

~~Elabora tu~~  
~~manifiesto de~~  
~~diseño!~~

## Buen diseño y Crecimiento

### Los 10 principios de Rams<sup>1</sup>

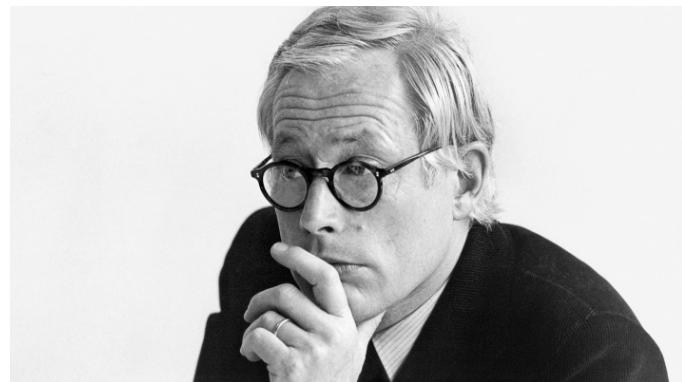
Dieter Rams diseñador industrial alemán, nacido en 1932. Fue fuertemente influenciado por la presencia de su abuelo que era carpintero. Los primeros premios de Rams en la carpintería lo llevaron a formarse como arquitecto, ya que a principios de la década de los 50, tras la guerra, Alemania hubo de ser reconstruida<sup>2</sup>. En 1955 fue reclutado por Erwin y Artur Braun y su trabajo consistió primeramente en modernizar los interiores de la empresa. Rápidamente se involucró en el diseño de productos para Braun siendo responsable de muchos de los productos eléctricos domésticos. Rams se convirtió en un protegido de la *Escuela de Diseño Ulm* (sucesora de la *Bauhaus*).

La *Bauhaus* generó un fuerte impacto en la sociedad industrial que influenció en el desarrollo de producción y dio a conocer la importancia del diseño para la industria. Tras esa etapa en la que el diseño comenzó a estructurarse, nacen una y otra vez adaptaciones y correcciones sobre los planteamientos de la *Bauhaus*, ahí Dieter Rams y sus 10 principios del buen diseño, propusieron unos cimientos sólidos y atemporales, pues hoy en día siguen muy vigentes.

Una máxima en este entorno es la innovación, siempre hay que innovar, y me llama fuertemente la atención que el primer punto de Rams haga referencia a ella, de una manera, además, *innovadora*. Dice: "El buen diseño es innovador", pero el diseño innovador "nunca puede ser un fin en sí mismo". Remarcando que el objetivo no debe ser nunca hacer algo nuevo, pero a la vez el diseño debe ser nuevo, sino ¿que sentido tiene?

Hace referencia al minimalismo, en su segundo punto donde apuesta por la sintetización en el diseño, la búsqueda de la esencialidad omitiendo cualquier cosa que disminuya la utilidad del producto. Argumentando además que sólo si se cumplen estos requisitos el diseño será bello, "solo los diseños bien ejecutados pueden ser bellos".

Me interesa particularmente el sexto principio en el que incide en la honestidad del diseño la idea de no intentar manipular al consumidor. Algo que en el día a día estamos demasiado acostumbrados a que suceda lo contrario. Campañas de marketing, la política o las redes sociales, todos los sectores tratan de convencer y la mayoría de las veces, creo, se cruza esa barrera de la honestidad.



Dieter Rams. Photograph by Abisag Tüllmann

También me quedo con “el buen diseño es de larga duración”. Hoy en día estamos acostumbrados a que los productos tengan fecha de caducidad, ya porque su diseño responde a una moda temporal, porque la tecnología evoluciona muy rápidamente y las campañas publicitarias nos hacen creer que necesitamos disponer siempre de la última tecnología o simplemente porque los productos están diseñados de una manera en la que el producto dejará de funcionar o se estropeará en un determinado período de tiempo, lo que se conoce como la obsolescencia programada. Me encanta “nada puede ser arbitrario” pues hace hincapié en la idea del replanteamiento continuo, de cuestionarse continuamente cada detalle del diseño y caminar hacia lo esencial, lo que es realmente necesario para que ese producto sirva para el propósito para el que está diseñado. Y la norma tristemente de moda necesaria en estos días “Debe ser respetuoso con el medio ambiente”, considero que el diseño no debería acabar en el momento en el que se comienza a fabricar, sino que el diseño debería llegar hasta el final. Los productores se deberían hacer cargo de todo el viaje vital de cada producto que fabrican, así pues las botellas de plástico de *Coca Cola* son propiedad de *Coca Cola* y es la marca la que debería hacerse cargo de su basura. Por tanto una manera de controlar los residuos, sería diseñar productos que no generen residuos, y si los generan, diseñar la manera de recuperarlos y hacerse cargo de ellos. Estas son máximas que aún 50 años después de que Rams redactara estos principios siguen siendo tristemente innovadoras, pues raramente ves aplicados estos principios en los diseños de productos, carteles, anuncios, aplicaciones, edificios, leyes, normas, procesos, subvenciones... de hoy en día.

### El Manifiesto incompleto de Mau<sup>4</sup>

**Bruce Mau** es un diseñador, innovador y educador Canadiense nacido en 1959. Comenzó su carrera como diseñador gráfico y desde entonces ha aplicado su metodología de diseño a la arquitectura, el arte, el cine, el diseño ecoambiental, la educación y la filosofía conceptual.<sup>3</sup>



Bruce Mau

Estudió Arte en el *Ontario College of Art & Design* en Toronto, y publicidad con Terry Isles. Sin embargo, dejó la escuela antes de graduarse, para unirse al grupo de diseño *Fifty Fingers* en 1980.<sup>5</sup> Mau permaneció en *Fifty Fingers* durante dos años, después cruzó el océano para trabajar durante una breve estancia en *Pentagram* en el Reino Unido. Regresó a Toronto un año más tarde, para convertirse en parte del triunvirato fundador de *Public Good Design and Communications*. Poco después, se presentó la oportunidad de diseñar *zone 1/2* y se fue para establecer su propio estudio, *Bruce Mau Design*.

Bruce Mau redactó el Manifiesto incompleto para el crecimiento en 1998. En el recoge 43 puntos, y llama la atención que estos puntos son mas bien unas

reflexiones sobre el diseño, la vida y las formas de enfrentarse a ambas. Se tratan de 43 propuestas totalmente transversales, aplicables no solo al diseño, sino que proponen una manera de posicionar ante la vida. Es por eso que el no solo es un diseñador de producto, sino mas bien un reformador conceptual. Estas teorías, "no tratan sobre el mundo del diseño, sino sobre el diseño del mundo".

A menudo deseamos estar en lo cierto, tener razón y llegar a un destino certero, Mau en varios puntos habla sobre la importancia del crecimiento, la flexibilidad ante el cambio, "has de estar dispuesto a ser cambiado por los acontecimientos". "Mientras te apegues a lo bueno, nunca alcanzarás el verdadero crecimiento".

Aboga por el "Comienza donde sea", aquí me vienen las palabras de la directora teatral **Anne Bogart**:

"No asumas que debes tener ciertas condiciones para dar lo mejor de ti. No esperes. No esperes a tener tiempo ni el dinero suficiente para conseguir lo que crees que tienes en mente. Trabaja con lo que tienes "ahora mismo". Trabaja con la gente que te rodea "ahora mismo". Trabaja con la arquitectura que ves a tu alrededor "ahora mismo". No esperes a tener lo que asumes que es lo correcto, un espacio libre de estrés en el que generar la expresión artística. No esperes a tener la madurez o entendimiento o sabiduría; tampoco esperes hasta creer estar seguro de saber lo que haces, ni hasta tener la técnica suficiente. Lo que haces "ahora", lo que haces de las circunstancias que te rodean, determinará la calidad y el alcance de tus iniciativas futuras. Y, al mismo tiempo, sé paciente"

También existe una cita atribuida a **Goethe** (Fráncfort, 1749 - Weimar, 1832) donde se dice algo al respecto:

"Todo lo que puedas hacer o sueñas que puedes, empieza ya. La audacia conlleva cierto genio, poder y magia. Empieza ya".

Para mí la idea que subyace, anima a la puesta en acción, a no esperar las condiciones óptimas, a trabajar con lo que se dispone al alcance de nuestras manos aquí y ahora, es una llamada a la determinación de dar el primer paso hacia el fin. También los textos antiguos, hacen referencia a esta idea del principio como lugar de llegada. En el **Evangelio de Tomás**, texto apócrifo descubierto en 1945 en Egipto, entre un grupo de libros conocidos como la biblioteca de **Nag Hammadi**, un fragmento dice así:

"¿Es que habéis descubierto ya el principio para que preguntéis por el fin?  
Sabed que donde está el principio, allí estará también el fin."

Nos vienen otra vez a recordar la idea de no preocuparnos por el fin sino solamente en dar el primer paso, como si dijeran: El comenzar ya es llegar. También **T. S. Eliot** (Missouri, 1888-Londres, 1965) escribe en uno de sus poemas mas conocidos, *Los cuatro cuartetos*, en el segundo *East Coker* comienza con la frase "En mi principio está mi fin" motivo recurrente a lo

largo de este poema acabando con un juego con la misma frase: "En mi fin está mi principio".

Otros conceptos que me encandilan de Bau son "la diversión de fracasar", algo a lo que no nos enseñan y que encuentro básico si tu anhelo es generar algo realmente interesante. Para mi enlaza con la idea de disfrutar del proceso, el viaje, el camino, como máxima, en lugar de darle el peso al resultado.

La verdad es que el manifiesto de Bruce Bau es una suma de acciones que animan a entrar en acción sin preocuparse por resultar interesante y eso hoy en día, a mi al menos, me alivia.

### Dieter Rams vs. Bruce Mau

Tanto Dieter Rams como Bruce Mau, son unos diseñadores que no solo se han dedicado a cumplir especialmente bien con su trabajo como diseñadores de productos, sino que han hecho de su trabajo, su manera de entender el paso por la vida. Son personas que entienden la influencia y la responsabilidad que, los diseñadores y cada uno de sus diseños, alcanzan en la construcción de nuestro sistema social, nuestro sistema de valores en nuestro día a día.

De todas maneras hay algunas diferencias entre los 10 principios del buen diseño de Dieter Rams y el Manifiesto incompleto para el crecimiento de Bruce Mau.

### Punto de partida

Si nos centramos con curiosidad en el punto de partida desde el cual escribe cada uno su manifiesto, podemos distinguir que Dieter Rams se propone el objetivo de llegar a definir unos principios necesarios para conseguir lo que el mismo entiende por *el buen diseño*. En cambio Bruce Mau, aunque queda evidente su enfoque hacia el diseño, no se queda solamente ahí, sino que trata de definir unos puntos de atención para lo que el considera *el crecimiento*, se entiende profesional, pero no solo, sino también social, crecimiento personal...

Rams se centra en el buen diseño como fin a conseguir y define minuciosamente un decálogo a modo de guía, como si se tratara de un pequeño manual de instrucciones para el diseñador contemporáneo. Es muy sintético y se ve claramente su objetivo de tratar de definir como ha de ser un objeto bien diseñado, su manifiesto está tratando de definir el camino para conseguir un buen resultado, un producto acabado bien diseñado.

Bau en su manifiesto hace hincapié en el viaje, el proceso, el experimento, el diseño en sí como punto de atención. No nos da unos parámetros para definir como ha de ser un buen diseño, sino que expone toda una retahíla de ideas claras a las que prestar atención, nos viene a decir que para que un diseño sea bueno, tu atención ha de estar en el proceso, en el viaje, en el período de diseño y no en el resultado final del diseño.

## Los principios

Rams elabora 10 principios, se trata por tanto de un decálogo, sutilmente nos enlaza con nuestra tradición judeo-cristiana provocando un paralelismo con los 10 mandamientos. Como si fueran los 10 principios que debes cumplir para saborear las mieles del cielo, del éxito en tu trabajo como diseñador.

Aunque el Manifiesto de Rams tenga ese formato de decálogo que nos recuerda a *las tablas de Moisés*, Rams no se coloca en ningún momento en ese rol de gurú o sabelotodo, pues emplea unas formas verbales con clara intención objetiva. Comenzando sus frases con una tercera persona enfocada en "el buen diseño es..." "Innovador" y explicando seguidamente lo que es para el la *innovación*. Todos sus principios constan de la misma estructura, lo que nos muestra una clara intención en el diseño de su propio manifiesto. **El manifiesto esta diseñado siguiendo fielmente sus principios.**

Es Innovador sin tratar de serlo, por el solo hecho de sintetizar el concepto de "buen diseño" en 10 principios.

Es útil, gracias a su buen diseño, pues ocupa una hoja, 10 principios, fáciles de recordar y es sintético, no da lugar a falsas interpretaciones.

Es estético, sin necesidad de elaborar una composición con el, el propio escrito, está tan bien ejecutado y diseñado.

Es comprensible, su claridad, su dirección, su simplicidad hacen fácil su comprensión.

Es discreto, es como el dice, como una herramienta, cumple una función, la de recordarte que es lo realmente importante.

Es honesto, pues muestra claramente lo que hay, sin prometerte que serás un magnífico diseñador si sigues estos principios.

Es de larga duración, y tanto que lo es, es tan evidente y obvio que parece mentira que algún día pueda quedarse obsoleto.

Es minucioso, "nada puede ser arbitrario" y nada lo es, desde el formato, hasta la estructura y las palabras, están estudiadas y modeladas milimétricamente, para alcanzar el objetivo: que el mensaje llegue.

Es respetuoso con el medio ambiente, todos los principios son ecológicos y transversales, larga duración, honestidad, utilidad...

Es tan poco diseño como sea posible, también lo es, porque este decálogo es tan simple que parece que no está pensado.

Mau redacta 43 acciones a las que debes atender para conseguir el propósito profundo que todo ser humano anhela, el crecimiento, la superación, el ir más allá.

Mau recurre a un lenguaje más informal tratando de acercar aún más al lector no específico, pues su lenguaje y contenidos son más transversales.

Aunque su lenguaje es más informal y directo considero que el hecho de elegir el imperativo coloca al autor y al lector en roles diferentes, generando así una distancia vertical en la que el autor ordena o aconseja y el lector es

aconsejado. Esa distancia apoya, a mi entender, un posicionamiento patriarcal, que por momentos parece vislumbrarse y posicionar al autor como gurú.

Si bien todos sus puntos son bienhechores ese planteamiento hace retroceder al lector, desconfiar y tomarse los puntos como una especie de bella ficción.

De todas maneras, Mau enfatiza en puntos que para mi son clave y que Rams pasa por alto o no los verbaliza claramente. Como por ejemplo el primero, "Permita que los acontecimientos te cambien". Es algo animal resistir al cambio y modificar ese instinto nos acerca a la humanidad. Además en el se entreve una clara referencia a la teoría de la selección natural de **Charles Darwin** (Shrewsbury, 1809 - Down House, 1882).

**"Quien sobrevive no es el más fuerte ni el más inteligente, sino el que mejor se adapta al cambio"**

"El proceso es mas importante que el resultado", es otro principio de Mau que me encanta. Deseo preocuparme por el presente por lo que estoy haciendo y no por como saldrá o resultará, creo firmemente que si así lo haces el resultado inevitablemente será bueno.

"La diversión de fracasar", a nadie le divierte fracasar, pero ésta paradoja de Mau, me encanta, deseo algún día divertirme fracasando. Es así, cuando eliminas el miedo al fracaso, cuando estas libre de lanzarte a lo desconocido.

"Captura los accidentes" es un concepto que me recuerda a la celebre frase atribuida a **Pablo Picasso** (Málaga, 1881 – Mougins, 1973).

**"La inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando".**

Y la frase que acompaña a este punto es simplemente genial, "La respuesta incorrecta es la respuesta acertada en busca de una pregunta diferente".

Por último me gustaría remarcar las ideas "todos somos líderes" y "dale el poder a la gente", conceptos que abogan por la escucha y la generosidad, tan escasas hoy en día.

## Conclusión

Dieter Rams y Bruce Mau son dos diseñadores comprometidos con su trabajo y con las dinámicas político-económicas desde un punto de vista social. Entienden que el diseño es un factor global que envuelve y que puede incidir en todos los aspectos relacionados con nosotros los humanos, pero también con el resto del mundo y de la vida. Entienden que el diseño no solo cubre su parte más práctica, el desarrollo de productos, sino que integra un sinfín de posibilidades si concibes el diseño como un factor holístico.

Son dos manifiestos tan visionarios y claros que al leerlos tienes la sensación de que no podría ser de otra manera, tanto el *buen diseño* como el *crecimiento* han de ser así o no serán.

Son dos manifiestos que inciden en la honestidad, la generosidad, la austeridad, el despojarse del peso de la necesidad de ser interesante, como camino para el objetivo común, cualquier cosa que se deba diseñar ha de ser necesaria, útil y honesta.

## Referencias

- <sup>1</sup> RAMS, D (1970) Dieter Rams, 10 principios del buen diseño.  
<https://www.vitsoe.com/eu/about/good-design>
- <sup>2</sup> Vitsoe Design about Dieter Rams  
<https://www.vitsoe.com/eu/about/dieter-rams>
- <sup>3</sup> FROELKE COBURN, M (2010). Bruce Mau: From Innovative Graphic Designer to World-Class Conceptualist. Chicago Magazine. Chicago Tribune Media.  
<http://www.chicagomag.com/Chicago-Magazine/June-2010/Bruce-Mau-From-Innovative-Graphic-Designer-to-World-Class-Conceptualist/index.php?cparticle=1&siarticle=0#artanc>
- <sup>4</sup> MAU B. (1998) Bruce Mau, An incomplete Manifesto for growth.  
<http://www.fastcompany.com/magazine/39/maumanifesto.html>
- <sup>5</sup> DE MONCHAUX, T (2007) Bruce Mau Biography, AIGA Medal.  
<https://www.aiga.org/medalist-brucemau>

## Bibliografía consultada

BOGART, ANNE AND TINA LANDAU. 2005. The Viewpoints Book: A Practical Guide to Viewpoints and Composition. New York: Theatre Communications Group. ISBN 1-55936-241-3

¿Goethe realmente dijo que "la audacia tiene genio"?  
<https://www.greelane.com/es/idiomas/alem%C3%A1n/goethe-quote-may-not-be-his-4070881>

EVANGELIO SEGÚN TOMÁS, Biblioteca Copta de Nag Hammadi · NHC II, 2  
[https://www.academia.edu/36554111/\\_Evangelio\\_seg%C3%BAn\\_Tom%C3%A1s\\_Biblioteca\\_Copta\\_de\\_Nag\\_Hammadi\\_NHC\\_II\\_2](https://www.academia.edu/36554111/_Evangelio_seg%C3%BAn_Tom%C3%A1s_Biblioteca_Copta_de_Nag_Hammadi_NHC_II_2)

ELIOT, T.S. 1963. Collected Poems, Faber and Faber, Ltd., Londres.

DARWIN, C. 1869. El origen de las especies. John Murray, Reino Unido.

ORTEGA BLAKE, A. 2013. El gran libro de las frases célebres. Penguin Random House Grupo Editorial. México.

HUSTWIT, G. 2009. Objectified, Design Trilogy. Gary Hustwit, Swiss Dots. Reino Unido.

# Oskar Luko, Manifiesto improbable para comenzar a caminar

Con este manifiesto mi intención es señalar unos puntos de atención que sirvan como consignas en el horizonte, unos conceptos que indiquen una dirección hacia la que apuntar la flecha de nuestras intenciones. El objetivo de este manifiesto es dibujar los márgenes de un río sobre el que se extiendan las aguas conceptuales del diseñador. La misión de este manifiesto es plasmar unos parámetros que sirvan de trampolín hacia un diseño integral. La función de este manifiesto es colocar las piedras que sirvan de apoyos para construir la escalera hacia algo por conocer. Este manifiesto no es una solución en sí, ni un manual de instrucciones, ni una guía para el éxito, sino que es la propia búsqueda.

**01 Diseñar productos que mejoren con el uso.** El elemento de diseño no solo debe buscar la atemporalidad, sino que debe buscar ser mejor cuanto mas se usa, para ello debe ser adaptable, modular, reparable e incluso come-plástico.

**02 Procurar que el elemento de diseño sea mejor que la nada, sino mejor no hacerlo.** Si ya hay una solución para un problema, para que diseñar algo que no es necesario.

**03 Los límites son importantes y lo más importante es saber saltárselos con amor.** Muchas veces vemos límites donde no los hay, son limites que arrastramos de otros diseños, que en su momento tuvieron sentido, pero puede que ya no.

**04 Hacer lo que haces.** Cuando comes, come, cuando escuchas, escucha y cuando haces, haz. Para dedicar tiempo, concentración y respeto al momento has de dejar de preocuparte por el instante futuro o por el resultado final.

**05 Activar los tres vectores, uno hacia uno mismo, otro hacia la comunidad, y el tercero hacia el entorno.** Los elementos de diseño deben ser personales y flexibles que puedan adaptarse a cada individuo, además de respetar y mejorar las relaciones y el entorno.

**06 El error como búsqueda obligada.** Entender que el error y el fracaso son potencias hacia soluciones desconocidas. Ser generadores de contextos en los que los errores puedan suceder y convertirse en trampolines para el desarrollo.

**07 Eliminación de la propiedad.** Yo soy propiedad de los elementos y no al revés. "Este es mi pueblo" no quiere decir que Durango sea mío, en todo caso yo soy de Durango. Esta es mi tierra, significa que yo debo cuidar de ella, no que tenga derecho a especular con ella.

**08 La horizontalidad como máxima.** Eliminación de jerarquías, construcción de roles. Cada elemento sirve para algo concreto pero no tiene porque estar supeditado a otro.

**09 Detectar la tendencia para generar un contrapunto.** Las cosas siempre son de una manera, todo el mundo las hace igual. ¿Es que es la única manera de hacerlas?

**10 Estamos juntos en esto.** Tu bien es mi bien, basta ya de competencias seamos compañeros.

**11 Si sabes que algo está mal, no lo hagas, "bebé".** Especialmente dedicado a los diseñadores de armas y a los que diseñan las leyes que amparan la desigualdad y la pobreza.

**OJO, estas ideas no tienen sentido si solo te quedas con la que más te gusta, han de ir juntas de la mano, amigo.**

# Manifiesto improbable para comenzar a caminar

01

Diseñar  
productos  
que mejoren  
con el uso

02

Procurar que  
el diseño sea  
mejor que la  
nada

03

Los límites son  
importantes y  
lo más  
importante es  
saltárselos con  
amor

04

Hacer lo  
que haces

05

Activar los  
tres vectores

06

El error como  
búsqueda  
obligada

Eliminación  
de la  
propiedad

07

La  
horizontalidad  
como máxima

08

Detectar la  
tendencia  
para  
generar el  
contrapunto

09

Estamos  
juntos en esto

10

Si sabes que  
algo está mal,  
no lo hagas,  
“bebé”

11

OJO, estas ideas no tienen sentido si solo te  
quedas con la que más te gusta, han de ir  
Juntas de la mano, amigo.