

# Entrevista con Gui Bonsiepe el 11.02.2003

Un trabajo de Roderique Düll

Copyright @ Gui Bonsiepe 2003

Publicado en la revista española VISUAL, número 103, año XV, pág. 82-84

*R.D.: Gracias al libro de René Spitz, se vuelve a hablar de la HfG Ulm (Universidad o Instituto de Diseño en Ulm) –este centro de enseñanza de diseño con influencia internacional. Usted ha participado en la escuela, primero como estudiante y después como docente. ¿Según su opinión, qué es lo que ha quedado del programa de Ulm, casi medio siglo después de su fundación?*

G.B.: Más de lo que a veces se supone. Sin embargo, la mayoría de los diseñadores no es consciente de esto, aunque en los últimos 50 años, el enfoque ulmiano ha sido asimilado en la práctica profesional y en la enseñanza del diseño. Esto no quiere decir que en la década de los ochenta y los noventa, sobre todo en el contexto del movimiento postmoderno y sus variantes, Ulm, o aquello que la gente entiende por Ulm, no haya sido objeto de críticas y fuente de fuertes divergencias.

*R.D.: ¿Donde se evidencia este retroceso?*

G.B.: Se manifiesta en las posiciones que revelan una comprensión muy simplista y rudimentaria de lo que significan los conceptos funcionalismo y racionalismo proyectual. Estos conceptos del diseño son más difíciles de comprender que lo que los antagonistas están dispuestos a admitir. Otro síntoma del retroceso o de la recaída es la exclusión sistemática a cualquier tipo de referencia socio-política. Pero justamente esta dimensión era un elemento fundamental de lo que se podía llamarse »modelo ulmiano« (aunque yo tengo una aversión profunda contra el concepto »modelo« y las reivindicaciones de hegemonía que se manifestaban en él).

*R.D.: ¿Afirmaría Usted que el diseño hoy en día no actúa más políticamente?*

G.B.: Yo no diría eso. Cada diseño es político; cualquier acto proyectual es un acto político. La cuestión es si lo es implícitamente o explícitamente. Es decir, político en el sentido de que en el proyecto se hace visible la idea de una vida y una sociedad mejor. Brecht escribió respecto al fin de la literatura: hacer el mundo un poco más habitable –en el fondo no es un mal lema para una profesión, no? Pero para cumplirlo, en diseño debe desarrollarse una conciencia de las contradicciones, en la cual el diseño se mueve. Después de la guerra fría se difundió bajo la hegemonía del mercado, una postura aparentemente apolítica, pero descaradamente liberal fijando el mercado como punto único y máximo de referencia. Justamente en esa época se llegó al clímax de una sumisión incondicional política del diseño.

*R.D.: Después de casi diez años termina Usted su actividad docente en la “Köln International School of Design”. En este tiempo ha contribuido Usted a darle forma al “modelo de Colonia”. ¿Partiendo de esta experiencia cual desarrollo en el futuro le parece deseable?*

G.B.: No creo haber contribuido al “modelo de Colonia” a través de mi actividad. Me quedaría satisfecho con menos: haber introducido a algunos estudiantes en el diseño de nuevos medios, y haber estimulado el interés en la investigación en el diseño, o más amplio, en el discurso proyectual. A pesar de los esfuerzos de renovar los programas de enseñanza, la investigación en el diseño se ha desarrollado de forma solamente rudimentaria. Además deberíamos reorientar nuestros programas de estudio. Es necesario formar un plan de estudios que se organice de acuerdo con áreas de problemas o no por áreas de disciplinas –lo que caracteriza la universidad tradicional. Esto sería algo nuevo.

*RD.: ¿Porqué la dimensión de investigación en diseño no se ha consolidado hasta el momento?*

G.B.: Por un lado, no se puede fácilmente reconciliar actividad proyectual y actividad de investigación. La investigación se manifiesta en general en un resultado discursivo, mientras el proyecto se manifiesta en una propuesta concreta no-discursiva. La investigación se orienta a la producción de nuevos conocimientos, el diseño no, sino se orienta a prácticas de la vida cotidiana. Esta es una diferencia sustancial. Por cierto, ningún proyecto sobretodo cuando se trata de temáticas complejas, puede prescindir de una fase de investigación. Cuando se ha hecho investigación por parte de los diseñadores, predominaba un interés instrumental. Por otro lado cuando las disciplinas no-proyectuales se aproximan al diseño lo hacen

generalmente con intereses académicos. A menudo no domina en estos casos una preocupación por el proyecto o por el diseño sino el deseo de presentar su campo de investigación como digno de jerarquía científica. Durante los últimos veinte años el diseño se ha transformado en un tema de moda, sobretodo con la irrupción de los nuevos medios. Está fuertemente asociado al *life-style* y a una clase específica de productos, es decir los productos *design*. Es un hecho positivo que las ciencias –aunque con décadas de atraso– descubren el fenómeno del diseño y lo analizan. Pero cuando estas investigaciones y reflexiones toman una tendencia normativa, uno se pregunta por su base de legitimización, sabiendo lo lejos que están de la práctica proyectual. Además notamos a veces una fuerte tendencia a identificar el diseño con el arte, o actividad proyectual con actividad artística, lo que no lleva a más que a profundas confusiones. Diseño es diseño –y nada más. Tampoco es una subdisciplina de la arquitectura o de la comunicación social.

Mi crítica se dirige a ambos lados: tanto al diseño como a las ciencias. Aunque ellas valoran la temática del proyecto como interesante, en regla general no están dispuestas a realizar el trabajo cognitivo preliminar para familiarizarse con el diseño y su complejidad y de partir de una base empírica. Por otra parte, los diseñadores debido a su débil formación discursiva se muestran indiferentes al discurso proyectual dejando abierto este campo y fomentando de esta manera su creciente expropiación en el campo de la teoría.

Hoy en día no considero el diseño y las ciencias como dos polos opuestos entre los cuales hubiera que echar un puente. Más bien existen afinidades entre la práctica de un diseño inovativo y la práctica de una ciencia inovativa. Esta afinidad se manifiesta por lo que en inglés se llama *tinkering*. En esto se asemejan estructuralmente –aunque con objetivos diferentes.

*R.D.: Su actividad docente se caracteriza por temáticas muy exigentes. Por ejemplo el proyecto de taller de llevar el texto “ La biblioteca de Babel” del escritor argentino Jorge Luis Borges a los nuevos medios, o la re-edición digital de textos de la revista “ulm”, o el software para formación de médicos. ¿Cuales son sus motivos para proponer temas proyectuales con tanta carga cognoscitiva as sus estudiantes? ¿Se trata únicamente de estimular la capacidad discursiva de los estudiantes de diseño?*

*G.B.: Lo puede ver Usted de ese modo. A mi me interesa mucho, justamente en el sector de los nuevos medios mostrar las relaciones entre textos, imágenes, sonidos y las nuevas posibilidades interactivas aplicadas a contenidos no-triviales. Partiendo de*

textos literarios y temáticas complejas de enseñanza, se revela que el diseñador es más que un simple *pixel mover*, sino que está involucrado en el contenido. Hay también una intención secundaria de sensibilización para la cultura, es decir, cultura no en el sentido solemne-altisonante sino como práctica de la vida cotidiana. Con estos ejercicios quiero además despertar la curiosidad intelectual. Es importante para mí de anclar la competencia discursiva en el proceso proyectual y no independizarla superestructuralmente o de sustituir el proyecto con palabras y buenas intenciones. Tuve la suerte de encontrar alumnos que estaban por un lado dispuestos a aceptar estos desafíos –y no limitarse al diseño de la milésima variante de un web site– y que además contaban ya con una madurez formal-estética y *know-how* técnico. Son ejercicios que obviamente no se pueden desarrollar con alumnos principiantes.

Admito mi reserva frente al circo mediático autoreferencial respecto al diseño en el campo de los nuevos medios como también manifiesto mi oposición frente a la tendencia academicista en los programas de postgrado de diseño, de confundir discursividad con la producción de *papers* que se transforma en un fin en sí mismo, desnaturalizando el proyecto en el nombre de una ciencia doctrinaria y discursividad imperial. Para mí no se trata en estos ejercicios de practicar la ciencia sino de colocar el proyecto en el centro imbricado con el discurso.

*R.D.: ¿En que posibilidades pensaba Usted cuando hablaba de nuevas perspectivas en el diseño interactivo?*

G.B.: No hemos logrado suficiente madurez en el manejo de la dimensión sonora en comparación con la dimensión visual. Aquí se abren nuevas posibilidades para una investigación experimental del diseño, lo que no debe confundirse con experimentos libres, gratuitos y sin compromisos. Los eventos o investigaciones con títulos como “Arte y Diseño” no son lo mío. Son acciones confusionistas en las cuales, conscientemente o no, se borra las diferencias entre un enfoque artístico y un enfoque proyectual.

*R.D.: ¿Se basa esta diferencia en que nuestra capacidad perceptiva está dominada por lo visual?*

G.B.: Tiene Usted razón, la mayoría de los estímulos que son procesados en nuestro sistema nervioso son de naturaleza visual. Somos pues un “animal visual”. Pero esto no quiere decir que la dimensión del sonido tenga que ser considerada como una dimensión menos importante.

*R.D.: ¿Como llegó al diseño de interfaces, una disciplina fuertemente influenciada por Usted? Si uno considera su curriculum, Usted se encontró tarde con este fenómeno.*

G.B.: ¿Tarde, en qué sentido? En el sentido biográfico, sí, pero no en el sentido técnico y profesional. Ya en los años ochenta me dediqué profesionalmente al diseño de interfaces digitales cuando este término todavía casi no era conocido en Alemania, ni en la práctica profesional ni en la enseñanza del diseño.

En Ulm estudié diseño de información aunque esa denominación no se refería exactamente a lo que hoy en día se entiende por *information design*.

Después de la partida de Ulm, me concentré en el sector del diseño industrial. Esto era posible porque habíamos recibido una formación muy amplia en Ulm. En los años ochenta, cuando los nuevos medios empezaron a ganar perfil, me di cuenta de que aquí se abrían posibilidades radicalmente nuevas para el diseño. Por esta razón, me fui de Brasil a los Estados Unidos para familiarizarme con las nuevas posibilidades técnicas a las cuales en Brasil no tenía acceso. Con base en la práctica profesional concreta desarrollé la tesis que la actividad de diseño en sus diferentes manifestaciones, puede ser interpretada como diseño de interfaces y que la interface es el dominio en el cual se estructura la interacción entre usuario y artefacto. Y para esto el diseñador es responsable. Ya sea diseñar el layout de un texto, o un producto de hardware o un producto intermedial, siempre se trata del diseño de interfaces. Como diseñadores somos responsables de la calidad de tal interface. No hay otra profesión que haga esto. Y aquí yace la diferencia fundamental con el arte.

*R.D.: Entre su estancia en los Estados Unidos y el periodo en la HfG Ulm, pasó Usted muchos años en diferentes países sudamericanos. Fijó usted particularmente la atención en el diseño periférico, que significa también diseño más allá del "primer mundo". ¿Qué pueden aprender los diseñadores europeos del diseño periférico?*

G.B.: La mayor parte de mi actividad profesional se desarrolló en Sudamerica. Es difícil para las personas que viven en el centro –y nosotros en Europa vivimos en el centro– de familiarizarse con la Periferia, aunque trabajar en contextos económicos y políticos diferentes es enriquecedor. Uno aprende a relativizar su propia posición y liberarse de la perspectiva aldeana insoportable y miope con el centro en Europa o en los Estados Unidos. A menudo sufrimos de un chauvinismo céntrico, llamado Eurocentrismo o aún peor Occidentalismo. No somos conscientes de las propias

limitaciones y emitimos a veces en el resto mundo altisonantes frases sobre el diseño con pretensión universal, válidos solamente en el contexto europeo. A menudo son hasta irrelevantes pasando por encima del interés de los países periféricos –un indicio de residuos colonialistas acariciados todavía hoy y de la idea de “una misión civilizadora”. Llegué a una conclusión definitiva: La Periferia no espera fórmulas de iluminados ni tampoco actos supuestamente altruistas. Es equivocado el intento de querer hacer diseño para la Periferia. Los problemas proyectuales de la Periferia solamente se resuelven en la Periferia.

*R.D.: ¿Puede Usted nombrar algunos aspectos del diseño periférico con los cuales nosotros en el centro podríamos aprender algo?*

G.B.: La Periferia sufre de una falta endémica de recursos financieros y técnicos, acompañada por una segmentación social con fuerte exclusión. Por lo tanto, no podemos hacer comparaciones cualitativas. El diseño en la Periferia no debe ser interpretado como una prefase del diseño del centro, como si estuviera en la fase de desarrollo treinta o cuarenta años retrasado. El desarrollo no es lineal. En la Periferia aparecen a menudo prioridades completamente diferentes. ¿Dónde reinan la pobreza y el hambre, que quiere uno conseguir con el *branding*? No obstante existen intereses comunes en varios campos como por ejemplo en el campo del desarrollo sustentable. Sin embargo no debemos olvidar que la Periferia no saca provecho de las supuestas ventajas de la globalización, sino al contrario carga con todos sus efectos negativos. Un enfoque crítico del diseño podría revelar la identidad de intereses comunes. Al fin y a cabo se trata de ganar autonomía proyectual.

*R.D.: ¿Qué lo motivó a decidirse por Sudamérica?*

G.B.: Coincidieron motivos personales y también motivos objetivos. El interés general por la pregunta: ¿Qué puede hacer un diseñador formado en Europa, en la Periferia? Para mí no se trataba de transferir el programa de Ulm ingenuamente. Me di cuenta que mi interpretación del diseño fuertemente influenciada por Ulm, debía ser relativizada y revisada. A través de la actividad profesional en Sudamerica, estuve expuesto a un nuevo proceso intensivo de aprendizaje.

*R.D.: ¿Cuáles conocimientos ha ganado a través de su estancia en Sudamérica?*

G.B.: Una parte considerable del saber instrumental y metodológico que yo había adquirido en Ulm fue útil allí. Precisamente el enfoque racional de Ulm me permitió de tener acceso a instancias políticas determinantes, que definían el rol del diseño en el marco políticas de desarrollo. Actué como diseñador, no como economista. Sin el enfoque ulmiano y su rigor discursivo, no hubiera sido escuchado por los cuadros políticos y técnicos con capacidad de decisión. Una postura confusa y ambiciosa presentando el diseño como salvación del mundo con un perfil artístico y una postura individualista de designer estrella, no tenía cabida en estos proyectos.

Lo que la Periferia me ha enseñado, y estoy muy agradecido por esto, es una hospitalidad y una diversidad cultural enormes. Se me ha dado a menudo plena libertad para hacer lo que a mí me parecía debería ser hecho. Esto es una excepción. No obstante muchos de mis proyectos quedaron inacabados por la discontinuidad de los procesos de desarrollo. Sin embargo esto no me ha desanimado.

Finalmente, veo en mi trabajo un aporte a la clarificación del rol profesional del diseñador en estos contextos. He contribuido a disolver la nubulosidad del término diseño.

*R.D.: ¿Cuáles son sus proyectos actuales?*

G.B.: Volver a Latinoamérica. Voy a colaborar en la reformulación de una carrera de diseño industrial en Argentina que se vinculará a la reactivación de plantas locales de producción que fueron desafectadas a consecuencia de una política económica y social ultraconservador –característica de la década del noventa. Me dedicaré a la docencia e investigación en la Escuela Superior de Desenho Industrial en Río de Janeiro, colaborando también con la creación de una maestría. Además pretendo usar mi tiempo para a escribir algunos libros con CDs complementarios. Pues la escasez de material producido localmente en Latinoamérica es un obstáculo para contrarrestar la imagen del diseño como una carrera fácil à la mode, con mucho hip y hop y pocas exigencias para los estudiantes.

*R.D.: ¿Qué le gustaría transmitir a la futura generación de diseño?*

G.B.: Tengo cuidado con consejos. El coreógrafo Maurice Béjart manifestó –aludiendo a las últimas palabra de Goethe– el deseo de poder decir a su muerte las palabras “Más danza”. En relación al diseño: “Más *design*” –¿Qué diseñador diría esto en una situación límite? “Más *design*!” No lo creo. A lo mejor: “Más proyecto”.