

Arte en tus manos

Un texto de Miguel Ángel Farfán



Micronics es una empresa de componentes de computadoras donde todos los trabajadores viven pensando en la estética de sus productos. Todos. F es uno de los fundadores de la compañía, y ha preferido el anonimato para ceder el protagonismo a sus creaciones. Por ahora, él supervisa un edificio del centro de Lima donde se terminan los últimos detalles del *show room* donde se exhibirán las asombrosas creaciones de su empresa: parlantes plateados que parecen dos ojos sorprendidos, un *mouse* que también es una cajetilla de cigarrillos, teclados que parecen patinetas de *skate*, gabinetes para CPU cuyo botón de encendido es un hom-

enaje al origen de la vida (un óvulo fecundado). El *show room* de Micronics será un espacio para los amantes de la tecnología que también aman el arte. Un lugar sólo para ver, pero también para tocar. Los productos se exhibirán al público con el cuidado de una galería de arte moderno. Esta tarde hay una docena de hombres que trabajan arduamente. Darle belleza a las cosas siempre es un trabajo esforzado. Las puertas del *show room* son de metal con puntos pequeños que dan una sensación de profundidad, y unas luces blancas y limpias iluminan el pasillo. Al caminar por allí, hay una sensación de viaje a otra dimensión, donde los artefactos más cotidianos –tecla-



Un mouse que parece una cajetilla de cigarrillos.
Un teclado que parece una sofisticada patineta.
Este es el mundo de Micronics, una empresa de componentes para computadoras que diseña cada uno de sus productos como pequeñas obras de arte

dos, parlantes, mouses– pueden ser pequeñas esculturas que se dejan usar.

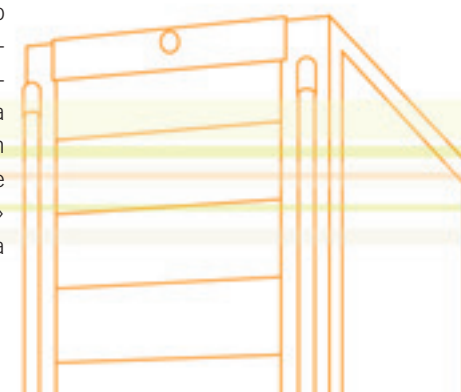
–Falta la catarata –dice F y señala la pared en donde habrá una caída de agua de cuatro chorros suaves, casi musicales–. Será perfecto.

Micronics es una empresa de *hardware* que tiene todo un equipo de diseñadores. Ellos no tienen horario, no pican tarjeta, no llevan uniforme. La libertad es una parte de la filosofía de la compañía, y se demuestra en el ingenio para bautizar a sus creaciones: «Caprice» es un gabinete para CPU que le debe su nombre al capricho de un diseñador, «Dreamer» es otro gabinete que bautizaron de esa

forma en una reunión en la que todos tenían sueño. Si uno escucha los nombres de sus productos pensará que todos, en realidad, han sido caprichos con un sentido estético: línea de auriculares «Benetton» (por el diseñador italiano y por los tres cables de colores que se insertan a la computadora), línea de gabinetes «Moqueen» (por el arquitecto y por la elegancia de todo su cuerpo negro), línea de gabinetes Viril (porque el botón de encendido de diversos colores simula el encuentro entre un espermatozoide y un óvulo) y *mouse* modelo «Octagon» (por su forma octogonal). Cada modelo tiene una particularidad, pero la mayoría son plateados con adornos cromados o negros y líneas rectas bien definidas que siguen la tendencia de la arquitectura minimalista. Pero no todos son antojos del equipo de diseñadores, hay una idea de belleza aplicada en cada momento del trabajo.

–En esta empresa todos somos fanáticos de la estética? –dice F.

Micronics que vende un *mouse* cada tres minutos obtuvo en el año 2004 la certificación ISO 9001 en el rubro de ensamblaje de computadoras, y ahora está desplazando del mercado a empresas taiwanesas, chinas y una suiza, con las que compite. Son los primeros en ventas de los componentes que comercializan.



Micronics tiene todo un equipo de diseñadores creativos: «Caprice» es un gabinete para CPU que le debe su nombre al capricho de un diseñador. «Dreamer» es otro gabinete que bautizaron de esa forma en una reunión en la que todos tenían sueño. Si uno escucha los nombres de los productos pensará que todos han sido caprichos. Pero se trata de la unión del arte y la tecnología

Pero hablar de la competencia, de precios, no tiene glamour. F piensa que Micronics pertenece a otro mercado.

—Nosotros estamos en el negocio de la moda.

En sus inicios, en 1999, Micronics era una empresa donde se modificaban y rediseñaban Gabinetes y Teclados de forma artesanal. Por entonces, diseñar se restringía a hacer pequeños adornos en las matrices, como se llama a la estructura de los componentes de una computadora. Los trabajadores pintaban botones. Maquillaban. Eran estilistas que daban retoques a los equipos. Cuando empezaron a producir sus propios diseños, algunos funcionarios

de la empresa hicieron un «mítico viaje a la China». Los empresarios chinos con los se reunieron recibieron a sus colegas de Micronics y elogiaron sus diseños, y decidieron darles un crédito financiero para que pudieran comercializar sus productos en el Perú. Poco tiempo después, el equipo de trabajo de Micronics había creado una identidad para su marca. Pensaban en una manera de que la gente los relacionara de inmediato. Algo que fuera más allá de los bajos precios de sus productos. Era obvio que una computadora tenía que ser efectiva, rápida, liviana, con fidelidad y calidad. Esto es lo mínimo que el cliente espera de un producto. En Micronics com-

prendieron que la estética de los equipos de cómputo tradicionales tenían un aspecto feo y descuidado. Y se esforzaron en diferenciarse de esa manera. Crearían productos de calidad, y además serían bellos.

—Para mí, cada empresa debe apropiarse de un concepto. Micronics se apropió de la estética.

El almacén de la empresa está en una zona industrial de Lima, donde antes habían ambulantes y recicladores. El gerente de la empresa los convenció de trasladarse a otro lugar. Pero no pudieron hacer nada para combatir la imagen desagradable de las fábricas de los alrededores, búnkers que parecen casas del terror.

Micronics se diferenció desde el principio. Su planta parece un oasis de arquitectura paisajista: pared externa de cemento pulido, casetas flotantes revestidas de vidrio desde donde los guardias de seguridad vigilan, el nombre de la empresa iluminado y una puerta moderna que se abre electrónicamente. Allí hay miles de cajas donde los productos están organizados de acuerdo a sus modelos.

En una de ellas hay un teclado cromado con letras negras. El nombre del diseño es «Mic», y alude a las tres primeras letras de la marca. Es un aparato innovador desde su aspecto a sus propias funciones: el teclado es un tablero de con-

trol. Con uno de los botones puedes abrir directamente tu correo electrónico; con otro subes el volumen de los audífonos o de los parlantes; con otro botón enciendes el reproductor de películas de la computadora. Cerca de allí hay algunos gabinetes para CPU. El modelo se llama Hegel, como el filósofo alemán de fines del siglo XVIII. ¿Habrá algún diseñador en Micronics aficionado a la filosofía? «Le pusimos ese nombre porque en la empresa todos somos idealistas», dice un funcionario de la empresa con la seriedad de un artista. Un artista de la tecnología.

