

pocos han sido los proyectos que después de guardar silencio durante años, puedan ver de nuevo la luz para ser analizados y revelar que en sus aspectos teóricos y prácticos son más avanzados que otros que se realizan en la actualidad.

En conferencia, el diseñador alemán Gui Bonsiepe, durante el primer congreso internacional *El usuario, su entorno y el diseño de productos*, da una respuesta acerca de cómo este proyecto logra trascender.

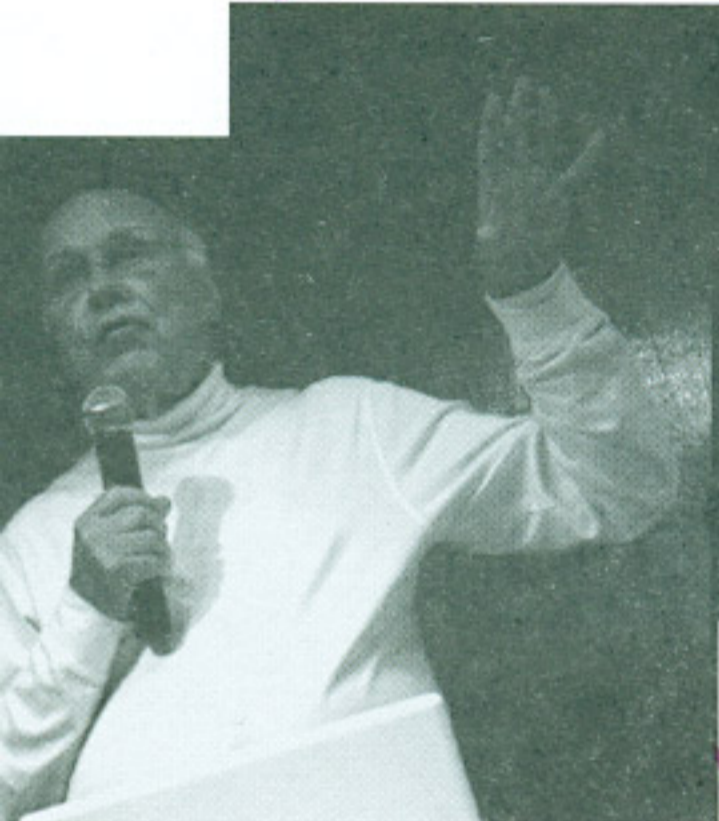
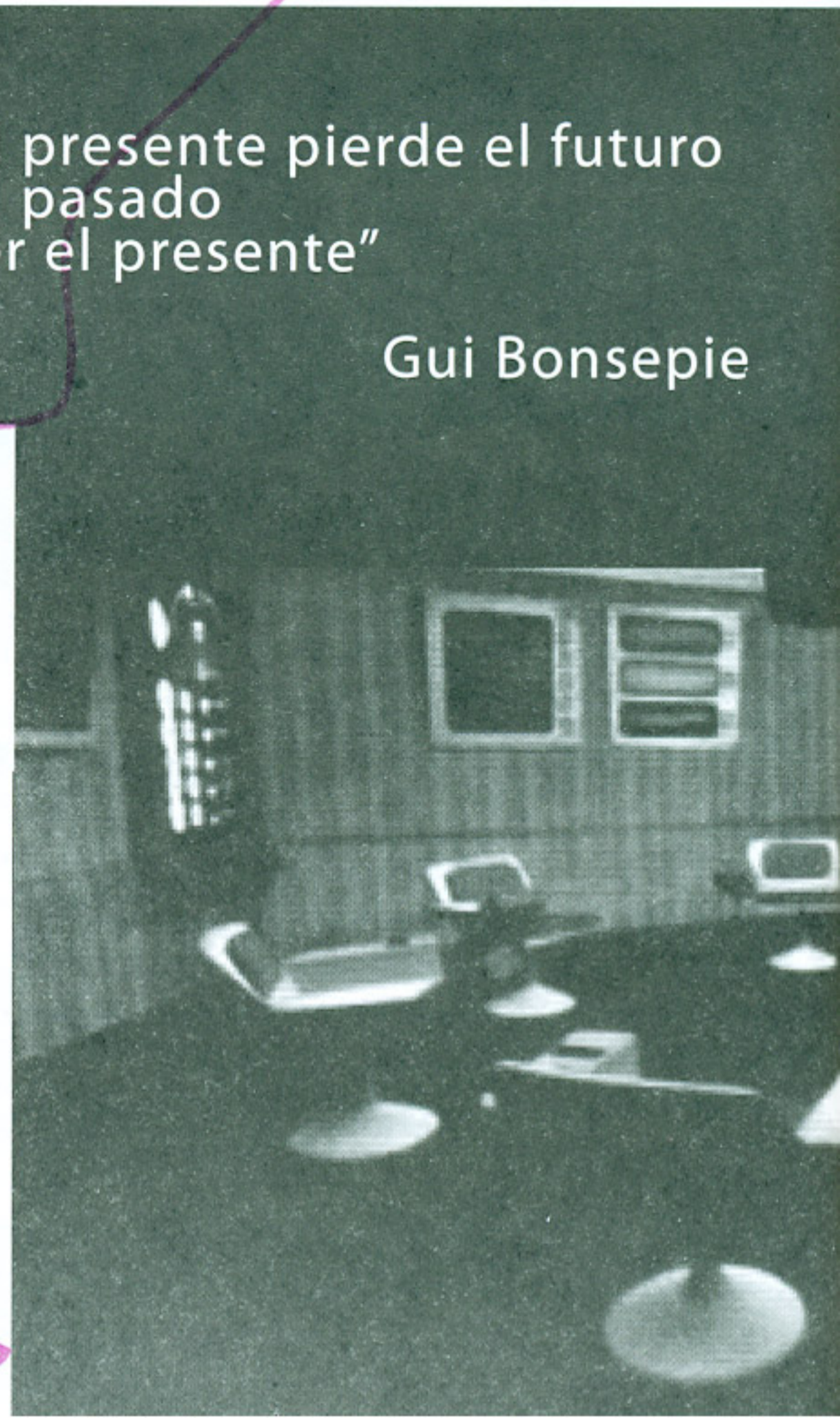
En 1971 en Chile durante el gobierno de Salvador Allende, las vanguardias política, científica y tecnológica unieron esfuerzos junto con diseñadores gráficos e industriales para desarrollar Cybersyn (Sinergia Cibernética), para la transferencia de información económica.

“El que se limita al presente pierde el futuro y el que excluye el pasado no puede entender el presente”

Gui Bonsepie

El gobierno de Allende nacionalizó varias empresas, con lo cual tuvo la necesidad de crear un sistema para coordinar la información de las empresas estatales con las recién ingresadas. El proyecto inició cuando Stafford Beer, teórico y académico del área de cibernética recibió la petición por parte del gobierno chileno.

El sistema contaría con las siguientes partes: la red física Cibernet, consistía en desarrollar una red de Telex en diferentes fábricas de Chile; la segunda parte era el software Ciberstride, cuya función era procesar la información recibida; la tercera era el Viable System Model (VSM), un modelo que estructuraría la información; la cuarta era una sala de operaciones llamada Opsroom, aquí se concentraría la información y se llevarían a cabo la toma de decisiones.



# cybersyn

Claudio Briones  
Diseño de la Comunicación Gráfica

## Un punto de encuentro entre diseño, política y tecnología

Gui Bonsiepe estuvo a cargo del equipo de diseño, contaba con ocho diseñadores industriales y cuatro diseñadores gráficos, quienes coordinaron esfuerzos junto con la cibernética para la realización de esta sala que consistía en siete sillas giratorias, una pantalla llamada futuro, un esquema del vsm, pantallas de reportes en tiempo real; cabe destacar que las sillas contaban en su brazo derecho con una especie de control interactivo, el cual activaba el despliegue de los datos en las pantallas según lo requiriera cada usuario.

Lamentablemente este proyecto no logró ponerse en marcha en su totalidad debido al golpe de estado que sufrió Chile en septiembre de 1973, los equipos fueron destruidos, pero muchos datos fueron recuperados y con la tecnología actual pudieron restaurarse, realizar de nuevo prototipos del proyecto, animaciones interactivas, etc. para darnos una mejor idea de la importancia que tuvo este proyecto.

El diseño se rige a menudo por una lista de características que tiene que satisfacer en cada proyecto, pero en este caso había que desarrollar un código visual para transmitir información económica, el éxito se debió a que a pesar de trabajar con distintas disciplinas del saber humano hubo una comunicación y retroalimentación.

Bonsiepe piensa que actualmente los diseñadores se han obsesionado con el objeto cuando en realidad la atención debe estar puesta donde la acción, el usuario y el objeto se conjuntan.

<http://www.cybersyn.cl/castellano/home.html>

<http://atinachile.blogoo.com/content/view/full/37449/La-Historia-del-Proyecto-Cybersyn-cuando-Chile-fue-pionero-de-las-redes-mundiales.html>



Fotografías de Claudio Briones