

# Unas palabras con: Mr. Onuff

(Desde Criteriondg.info)



Para aquel que no te conozca demasiado, háblame un poco de ti. Tu pasado, aficiones...

Bueno mi nombre es José María Parra Sánchez, nací en Madrid hace 39 años y me dedico al diseño desde hace más de 15. Digamos que mi interés por el diseño, el dibujo, la música y la fotografía fue muy precoz en mi vida.

De niño tenía a mi madre como loca ya que le quitaba las pinzas de la ropa para construir de todo. El colegio y el instituto no me motivaban demasiado hasta que un año me topé con un profesor de dibujo que me dijo "tú tienes que ser diseñador". La verdad es que es cierto que el dibujo siempre se me dió bien y la geometría descriptiva era una afición para mí; Devoraba libros sobre dibujo técnico. Cuando llegué al instituto ya me sonaba todo lo que allí se daba, cosa que me sirvió incluso para la universidad.

Por aquel entonces, y te hablo de hace más de 20 años no había estudios de diseño a nivel de bachiller. Lo más parecido era algún FP relacionado con artes gráficas o delineación. Por ello, a la par realizaba mis "diseños" que podían ser desde hacer un logotipo para alguna asociación o grupo de música, hasta decorar alguna cazadora de amigos. Y esto sin contar que me cogió el nacimiento del HIP HOP, es decir firmas, grafitis, etc...

Seguí con mis estudios de bachiller y COU hasta que entré en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Aquí me especialicé en Diseño de Interiores y Diseño Industrial.

Al mismo tiempo colaboré en varios proyectos relacionados con rehabilitación de pueblos abandonados, colaboración en publicaciones de la ETSAM, practicas en los estudios de Tele5... en fin, un poco de todo.

Con el tiempo me centré en el diseño industrial y trabajé durante 11 años como diseñador senior y más tarde como responsable del departamento de diseño. Esto con el tiempo comenzó a aburrirme, ya que la empresa para la que trabajaba solamente se posicionaba por bajo coste, y no estimulaba al personal. Fue motivo suficiente para marcharme. Y es que siempre he entendido una empresa como un equipo, y para que un equipo funcione bien, tiene que haber buen ambiente, y gente motivada.

Ahora intento posicionarme como diseñador, exposiciones de fotografía, colaboraciones con agencias de publicidad, clientes conocidos y participar en concursos de diseño es lo que me ocupa ahora mismo el tiempo.

**¿Cómo empezaste a dedicarte a esto? ¿Fue vocacional? ¿Algo inesperado?**  
Yo creo que sin saberlo desde que era pequeño tenía esa inquietud. Hacer maquetas me encantaba, y sobre todo desarmar los juguetes para ver qué había dentro.



**¿Cuáles son tus fuentes de inspiración a la hora de crear algo?**  
Pues mis fuentes de inspiración son muy variadas. No sabría concretarte, desde cortar una lechuga mientras cocino que me desvela formas para un posible logotipo o diseño textil, hasta el cine, la gente, viajar, conocer otras culturas con lo que esto conlleva, arquitectura, costumbres, etc...

Investigar las necesidades de la gente, su opinión...y por supuesto Internet es una fuente de información importante.

**¿Sigues más o menos un mismo procedimiento a la hora de realizar tus trabajos? ¿Podrías contárnoslo a grandes rasgos?**

Yo pienso que todo diseño sea gráfico o industrial consta de las mismas etapas aunque no siempre se realizan de forma lineal, sino que se trabajan paralelamente y en ocasiones incluso volvemos sobre nuestros pasos:

**Definir lo que se necesita** (sea para un cliente o para un concurso). Siempre hay un programa que cumplir. Es importante saber lo que el cliente necesita y lo que el cliente cree que necesita. Esto ocurre a diario, en muchas ocasiones me ha sucedido que lo que te piden no va a solucionar la necesidad que quieren cubrir. Si te dejan, les asesoras y si no, pues decides hacer el trabajo sabiendo que no será un triunfo o no lo haces para no verte implicado en un fracaso.

**Investigación.** Hay que saber qué se ha hecho hasta el momento para resolver el mismo problema.

**Idea.** En este paso generamos ideas por muy descabelladas que parezcan, todas son admisibles. A día de hoy muchas empresas de la industrial afrontan

esta etapa teniendo muy en cuenta los medios que tienen en su compañía. Esto es lógico y correcto pensarlo, pero limita la creatividad y la frescura de las ideas, al final te limitas a lo que la compañía sabe hacer y esto aboca a la empresa a una diferenciación por costes ya que no suele aportar nada más. Lamentablemente esto ocurre en muchas empresas españolas, y esto sin entrar a hablar de las que fusilan diseños de otros. ;) que también tenemos "chinos" sin ojos rasgados en nuestro país.

**Elección y desarrollo.** En muchas ocasiones esta es la parte en la que muchos proyectos se quedan. Pero desarrollar una idea y hacerla realidad es un reto interesante.

**Prototipo.** Comenzar a mover la maquinaria industrial ya sea impresión o fabricación es todo un logro en España. Pocos proveedores he conocido a los que no tengas que supervisar. Si el cliente delega en ti un diseño y no se preocupa nada más de que le des buen resultado ¿Porque no podemos hacer nosotros lo mismo con un proveedor? Esto en países como Holanda o Alemania ocurre y te sorprendes cómo sin decirles nada todo sale bien, es más, te miran raro si vas a supervisarlos "qué poca confianza en ellos" pensarán.

En España quieren que vayas, de esta forma el "me dijiste" va a misa y esto les da pie a equivocarse continuamente. Quieren fabricar o imprimir sin pensar. Sin aportar nada más, es lo más cómodo, pero lo menos inteligente, ya que al final no aportas nada y sólo te diferencias por precio, tirándose después de los pelos porque la gente acude a ellos solamente por precio. Yo prefiero alguien un poco más caro pero que me solucione problemas, no que me los de.

**Implantación.** Cómo evoluciona en el mercado, su durabilidad, su aceptación...

**Aprendizaje.** Esta fase en ocasiones pasada por alto, es de las más importantes. Después de haber realizado un proyecto has adquirido un aprendizaje en todos los sentidos. Habrás tocado software nuevo, proveedores nuevos, o al menos un programa de necesidades que cubrir con el que nunca te habías encontrado.

**Pero lo importante son las personas.** Todo lo que un diseñador hace, lo hace para y por las personas. Debe conocerlas, saber cómo piensan para preveer su comportamiento, ser empático. Si esto no lo quiero como usuario ¿Por qué lo hago como diseñador? |

Los tiempos cambian y las personas con ellos. Las necesidades a cubrir ahora no son las de hace 20 años, la gente está empezando a pensar de igual manera en distintas partes del mundo. Algo está pasando desde hace pocos años para acá. Antes debías tener en cuenta el país, el sexo, la edad, etc. Hoy esto todavía es importante, pero es sorprendente investigar cómo está cambiando también. Debemos permanecer con los ojos bien abiertos, las personas tienen el poder. Como un amigo decía "ahora mismo se está dando la revolución social de las personas y muchos no se dan cuenta".



**De todos los trabajos que has hecho, ¿de cuál estás más orgulloso?**

Aquí sí que tengo que decirte que tengo un problema personal. Nunca estoy lo suficiente conforme con los resultados. Unas veces por falta de tiempo, otras por falta de presupuesto, otras porque la opinión del cliente tiene demasiado peso..., y en otras ocasiones porque el proceso de maduración llega tarde.

Es decir, en ocasiones me ha ocurrido que después de abordar un tipo de proyecto que nunca había realizado, llego a una solución que me convence. Pero días después cuando todo el proceso de creación y desarrollo se ha asentado en mi cabeza y lamentablemente el proyecto ha sido entregado, me vienen más y mejores ideas. Supongo que intentar estar relajado durante el proceso, podría acelerar estas revelaciones, no lo sé. Me gusta la meditación y creo que es un camino valioso para llegar a tener ideas más claras.

**Una pregunta con trampa: Habiendo tanta competencia como hay y tantos estudios que se dedican a esto, ¿qué te hace diferente al resto?**

Sólo te diré dos cosas a este respecto, una es que aunque hay competencia, cada uno como persona es distinto al resto y esto te hace ver las cosas de otra manera debido a tu formación, experiencia en la vida, personalidad... un sin fin de matices que hacen que tú tengas una idea que pueda calar más que otras, y aportar como ser humano más cercanía o empatía al cliente.

Por otro lado te diré ahora que no nos escucha ni lee nadie, que si te contará lo que me diferencia del resto, ya no me diferenciaría ¿No? :D

**¿Tienes algún referente?**

Todos y ninguno. Quiero decir que aparentemente toda forma, color, persona sin distinción de sexo, cultura o edad, situación, o experiencia te puede aportar en un momento dado lo que necesitas. No sigo a nadie en especial. Aunque sí es cierto que tengo unas influencias claras de diseñadores clásicos involucrados en la arquitectura y escuelas como la BauHaus. Es un referente claro.

Actualmente si tuviera que elegir a alguno sería sin lugar a dudas [IDEO \[en\]](#).

Puedo añadir que en ocasiones he llegado a soluciones parecidas a otras personas, sin conocerlas y sin saber qué referencias tiene, con lo que deduzco

que sin darnos cuenta y dado el nivel de información que nos llega, en ocasiones inconscientemente digerimos conceptos o ideas que luego pueden ser en mayor o menor medida ingredientes de nuestros diseños.



**¿Algún proyecto interesante en el futuro? ¿Dónde ves tu trabajo en un plazo de 5-10 años?**

A esta pregunta no sabría contestarte ya que si me hago la misma en dirección contraria, es decir ¿qué ha ocurrido en mi vida estos últimos 5 años?, el ochenta por ciento no lo tenía planeado y fue surgiendo a medida que tomaba una serie de decisiones. De lo que estoy seguro es que me dedicaré a lo mismo.

**Y para terminar, algunas palabritas para los que están empezando en esto del mundillo del diseño.**

Bueno yo no soy ningún "gurú" del diseño. Y la palabra diseño engloba muchas cosas, diseño gráfico, industrial, arquitectónico, interiorismo, joyería, diseño editorial, estrategia, gestión del diseño...

Dependiendo del tipo de diseño al que te dediques tendrás más o menos opciones en España, y bastantes más en otros países. Todo el mundo cuando dice "otros países" mira a Estados Unidos.

Sí, allí hay mucha gente que hace las cosas bien, mal asunto si entre tanta gente no hay buenos profesionales. Pero países europeos como Holanda, Alemania, o más al norte y menos europeos como Suecia o Finlandia son potencias en diseño. No olvidemos China y países del este en los que puedes encontrar tipos sobresalientes. Talento hay por todo el mundo. Pero dependiendo de en qué país residas, tendrás más opciones o menos.

El único consejo que puedo dar y sirve para todo tipo de profesional es intentar hacer lo que te gusta, sea diseñar o ser panadero. Si haces lo que te gusta te involucrarás en los proyectos, te formarás y te rodearás de gente que sabe lo que hace, y sobre todo, le dedicarás parte de tu tiempo libre con cierto gusto. Esto último no sé si es bueno o malo pero al final si te gusta lo que haces, caes en ello.

Ser sincero y crítico con uno mismo es importante. A veces nos gusta mucho algo pero no somos conscientes de que no servimos para ello. A mi me encanta la música, pero no me veo en un reality show televisivo.

[Web de Mr. Onüff](#)