



GATE OF CREATION

No. 125
31-03-21

\$80.00
www.a.com.mx



7 52435 46228 0

Diseño de referencia

Nunca como ahora el diseñador tuvo acceso a tantas referencias disponibles. Cuando recuerdo mis años en la universidad, las únicas fuentes con las que contábamos eran revistas de diseño, casi todas estadounidenses, libros de diseño y conferencias donde por medio de diapositivas podíamos ver los trabajos del expositor.

Hoy, en la palma de nuestra mano, por medio del celular, tenemos acceso a millones de imágenes donde podemos ver diseños de todas partes del mundo. Instagram es en este momento el rey de la imagen, el tiempo que pasamos en esta red social, si has visto tú estadística, es probable que sea más tiempo del que hayas imaginado.

En esta plataforma encontramos las cosas que nos gustan, siendo diseñadores nuestro Instagram estará plagado de diseño. Pero hay algo que no tiene Instagram y que posee un valor excepcional: la palabra escrita. Esto me lleva a pensar que mucho del diseño que se hace hoy en día es un diseño de referencia y no de pensamiento crítico. ¿Qué estará pesando más? ¿Estamos tomando todas estas referencias como lo que son o ellas están dominando del resultado final?

Valdrá el esfuerzo de leer más acerca del diseño y que la inteligencia selle lo que hacemos.!

Antonio Pérez Iragorri • Comentarios: antonio@a.com.mx

DIRECTORIO

DIRECTOR GENERAL

Antonio Pérez Iragorri
director@a.com.mx

DIRECTOR EDITORIAL

Francisco Santiago
francisco@a.com.mx

DIRECTORA DE ARTE Y DISEÑO

Laura I. Montes de Oca
laurai@a.com.mx

FOTOGRAFÍA

Antonio Sereno
ant.sereno@gmail.com

COORDINADOR DE EVENTOS

Daniel S. Piña
daniel@a.com.mx
(777) 328 0176

DIRECTOR COMERCIAL

Israel Rodríguez
israel@a.com.mx
55 61 02 59 97

DISTRIBUCIÓN NACIONAL

Comercializadora GBN S.A.
de C.V.

a! DISEÑO, FUNDADA POR
ANTONIO PÉREZ IRAGORRI
Y RAFAEL PÉREZ IRAGORRI

PORTADA



María Martínez Guerra

Alumna

María Eugenia Cázeres

Profesora

Universidad de Monterrey

CENTRO
ROBERTO
GARZA SADA
DE ARTE
ARQUITECTURA
Y DISEÑO

UDEM

MOB

DISEÑO CON VIDA ATEMPORAL

“Es parte de nuestra filosofía y una indulgencia interna el ver como envejecen nuestras piezas y en vez de ser obsoletas adquieren con el tiempo una patina de experiencia y permanencia”

“La historia que contamos no es sólo la nuestra, es también de las manos que crearon cada detalle de cada mueble y más importante la historia de aquel que estará con esa pieza por un muy largo tiempo, y que al igual que nosotros evolucionara y permanecerá”, así se presenta Mob, estudio de diseño de mobiliario e interiorismo.

Desde 2001 Mob ha perfeccionado altas premisas de calidad y manufactura. El desarrollo conceptual y los valores estéticos de los proyectos de Mob, desde 2001 han permitido al estudio llegar a un momento de crear con mayor profundidad y conciencia en donde hay una clara intención y propósito en el proceso creativo y metodología establecida hasta ahora.

Conversamos con Jesús Irizar “Chuzo”, fundador de Mob, quien considera que “hoy para nosotros el tiempo es un juez aliado. Hoy es tiempo de diseñar con conciencia”.

¿Cómo llegas al diseño industrial, qué pasa antes de MOB?

Me enamoro de los objetos, de cómo están contruidos, de cómo se ensamblan, de cómo fue pensada una pieza y concebida constructivamente. Encuentro en el diseño de mobiliario una plasticidad enorme y libertad de creación.

Antes de la fundación de Mob, trabajé en despachos de arquitectura y diseño como intern, jefe de área y finalmente me independicé. Empecé haciendo tiendas de retail principalmente de ropa, córners y pequeñas boutiques, una tienda de discos en vinil que fue un proyecto muy divertido, algunos muebles por encargo de amigos y así se fueron sucediendo más más proyecto hasta que terminé la universidad.



MISIÓN SANTIAGO

Ubicación: Ciudad de México
Proyecto: Interiorismo y mobiliario.
Colaboración con Juan Carlos Olivares
Año: 2019

Un día pase por un local en renta, en la Colonia Condesa, “con dos pesos en la bolsa”, y sin pensarlo, firmé un contrato de lo que iba a ser el showroom de MOB por 15 años.

¿Cómo fue la fundación de MOB?

¿Cuáles eran tus metas y objetivos hace 20 años?

Cuatro diseñadores recién egresados, amigos entrañables a la fecha y a quienes admiro como personas y profesionales: Cecilia León de la Barra, Oscar Núñez y Enrique García. Formamos un despacho-showroom con la premisa de atacar un mercado casi virgen, de proponer mobiliario hecho por mexicanos para mexicanos con un twist de humor.

La idea era acercar los beneficios del diseño de interiores y mobiliario a una efervescente demanda, había pocos diseñadores haciendo esto en México, teníamos muchas ganas pero poca experiencia. Creamos una colección Línea 1, con la cual inauguramos la tienda, piezas que nos recordaban nuestra niñez, piezas galácticas, casi de cómic, con colores intensos y líneas supersónicas.

¿Cuál es el valor de lo artesanal y lo hecho a mano en los proyectos de Mob?

Tiene un valor muy alto, siempre está muy presente en nuestras piezas. Una fuente de inspiración muy importante es entender de qué son capaces las manos que crean, observar y aprender para que con las mismas técnicas podamos encontrar resultados únicos y con carácter propio.

¿Qué tan importante es la utilización de materiales naturales?

Los materiales naturales le aportan a las piezas un valor único e irrepetible. La veta de una madera o mármol, siempre son diferentes, varían el carácter de manera sutil en cada pieza, son lindas sorpresas.

necesariamente son rebuscadas, queremos que tengan personalidad, que los materiales se muestren como son, así como los procesos por los que fueron transformados. Siempre con carácter y personalidad; no nos gustan las piezas de relleno, sin alma. Buscamos que por sencillas que sean, tengan impacto. No sé si realmente pertenezcan a una tendencia o corriente definida, no nos preocupa.

¿Cómo evalúas hoy el diseño mexicano?
Es una pregunta compleja pues al estar en el "ring" no tenemos la distancia crítica para ser evaluadores, somos parte del movimiento, bueno, así es como nos sentimos. Cada año que pasa y cada exhibición de diseño mexicano presenta mayor variedad, mejores aplicaciones y un crecimiento de la industria que hoy es un engrane en el motor económico del País.

El impacto ambiental desde la fuente de los materiales es algo que no pasamos por alto, la separación de sus componentes, los acabados y la durabilidad son premisas de nuestro trabajo constante

¿Cómo diseñar mobiliario que tenga una larga vida, sobre todo en esta época donde todo parece que requiere de cambios acelerados?
Hemos aprendido a no caer en el juego de "diseño a velocidad" o en el juego de lo efímero y volátil. Justo dejar pasar tendencias de lado; diseñar con tiempo pero con consistencia, hacer mobiliario trascendente.

La selección de herrajes, materiales y componentes nos tienen que garantizar el no vulnerar el tiempo invertido en el desarrollo de nuestras piezas que serán las piezas de quien las usa. Es parte de nuestra filosofía y una indulgencia interna el ver como envejecen nuestras piezas y en vez de ser obsoletas adquieren con el tiempo una patina de experiencia y permanencia.

¿Cómo ha evolucionado el trabajo en Mob en estas dos décadas?
El amor por la creación es el mismo. Hoy volteando hacia atrás, me doy cuenta que el despacho ha diseñado de acuerdo a su inmadurez, después de 20 años de hacerlo, los procesos son más fluidos, la metodología forma parte de nuestra estructura creativa, sin dejar de aprender ejercemos con un poco más de experiencia a nuestro favor, con conciencia más amplia de la trascendencia de nuestro trabajo y del resultado de hacer muebles con cariño.

¿Cómo podrías definir el estilo y personalidad del diseño de Mob?
Con buen humor y sofisticación. La experiencia en los procesos de las piezas no



BEN & FRANK ARTZ
Ubicación: Ciudad de México
Proyecto: Interiorismo y mobiliario retail
Año: 2018

Sin duda, la industria refleja mucho mayor influencia con los beneficios que provee a nuestra sociedad. Creo que vamos por muy buen camino.

¿Cuáles son los nuevos objetivos para Mob a partir de estos casi 20 años de trayectoria?
Cumplir 30! Seguir produciendo, aplicando la experiencia que poca o mucha nos ha dado este maravilloso trayecto. Con-

forme pasa el tiempo, hemos entendido que el trayecto es el verdadero premio, el aprendizaje el alimento. Los resultados en proyectos o colecciones generan aún más criterios para lo que sigue. Crecer como profesionales y ser parte de una industria de creación y mejoramiento de la vida en nuestra comunidad es un objetivo permanente. !



MOB

Jesús Irizar nació en la Ciudad de México en 1975. Es diseñador industrial por la Universidad Iberoamericana. En 2001, junto con Cecilia León de la Barra, Enrique García y Oscar Núñez, funda el estudio de diseño Mob.

Mob cuenta historias con sillas, tectos, camas, ensambles, formas y trazos, en espacios donde la coautoría y colaboración con otras disciplinas narran un capítulo del diseño en México y su cambiante imaginaria.

Mob ha desarrollado proyectos de interiorismo y espacio público para empresas como Ben & Frank, Teavana, Grupo Presidente, Hotel Purificadora, Caralarga, Restaurante el Japonés, Restaurante Olives, Restaurante Loma Linda, Mazda Motor Company, Grupo Carso y Palacio de Hierro, entre otras.

La constante colaboración multidisciplinaria con otros estudios que comparten valores similares, los ha llevado a trascender en el ámbito del diseño mexicano a nivel internacional.

El trabajo de Mob se ha presentado en eventos y exposiciones en el Museo Franz Mayer, el Museo de Arte Moderno, Abierto Mexicano de Diseño, Design Week México y Zona Maco.

www.mob.com.mx



CARALARGA
Ubicación: Querétaro, México
Tipo: Interiorismo y mobiliario retail
Año: 2018

CASO DE ESTUDIO
COLECCIÓN SEXTA

Equipo de diseño: Jesús Irizar, César Nuñez, Elsa García, Iván Zúñiga, Mariana de la Garza y Joseline Delgado.

Es parte de nuestro proceso creativo hacer una revisión y evaluar nuestra interpretación de un espacio o un objeto, el análisis de cómo una pieza puede impactar en diferentes momentos a través de emociones y experiencias que permanecen con quien vive e interactúa con los resultados de nuestro trabajo.

Nos gusta pensar que nuestras piezas son pensadas y adquiridas no como un capricho o en una estancia fugaz sino como una decisión cómoda, de larga permanencia.

Más allá del proceso creativo y nuestra metodología, siempre hay una clara intención de a dónde queremos llegar con ese proceso y qué es lo que estamos exponiendo, cuál podría ser la lectura de nuestras piezas en dos o tres generaciones con sus futuros usuarios.

Consideramos la historia que transmitirán nuestras piezas, como mutan al paso del tiempo y los niveles de conexión íntima tocando sentimientos como nostalgia, recuerdos y esperando que el tiempo les agregue valor.

La idea de que las cosas tienen que cambiar constantemente y redefinirse sin un análisis previo, es algo que sin duda queremos evitar. Evadir este vórtice de constante cambio y renovación fue el punto de partida de la Colección Sexta, reinterpretar la incómoda idea de la inmutabilidad.

Con esta colección intentamos crear un balance entre los valores más relevantes de nuestra época y los valores que nos han dejado generaciones pasadas. Cada uno de los detalles de esta colección, es un resumen de algo que pensamos, analizamos y transformamos.

Para esta nueva colección, tomamos conciencia de la diversa influencia que ha marcado

nuestro camino hasta ahora, buscamos rendir un homenaje a los factores, personajes y objetos que han llegado a México y conforman nuestra identidad actual.

Se trata de acoger y conciliar con la idea de que lo que somos hoy no solo proviene de nuestras raíces más puras, sino del resultado de una mezcla de culturas, ideologías, conflictos, acuerdos e historias que han enriquecido nuestro presente.

Los nombres de las piezas pertenecientes a esta colección, hacen referencia a un conjunto de objetos, elementos naturales y personas que encontraron un hogar en México y a cambio entregaron un legado.

Colección Sexta formalmente marca el cambio y evolución que el estudio ha tenido hasta el día de hoy.

