

50
1971-2021
ANIVERSARIO

TEC | Tecnológico
de Costa Rica

revista IDI+

Tecnológico de Costa Rica ▪ Escuela de Diseño Industrial ▪ Revista Semestral

Volumen 4 Número Especial ▪ Mayo 2021 ▪ ISSN 2215-5112

Rupturas y paradigmas
en torno a los conceptos de
**Función, Funcionalismo,
Pensamiento y Prácticas Proyectuales,
en la HISTORIA DEL DISEÑO.**

Entrevista a Gui Bonsiepe, por Mark Michael Betts.

revistaIDI+

La Revista IDI+ es una publicación digital de carácter científico de la **Escuela de Diseño Industrial del Tecnológico de Costa Rica**. Es una revista semestral, gratuita y de acceso abierto, cuyo propósito es divulgar trabajos inéditos de investigación en el campo del diseño industrial y áreas afines. Está dirigida a investigadores, profesores, estudiantes, profesionales y expertos nacionales o extranjeros en el área del diseño y otros campos relacionados.

Comité Editorial

Editor/Director

IDI. Luis Carlos Araya-Rojas

lcaraya@tec.ac.cr

Coordinadora operativa

MDS. Xinia Varela-Sojo

xvarela@tec.ac.cr

Diagramación

Pamela Dinarte Chavarría

Foto de portada

Mark Michael Betts Alvear

Dirección y redes sociales

Instituto Tecnológico de Costa Rica.

Campus Tecnológico Central Cartago.

Escuela de Diseño Industrial.

Cartago, Cartago, Calle 15, Avenida 14,

1 km Sur de la Basílica de Los Ángeles.

Apartado Postal: 159-7050

<https://revistas.tec.ac.cr/index.php/idi>



Indexaciones



Volumen 4 Número Especial
Mayo 2021

ISSN: 2215 5112

Contenidos

Editorial.	
Comité Editorial Revista IDI+	4
Rupturas y paradigmas entorno a los conceptos de Función, Funcionalismo, Pensamiento y Prácticas Proyectuales, en la Historia del Diseño.	
Entrevista a Gui Bonsiepe, por Mark Michael Betts Alvear	5

Editorial

Nos complace mucho presentarles este primer número especial de la Revista IDI+, en el cual incluimos una entrevista realizada por el Dr. Mark Michael Betts al diseñador alemán Gui Bonsiepe. La entrevista inédita, la cual data del 2016 y se titula como "Rupturas y paradigmas en torno a los conceptos de Función, Funcionalismo, Pensamiento y Prácticas Proyectuales en la Historia del Diseño", se enmarca en la investigación doctoral realizada por el Dr. Betts con el propósito de comprender la opinión de Bonsiepe, como estudiante y docente de la HfG de Ulm, sobre la historia del funcionalismo en las disciplinas proyectuales.

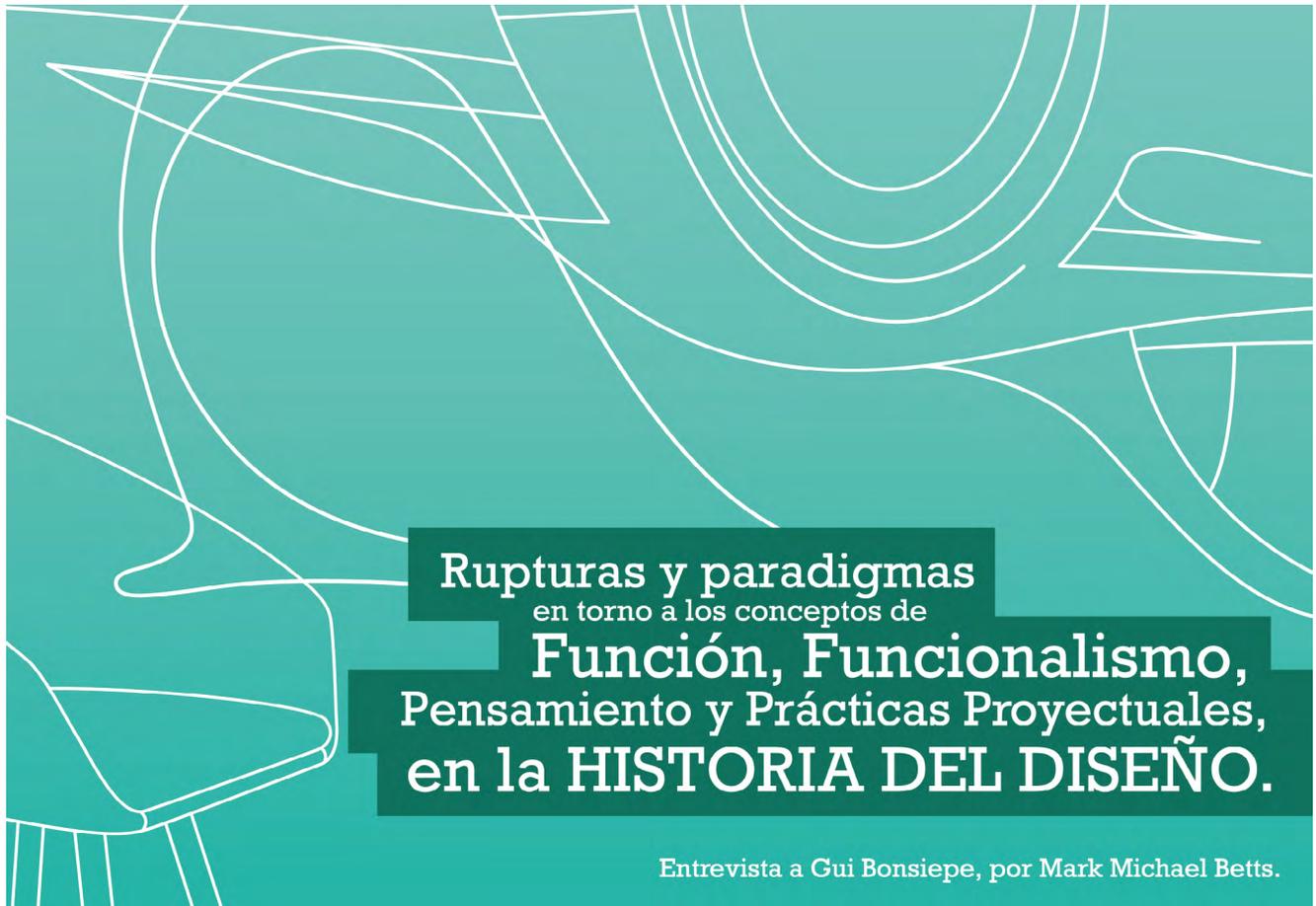
Esta publicación es parte de los esfuerzos que realiza la Revista IDI+ para aumentar su proyección internacional mediante colaboraciones entre investigadores del área del diseño latinoamericano, que permitan divulgar trabajos de carácter científico de la disciplina y áreas afines. Así mismo, gracias a la reciente inclusión de nuestra Revista en Latindex, la visibilidad de los trabajos aquí expuestos ha aumentado y esto ha permitido la conformación de nuestro Comité Científico y Pares Evaluadores de trayectoria académica sobresaliente.

Finalmente, este número especial surge en un momento histórico particular para la Escuela de Diseño Industrial y el Tecnológico de Costa Rica, ya que se celebran 40 y 50 años respectivamente de la creación de ambas organizaciones en nuestro país y ésta es nuestra manera de rendir homenaje desde la labor de la Revista IDI+.

Comité Editorial, Revista IDI+

IDI. Luis Carlos Araya-Rojas.

MDS. Xinia Varela-Sojo.



Rupturas y paradigmas en torno a los conceptos de Función, Funcionalismo, Pensamiento y Prácticas Proyectuales, en la Historia del Diseño

Entrevista a Gui Bonsiepe¹, por Mark Michael Betts Alvear²

A petición de los autores, la entrevista es Non Exclusive Copyright

G. Bonsiepe, M. Betts, "Rupturas y paradigmas entorno a los conceptos de Función, Funcionalismo, Pensamiento y Prácticas Proyectuales, en la Historia del Diseño", IDI+, Número especial May, pp. 5-16, 2021.

 <https://www.doi.org/10.18845/ridip.v4iEspecial.5727>

Fecha de recepción: 22 de abril de 2021

Fecha de aprobación: 28 de abril de 2021

1. Gui Bonsiepe
Diseñador Industrial
La Plata, Argentina

2. Mark Michael Betts Alvear
Profesor, Universidad del Norte
Barranquilla, Colombia
bettsm@uninorte.edu.co

 0000-0002-0656-6334

Preámbulo. (Mark Betts).

Estoy haciendo una investigación con respecto al concepto de funcionalismo en la historia del diseño, meramente estoy trabajando las divergencias en torno al discurso del diseño de algunas escuelas que utilizaron la corriente como una fundamentación de su pensamiento proyectual. Como usted fue estudiante y docente de la HfG, me gustaría saber que opina al respecto, para poder reconstruir factores contextuales fundamentales para mi investigación.

Respuesta Bonsiepe:

Es una cuestión que toca puntos polémicos hasta hoy – aunque la temática del funcionalismo actualmente no muestra el mismo fervor como en los años 1950 y 1960 cuando la enseñanza del diseño industrial comenzó a consolidarse tanto en países industrializados como en algunos países periféricos. Toca entre otros un punto sensible poniendo el foco de atención a una cuestión central del diseño: ¿para qué sirven los productos tanto materiales en forma de objetos como en forma de artefactos semióticos o inmateriales en forma de mensajes e informaciones? Hacer hincapié en la cuestión del servicio prestado por los artefactos, puede hoy en día ser considerado como desfasado y hasta irrelevante cuando el diseño en buena medida ha sido instrumentalizado y subordinado a los imperativos del *marketing*. Mientras una vez el usuario y la función del artefacto ocupaban el centro de atención hoy es el mercado la categoría dominante. La pregunta «¿para qué y cómo?» un artefacto cumple su función para el usuario ha sido dislocado para «¿cómo funciona en el mercado?». En el debate sobre la relevancia o irrelevancia del funcionalismo como postura frente a las tareas proyectuales, la ambigüedad del término «función» ha dado motivo para confusiones. Cuando un ingeniero habla de la función de un engranaje se refiere a la eficiencia física que este componente cumple en un mecanismo. En matemática el término función alude a la dependencia de un valor sobre otro valor. En la informática significa una «rutina». Pero el diseñador extiende el significado del término concentrándose en el modo, a la manera como un producto presta un servicio, es decir se refiere a los rituales de uso. Por eso diseño no es arte, pues el concepto del «arte» se opone a la funcionalización. Fue muy claro Adorno cuando respondió a la pregunta ¿cuál es la función del arte?: la función del arte consiste exactamente en no tener ninguna función, es decir se resiste a la instrumentalización, de «servir» para algo. Con esto contrasta el diseño: para el diseño el concepto de instrumentalización es fundamental. Es constitutivo para el diseño y no es de ninguna manera constitutivo para el arte.

El debate sobre el funcionalismo como lema programático para la actividad profesional, surgió orientándose a los biólogos que querían explicar el porqué de determinadas formas en plantas y animales, y fenómenos de la naturaleza. Partieron de la hipótesis que las formas de la naturaleza no son resultados del azar, no son resultado de un proceso aleatorio, sino obedecen a determinados factores causantes o determinantes. Este principio explicativo de

las ciencias naturales después ha sido transferido al campo de la arquitectura y más tarde al diseño donde se transformó en una doctrina, en una normativa: las formas de los artefactos deben reflejar la función que cumplen. Se buscó por lo tanto una correspondencia entre formas o configuraciones de un producto y funciones. En su variante ortodoxa este lema programático culminó en el imperativo «La forma sigue la función». Es decir el propósito de un artefacto debería asumir el papel determinante en este binomio: la forma está subordinada a la función o más precisamente: la función debe determinar la forma. Este lema ha sido criticado por ser demasiado limitante dejando afuera una serie de otros factores que influyen en la configuración de un artefacto. Fue fácil substituir el concepto de función por otros, por ejemplo la forma sigue la emoción. Los críticos del funcionalismo en su variante determinista – y por eso limitante – se aferran preferentemente a esta formulación ortodoxa, usando una interpretación simplista y hasta caricaturesca del funcionalismo para atacar al racionalismo implícito en el funcionalismo. Lamentando la falta del «alma», de la subjetividad, y del «arte», de los sentimientos, de las emociones sacan de la caja de sorpresas conceptos *standard* tales como fantasía, creatividad, subjetividad... No debe causar sorpresa que particularmente interpretaciones del diseño elaborados por representantes de disciplinas científicas no-proyectuales, sobre todo proviniendo del campo de la historia del arte revelan particular fascinación por este enfoque a lo simbólico, a lo inmaterial, a lo estético, a lo formal. Su aversión contra la materialidad es comprensible pues su fuerte es el manejo de instrumentos simbólicos.

Tocamos aquí cuestiones de teoría del diseño – un término que uso con mucha cautela por las pretensiones que evoca el término «teoría». Además, evoca la errada y falsa oposición entre «teoría» y «práctica», promovida particularmente en el ambiente académico. Pues esta oposición no es considerada, y hasta ni registrada en el ámbito profesional extra-académico, descartando la teoría como irrelevante para la práctica y hasta una pérdida de tiempo. Pero esta postura conlleva como consecuencia el resultado que el discurso del diseño queda relegado al ámbito no-proyectual profundizando la brecha entre el mundo de la enseñanza y mundo de la profesión del proyecto. Mientras se critica – con o sin razón – que los diseñadores no leen y entregan el discurso del diseño a especialistas no-proyectuales, a los investigadores interesados en el tema hoy en día en moda que es el «DESIGN» se puede criticar por la ocasional falta de disposición de familiarizarse con la temática del diseño que durante décadas quedó relegada al área de las temáticas irrelevantes, indignas de esfuerzos analíticos y de investigación científica.

Con la adopción generalizada del sistema *bachelor*, *master* y doctorado en la enseñanza del diseño en el cual todo el tercer escalón no existía, creció la producción teórica del diseño ya que ahora se exige – como en otras carreras – realizar investigaciones privilegiando sin embargo la producción de documentos discursivos, es decir una tesis en forma de texto con 80 000 hasta 100 000 palabras. Para adaptarse a supuestos padrones científicos universales derivadas de las tradiciones académicas de otras disciplinas no-proyectuales, los diseñadores participantes en

programas de doctorado de diseño se ven sometidos a la aplicación de criterios que no toman en cuenta la particularidad del proyecto. Como es bien sabido, un título no es un indicador de competencia profesional proyectual. Pero en el ambiente académico – e incluso en los niveles superiores de la administración pública – el peso simbólico de un título cuenta en general más que una calificación profesional. Existe por lo tanto el peligro que paso a paso la enseñanza del diseño como quehacer proyectual se verá atrofiado.

Pregunta 1. (Mark Betts).

Quisiera saber, así muy brevemente, ¿cómo fue su experiencia como estudiante y la transición como docente en la Escuela Superior de Ulm, en diseño?

Respuesta Bonsiepe:

En la respuesta a esta pregunta voy a incluir algunos detalles anecdóticos personales. Vine a la HfG Ulm por un malentendido. Había estudiado un semestre en la Escuela de Artes en Hamburgo, en la que tenía clases con uno de los últimos estudiantes bauhausianos (Kurz Kranz). A través de este docente me enteré de la existencia del Bauhaus que me fascinó. Pensaba, que el Bauhaus sería una Escuela de Arte – lo que (como supe más tarde) no era. Después cambié a la Academia de Bellas Artes en Múnich estudiando gráfica artística o gráfica libre. Un día, pasando por la biblioteca de la Universidad leí una revista de literatura moderna alemana y vi en la nota de pie de página que el autor de esta poesía concreta era secretario privado de Max Bill, el nuevo rector de la Escuela de Ulm, que ya se había fundado en 1953, pero que iba a inaugurarse oficialmente en el nuevo edificio, con la presencia de Walter Gropius, en Octubre del 1955. Entonces me mudé de Múnich a la ciudad de Ulm en el Sur de Alemania y entré como uno de los 34 nuevos estudiantes en el Curso Básico.

El Curso Básico estaba a cargo de un argentino, artista y educador: Tomás Maldonado. El estudio me fascinó inicialmente, pero después de tres meses yo no me sentía cien por ciento en sintonía con el ambiente. Un día, poco antes del comienzo del receso de navidad Tomás Maldonado me llamó a una sala de reunión y me planteó francamente su impresión que yo le había dado: «Yo tengo la impresión que Usted no se siente afín aquí». Quedé sorprendido porque nunca había hablado con él así en forma personal. Respondí: «¡Usted tiene razón! No me siento muy afín. Hago los ejercicios, me parecen interesantes pero no es exactamente lo que buscaba». Entonces él preguntó: «¿Que qué es lo que Usted buscaba?». Un poco desorientado respondí: «Tenía la idea de que la HfG era una Escuela de Artes, en la cual se aprende a hacer cuadros, esculturas...». Me miraba con su altura de casi dos metros y decía en forma tajante: «Si Usted quiere estudiar arte váyase a París. ¡Nosotros hacemos esto aquí!». Con estas palabras levantó el único objeto móvil que había en la pequeña sala de reunión – un teléfono negro de baquelita – y lo colocó con énfasis sobre la mesa. Fue una conversación bastante drástica.

Le pedí no expulsarme de la HfG, sino darme la oportunidad de rehacer en las tres semanas de vacaciones todos los ejercicios. Si después este intento yo aún no me sentía afín con la enseñanza de diseño me iría por decisión propia y me mudaría, tal vez a París. En esas tres semanas, trabajando duro, capté la diferencia entre arte y diseño y me decidí por el diseño.

Después del primer año quise entrar en el Departamento de Comunicación Visual. Pero el filósofo Max Bense que entre otros dio aulas sobre Filosofía de la Técnica, me convenció junto con algunos colegas de entrar en el Departamento de Diseño de Información que tenía fuertes conexiones con el Departamento de Comunicación Visual. Comparado con los otros tres departamentos: Diseño de Productos, Comunicación Visual, Construcción Prefabricada o Industrializada, este pequeño departamento no tenía muchos alumnos. No estaba muy claro ¿qué hacían esos estudiantes en aquel departamento? El primer paso para subsanar esta falta de información fue dado con una publicación reciente con retrospectivas personales de un grupo de estudiantes de este departamento. En la historiografía de la HfG el rol – y la importancia – de este departamento no había sido investigado – parece que ningún investigador quedó intrigado por la cuestión por qué justamente en una escuela de diseño se había creado un departamento específico dedicado al lenguaje – lo que ninguna otra institución de enseñanza del diseño ni antes ni después había hecho. Pero paso a paso se está viendo que este grupo cumplió una función importante en la institución estimulando el discurso del diseño. Reflejó y determinó en buena parte el clima intelectual de la institución. Hoy en día el departamento sería probablemente un departamento de teoría de diseño que a mediados de los años 1950 no existía. Teníamos nuestras antenas dirigidas hacia afuera, registrando los debates de vanguardia en las ciencias, en las artes y en la política. Dentro del contexto cultural devastado por el fascismo en Alemania, este pequeño departamento tenía una orientación cosmopolita buscando una apertura fuera del estrecho mundo alemán de entonces.

Como es sabido el modelo ulmiano de enseñanza estaba orientado a la creación de un puente entre ciencias y diseño; buscaba una aproximación entre estas dos áreas de acción. Y esto por una simple razón, porque son los enormes avances de las ciencias que aportan los conocimientos necesarios para tratar y resolver los problemas complejos de diseño que estamos enfrentando. Este enfoque ha sido a veces interpretado – intencionalmente o no – como una desmesurada intención de transformar el diseño en una ciencia. Esta idea nunca pasó por la mente de los ulmianos.

Cuando terminé el curso comencé a trabajar en el Estudio de Tomás Maldonado en la HfG (cada docente tenía el derecho de abrir un pequeño estudio). Pues con esta modalidad se quiso garantizar que los docentes pudieran actualizar su *know-how* profesional como proyectistas y no sacrificar este aspecto de su desarrollo a la enseñanza. Además estos pequeños estudios funcionaban como puntos de contacto con la realidad industrial. Entre otros trabajé en el teclado de la máquina eléctrica Tekne de Olivetti, y más tarde en el diseño de un sistema de símbolos

para la computadora de grande porte ELEA 9003 también de la empresa Olivetti – hoy se llama esta área de acción diseño de interface – un término que en aquel tiempo no existía. Paso a paso comencé con actividades de ayudante y terminé mis actividades 1968 como docente de la HfG.

Pregunta 2. (Mark Betts).

La siguiente pregunta tiene que ver más con la manera en la que, de pronto, Otl Aicher, enfoca el Pensamiento Proyectual como una especie de modelo que se reflejaba en una Práctica Proyectual. Aicher toca las nociones de Pensamiento, Método y Acción. Cuando yo leo el concepto de Pensamiento Proyectual de Aicher y veo la manera en la que se refleja en una Práctica Proyectual, en la Parte Empírica yo quisiera que usted me lo confirmara, de ser así: ¿La frase de Sullivan – la forma sigue siempre a la función –, de cierta forma influenció sobre este modelo de Pensamiento, Método y Acción? ¿El pensamiento de Ulm se creó con el fin de que se adaptara a contextos de exigencia heterónomos a través del tiempo o solamente respondía a contextos de exigencia en la época en la que se generó?

Respuesta Bonsiepe:

Ya he respondido en parte a esta pregunta sobre el funcionalismo y el lema de Sullivan «La forma sigue la función.» Hay que entender esta frase de Sullivan, en el contexto histórico en el cual fue creado. ¿Qué quería Sullivan decir con esto? Como arquitecto el quería reivindicar cierta autonomía frente al peso histórico tradicional de la arquitectura en el siglo XIX cuando surgieron nuevos tipos de edificios. En el siglo XVII no había estaciones de trenes. Con el lema Sullivan reivindicó la justificación de formas arquitectónicas nuevas que corresponden a la nueva tipología de edificios. Una estación de ferrocarril ya no debería ser disfrazada como si fuera un templo griego de 2300 años atrás.

No estoy de acuerdo con la frase de cuño determinista «La forma sigue a la función». En ciertos fenómenos físicos naturales, por ejemplo cuando se aproxima un imán a virutas de hierro, estas se organizan en una forma correspondiente al campo de fuerza. Pero en la configuración de un artefacto intervienen otros factores más allá de la función o del propósito para el cual sirve. Por ejemplo, el proceso de fabricación, el material, el contexto cultural... Es válido el lema de Sullivan como una alerta para el diseñador que no debe olvidarse de la función del artefacto, y que no debe tratarlo como una *quantité négligeable*. Es válido también como alerta para no colocar la forma como categoría máxima sobre el resto de factores. Es sabido que para algunos diseñadores y filósofos que reflexionan sobre el diseño, el término «función» provoca una reacción negativa. Esto es explicable. Pues mencionando la función se recuerda a la materialidad e instrumentalidad de los artefactos. Es cierto, todos los artefactos tienen una faceta semiótica, pero no se agotan en esta. Esto vale por lo menos para la mayoría

de los objetos de uso cotidiano. Productos en los cuales la dimensión semántico-simbólica predomina son los *souvenirs*. Es ésta su función: evocar la memoria. Pero esta clase de objetos constituye un grupo marginal en el enorme arsenal de los artefactos. Es sabido que filósofos postestructuralistas tales como Foucault y Derrida, fuertes críticos del racionalismo, sentían particular interés por la dimensión simbólica de los objetos, llegando hasta la declaración que todo es un texto (Derrida). Esto me parece un disparate, que causa confusión en el debate de la arquitectura y el diseño.

Uno de los más exitosos ejemplos de la vigencia del funcionalismo como idea de facilidad de uso y facilidad de aprendizaje son los productos de la empresa Apple. Estos productos reflejan una clara herencia ulmiana, lo que Jonathan Ive reconoció sin que esto le quite méritos por los trabajos excelentes que ha hecho. Pero como Donald Norman y Bruce Tognazzi – uno de los primeros «evangelistas de *interface design*» de la Apple – escribieron, estos principios funcionalistas a partir del sistema operacional «iOS» han sido sacrificados en el altar de la «elegancia», es decir quiebran una de las reglas básicas del diseño funcional. Me permito citar otra voz contemporánea que habla sobre el diseño funcional ulmiano y su estética. En 2014 el conocido autor Evgeny Morozov publicó en la revista *The New Yorker* un artículo con el título «*The Planning Machine – Project Cybersyn and the origins of the Big Data nation*» y escribió: «La sala de la Máquina de Planificación ha sido diseñado por Gui Bonsiepe, un innovador diseñador alemán que estudió y enseñó en la famosa Escuela de Ulm, en Alemania, asociada con el diseño industrial que inspiró a Steve Jobs y al diseñador de la Apple Jonathan Ive.» Entonces el funcionalismo no está tan muerto o superado, como a veces con gesto condescendiente los seguidores del postmodernismo declaran.

Nuestra profesión no ha sido particularmente exitosa en explicar al público en general y a los industriales en particular el diseño. La proliferación de la palabra «*design*» en las últimas dos décadas en particular no ha contribuido para crear más claridad de lo que es el diseño, que es el proyecto. Frecuentemente se trata de asociar diseño con creatividad que es un término bastante vago, pues no deja ver que el diseño en buena parte es el resultado de un trabajo de innovación de un equipo, y no solo de un individuo. Intervienen muchas especialidades en un diseño. Fue el arquitecto Brunelleschi en la primera mitad del siglo XV que hizo e institucionalizó el corte categórico entre proyecto e implementación. Y esto por razones bien comprensibles: quería asignar a una persona la responsabilidad de un proyecto. Con este paso cortó la influencia de los gremios de artesanos que implementando un proyecto intervenían en el proyecto y lo modificaban de acuerdo con sus preferencias. Por lo tanto, había una autoría multipersonal difusa del proyecto que Brunelleschi sustituyó por una autoría monopersonal. Esta postura la vemos reforzada hoy cuando se recomienda a los diseñadores transformarse en un *brand*, practicar un *auto-branding*. El ejemplo más conocido son los *starchitects*, los arquitectos estrella.

En este momento la onda son las impresoras 3D con las cuales la distancia categórica entre proyecto e implementación parece disminuirse y hasta desaparecer. Esta tecnología permite la producción de formas que anteriormente con los procesos, por ejemplo, de inyección de plásticos no era posible fabricar. Esta nueva tecnología puede fomentar el sueño de que todos somos diseñadores, que el proceso de diseño se socializa. Parece oportuno transferir la frase de Gramsci al campo de diseño: todos son (o pueden ser) diseñadores, pero no todos cumplen la función social del diseñador. Es cierto, no se puede negar que en los últimos años el diseño se ha desprofesionalizado. Pero algo similar ya registramos cuando se difundieron los programas de diagramación y personas sin la preparación correspondiente se sentían ya como diseñadores. Pero, el diseño no es tan fácil como se imagina a veces.

Pregunta 3. (Mark Betts).

¿Qué piensa Usted, acerca de las convergencias especulativas que elaboran los historiadores cuando obvian las distinciones entre la historia del arte con la historia del diseño, cuando se habla de Vanguardias, Movimientos Artísticos, Escuelas de Diseño y Tendencias del Diseño?

Respuesta Bonsiepe:

Me parece indispensable, hacer una distinción clarísima, este es uno de los aportes de la publicación *Historia del Diseño en América Latina y el Caribe*, que editamos con Blucher en São Paulo. Es un libro elaborado fuera del contexto académico. Resultó como una reacción a cierta indiferencia de la historiografía oficial, a la cual le cuesta entender que historia del diseño no es historia del arte. Por eso, el libro ocasionalmente no puede causar mucha simpatía en enfoques en la historiografía académica que se orienta a la historia del arte y estética. Esta observación no significa que un diseñador no deba conocer algo de Historia del Arte, pero la historia del arte no es co-extensivo con la historia del diseño, porque la historia del diseño involucra otros aspectos, entre otros la historia de la industria, de las tecnologías y materiales, de la sustentabilidad, de los programas de industrialización y hasta de la economía. La historia del arte se concentra en cuestiones del estilo y comparaciones de estilos. La forma es el tema central de la historia del arte. Gira alrededor del concepto de la estética. La historia del diseño en cambio encuentra su lugar en una historia de la civilización técnico-industrial en la cual vivimos.

Pregunta 4. (Mark Betts).

Con respecto a la parte empírica del diseño que se generaba por ejemplo en Ulm, ¿usted cree que era un elemento que reconstruía a su vez la forma de pensar el diseño? O sea como si la misma práctica proyectual o la forma de hacer objetos, de cierta manera pensando en contextos

externos o sociales tenía que actualizar la forma de pensar el diseño como tal en Ulm. ¿O sea sucedía eso? ¿La práctica proyectual reactualizaba el pensamiento de cómo re-pensar el diseño para luego hacer diseño?

Respuesta Bonsiepe:

Uno de los méritos de Ulm consiste en haber contribuido a definir y aclarar el concepto del diseño industrial y de la comunicación visual. Lo separó claramente de las actividades artísticas y del ultrapasado concepto de las artes aplicadas. El arte es arte, y no se «aplica». Obviamente hubo una relación dialéctica entre el quehacer proyectual y la manera como se interpretaba este quehacer. Tratar de responder a la pregunta: ¿qué llegó primero? ¿La práctica o el pensamiento? es lo mismo como la pregunta sobre la precedencia del huevo o de la gallina.

A veces la Escuela de Ulm ha sido interpretada como un *monoblock*, lo que no era. Tal como el Bauhaus consistió de varios *Bauhäuser*, la Escuela de Ulm consistió de varias Escuelas de Ulm. Esto se puede ver claramente en las publicaciones. En mi formación personal el que más influencia ha tenido sobre mi manera de trabajar y pensar es Tomás Maldonado, al que considero el más grande teórico del proyecto del siglo XX. Los textos de Maldonado son muy densos, requieren lectura atenta. No son *fast food* informacional y aptas para notas en Facebook o Twitter. Con la alta estima que tengo por los textos de Maldonado no quiero desconocer la importancia de los textos de Otl Aicher o Max Bill, de Abraham Moles o de Max Bense. Pero para mi formación personal, no han tenido la influencia como Maldonado cuyos textos he estudiado en detalle cuando traducía una parte de sus textos centrales del italiano y español al alemán – una ardua tarea debido al perfeccionismo de Maldonado.

La historia de la Escuela de Ulm queda todavía por investigar y escribir. Es una mina de oro en variadas temáticas, por ejemplo: ¿Porqué y cómo se hicieron los ejercicios del curso básico? ¿Porqué a partir de cierto momento se abandonó el curso básico como unidad pedagógica del plan de estudios? ¿Cuáles eran las variadas y amplias temáticas tratadas en los trabajos de tesis? ¿Por qué la Escuela de Ulm no logró sobrevivir más que 13 o 15 años (la institución fue creada en 1953, oficialmente abierta en 1955, y cerrada en 1968)? Considero al cierre de la HfG una de las decisiones más estúpidas de la política cultural de la Alemania Federal. ¿Cómo fue posible esta fase de intensa y permanente experimentación cambiando y ajustando cada año el plan de estudios? A la última pregunta la respuesta es: la HfG fue una institución *outsider*, fuera de la división tradicional entre universidades, universidades tecnológicas y academias de arte. Como tal tenía más espacio para experimentar lo que en una institución tradicional difícilmente hubiera sido posible. ¿No cargó con el peso de la burocracia académica que asfixia la experimentación con el plan de estudios. A partir de cuando la HfG mostró síntomas de disfuncionalidad con el contexto alemán de los años 1960? Son algunas de las preguntas que deberían ser investigadas para poder dar una respuesta fundamentada.

Pregunta 5. (Mark Betts).

Yo hice mi maestría en la U.B.A., en la Universidad de Buenos Aires, y allí fue donde tuve la oportunidad de leerme casi todos sus libros y los del Profesor Tomás Maldonado y de verdad que su visión y la de Él, me han ayudado a ampliar completamente la concepción que yo tengo del diseño. Quisiera hacerle una pregunta adicional y es: si usted tuviera que definir los cinco factores con los que usted tuvo afinidad con la forma de pensar el diseño en Ulm ¿cuáles serían? Las cinco cosas más destacadas de cómo hacer diseño en Ulm.

Respuesta Bonsiepe:

Sería muy cauteloso con el intento de sintetizar el pensamiento ulmiano en cinco características más importantes. Pues, tal vez hay más que cinco aspectos importantes que se deben tomar en cuenta.

Como primer punto de destaque menciono – sin orden de importancia – la aceptación de la industria como fenómeno cultural. Ulm apostaba a la industria, porque se consideraba la industria como una condición previa para poder atender a las necesidades de consumo de la mayoría de la población. El diseño de lujo no figuraba en la lista de prioridades de la HfG.

El segundo factor, es el interés en buscar y construir puentes entre el Mundo de las Ciencias y el Mundo del Proyecto. Ya había explicado el motivo para este esfuerzo. Como tercera característica menciono la importancia del aspecto teórico del diseño, porque hoy en día una profesión moderna sin sostén teórico no tiene futuro. La teoría o mejor la discursividad, el discurso abre el espacio para cuestionamientos, de la crítica y autocrítica.

Con referencia al cuarto punto menciono la ya en aquel momento, incipiente preocupación por problemas ambientales creados por la industrialización. Si mal no recuerdo en aquel momento no existía el concepto de sustentabilidad.

La quinta característica es el decidido antifascismo de la HfG. Este compromiso se explica por la historia de la creación de la institución en memoria de dos estudiantes condenados por una corte nazista a muerte – su delito consistió en haber distribuido en una noche en febrero de 1943 en la Universidad de Munich un panfleto antihitlerista. Fueron vistos por el custodio y denunciados. Ya seis días más tarde fueron condenados a muerte y guillotinos. En memoria a estos dos estudiantes se creó la HfG. Esto era el legado político. Todas estas características eran subordinadas a un objetivo guía simple y ambicioso a la vez: contribuir mediante el diseño para hacer este planeta un poco más habitable.

Agrego un sexto punto es: la HfG no era irrealista, aceptó al mercado como una característica de la economía actual, pero no como instancia máxima.

Si la HfG existiera hoy, probablemente orientaría su atención al espacio público que paso a paso ha sido erosionado y privatizado. Orientaría su atención a la cuestión sobre como los llamadas *Big Data* pueden ser utilizados para fines democráticos y no como instrumento de poder en manos de pocas instituciones. Pero me abstengo de especular sobre una realidad hipotética. Pues no llega muy lejos.

Pregunta 6. (Mark Betts).

Usted piensa que de pronto ¿el diseño artesanal y actual en Latinoamérica y el diseño industrial de cierta forma convergen? O sea, anteriormente las instancias de producción y creación estaban separadas en el diseño industrial. En cambio, en el diseño artesanal están unidas. En Latinoamérica algunos diseñadores industriales o grupos de diseñadores industriales están incursionando o están trabajando de la mano con diseño artesanal y de cierta forma se han como permeado racionalidades de una hacia la otra y viceversa. ¿Ha estado usted presente en este tipo de fenómenos en Latinoamérica, en algún lugar en especial? ¿En Brasil se da así, si pasa?

Respuesta Bonsiepe:

Frente al proceso de desindustrialización que tocó a los países latinoamericanos a partir de la década de los años 1990 – que corresponde a los intereses hegemónicos de los centros de poder internacional –, es comprensible que los diseñadores buscan otros campos de actividad, entre otros el artesanado. Así comienzan a diseñar y hasta producir productos de baja complejidad que no requieren inversiones en costosos bienes de capital. Y a veces son estos productos que se exponen en los *design boutiques*. De ninguna manera considero el diseño artesanal como alternativa para el diseño industrial. Más bien admito que sin una política industrial del Estado difícilmente se pueda transformar el diseño en un factor importante del desarrollo.

Lo que si me parece cuestionable es cuando los diseñadores usen la habilidad técnica de producción de los artesanos como fuerza de trabajo para realizar diseños de los diseñadores. Los artesanos son un gremio propio que hay que respetar, y no hay que imponerles conceptos o *designs* desde afuera o desde arriba. Lo que sí se puede hacer, es estimular en los artesanos la disposición a la innovación, rompiendo la tradición. Por lo tanto, el apoyo institucional de las y los artesanos es un camino, pero sin caer en el *artesanalismo*, es decir, tratar de resolver la crisis del diseño industrial mediante la artesanía.

Pregunta 7. (Mark Betts).

¿Qué hace un diseñador?

Respuesta Bonsiepe:

A mis estudiantes que me ponen esta pregunta les digo: el diseñador resuelve cierto tipo de problemas en la interacción con artefactos, y no solamente esto, sino también detecta problemas. Una de las características del diseñador consiste en la disposición a detectar y ver los *breakdowns*, los quiebres en la relación hombre/artefacto. En la sociedad de conocimientos como se caracteriza la época actual y que en general se caracteriza como sociedad postindustrial, y más precisamente como capitalismo cognitivo, el diseño de comunicación visual tiene un considerable potencial aportando recursos de la visualización para hacer la información científica comprensible, no solamente para el público general sino para la comunicación entre los científicos mismos. Probablemente el trabajo en el campo del *branding* y diseño de marcas constituye hoy en día el grueso del trabajo de los diseñadores gráficos. Pero los nuevos desafíos surgen en otros campos tales como la invención de aplicativos en aparatos móviles y en la visualización de informaciones. En una época de exceso de oferta de informaciones – el así llamado *information overload* – los diseñadores de comunicación visual pueden hacer valer su competencia de concentrar información con recursos visuales. Ahí se presentan nuevos desafíos inimaginables en el tiempo en el cual estudié. Por eso la época actual con su impresionante ritmo de innovación me parece muy estimulante pues abre nuevos espacios de acción para el diseño. Tal vez hay que reinventar el diseño.