

INDUSTRIAL FACILITY

EL OBJETO Y SU PAISAJE

TEXTO
ALBERTO MARCOS

ILUSTRACIÓN
RUBÉN B.





A la izquierda, cafetera para Muji.
Arriba, reloj Two Timer para
Established & Sons.

Un ascensor cuya puerta es una verja que se cierra manualmente como en los edificios industriales neoyorquinos es la antesala al espacio de trabajo de Industrial Facility en Londres, el estudio formado por Sam Hecht y Kim Colin en 2002 y al que se incorporó Ippei Matsumoto un año después. Una sala diáfana. La luz que inunda despacio el estudio desde ambos lados. Una mesa blanca con cuatro sillas diferentes donde conversar. Junto a ella una gran mesa de trabajo donde dos personas leen en silencio. Limpio y casi desierto de imágenes o papeles. No suena el teléfono. Nadie parece tener prisa.

Y así es la obra de Industrial Facility, desprovista de todo lo superfluo, pero con total atención hasta el último detalle. Una página en blanco cada proyecto y la honestidad del diseño de los objetos que nos acompañan cada día. El nombre Industrial Facility es ya toda una declaración de intenciones. Un *servicio de la industria...* y fácil.

Existe un factor fundamental en el trabajo de Industrial Facility: el emocional. Sam Hecht explica como mucha gente no repara en el profundo efecto que tienen el tacto, la vista, el sonido o el gusto de todo lo que nos rodea en nuestro día a día. Desde la ciudad en la que habitamos hasta la cucharilla de café, todo está interconectado y conforma un paisaje emocional que ejerce una profunda influencia en nuestros estados de ánimo. Parece imposible, siempre que diseñamos para un cliente genérico, imaginar el mundo circundante al objeto, como la cocina o el comedor donde se utilizará

la cafetera de Muji, o incluso la persona que lo utilizará. Por ello, es imprescindible deshacerse de todo lo superfluo, rechazando la complejidad y apostando de lleno por un diseño donde prime la utilización —la casa del consumidor— frente a la primera apariencia —el efecto reclamo en la tienda—. Así, podríamos decir que el objeto es diseñado como parte de un ecosistema, que será todo lo circundante, que le da también sentido. El objeto y sus circunstancias...

Cuando fundaron IF, después de que Sam Hecht fuera director de la oficina londinense de IDEO y de que Kim Collin trabajara como editora de Phaidon y enseñara arquitectura en el Royal College of Art, comenzaron a experimentar con la idea de que el producto forma parte de un paisaje de formas independientes y autónomas. Rechazaron el modelo renacentista donde el hombre ocupa el centro del universo, y lo emplazaron a convertirse en una parte más del conglomerado de objetos (animados e inanimados) que conforman la realidad. El objeto contextualizado con su paisaje, la cultura contemporánea, más que el objeto que habita en la tienda.

La búsqueda de la sencillez que según el Real Diccionario de la Lengua Española quiere decir: “Que no tiene artificio ni composición”; o dicho de una cosa: “Que tiene menos cuerpo que otras de su especie”; o “Que carece de ostentación y adornos”. IF trata de evacuar funciones y simplificar los productos. Recordemos la colección que diseñaron para la marca Lexon llamada Constellations, en la que aíslan una serie de usos para crear un conjunto de elementos independientes,

(radio, calculadora, periféricos USB,...) en lugar de incorporar todo en un solo aparato de funcionamiento más complejo.

La impresora Picturemate 240 para Epson es otro gran ejemplo. Una caja transformable, compacta y autónoma, neutra, una abstracción. Pero detrás de la aparente simplicidad se esconde un objeto diseñado hasta el último de los detalles, con una tapa que se convierte en bandeja recogepapeles y que esconde además la botonadura, realizada con plástico ABS y poliéster reforzado y que puede encontrarse tanto en la habitación de un adolescente como en la mesa de un ejecutivo.

Los objetos que nacen del estudio de Industrial Facility tienen además ese aire doméstico que los aleja de la imagen de aquellos que anidan en las oficinas.

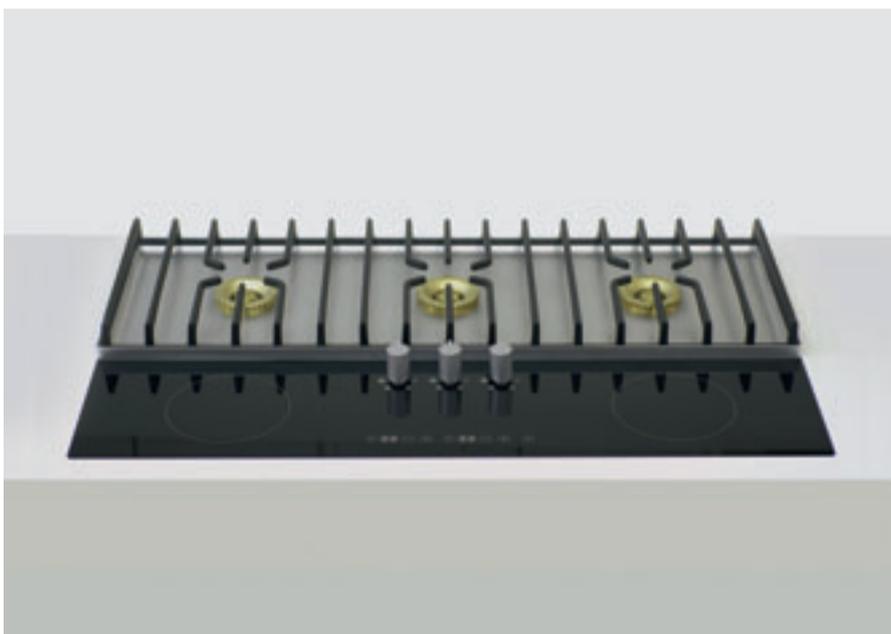
En muchas de las fotografías que muestran los diseños de IF aparece un usuario sin rostro utilizándolos. Un hombre transporta por un asa la impresora. O una mano acciona el mando a distancia del ventilador para Muji, porque la utilización de los objetos es el fin último de los mismos y el sentido del trabajo del diseñador. Para IF, lo verdaderamente importante, no es hacer visibles las ideas que hay detrás de la génesis de los proyectos, que por supuesto existen y son muchas, sino que el usuario establezca una empatía rápida con el objeto. La forma sigue a la función en un objeto que resulta familiar pero que contiene un grado de sorpresa, de sofisticación, que lo presenta renovado ante nuestras miradas, nuestras manos. Si un producto debe ser



**PODRÍAMOS DECIR QUE
PARA INDUSTRIAL FACILITY
EL OBJETO SE DISEÑA
COMO PARTE DE UN
ECOSISTEMA, TODO LO
CIRCUNDANTE, QUE LE
DA SENTIDO**

Lámpara Beam para Established & Sons, Plano Cantilever para Yamaha, Second telephone para Muji y Knife rack y cuchillo IF4000 para Taylor's Eye Witness.

Sweet & Savoury para Jersey Pottery, cocina de gas e inducción Step para KitchenAid y escritorio Enchord para Herman Miller.



explicado pierde un poco de su claridad de diseño. Se trata de una suerte de *funcionalismo abstracto* que recuerda a los bodegones de Morandi, donde los objetos han sido despojados de todo lo accesorio y sólo queda la memoria de su forma, de su uso, de la luz que los devuelve a la vida.

El ventilador es tan elegante por delante como por detrás porque para IF, el objeto es un todo que debe ser asumido en su conjunto con el mismo rigor y cuidado. Así, las traseras se convierten en emocionantes estilos de depuración de diseño. Nos recuerdan a las espaldas talladas de las estatuas del Partenón, la búsqueda de la perfección porque “Dios lo ve”, como nos recordara Tusquets. Las traseras como protagonistas y no como incómodos acompañantes de viaje.

Casi todos los clientes que trabajan con IF acaban repitiendo. Qué mejor señal de salud tanto de la relación como de los resultados. Ambas partes asumen riesgos en el proceso. Sam afirma que el diseño no es mensurable y que, por naturaleza, es un negocio de riesgo. Si uno trata de convertirlo en algo estadístico o predecible acaba imitando al mercado y ésa no es la postura de IF. El interés cruzado entre el plano general y los

pequeños detalles, la macroeconomía y el escenario político o la calidad y tolerancia del resultado.

Uno de los diseños de IF que mas éxito comercial ha tenido, (aunque creo que casi todos ellos acabarán convirtiéndose en clásicos), son los discos duros Little Disk Hard Drive para LaCie. La necesidad de ordenar la información, de crear carpetas más o menos grandes se convierte en excusa para la composición de fichas de diferente tamaño y color que responden a sus capacidades de memoria. El espacio de la información en *bytes* se traduce en espacio físico. Un sistema de medida, cual *modulor* de las memorias informáticas, donde a la abstracción de los paralelepípedos puros se les incorpora la información escrita necesaria: la capacidad de memoria, el tamaño físico y la velocidad. Espacio y tiempo sobre el monolito primigenio. Y como parte del diseño, surge así una *señalética del objeto* que hace las veces de manual de instrucciones o de descripción técnica resumida. La trasera, un bajorrelieve, mostrando la abstracción del funcionamiento del disco. La emoción sin fuegos de artificio.

Las líneas depuradas hasta el extremo, como en el Cantilever Piano para Yamaha, reinventando la imagen del piano electrónico. Y parece que esos primeros

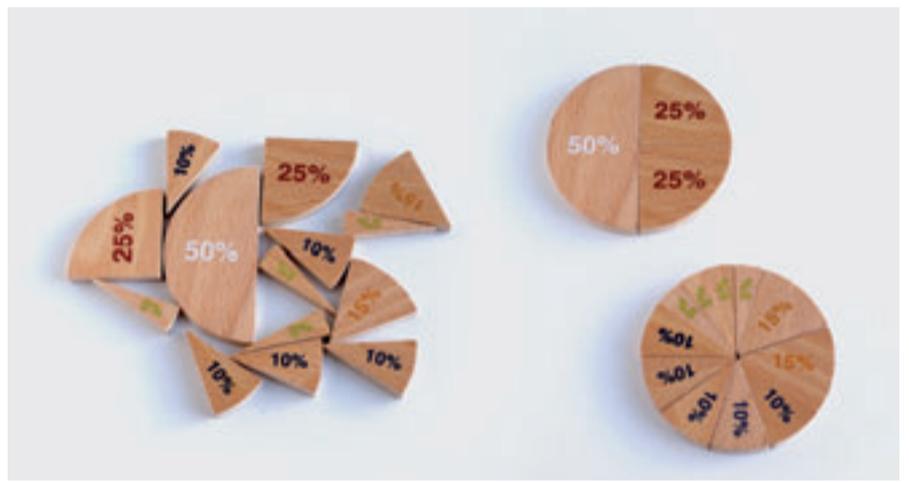
tiempos que Sam Hecht pasó en la oficina de David Chipperfield, así como los estudios de arquitectura de Kim Collin, dejan objetos de una factura muy arquitectónica. “El orden es”, que diría Louis Kahn.

Los objetos diseñados por Industrial Facility no necesitan libro de instrucciones. Los objetos diseñados por IF, cuando son observados con un poco de detenimiento, siempre nos devuelven una pregunta. ¿Dónde está el atractivo que nos seduce inmediatamente? Siempre un leve gesto, una sonrisa insinuada, la manera de resolver la pequeña anomalía dentro de la más absoluta normalidad.

La pequeña inflamación que permite inscribir un segundo círculo dentro del marco de acero del reloj de pared Two Timer que diseñaron para Established and Sons, dos horas para acercar lugares distantes en un mundo en el que siempre hay alguien que llega desde otra parte. O la mesa Enchord diseñada para Herman Miller, que esconde otra debajo donde almacenar el portátil, los papeles y ocultar todo el sistema de cableado y que puede ser utilizada indistintamente en la oficina o en casa, y que les ha valido el ICFF Editors Award y el de mejor mesa de GQ en el 2008.



**SAM HECHT COLECCIONA
OBJETOS COTIDIANOS,
ANÓNIMOS Y DE MUY
BAJO COSTE QUE SON
VENDIDOS POR SU
EFICACIA MÁS QUE POR
SU DISEÑO. LA EMOCIÓN
QUE ÉSTOS CONTIENEN
REPRESENTA UNA MANO
TENDIDA AL PÚBLICO PARA
ACERCAR EL DISEÑO
A TODO TIPO DE USUARIOS**



Lámpara Flex de silicona para Droog BV, impresora transportable Picturemate para Epson. Abajo, la calculadora Ten Key para IDEA International.



Percentages, juego de madera para la colección de Navidad 2008 de Muji y Little Disk Program, discos duros de distintos tamaños para LaCie.



A la izquierda, objetos de la colección Under a fiver.



En la misma línea, el proyecto de teléfono para Muji —que comenzó como un ejercicio de investigación promovido por el propio despacho— con los botones en el envés. El teléfono, como apostilla Sam Hecht, está mucho más tiempo formando parte del paisaje doméstico sin ser utilizado que operativo, y además cuenta con una cierta capacidad de nomadismo. Por ello, se ocultan los elementos de carga en la base y los botones se colocan en la trasera. Intentaron incluso ocultar el micrófono y el altavoz que finalmente quedaron convertidos en pequeños orificios casi invisibles. En definitiva, la sofisticación del producto mediante la reagrupación y orden de sus elementos.

Para IF lo importante es todo lo no accesorio, pero diseñado con sobriedad y acabado a la perfección. Una suerte de funcionalismo estético.

El año pasado el Design Museum de Londres mostraba la exposición *Recent projects*, comisariada por

Gemma Curtin, donde se podían ver alrededor de 20 de sus últimos trabajos. Además de los que ya hemos comentado anteriormente, el cuchillo IF 4000 con un mango de polipropileno amable al tacto, casi en continuidad con la hoja (Taylor's Eye Witness), la lámpara Beam Pendant Light que dibuja el halo de luz que irradia (Established & Sons), la elegante cafetera cilíndrica cuyo depósito de agua abraza al filtro de café y que sin duda habitaría en nuestra cocina, y las pequeñas ciudades de madera o City in a bag con la que nuestros hijos construyen el mundo (Muji).

Pero, además de su magnífico trabajo, la exposición estaba acompañada por una muestra bajo el título *Under a Fiver*: la colección que Hecht ha ido acumulando en sus viajes por el mundo de objetos cotidianos, anónimos y de muy bajo coste (por debajo de cinco libras, reza el título) son vendidos por su eficacia más que por su diseño. Una promesa de mejora de la vida que los fabricantes presentan a sus consumidores. La emoción

contenida de estos pequeños objetos, llenos de ingenio y de cotidianidad, una mano tendida al público para acercar el mundo del diseño a todos. No sólo esos objetos distantes y diferentes que pueblan las revistas, sino la cuchara para rebañar el helado o el guante para pintar el envés de una tubería. Sam nos cuenta que su última adquisición ha sido un interesante cuchillo para cortar berenjenas, muy popular en Bulgaria y Oriente Próximo. Está enteramente hecho de madera con la forma de un hacha. Muy bello.

Uno de sus últimos trabajos ha sido la colección de Navidad de Muji en la que destacan unos puzzles de madera que muestran los porcentajes de cada uno de los gajos de un círculo o las divisiones en décimos de una medida. Un juego educativo de una sencillez maravillosa. Nos interesaba conocer su postura acerca de la educación del diseño en las escuelas. Perciben que cada vez los niños están rodeados de más cosas. Al estudiar las fotografías antiguas de las casas y colegios de Arne Jacobsen en los cincuenta se sorprendían al descubrir lo vacías que estaban las estancias. Algún juguete en los cuartos de los niños, dos o tres piezas de mobiliario. Lo importante eran la fuerza y calidad de los objetos. Nuestros niños crecen tan acostumbrados al consumo y a lo desechable que corremos el riesgo de que no entiendan el concepto de calidad.

“El diseño es un oxímoron” comentaba Sam al despedirse. Un procedimiento retórico que consiste en unir palabras de sentido aparentemente contradictorio.

Así, su trabajo, bañado de una infatigable curiosidad. Con las manos del maestro. Sin gritos.

www.industrialfacility.co.uk

www.retailfacility.co.uk