

Por **Juli Capella**
Arquitecto y diseñador. Expresidente del FAD

decálogo del buen diseñador

[1] No beberás, ni fumarás, ni te drogarás

Porque para ser creativo necesitas todo el cerebro que tienes.

Comenzar con este mandamiento suele desalentar a muchos jóvenes, encandilados con los estimulantes. Piensan que es posible aumentar su creatividad de forma artificial, pero jamás serás más brillante que cuando estés plenamente lúcido. Recuerda que nuestro instrumento principal de trabajo no es la mano, ni el lápiz, ni el ordenador, sino nuestra mente y su capacidad inventiva.

[2] No tendrás costumbres caras

Si te interesa el dinero, mejor búscate otra profesión, el buen diseñador nace del talento, el empeño y mucho tiempo.

Otro jarro de agua fría, muchos jóvenes aspiran a enriquecerse con su carrera creativa, piensan que el triunfo les reportará dinero y calculan sus expectativas en función de los royalties. Pero la vida del creador es muy dura, muy pocos llegan a enriquecerse con su trabajo, y tampoco son necesariamente los más talentosos. El dinero es un asunto diverso, una consecuencia, nunca una meta. Por tanto, vete acostumbrando a vivir con poco y no vivirás un sufrimiento añadido a tu vocación.

[3] Soñarás y diseñarás, y soñarás y volverás a diseñar...

Ser diseñador no es un oficio con horario, sino una forma integral de vida.

Entrar en el universo creativo es un goce, pero al mismo tiempo una obsesión. No puedes sacártelo de la cabeza, te acompañará toda la vida. Mezclarás armónicamente vida y profesión, respetando los ámbitos. No dejarás que nada te desaliente, diseñarás de forma libre sin cortapisas. Imaginarás un mundo diverso y lo plasmarás con proyectos.

[4] No serás vanidoso

No te tomes demasiado en serio, no trates de justificarte, no busques la fama y el éxito.

Muchos jóvenes se apuntan a estudiar diseño con el objetivo de alcanzar la fama. Han quedado seducidos por Starck, Lagerfeld, Hadid o el último *vedette* minimalista que triunfa en los dominicales. Quieren ser como ellos, obtener el reconocimiento. Pero antes deben haber hecho algo relevante. Sólo cuando trabajas en lo que te gusta llega la recompensa y ésta no es exterior sino personal. La vanidad lleva habitualmente al engolamiento, y éste, al fracaso, a menudo pasando por el ridículo. Renuncia al ego y persevera en tu interior.

[5] No serás modesto

Nunca ha habido un buen arquitecto o diseñador que no intentara ser grande.

Cierto, este mandamiento se contrapone aparentemente al 4. Pero si lo pensamos con detenimiento vemos que es una consecuencia. No buscas el éxito, sino ser bueno. Muy bueno. Tu grado de exigencia personal será alto, buscarás horizontes nuevos, no te contentarás con llegar a la media, buscarás la excelencia.

[6] Pensarás en todo momento en los que son verdaderamente grandes

Pueden servirte de modelo para encarar unas vivencias que suelen ser comunes al oficio. Si comprendes las técnicas de los maestros, tendrás mayor posibilidad de desarrollar la tuya.

Tú no eres el primero en diseñar una silla, un vestido o decorar un bar. Muchos antes que tu se han enfrentado a retos similares. Aprovecha su experiencia, úsala como trampolín, no malgastes tus neuronas repitiendo cosas ya sabidas. Ponte en su lugar y cópiales sus actitudes (no sus formas), si llegaron a ser grandes fue por virtudes que puedes asimilar.

[7] No dejarás pasar ni un solo día sin analizar un diseño clásico

Deberás visitar Ronchamp, el Pabellón de Mies en Barcelona, la casa de la cascada de Wright, conducir un "escarabajo", sentarte en una Thonet o en una Cesca, estudiar el plano del metro de Londres... volver a Ronchamp...

Pero a veces no hará falta ni que vayas muy lejos. Mira a tu alrededor, un clip, un bolígrafo, el móvil, el interruptor, una marca, un envoltorio... aprende a distinguir los buenos diseños y analiza concienzudamente por qué lo son. A veces no es tan fácil como parece, por eso son clásicos. No pierdas el tiempo en las cosas malas, criticarlas, aunque divertido, no es fructífero, piensa en las buenas. Además, como dice Oscar Tusquets, "de lo feo, poco se aprende".

[8] No adorarás Londres, Nueva York, París

No pierdas el tiempo en lo que está de moda, el estilo que triunfa, o que cosas se publican o ganan concursos y premios. Sé auténtico estés donde estés, el talento lo llevas dentro.

Hay quien cree que para formarse de verdad y llegar a ser un gran diseñador es necesario pasar por una de las capitales creativas del mundo. Pero eso es incierto. Lo que allí lograrás seguramente es uniformarte con lo que lleva, homogeneizarte con las tendencias en boga. Pero poca cosa más. Hoy en día es posible desde cualquier rincón del planeta diseñar de forma original y cualificada con repercusión universal. Prueba estar un año sin ojear revistas, sin presentarte a premios ni concursos y verás como tu estilo creativo se vuelve más auténtico y menos contaminado.

[9] Diseñarás para complacerte a ti mismo

Sé fiel a lo que verdaderamente te interesa e importa. No intentes agradar a los demás, ni al profesor ni al cliente ni al periodista.

Nos pasamos media vida intentado seducir a los demás y por el camino nos olvidamos de la satisfacción propia. Ésa es la que nos hace queribles. Por tanto, hay que insistir en perseguir los objetivos personales, no los ajenos. Perseverar en aquello que nos complace. Fíjate que lo que mejor acabamos haciendo en esta vida es aquello que más nos divierte.

[10] Serás difícil de complacer

La mayoría de obras se notan inacabadas.

Proyectar empieza a ser emocionante cuando descartas la primera idea, cuando logras mejorarla, cuando elevas tu exigencia. Es el corolario del 9º mandamiento, sólo la autoexigencia nos salvará de la fácil complacencia. Procuraremos no perder el entusiasmo, no dejarnos llevar por el *timing* y las prisas, no aceptar encargos banales, poner el empeño en acabar bien las cosas.

* Todos estos mandamientos se resumen en una enseñanza final: no hagas caso de ningún decálogo, no sigas ningún camino marcado, crea tu propia senda, única, personal, fruto de la curiosidad intelectual, pero también de la experiencia. Sé flexible, atrévete a contradecirte sin perder la honestidad. Aumenta progresivamente tu consciencia, sé libre.

Basado en un decálogo de Stephen Vizinczey "Los diez mandamientos de un escritor" (*Verdades y mentiras en la literatura*, Seix Barral, 1989)