

Archipiélagos Bonsiepianos
Distinción Doctor Honoris Causa
Gui Bonsiepe
Universidad de Valparaíso

Introducción

En los años sesenta, Latinoamérica se propone implementar la industrialización como vía de crecimiento económico - social y de aceleración a los procesos de cambio. En Chile se encomienda este programa a la Corfo, a través de su Servicio de Cooperación Técnica. Paralelamente, se requiere a las universidades de la época, entre ellas la Universidad de Chile, que desarrollen la formación de diseñadores industriales, tarea no exenta de dificultades. A diferencia de Santiago, en Valparaíso no existía una tradición previa en la formación universitaria en el ámbito de los oficios, lo que ofreció un clima desprejuiciado para integrar desde sus inicios una visión actualizada proveniente de referentes sudamericanos y europeos. La creación de la carrera de Diseño Industrial en la sede Valparaíso de la Universidad de Chile, origen de la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso, no tiene una fecha puntual, más bien se organiza entre los años 1966 y 1970, por coincidencia con el proceso de Reforma Universitaria que ocurre en el país.

En este contexto, Gui Bonsiepe llega a Chile en 1968, contratado por la OIT como asesor de Sercotec y posteriormente para dirigir el Grupo de Diseño Industrial del Instituto de Investigaciones Tecnológicas – INTEC hasta 1973. Aquí se encuentra con un grupo de estudiantes santiaguinos, que conociendo los lineamientos de la Escuela Superior de Diseño de Ulm, buscaban fundamentos a su formación. De esta relación, y también como colaborador en la integración del diseño al discurso cultural, la experiencia de Bonsiepe influye profundamente en los programas de esta nueva carrera profesional, principalmente en tres ámbitos: la introducción de la metodología de la práctica proyectual, la distinción entre diseño

y arte, la relación diseño industrial y Periferia, entendida ésta en su sentido político que refiere a los llamados países en desarrollo en oposición a los centros hegemónicos de los países desarrollados. Tópicos abordados, por ejemplo, en julio de 1970 en su participación como expositor en el Primer Seminario de Diseño Industrial convocado por el Departamento de Diseño Industrial de la sede Valparaíso de la Universidad de Chile, cuyo propósito consistía en promover un contacto organizado entre universidad e industria.

Archipiélagos Bonsiepianos

Del archipiélago de proyectos. Diseño industrial en Chile 1972 - 1973, es el último libro publicado por Gui Bonsiepe en el año 2016 por Ediciones Nodal, Argentina.

La bajada de título alude a un periodo significativo de su estadía en Chile, fijando un momento de rememoración para reflexionar y contrastar desde la realidad actual. En tanto, su título principal proporciona una imagen para dar una cuenta ceñida de las contribuciones de Bonsiepe al quehacer del Diseño, a partir de la noción extendida del término *archipiélago*.

El término se define como *conjunto, generalmente numeroso, de islas agrupadas en una superficie más o menos extensa de mar* (RAE). Para reconocer esta conformación de tipo geográfica, se deben aplicar simultáneamente los principios perceptuales de proximidad a unos fragmentos emergentes de tierra y el de continuidad a las extensiones de agua que los rodean, estableciéndose una relación bivalente de figura y fondo, en la cual ninguna prevalece sobre la otra.

El principio figura-fondo, en términos de sus proximidades y continuidades, remite a otro libro más temprano de las publicaciones de Bonsiepe, *Teoría y práctica del diseño industrial. Hacia una manualística crítica*, cuyas ediciones (1975, 1978, 1992) y traducciones, lo instalan en los años setenta como un nuevo referente sobre el estudio del Diseño y cuyo título revela una constante de su trayectoria como docente, profesional e investigador. Una trayectoria de voz propia, donde Bonsiepe aúna la acción teoría/práctica, sosteniendo que *La práctica que no se considere influenciada por la teoría sufre de un craso error de percepción. La teoría se infiltra en la práctica, aunque, por lo general, imperceptiblemente*¹.

Las proximidades del archipiélago: los proyectos y la práctica proyectual

Bonsiepe se forma como diseñador en la Escuela Superior de Diseño de Ulm entre 1955 y 1959, graduándose de su Departamento de Información o lo que hoy se consideraría de teoría del Diseño. Posteriormente, continúa en la escuela como docente hasta su cierre en el año 1968.

En su origen de posguerra, la Escuela de Ulm, surge como una iniciativa experimental para contribuir a la reconstrucción cultural de la nación. Su primer rector, Max Bill, basa su modelo de enseñanza en la Bauhaus dada su condición de exalumno, buscando, entre otros, eliminar el carácter decorativo que se atribuía a la actividad. Hacia 1954, Tomás Maldonado —artista argentino pionero del diseño en su país—, es invitado a integrar el cuerpo docente

¹Bonsiepe, Gui (1997) Teoría. Punto ciego del diseño. En (1999) *Del objeto a la interfase. Mutaciones sobre el Diseño*, Buenos Aires: Ediciones Infinito, p. 174.

de Ulm del cual forma parte hasta su cierre y que también dirige. La participación de Maldonado, incide en una nueva interpretación del Diseño y giro a su enseñanza, construyendo una metodología sistemática que integra la ciencia, la tecnología, la base teórica crítica y la vinculación con la industria; otorgándole un potencial político, éste último, según Bonsiepe, en el sentido que el Diseño *comprende un componente de esperanza: el sueño vago de una sociedad más digna de vivirse*²; algunas de las características que constituyen el legado de Ulm.

Con el correr del tiempo, Ulm significa para Bonsiepe *Un proyecto inacabado de un modernismo radical. Aceptó el desafío —y las tensiones y conflictos— de reflexionar sobre la relación entre el mundo de las ciencias y el mundo del diseño. Sabemos que esto ha sido —y todavía lo es para no pocas personas— un tabú. El racionalismo crítico ulmiano ha sido una fuente continua de irritación y polémicas, y hasta resentimiento en Alemania*³.

En el recorrido por los proyectos desarrollados profesionalmente por Bonsiepe en su travesía por Alemania, Latinoamérica o Estados Unidos, encontramos un repertorio de experiencias en el que predominan soluciones prácticas a necesidades productivas que buscan mejorar las condiciones de vida cotidianas de la población. En la proximidad de los proyectos, se reconocen las continuidades de las proposiciones que Bonsiepe va elaborando paralelamente con relación a las características propias del Diseño; sin pretender una secuencia enumerativa y menos de ordenamiento, se puede apreciar la importancia de la dimensión del valor de

²Bonsiepe, Gui (1994) Un aspecto invisible de (hfg) ulm. En (1999) *Del objeto a la interfase. Mutaciones sobre el Diseño*, Buenos Aires: Ediciones Infinito, p. 140.

³Bonsiepe, Gui (1993) *Las siete columnas del Diseño*, México DF: Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, p 11-2.

uso por sobre el valor de cambio, la pertinencia al entorno, la interacción entre el usuario y el artefacto, integrando las problemáticas de la industrialización y la economía, la sociedad o la aceleración tecnológica.

Sólo como ejemplo de variedad, se mencionan algunos de los que componen la edición *Del archipiélago de proyectos*. En diferentes ámbitos de uso, se encuentran productos de circulación masiva —y hoy de connotación más simbólica— como el de la cuchara dosificadora de leche para el programa de nutrición infantil del gobierno de Salvador Allende; u otros más especializados como maquinaria y herramientas para el trabajo agrícola para tecnificar la explotación de los recursos del agro; además de un proyecto “anticipatorio” como lo es el diseño de la *Opsroom* o de la sala de operaciones del sistema *Cybersyn* que incluía sus aspectos físicos y semióticos. En la presentación de este libro, se indica la oportunidad de su publicación a partir del interés que se levanta en el año 2014 por conocer el proyecto *Cybersyn*: un sistema de gestión cibernética en tiempo real que permitiera superar las brechas económicas para el desarrollo de un país aislado por su circunstancia política. Al día de hoy, a pesar de las muchas interpretaciones y malinterpretaciones, esta iniciativa, desarrollada en Chile entre 1972 y 1973, concebida por Stafford Beer y Fernando Flores, es considerada una proto-internet y origen de la temática del Big Data⁴. En todos estos proyectos participaron los integrantes del Grupo de Diseño

⁴A propósito del interés por el proyecto *Cybersyn*, se debe mencionar que la historia y reconstrucción del diseño de la *Opsroom* es narrada en el documental *The counterculture room*, elaborado para la participación de Chile en la Bienal de Diseño de Londres 2016 *Utopía by Design*, exhibición curada por FabLab Santiago. En las intervenciones de Bonsiepe en el documental, caracteriza al proyecto de “anticipatorio” y destaca la convergencia de la responsabilidad sociopolítica, la tecnología y el diseño en su ejecución, corroborando que *es posible hacer cosas nuevas desde la periferia*. Disponible en <http://countercultureroom.cl/>

Industrial del INTEC, bajo la dirección de Bonsiepe. El libro expone entonces, la serie completa, *para comprender desde la perspectiva histórica los profundos cambios que se han producido en el escenario del Diseño en los últimos años.*

La participación de Bonsiepe en Latinoamérica no se circunscribe sólo a Chile. Se inicia anteriormente en Argentina, dictando conferencias en el Centro de Investigación de Diseño Industrial – CIDI, donde surge su interés por conocer cómo se enfrentaba en la Periferia el proceso de modernización a mediados de los años sesenta, en particular con relación al diseño industrial. Luego de Chile, volverá a Argentina participando del estudio de diseño formado junto a Carlos Méndez Mosquera y Felipe Kumcher.

Otro capítulo de la práctica de Bonsiepe como asesor experto en Diseño para instituciones gubernamentales, es la creación en 1984 del Laboratorio Brasileño de Diseño Industrial - LBDI, como resultado de la integración del Diseño a la política científica y tecnológica en Brasil, iniciada en 1981 bajo el patrocinio del Consejo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico - CNPq. Una iniciativa atípica en la experiencia latinoamericana. Desde allí, como su co-fundador y primer director, vuelve sobre su vocación docente organizando programas complementarios de formación y estudios de casos, además de asistencia técnica y desarrollo de proyectos para la industria.

Un vuelco importante, hacia fines de los ochenta, es la incursión en la informática, desde donde aborda la transición del diseño material al diseño inmaterial, participando en el desarrollo de un programa de correo electrónico en la empresa de software Action Technologies, Inc. en California, que posteriormente continua profundizando como catedrático de la Facultad de Diseño de la Universidad de Ciencias

Aplicadas en Colonia, Alemania, en el ámbito del diseño de interfases.

Tan importante como los proyectos, es la escritura sistemática que Bonsiepe desarrolla para el registro y documentación de todas estas experiencias en el formato de artículos y ensayos, para contribuir a la divulgación y legitimación del Diseño. Ejemplo de ello, de la práctica realizada en Chile, parte de estos textos fueron publicados en la Revista del Comité de Investigaciones Tecnológicas, donde los proyectos son documentados al modo de fichas técnicas que revelan la metodología del proceso proyectual, los que junto a otros temas, evidencian que el Diseño es resultado de la estructuración de información relevante para resolver la complejidad en problemas jerarquizados.

Las continuidades del archipiélago: los textos y la elaboración teórica

En la Escuela de Ulm, no sólo se da un espacio para sistematizar el diseño industrial como actividad con base tecnológica para la acción racional, sino también, a través de su Departamento de Información, formaba para la actividad teórica insertando el lenguaje como un componente esencial para superar las dificultades de la reflexión y la articulación del diseño en el discurso cultural. En ese contexto, las ascendencias filosóficas, científicas y de teoría del arte que contribuyen a la elaboración del discurso proyectual provenían de intelectuales del Círculo de Viena; del pragmatismo americano; de la Escuela de Francfort; de la filosofía anglosajona del lenguaje cotidiano; de la teoría de los sistemas; del arte concreto y del constructivismo; y de la dinámica social de la cultura y estética de la informática⁵.

⁵Bonsiepe, Gui (1994) Un aspecto invisible de (hfg) ulm. En (1999) *Del objeto a la interfase. Mutaciones sobre el Diseño*, Buenos Aires: Ediciones Infinito, p. 136.

De esta composición intelectual Bonsiepe distingue su preferencia por Walter Benjamin, Theodor Adorno, Max Horkheimer y Jürgen Habermas; y como a sus maestros al filósofo Max Bense, al sociólogo Hanno Kesting y, especialmente, a Tomás Maldonado como teórico del Diseño y educador⁶, con quien establece una estrecha relación de colaboración y amistad. De Maldonado, a quien designa como “inventor del discurso proyectual”⁷, destaca un aspecto esencial de esta filiación en su trabajo,

En el centro del discurso de Maldonado se encuentra la dimensión proyectual de la modernidad; el binomio proyecto y modernidad son conceptos que se encuentran entrelazados mutuamente. Este binomio se divide en dos ámbitos; por un lado la modernidad como objeto de la inteligencia proyectual, y por el otro, el proyecto como característica predominante de la modernidad, como constante ontológica⁸,

puntualizando que el mérito de Maldonado radica en corregir la omisión de la dimensión proyectual en la crítica de la modernidad, ya que ésta se realiza en la acción proyectual y que *ser radicalmente moderno significa inventar, proyectar y organizar el futuro, incluso el futuro de la modernidad misma⁹.*

⁶Bonsiepe, Gui, (1992) Diseño, nomadismo y política, entrevista por Alejandro Lazo, Diario Excelsior, México. En (1993) *Las siete columnas del Diseño*, México DF: Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, p. 11-4.

⁷Bonsiepe, Gui (1992) Maldonado, inventor del discurso proyectual. En (1999) *Del objeto a la interfase. Mutaciones sobre el Diseño*, Buenos Aires: Ediciones Infinito, p. 144.

⁸Ibid.

⁹Ibid.

Desde la singularidad de esta apreciación sobre la modernidad y sus incidencias en el Diseño, junto a una permanente indagación a nuevos referentes buscados en diferentes campos disciplinarios, Bonsiepe va articulando sus análisis y reflexiones teóricas traducidas en un complejo sistema de textos —aparentemente— independientes por la diversidad de sus contenidos, pero concatenados por la oportunidad de sus publicaciones, señaladas en su datación.

No es casual que Bonsiepe en su época docente en Ulm haya sido editor de la revista homónima. Los textos en sí mismos son revisados y contextualizados en las numerosas compilaciones que componen su producción teórica. De este modo, el archipiélago de proyectos y experiencias adquiere continuidad, al enmarcarlo en un archipiélago de textos, potenciándose entre sí.

Los términos que componen los títulos de los libros actúan como trazados de rumbo recursivos que encauzan al lector a revisitar y explorar los textos, en la actualización y en la interrogación de sus nuevos alcances.

Los aportes más distintivos que Bonsiepe propone, emergen hacia comienzos de los noventa con dos publicaciones: *Las siete columnas del Diseño* y *Del objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño*. Del primero, en el prólogo de la edición mexicana, Fernando Shultz indica: *Nos encontramos, por fin, con un texto que clarifica al Diseño como contenido y no sólo al diseño como habilidad del hacer*. Del segundo, en la introducción a la edición argentina, Bonsiepe declara que los textos *documentan un cambio del concepto de diseño inducido principalmente por la influencia de la informática*.

En éstas, expone las primeras presentaciones de su interpretación del Diseño que supera la consideración típica de los aportes estéticos, la apariencia, la forma, avanza más allá de Ulm, al plantearlo en un esquema ontológico compuesto por cuatro dominios, a saber: primero, usuario; segundo, tarea para cumplir; tercero, herramienta o artefacto para la acción; y cuarto, el dominio central, la interfase, que conecta los anteriores al cuerpo, constituyendo éste la tarea central del diseñador, es decir, estructurar espacios de interacción, de modos de uso. Esta interpretación se basa en sus siete columnas o *tesis* sobre el Diseño, con las que declara que éste es un dominio que se puede manifestar en todos los campos de la actividad humana; que se orienta al futuro; y hace referencia a la innovación, ya que el acto proyectual trae consigo algo nuevo; que está referido al cuerpo y al espacio, sobre todo al visual; que apunta a la acción eficaz; que el Diseño está lingüísticamente anclado en el ámbito de los juicios; y que se dirige hacia la interacción entre usuario y artefacto; concluyendo que el dominio del Diseño es el dominio de la interfase¹⁰. Con todo, zanja los necesarios límites entre arte, ingeniería y diseño y vincula sus categorías industrial y comunicación, proporcionando perspectivas para temas de estudio o investigación propios del discurso sobre Diseño.

Recientemente en México¹¹, como proposición en continua reflexión y síntesis, sostiene que el aporte insustituible de la función social del Diseño es *la capacidad de concretar una propuesta viable con*

¹⁰Bonsiepe, Gui (1992) Las siete columnas del diseño. En (1999) *Del objeto a la interfase. Mutaciones sobre el Diseño*, Buenos Aires: Ediciones Infinito, pp. 15 a 23.

¹¹Bonsiepe, Gui (2017) Seminario Diseño: ¿disciplina social y utópica?, Universidad Autónoma de México, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=OArwPWQsGok>

una dosis de innovación en un artefacto material o simbólico, incluyendo la dimensión estética, coherente e intrínsecamente ligada al modo de uso del artefacto, al tiempo que remarca que el Diseño es proyecto para —ojalá— mejorar algo.

Los territorios de reflexión de Bonsiepe, cruzan todos los ámbitos y estados de desarrollo de la profesión. Promueve con especial énfasis la urgente investigación para la elaboración teórica que consolide el discurso proyectual y permita la producción de nuevos conocimientos en una sociedad tecnológicamente dinámica, que asegure el futuro de la profesión y el impacto en su enseñanza; advierte sobre los cantos de sirenas que dislocan el dominio irrenunciable del Diseño, evadiendo el mesianismo o el reduccionismo de sus alcances, apelando al compromiso con el para qué o la pertinencia, mediante una práctica proyectual crítica; explora las fuentes —y sus mutaciones— de la filosofía, las ciencias, las ciencias sociales y la tecnología, para reinterpretar la conceptualización del Diseño, adelantándose a la configuración de nuevos espacios para la práctica proyectual; aborda reiteradamente la cuestión del diseño en la Periferia, significada como “la pérdida de autonomía en términos políticos, económicos y culturales”, para volver a su revisión en la sucesión de circunstancias coyunturales, planteando que *el mundo periférico, integrado en la economía mundial ... tiene futuro únicamente en la medida en que transforme el proyecto en una práctica social*¹², o preguntándose si el Diseño local sirve para fortalecer la autonomía como una política que contribuya a una segunda Independencia, aprovechando los intersticios de la sociedad actual para el desarrollo de un proyecto alternativo orientado a su defensa.

¹²Bonsiepe, Gui (2012) Diseño y crisis, Valencia: Campgràfic Editors, p. 201.

En la superposición de los recorridos por los archipiélagos proyecto/discurso, teoría/práctica, Centro/Periferia, Bonsiepe proporciona interpretaciones renovadas del discurso proyectual desde las cuales emerge su convicción sobre *las posibilidades de hacer cosas nuevas desde la Periferia*¹³.

Es un privilegio contar en estas aulas con la presencia de Gui Bonsiepe, cuyo retorno a Valparaíso no sólo significa revisar la historia inacabada, interrumpida del origen del Diseño en Chile, sino que también su trayectoria y aportes permiten orientar el ordenamiento de los escenarios que afectan al territorio, alentando la necesidad de hacer cosas nuevas en la Periferia para *no dejarse expropiar el futuro*¹⁴ que contribuyan —en algo— *al sueño de una sociedad más digna de vivirse*.

Luz Eugenia Núñez

Académica Escuela de Diseño
Universidad de Valparaíso
Valparaíso, Mayo 2018

¹³Bonsiepe, Gui (2017) Seminario Diseño:¿disciplina social y utópica?, Universidad Autónoma de México, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=OArwPWQsGok>

¹⁴Bonsiepe, Gui (2016) The counterculture room, documental, disponible en <http://countercultureroom.cl/>

