

Koldo Aiestarán

Co-Fundador de Kukuxumusu



Koldo Aiestarán (1966) es uno de los fundadores y el actual director general de Kukuxumusu. Su trayectoria profesional está ligada a esta empresa desde 1989.

Kukuxumusu –“beso de pulga” en euskara- nació en las fiestas de Sanfermin de 1989 porque tres amigos –Mikel Urmeneta, Koldo Aiestarán y Gonzalo Domínguez- se propusieron dar un giro radical a los souvenirs que por entonces se vendían en Iruñea/Pamplona. Una singular camiseta sobre el encierro fue la primera aportación al proyecto y el detonante de lo que después vendría. Trasladaron la idea a otras ciudades, a otros temas y a otras gentes y no tardaron en darse cuenta de que habían dado en el clavo. Nacieron para sufragar su propia diversión sanferminera, pero terminaron creando una fábrica del dibujo que hoy da empleo a 104 personas y que distribuye sus camisetas en 20 tiendas oficiales, a través de Internet (www.kukuxumusu.com) y en mil puntos de venta autorizados repartidos por Europa.

El lenguaje Kukuxumusu se ha hecho mayor gracias a la camiseta, su artículo de referencia. A través de dos colecciones universales (verano e invierno); de colecciones locales que hacen guiños a costumbres y tradiciones de cada lugar; de dibujos creados para asociaciones (Amnistía Internacional, Greenpeace, Medicus Mundi...), empresas (Kodak, Euskaltel, Nesquik...) y colectivos -con una mirada muy especial para la cultura, la montaña o los temas de interés social-; o de proyectos desarrollados junto a personajes relevantes de diferentes ámbitos (Dalai Lama, Juan Luis Arsuaga, Edmund Hillary, Eduardo Punset...), las camisetas de Kukuxumusu han conseguido difundir el estilo, la filosofía y el carácter de una marca que nunca se detiene porque siempre aspira a encontrar nuevos retos.

El impredecible lápiz de Mikel Urmenta y su equipo ha descubierto nuevas fórmulas sobre las que hacer viajar toda su creatividad. Desde 2003, por ejemplo, el sistema de licencia permite llegar a 98 países gracias a colecciones de productos diseñadas para compañías líderes en sus sectores: Miquelrius (material escolar), Marie Claire (ropa interior, calcetería, pijamas), Inoxcrom (escritura), Buff (tubulares textiles), Educa-Borrás (juegos de mesa), Heraclio Fournier (naipes)...

El perfil inquieto de la marca también se deja notar en trabajos con vocación innovadora: juegos para móviles, una web sobre las fiestas de Sanfermin (www.sanfermin.com), una televisión en Internet (www.kukuxumusu.tv), una colección de salvapantallas y fondos de escritorio, un spot televisivo en 3D, una serie de animación en proyecto... La mente de la pulga no descansa demasiado.

Todos esos caminos son los que Kukuxumusu seguirá recorriendo para comunicarse con quienes le rodean, para hacer pensar o reír, o para interpretar la realidad e ironizar sobre ella. Así avanza una marca que, en última instancia, y a pesar de su constante evolución, sigue queriendo ser lo que siempre fue: una fábrica de dibujos.