

**H**enrik Pedersen se graduó como diseñador de moda en 1990 y desde esa fecha utiliza sus estudios para explorar todas las ramas del diseño, teniendo lugar en el diseño de producto, de interiores, gráfico, entre otros. Su interés por las matemáticas combinada a su amplia experiencia, le permitieron afinar más su propio sentido común, conociendo a primera instancia la viabilidad de un nuevo diseño en el mercado.

Para el diseñador, que encendió la llama de este arte desde temprana edad jugando y combinando colores, la experiencia y el conocimiento son armas importantes en su carrera; sin embargo es un convencido en que la diferencia está en cómo son utilizadas por cada persona.

### **La receta del diseño**

Henrik no tiene un secreto o receta guardada bajo cinco llaves, ya que tiene claro que la clave está en permanecer siempre fiel a uno mismo manteniendo la autenticidad de la idea original, al igual que el balance entre las proporciones visuales y la correcta funcionalidad y ergonomía del diseño.

Pese a siempre optar por diseños que se adapten fácilmente a diferentes entornos, su herencia danesa se ve reflejada desde lo estético y simple hasta lo auténtico de sus creaciones. El impacto que ha tenido en el mercado latinoamericano el diseño escandinavo lo ha convertido en una tendencia mundial, de la que el artista asegura, se debe a lo atrevido de las propuestas



*Butaca Imola, un ícono en la línea de productos de BoConcept.*

para el tiempo actual. Para Pedersen, el clima nórdico incita a pasar más tiempo en espacios interiores, haciendo que los hogares sean el centro de atención, razón por la cual el diseño de productos de decoración es más valorado en la región geográfica, conllevando a una sociedad que comprende y aprecia la calidad y honestidad del buen diseño.

### **La icónica butaca Imola**

Su primer diseño para BoConcept fue la butaca Imola, elegida como ícono de diseño de la tienda por su particular creación en la búsqueda de un sillón de descanso con espaldar alto. La idea inició como una perfecta esfera con cortes inspirados en las pelotas de tennis, la cual es una composición de figuras idénticas. Si se retira una de las partes, el resultado es una figura en forma de cuchara, un elemento muy

parecido a un asiento. La apariencia fue modificada, cortada y delineada hasta conseguir una butaca como resultado final: la Imola.

Los paneles laterales y el corte agudo en los bordes se hicieron para darle a la butaca un carácter y contraste, enfatizando su figura curvilínea y orgánica, dando como resultado un diseño con más tensión visual. El reposacabezas también se generó a partir de un corte realizado desde un punto de vista de diseño, ya que logra que una butaca aparentemente grande, se vea más liviana. Las patas de la Imola fueron pensadas para darle contraste al diseño, de manera que por un lado no le quite protagonismo al cuerpo y además le dé una sensación de levitación.