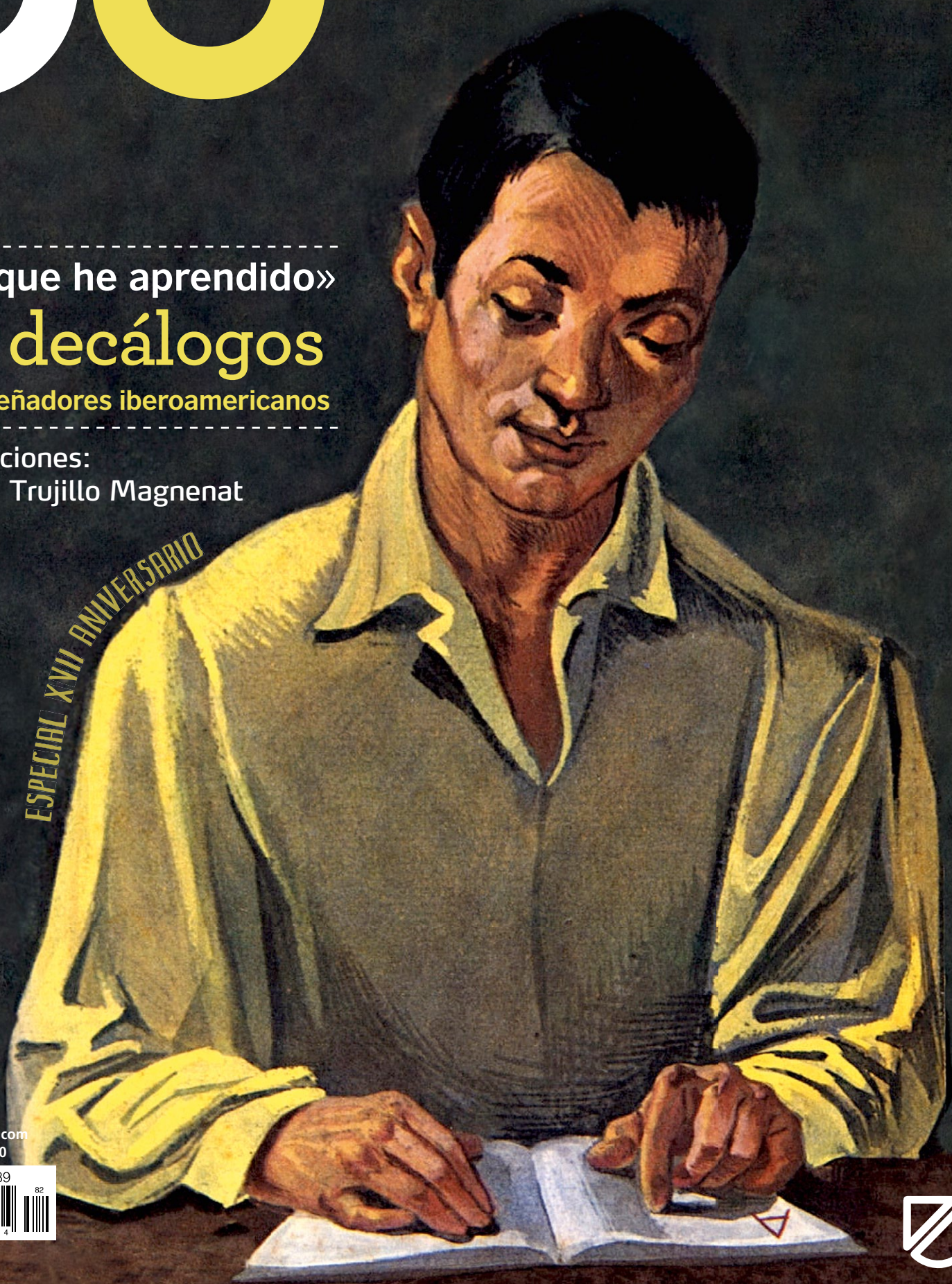




«Lo que he aprendido»  
**75 decálogos**  
de diseñadores iberoamericanos

Ilustraciones:  
Sergio Trujillo Magnenat

ESPECIAL XVII ANIVERSARIO



www.proyectod.com  
Colombia \$14.500



Dic 2012



# Guy Julier



Agata Banas, Varsovia

St Helier, Jersey, Islas del Canal de la Mancha, Reino Unido, 1961. Catedrático de Cultura del Diseño en la Universidad del Brighton, Reino Unido, con sede en el Museo Victoria y Alberto de Londres. Autor de varios libros. Conferencista invitado en Colombia, México, Estados Unidos de América y Europa. Miembro de la junta de la Fundación Historia del Diseño. [www.designculture.info](http://www.designculture.info)

**1. La Bauhaus no fue tan importante** en comparación con los desarrollos fenomenales que han tenido lugar desde 1980 en diseño alrededor del mundo. La Bauhaus existió por 14 años. Proporcionó un foco para la vanguardia europea. Sus profesores emigraron a Suiza, el Reino Unido y el continente americano en 1930. El estilo internacional posterior fue dominante en la arquitectura y el diseño hasta mediados de la década de 1960. Walter Gropius creó un modelo para la enseñanza del diseño que ha sido copiado en todo el mundo. El Movimiento Moderno fue el punto de referencia para los primeros historiadores del diseño como Nikolaus Pevsner y Reyner Banham. Pero eso fue hace mucho tiempo.

**2. La cultura del diseño como la conocemos hoy, comenzó en 1980** con la desregulación en los países desarrollados de sus sistemas bancarios y de cambio, mercados, tecnologías de la información, las leyes de planificación, trabajo, servicios de bienestar, energía y transporte. Fuera de esto se produjo un *boom* de diseño que se extendió a través de los Estados Unidos de América y Europa, impulsado por crecimientos masivos en el gasto de los consumidores, la localización de la producción en países donde la mano de obra y materias primas eran más baratas así como los cambios tecnológicos. En su vanguardia, el diseño industrial fue reemplazado rápidamente por el *retail*, el ocio y el diseño de comunicación. La cultura del diseño en esta década se transformó en una práctica social cotidiana en lugar de ser un imperativo moral; se convirtió

en ventaja competitiva y estilo de vida en lugar de un juicio sobre 'buen diseño'. En estas circunstancias, para decirlo más directamente, el diseño es como un laxante –ayuda a que las cosas se muevan a través del sistema económico–. Desde la década de 1980, el diseño se ha vuelto global. Un reciente informe de Naciones Unidas indica que la exportación de 'productos de diseño' se ha triplicado en los países desarrollados y en vía de desarrollo entre 2002 y 2008. Pero esta situación probablemente está cambiando otra vez tal como se desplazan el orden económico, ambiental y político.

**3. La recesión es la madre de la invención** porque los diseñadores odian estar sin trabajo. En periodos de crecimiento económico la sensación es '*business as usual*' para los diseñadores –quienes simplemente diseñan más de los mismos tipos de productos y servicios–. Pero en una recesión tienen que diversificar su oferta con el fin de ampliar su base de clientes. Esto automáticamente los lleva a crear nuevas combinaciones en la práctica del diseño, o a inventar formas completamente nuevas de hacer diseño y vender sus habilidades. Por esto, en Europa y Estados Unidos de América, el *branding* y el diseño digital surgieron de la recesión de la década de 1990 y el diseño de servicios surgió de choque *dot.com* en el 2000. El giro actual hacia el diseño social y el activismo del diseño está motivado en parte por las realidades de largo plazo presentadas a partir de la recesión económica de 2008: con el recorte de los presupuestos del sector público, el bienestar y los servicios tienen

que ser rediseñados. Esto también es una opción política, sin embargo, la crisis del neoliberalismo también pone de manifiesto las desigualdades sociales aún más crudamente. Los diseñadores responden con rapidez.

**4. El tamaño no importa.** El diseño se desarrolla en todas las escalas. Actualmente, China educa a 300 000 estudiantes de diseño industrial en sus universidades –que es una gran cantidad de experticia, si sólo se dirige hacia la fabricación– sin embargo, no es probable que allí surjan nuevas formas de hacer diseño. India tiene la mayor población de estudiantes en el mundo y sin embargo, sólo un puñado de escuelas de diseño. Pero también tiene en el Instituto Nacional de Diseño en Ahmedabad, una de las escuelas de diseño más innovadoras del mundo. En muchas partes de América Latina, parece que muchos educadores de diseño están estrechamente conectados con los discursos globales en el diseño, pero también hay una fuerte motivación política para abordar temas muy localizados.

**5. El diseño puede producir un lenguaje político,** ya que puede abrir la imaginación de maneras que el lenguaje verbal no puede abordar. La protesta y la crítica a través de las tradicionales formas verbales pueden expresar injusticias y analizar sus orígenes. Sin embargo, los diseñadores pueden imaginar un mundo futuro. Esto puede ser un cambio distópico o postapocalíptico surgido de las películas que hablan de las cosas por venir como *Blade Runner* o de videojuegos como *Fallout*. No obstante, estos caminos pueden llegar a ser en realidad un cliché. Alternativamente, los diseñadores pueden

diseñar objetos, espacios o experiencias que realmente nos desafíen a pensar en cómo podrían ser nuestras vidas, y sobre la vida tal como es. El activismo en el diseño involucra el desarrollo de artefactos que existan en el tiempo y en el espacio real, y que estos se inserten en los contextos y procesos cotidianos de nuestras vidas. A modo de intervención, el activismo en el diseño se mueve dentro de los desafíos de las circunstancias preexistentes a la vez que intenta reorientalas. De esta manera, el activismo en el diseño también opera entre los otros. Aprovecha ciertas condiciones del neoliberalismo para reciclarlas y reprogramarlas.

**6. Un diseñador puede estar justificado en no diseñar,** argumentó Tibor Kalman. Él puede tomar el *brief* del rediseño de una identidad corporativa y después, en una presentación ante el cliente, decirle que sería mejor no cambiar nada ¡simplemente mantenerlo tal como es! Y aún así, cobrar una cuota por ello. Después de todo, él le ahorra dinero.

**7. 'La práctica sin teoría es ciega.** La teoría sin práctica es estéril'. escribió Friederich Engels en 1886. Estas palabras fueron reutilizadas también por Lenin y recicladas por Kant.

**8. Los diseñadores pueden cultivar soluciones.** Esto lo aprendí de Enzo Manzini. Los diseñadores están siempre en busca de problemas para resolver. Si no los encuentran, entonces los inventan. A veces las mejores cosas ya están ocurriendo –es sólo que no son la corriente principal–. Así que el trabajo de un diseñador puede ser identificar estas innovaciones informales y trabajar para darles más longevidad o un mayor impacto. Hace un

«Los diseñadores están siempre en busca de problemas para resolver. Si no los encuentran, entonces los inventan».

par de años, un grupo de amigos míos decidió que cada uno de ellos no necesitaba un automóvil propio. Así que compartieron un solo coche para todos y usaron un registro para reservarlo con antelación. A medida que más personas se unieron a este grupo de *car-sharing*, se decidió que sería más eficaz poner su sistema de reserva y pago en línea. De manera que tomaron 'prestado' uno de un club deportivo de Estados Unidos de América y lo rediseñaron para sus propósitos. Así, más personas en su vecindario pudieron involucrarse con este sistema porque era más fácil de manejar. Finalmente, el sistema de *car-sharing* se vendió a una empresa comercial que ahora mantiene el sitio web. Los promotores fueron perdiendo control personal sobre el sistema, pero al menos alguien cuidará de él en el futuro.

**9. Museos y revistas de diseño tienen dificultad para mantenerse al ritmo del mundo** ¿Cómo representar el sistema de Transmilenio en Curitiba o en Bogotá y el sistema de Metrobus de Ciudad de México en un museo de diseño? ¿O la agricultura urbana de la Habana o Dakar? ¿O los sistemas de bicicletas compartidas de París o Hangzhou? ¿Cómo comunicar un proyecto de cocreación que diseña un sistema de asistencia mutua para personas mayores en una revista de diseño? ¿Cómo demostrar un tipo diferente de belleza que se trata de relaciones y sistemas, en lugar de los últimos colores o las formas más vanguardistas?

**10. 'Hay esperanza en el error honesto,** ninguna en la perfección helada del mero estilista' Charles Rennie Mackintosh, 1901. (Versión original en inglés: pág. 195). **pd**