

**Q**UIERO SER LO más comercial posible", dice con una explosión de risa consciente de que la frase sue-

na a titular o podría malinterpretarse, cuando lo que en realidad está tratando de explicar es que no está interesado en diseñar productos que no se entiendan. Y es que conectar con las personas, apelando a menudo con una gran sensibilidad a la memoria que tenemos de los objetos o de nuestro entorno, es uno de sus rasgos más distintivos. Pero en su caso lo más interesante es que este planteamiento no lo hace desde un posicionamiento nostálgico, sino con una visión y una propuesta innovadora.

En esta combinación de poner al usuario en el centro, de proyectar diseños que conecten con él a través de las emociones o la usabilidad y de proponer productos innovadores que supongan un avance está el gran valor a nivel técnico y creativo del trabajo de Héctor Serrano (Valencia, 50

# LA CHISPA EN LA CREACIÓN

Diseñar desde la emoción, el humor, la memoria y la conexión con el usuario y, al mismo tiempo, desde la innovación. Héctor Serrano, premio Nacional de Diseño 2024, es un creador con una mirada muy personal y, a la vez, colectiva.

por Tachy Mora  
fotografía de Raúl Belinchón

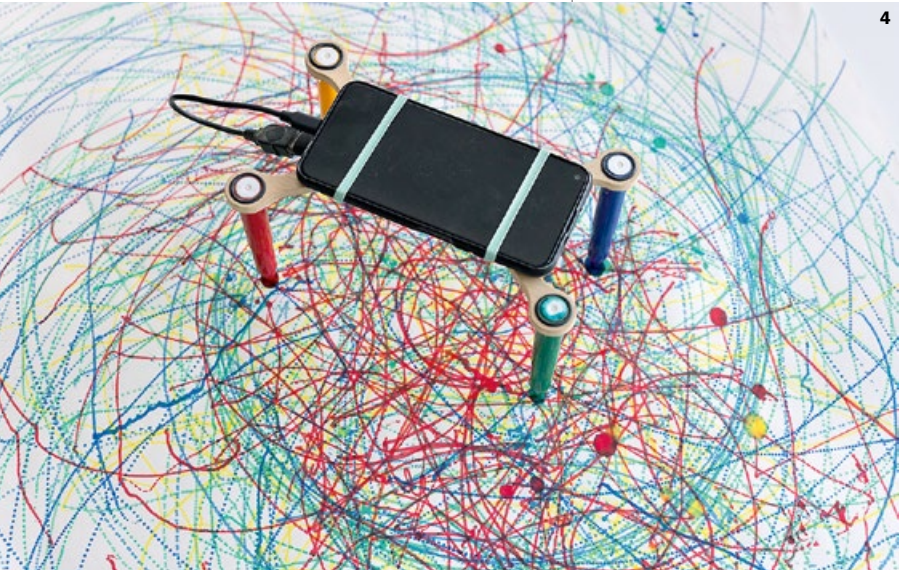


Héctor Serrano, en su estudio de Valencia, sentado en la butaca Xaloc para Möwee. A la izquierda, abajo, prototipo de la pieza clave que une respaldo y apoyabrazos en este asiento. Arriba, lámpara Dégradé para Nagami, impresa en 3D empleando un brazo robótico mientras se va añadiendo el color.





1. El estudio de Héctor Serrano está lleno de decenas de maquetas y prototipos hechos por él.
2. Superhero Lunch Boxes para la firma japonesa Takenaka. Cajas de almuerzo para niños cuya goma tiene forma de antifaz.
3. Espumadera Up! para la firma italiana Trebonn. Se sujeta de pie, por lo que el mango en su parte superior tiene una forma cóncava antigoteo.
4. Screen Pollution, diseño para Multiópticas. Juguete para fomentar el uso responsable de las pantallas que, conectado al móvil y usando su energía, pinta de manera aleatoria.



años), distinguido con el Premio Nacional de Diseño 2024 a la trayectoria. “Cuando diseñamos nos movemos en un área que está entre el objeto y la persona. Así que conocer muy bien el comportamiento humano y cómo nos relacionamos con los objetos es superimportante para poder diseñar algo que el usuario va a juzgar o a utilizar teniendo en cuenta su experiencia previa. Para mí es fundamental que mis diseños se comprendan y entiendan a la primera, de manera intuitiva”, afirma.

El primer diseño con el que Héctor Serrano se dio a conocer ya era en sí mismo un manifiesto de lo que sería su sello: la Superpatata. Un elemento lumínico y blandito de látex que podía funcionar como lámpara, pero también como almohada, objeto antiestrés o para calentar la cama. Con este diseño ganó el Peugeot Design Award en el año 2000 y, además, se lo comercializó el afamado colectivo holandés (en aquella época) Droog Design. Había estudiado Diseño Industrial en Valencia y después se había enrolado en el máster de Diseño de Producto que impartía la Royal College of Art de Londres. Este premio lo ganó nada más terminar sus estudios, y eso le dio el oxígeno económico para quedarse y fundar su propio estudio. Allí viviría los siguientes 12 años.

“Había hecho prácticas en algunos estudios y no me veía trabajando para alguien, pero no por la prepotencia de ‘yo lo puedo hacer todo’, sino porque pensaba que no iba a dar lo máximo de mí trabajando para otro. Tenía la necesidad de hacer mis propias cosas, que no sabía muy bien ni lo que iban a ser... Pero estaba convencido de que debía ir solo”, recuerda.

Cómo lo iba a saber, si el universo de proyectos que ha hecho durante estos casi 25 años es considerablemente extenso. Desde mobiliario hasta lámparas y accesorios, pequeños objetos decorativos, de menaje o electrónicos, juguetes, instalaciones y exposiciones e, incluso, autobuses. Héctor Serrano aplica su enfoque y mirada personal a cualquier tipología de proyecto, independientemente de cómo se vaya a materializar. “Intento jugar con el imaginario colectivo, con la memoria que tenemos de los objetos, mezclándolo, al mismo tiempo, con un ingrediente nuevo: el ingrediente inesperado. Eso hace que, de repente, lo veas de otro modo, solo que no lo habías vinculado”, explica.

Ese ingrediente inesperado es la chispa que caracteriza a sus diseños, que te puede apelar de un modo divertido y creativo de forma inmediata, o manifestarse de una manera no tan obvia a nivel de innovación, investigación o sostenibilidad. Por ejemplo, de la Superpatata era fascinante su carácter blandito y sus diferentes usos, pero de piezas como los utensilios de cocina Up!, que se sujetan de pie, sorprende cómo está resuelta la parte superior del mango mediante una forma cóncava para que el aceite o las salsas no goteen. A este nivel interviene su mirada, realizando una reflexión sobre cómo usamos los objetos cotidianos y cómo pueden mejorarse, aportando una solución inteligente y creativa en su usabilidad y estética, en la que también son parte importante las técnicas y los materiales con los que se produce el diseño.

Una de sus propuestas más maduras es la colección de mobiliario

de exterior Xaloc, diseñada para la firma alicantina Mōwee, cuyos diferentes elementos están elaborados mediante la combinación de distintas estructuras de fundición, inyección y extrusión de aluminio. “Para mí, abre un nuevo lenguaje estético. No sé si la palabra es disruptor, pero sí que es una colección que, por su organicismo, se separa mucho de lo que normalmente se entiende como mobiliario de exterior”. Otros dos diseños relevantes de su trayectoria reciente son las lámparas Dégradé, para Nagami, y el trío Tierra, Mar y Aire, para Faro Barcelona. En ambos trabajos ha explorado las posibilidades de la impresión 3D a nivel productivo y sostenible, no solo para prototipado.

Todo esto hace que muchos de sus diseños tengan una dimensión internacional y permanezcan durante años en el mercado, como los taburetes Air o el célebre botijo La Siesta, con su forma de botella de plástico, ambos comercializados por Gandía Blasco Group. “La Siesta fue un diseño que hice cuando aún estudiaba en la Royal College of Art, junto con Alberto y Racky Martínez. Ha sido como un vino. Un diseño que ha mejorado con los años pues se ha terminado convirtiendo en un icono del diseño español”.

Cuando en 2012 volvió a Valencia, llegaron los hijos, el reencuentro con el mar y los reconocimientos. “El Premio Nacional de Diseño ha sido muy importante. Pero, para mí, el éxito es poder hacer lo que te gusta, cuando quieras y con quien quieras. El tiempo es lo más preciado en esta vida. Es igual para ricos, pobres, jóvenes y mayores. Poder administrarlo en lo que tú quieras es un triunfo. Si cuando he tenido épocas de muchísimo de trabajo prefería estar con mis hijos o haciendo surf, para mí era un fracaso. O cuando necesitas parar... poder hacerlo es un éxito”. —EPS

**“Para mí es fundamental que mis diseños se comprendan y entiendan a la primera, de una manera intuitiva”**