



Cómo no empujar un mouse de la A a la Z

Entrevista con Andy Cruz de House Industries
Por Quique Ollervides

HOUSE INDUSTRIES ES UNA CASA TIPOGRÁFICA MUY PARTICULAR, FUNDADA 1993 COMO EL ESTUDIO DE DISEÑO BRAND DESIGN, SUS MIEMBROS ANDY CRUZ, RICH ROAT, AL MERCE Y JEREMY DEAN, ABURRIDOS DE TRABAJAR EN UN DESPACHO DE DISEÑO DONDE SUS CLIENTES LES REBOTARAN TODO LO QUE FUERA "DISTINTO" DECIDIERON FORMAR HOUSE INDUSTRIES PARA CREAR SUS PROPIAS FUENTES TIPOGRÁFICAS, SIN EXIGENCIAS NI LIMITANTES EXTERNAS, PARA VENDER A OTROS DESPACHOS DE DISEÑO. SUS FUENTES ESTAN BASADAS EN COSAS QUE SON PARTE DE SU VIDA DIARIA Y DE SU HISTORIA COMO NORTEAMERICANOS, GRAFFITI, RÓTULOS PUBLICITARIOS, CARTELES SICODÉLICOS DE ROCK, VOLANTES Y PROPAGANDAS PARA CONCIERTOS PUNK, MENUS DE RESTAURANTES HAWAIIANOS, MARQUESINAS, Y TIPOGRAFÍA DE ARTISTAS POP CONTEMPORÁNEOS, O DE PELÍCULAS DE HORROR.

¿Cuántas personas trabajan en House Industries y que hacen?

Somos ocho: Andy (Director de Arte / dueño), Rich (dueño), Adam (ilustrador), Ken (diseñador de tipografía), Tal (diseñador de tipografía), Chris (ilustrador), Lou (desarrollo) y Lynn (Relaciones Públicas/mercadotecnia).

¿Qué es de Brand Design hoy? ¿Por qué nació House Industries (HI)?

Trabajando como Brand Design nos dimos cuenta de que la mayoría de los clientes son una lata. La razón por la que formamos HIFonts era para tener un producto que generara una entrada de dinero que nos permitiera el lujo de ser selectivos respecto al trabajo comercial que desarrollaríamos.



THE HOUSE-A-RAMA FONT KIT

STRIKE! KINGPIN

League Night * > # * V * *



THE HOUSE STREETVAN FONT KIT

VANTASYHOUSE **POWERHOUSE**
SLICKHOUSE **MACHHOUSE**
HAULNHOUSE **TRUCKHOUSE**



HOUSE 3009 SPACE FONT KIT

OUTERSPACE SPACEAGE
SOLARSPACE SPACEAGE LIGHT
SPACEPORT SPACEAGE BOLD
cyberspace SPACEAGE HEAVY
SPACEAGE BLACK

HI creció de ser una casa tipográfica digital a ser una revista. El incluir CDs con música para acompañar los sets de tipografía sugiere un interés en crear acoplados de música. ¿Hay planes para llevar esto a otro nivel como han hecho Emigre Music o T26 Thickface y hacer estos CDs disponibles al público en general?

En cuanto a productos alternos nos estamos inclinando a los artículos del hogar. Aprendimos que diseñar una revista en un tiempo definido es muy difícil. La música que incluimos en nuestros CDs de Fuentes es de amigos en compañías disqueras independientes que piensan como nosotros. Nuestra manera de difundir el sonido de bandas que nos gustan y que de alguna manera cuadran con el tema de las colecciones de fuentes.

En su último número de la revista HouseMagazine disminuyó el volumen del contenido escrito. ¿Tiende la revista a ser más gráfica (a manera de portafolio) o veremos más contenido escrito en un futuro?

No sé si la revista fué una buena o mala idea. Planeamos hacer por lo menos un número más pero honestamente creo que no estamos hechos para ello. Probablemente se convierta en un reporte anual/diario que resalte nuestro trabajo/inspiración del año anterior. En cuanto a los textos, me habían comentado que los diseñadores no leen... sólo ven imágenes.

¿Qué papel juegan la música y el humor en los proyectos de HI?

Tratamos de no tomarnos muy en serio. Sumarle un soundtrack a eso siempre es bueno.

La mayoría de sus sets de fuentes incluyen imágenes de clip art. ¿Por qué no son estas ilustraciones generadas en formato de fuente como dingbats, y cual es la importancia de incluir caracteres alternos y ligaduras?

Podríamos incluir algunas de nuestras ilustraciones en las fuentes pero por lo general los archivos de las fuentes crecen enormemente y el posicionamiento de los puntos bezier es dudoso una vez que pasa del ilustrador al formato de fuente. Siempre tratamos de incluir caracteres alternos (no muchos diseñadores menos "duh-señadores" realmente los usan) en nuestras fuentes. Esperemos que cuando todo mundo comience a usar Opentype y tiren Quark por usar In-Design, nuestras ligaduras funcionaran sin que los diseñadores se den cuenta.

¿Quién diseña los artículos promocionales?

Normalmente hacemos los sets de fuentes entre los cuatro (Andy, Ken, Tal y Rich). La investigación es gran parte del proyecto. Una vez que definimos como debería verse la fuente, Ken o Tal empiezan a dibujar... ya sea en papel o en la computadora. Mientras tanto yo comenzaré a trabajar en el material de soporte (empaquete, catalogo, etc.)



THE MONSTER FONT COLLECTION

HOUSE OF HORROR HOUSE OF DEATH
SPOOKHOUSE House of Terror
VOODOO HOUSE HAUNTED HOUSE



THE TIKI TYPE FONT COLLECTION

Tiki Magic TIKI HUT
TIKI ISLAND Tiki Sands
TIKI PALMS TIKI WOOD

Son famosos por sus Sets de Fuentes pero diseñan pocas Familias de Fuentes como House Gothic 23, Chalet y Bullet. Considerando que la mayoría de los proyectos editoriales exigen de una familia tipográfica versátil con un número decente de pesos tipográficos, ¿estaremos viendo nuevas familias tipográficas en su librería o se apegarán a fuentes de display individuales? Depende que se venda mejor.

Con algunas excepciones, la mayoría de sus fuentes estan basadas en movimientos artísticos y culturales de EUA relativamente recientes, ¿por qué es esto, y, existe un interés en encontrar inspiración en otros lugares y desarrollar fuentes "no-norteamericanas" Esperemos que después de que nos inviten a dar un seminario tendremos algunas ideas sobre un set de fuentes mexicanas.

Hay una delgada línea entre los conceptos de revival, reinterpretación, plagio y homenaje. ¿Podrías describir la diferencia que HI marca entre tales conceptos?

Por supuesto, somos culpables de toda la cuestión "retro". Es una combinación de nuestra apreciación por los buenos tiempos cuando los artesanos rotulaban a mano o entintaban ilustraciones con un pincel en lugar de empujar un mouse. En el pasado hemos tratado de educar al público que compra nuestras fuentes sobre estas artesanías que estan muriendo y ofrecerles una muestra de lo que se hacía entonces a manera de fuentes digitales. Me gustaría pensar que la gente puede ver la autenticidad/giro que le damos a algunos de nuestros productos que tienen una estética más antigua.

Además de su librería de fuentes, ¿cuántas fuentes comisionadas han diseñado y para que clientes o proyectos?

Mtv, Nickelodeon y Toys-R-Us me vienen a la mente. Acabamos de terminar una fuente de Philip Starck para Target. También nos estamos preparando para trabajar en una fuente diseñada originalmente por Eero Saarinen para el Aeropuerto Dulles.

¿Cuál es su opinión sobre diseñar logotipos usando fuentes existentes?

Ya nos conoces, nos encanta diseñar fuentes a mano.

¿Cuál es la parte más difícil o que consume más tiempo de diseñar una fuente?

Como con todo, la producción. Desarrollar la idea es la única parte divertida.

¿Cuáles dirías que son los errores más comunes que hacen los diseñadores de fuentes amateurs y profesionales?

Prestarle demasiada atención al "mundo imaginario" del diseño gráfico como influencia. *y*