

NEO2

I'M INTO CREATIVITY
Junio 2010 / 3€ / Spain /

Austria: 6,50€
Belgium: 5,50€
España: 3€
France: 5€
Germany: 7,50€
Italy: 4,13€
Uk: 4,80€



94

9 771138 562005 00094



EDITOR 112

Micro-Kitchen, cocina compacta diseñada para Whirlpool en 2004.

Arriba izquierda:
Piano electrónico Cantilever, un diseño para Yamaha.Arriba derecha:
Impresora Picturemate para fotografías diseñada para Epson.Abajo izquierda:
Radio de baño para Muji, sólo disponible en el mercado nipón.Abajo derecha:
Reloj-despertador Bell diseñado para la firma IDEA de Japón.

DISEÑO

TEXTO: TACHY MORA

Sam Hecht y Kim Colin decidieron montárselo por su cuenta y fundar su propio estudio en 2002 tras haber sido él director de diseño de IDEO en Londres y ella editora en Phaidon y profesora de arquitectura en el Royal College of Art. Se bautizaron **Industrial Facility**, un nombre que según nos cuenta Hecht significa todo y nada a la vez pero que hace referencia a dos aspectos fundacionales muy importantes para ellos: su enfoque industrial y la facilidad o sencillez con que se puede dotar a este tipo de productos, como así lo han demostrado en los diseños que han hecho para Epson, Lexon, Whirlpool y Muji. Hecht y Colin combinan también esta gran destreza que tienen para crear productos electrónicos de fascinante belleza con proyectos de mobiliario. Jaime Hayon ha elegido la silla Branca (pág. 89) que han diseñado este año para Matiazzi como una de las propuestas más interesantes de la Feria del Mueble de Milán. En particular encuentra admirable cómo ha sido resuelta la parte mecánica y la artesanal, algo que valora mucho desde que él diseñó una silla de similares características para Ceccotti. Aprovechamos la coyuntura para indagar cómo trabajan diseñador e ingeniero en la disciplina de producto. **PRINCIPIOS:** "Puede sonar un poco pasado de moda ahora mismo pero nuestro concepto del diseño es que debe ser inclusivo, con la gente y con el paisaje en general. No estamos interesados en expresarnos nosotros mismos como parte de un gran negocio, porque eso tiende a aislar y especializar a las personas. Nos gusta que el diseño sea simple y llano, útil y mejor de lo que era antes. Esa es la mejor manera de hacer algo sostenible, diseñar cosas que nos hará felices y queremos tener a nuestro alrededor por mucho tiempo. Lo peor y más innecesario es aquello que ha llegado al final de su vida porque se ha pasado de moda o porque su estética molesta". **INGENIERIA:** "Algo que nosotros normalmente hacemos es lo que llamamos 'ingeniería inicial', donde nos ponemos con una actitud instintiva e intuitiva con respecto al producto que nos traemos entre manos sobre lo que estaría bien y lo que sería posible conseguir. Entonces, compartimos esto con el ingeniero e inmediatamente éste se vuelve optimista, simplemente porque le hemos dado vueltas a la cabeza a ver si aquello era posible. Otra cosa importante que hay que tener en cuenta es que los diseñadores generalmente somos optimistas, mientras que los ingenieros pueden ser a veces pesimistas. No todos, claro, pero los

DISEÑO

TEXTO: TACHY MORA

ingenieros tienen la responsabilidad de hacer posible la producción con todas las complejidades y dolores de cabeza que eso entraña, así que uno ha de ser comprensivo con sus presiones”. **COLABORACION:** “Imaginamos que algunos diseñadores hacen un boceto a mano en una servilleta y se lo dan al ingeniero deseándole buena suerte. Pero esa no es nuestra forma de trabajar, nosotros compartimos esta carga. Es lo que hace divertido un trabajo de colaboración”. **LENGUAJES:** “Para nosotros el diseño tiene la habilidad de hablar un lenguaje común y no uno específico. Por ejemplo, si yo le dijera a un ingeniero que con un determinado producto queremos transmitir una idea de calidad seguro que su concepto de la calidad sería diferente del mío. El suyo haría referencia probablemente a algo muy bien hecho técnicamente. Por otro lado, una persona del mundo del marketing podría pensar en un producto de calidad como algo que estuviera a la última en prestaciones. Pero nosotros, como diseñadores, pensamos en todo eso y en que además ese producto sea algo simpático, fiable, hecho con el menor número de piezas posible y bueno para el medio ambiente. En otras palabras, tenemos que hablar todos estos lenguajes y encontrar una solución. Creemos que cuando un diseñador aprecia que hay diferentes lenguajes y diferentes expectativas, los conflictos se convierten en oportunidades, que es algo muy divertido al mismo tiempo”. **DIFERENCIAS:** “Entre diseñar un producto y diseñar una pieza de mobiliario la diferencia que hemos llegado a entender que existe es que el mobiliario requiere de una comodidad para la vista y el cuerpo que sólo se puede conseguir si se tiene una cierta madurez en el ejercicio del diseño. La razón es muy simple. Con un producto como un disco duro o una cafetera, el diseñador debe entender cuáles son los componentes y cómo debe disponerlos de la manera más económica, inteligente y pertinente, con un exterior que sea el resultado de todas estas decisiones. En el mobiliario, el exterior es ‘la decisión’ porque no hay componentes internos. El mobiliario de oficina, que nosotros hemos hecho también, estaría en el medio de los dos”.

<www.industrialfacility.co.uk> Algunos de sus productos se pueden comprar a través de <www.retailfacility.co.uk>



Arriba izquierda:
Nuevo televisor diseñado recientemente para Hitachi.



Arriba derecha:
Cafetera, diseñada en 2006 para Muji.



Abajo izquierda:
Cocina Step para KitchenAid, que combina fuegos de gas e inducción.



Abajo derecha:
Two timer, reloj diseñado para Established & Sons.

GUEST EDITOR

EDITOR 115



Teléfono sin cables para Muji, firma para la que también trabajan como directores creativos.