otros); lámparas (para la catedral de San Bénigne de Dijon, Meta y Fabbian), utensilios de cocina (con Pierre Hermé para Alessi), aparatos de tecnología, alfombras (en el Salón de Milán de este año presentó una para Nodus), y solo por nombrar unos pocos ejemplos. Versátil, está claro, y hay ciertas constantes que permanecen: hospitalidad, generosidad, empatía y flexibilidad que dictan el camino para crear, como relata a continuación.

¿Puedes contarme acerca del momento en que decidiste cambiar tus estudios de marketing por el diseño? Se hizo evidente cuando estaba haciendo un curso, y el foco estaba en el objeto (packaging de una botella), y me interesó saber cuál era el

**GESTUALIDAD**

Double side (2011), fabricada por Danese, es una silla que con un simple gesto se transforma en un piso con una mesa. Abajo, otra muestra del trabajo sobre la gestualidad de los objetos, el cuchillo Forge de Laguiole, diseñado con Pierre Hermé, se transforma en una espátula para servir.

asunto que se escondía detrás de eso. Enseguida descubrí Les Ateliers, ENSCI. En esa época era la única escuela pública que formaba diseñadores industriales. El camino estaba trazado, solo quedaba seguirlo.

**¿Tienes un método para enfrentar cada trabajo? ¿Cuáles son los procesos que sigues utilizando más allá de la diferencia de cada desafío?**

En mi proceso con los objetos siempre trabajo sobre la función de 'ampliada'. Tengo esta intuición de que la función para un objeto no es suficientemente generosa y que la multifunción no es tampoco la solución. A la orden de repetir mecánicamente la producción de objetos que 'hacen sentido', prefiero trabajar en reinventar la función. En lugar de buscar a cualquier costo simbolizar una función para una forma y respetar los códigos de cada parte (por ejemplo, una radio evocando el sonido; nunca se diseñó como un tostador que evoca el calor). Trato de encontrar en el imaginario la fuerza de los usos posibles. Cuando me gradué de la escuela diseñé tres objetos difusores, poniendo acento en lo que ellos dan y no en lo que son. Esta 'trilogía doméstica' (Trilogie Domestique) hace completa la función de un objeto, dándole tres dimensiones: funcionalidad, poética e ima-

ginario. Este proyecto fue fundacional. Me hizo tomar conciencia de que el saber hacer del diseñador reside en gran parte en la dosificación. El trabajo consiste en dosificar los ingredientes que componen un objeto para que sigan una intención, que son la razón misma de su existencia. Esta complejidad del proceso de creación hace que el trabajo sea apasionante y demanda un gran rigor intelectual.

Al abordar los 'objetos mobiliario', la función ampliada naturalmente se concretiza en un escenario de vida. Esto me permite hacer proposiciones que están fuera de los códigos existentes, sino que también para reafirmar los valores de compartir y la hospitalidad que son las bases de mi trabajo. Además el mueble no se considera solo, como una estrella, se piensa en relación con los otros equipamientos y mobiliarios que estructuran la casa. Naturalmente esto lleva a desarrollar nociones de modularidad, de fluidez, de cambios, de dispositivos no permanentes para caracterizar mejor el espacio donde coexisten actividades, más que ir aplándolos o superponiéndolos. Esto es lo que llamo escenarios de vida.

Este enfoque de proponer escenarios de vida se desprende de los objetos en sus escenarios de uso. El cuchillo de Forge de Laguiole

que hice con Pierre Hermé es un ejemplo de esto. Nos acompaña por un momento para compartir, corta primero el pastel y luego, con un giro, se convierte en una paleta de torta, permitiendo una gestualidad muy fluida. Esto muestra que los objetos portan a lo mejor demasiado esfuerzo en la especificidad y en nuestras estructuras, entonces tal vez sería más adecuado trabajar sobre las transiciones y la fluidez. La forma y su discurso pueden producir verdaderas apuestas nuevas. Los objetos deben estar en sintonía con la vida y no solamente en la apariencia: apariencia de movilidad agregando simplemente dos ruedas o una mesa que no tiene lugar donde desenvolverse en el espacio, confort disfrazado de una suave piel húmeda; pero, por sobre todo, es no cambiar el orden doméstico establecido. En este sentido, la casa vista como un capullo es peligrosa si nos encerramos en ella y nos transformamos en seres egoístas y sin contacto con lo que pasa en el exterior. La comodidad es también la posibilidad de cambiar, de evolucionar, de crecer en el contexto doméstico.

**Exhibes tu trabajo en galerías de arte, ¿por qué crees que la mezcla del arte y el diseño es importante?** Soy diseñadora industrial, es mi disciplina, mi base de alguna forma, y siempre sobre este ángulo es como abordo mis proyectos. Para mí, incluso cuando expuse en la galería Thaddaeus Ropac, es diseño de lo que estoy hablando y parto



desde ahí. Lo que cambia son las limitaciones... Tengo más libertad. La última exposición "Le voyage en uchronie" (El viaje en ucronía), en Thaddaeus Ropac, presentaba un conjunto de mobiliario llamado "Los permanentes" y un filme realizado con Juli Susin. Los permanentes es una palabra que se asemeja al inverso del diseño, que muchas veces ha sido acusado por sus detractores como la disciplina insignificante o irrelevante, reducida al estilismo. Los permanentes enfrenta el tiempo fuera de cualquier escala temporal y nosotros estamos aquí en un tiempo muy particular que es el de la ucronía. En todo caso, en esta galería hablo de la misma manera en que ejerzo mi trabajo de diseñadora. De una manera política, como también tengo la convicción cada vez más profunda de que el ejercicio de mi disciplina debe hacerse próximo a una comunidad.

**La calidad de vida es un concepto muy importante en tu trabajo. ¿a qué te refieres y de qué forma traduces ese concepto?** Cada proyecto carga con una intención: devolver la hospitalidad al seno de la casa. Hacer objetos que no queden en el estado de ejercicio; exige trabajo a partir de una intención, de una temática que nos reúna con un procedimiento que calificaría como empático, y guiar el objeto para que tome forma de una manera adecuada a los valores que defendemos en este mundo, simplemente eso. Cuido el trazo del espacio y pienso en términos de vida en el espacio, no en términos de color, materiales o formas. La lógica que tiene cada objeto permite, de a poco, despejar o liberar una formalización, una materialización que es imparables con respecto a la intención y al concepto desarrollado desde el inicio. La forma no es el motor de mi trabajo.



**Como diseñadora, ¿cuáles son los desafíos más importantes en el mundo de hoy?**

Visualizo cada vez más este oficio a través de los proyectos que realizo, como una partera o una matrona. Se trata cada vez menos de dar forma a la materia de la estética, más bien surge al unirse y organizarse en torno a los valores comunes, los lazos y los receptores al unirse, organizarse en torno a valores comunes e intenciones, los vínculos y su conexión en red de común acuerdo, la sociabilidad. La mayoría de los proyectos sobre los que trabajo actualmente ponen en evidencia esta dimensión del trabajo colectivo y colaborativo. Pienso en mi reciente proyecto Maison des Petits au 104, en París, las

casas de bosque en Fresnes au Mont, la escuela Trebedan en Bretaña. Hay una dimensión cada vez más local, que me interesa mucho. Bien vemos que la contemporaneidad no es más el dominio exclusivo del mundo urbano.

Evidentemente dibujo también los objetos, pero ellos no son el centro ni la finalidad del proceso de creación; es una especie de actualización posible entre varias cosas (arquitectura, una escenografía, una exposición). Es un momento determinado de un sistema de pensamiento más amplio.

**¿Qué es lo próximo en tu trabajo? ¿Hay algo con lo que te gustaría experimentar en el futuro?** No tengo ningún sueño, sino que realizar y acompañar en el contemporáneo aquello que viene a verme. Nunca, por ejemplo, pensé realizar todo lo que he hecho, como el hotel en el desierto o las casas en el bosque. Tengo la suerte de que mi trabajo me abre a territorios que no conozco; esta libertad está inscrita en mis proposiciones. No soy especialista, pero sí curiosa de los otros, abierta a los encuentros, las aventuras y a la vida. ☺

☺ MATALICRASSET.COM

**STICK** es una colección de lámparas diseñada para Fabian compuesta por 12 piezas, inspiradas en la repetición de unas pinzas de madera. Abajo, Concentré de Vie, para Campeggi y presentado este año en el Salón del Mueble de Milán, es una estructura mutante capaz de acoger de 2 a 7 personas.

