

MONOGRÁFICO  
PP. 108-119

**Vladimir García  
Bonilla**  
Arquitecto, educador y  
diseñador industrial

*ENOUGH!*

**¡BASTA!**





**¡Basta!** reinterpreta el icónico juego de ajedrez diseñado por Josef Hartwig para la Bauhaus<sup>1</sup> ubicándolo en un nuevo contexto y bajo un nuevo principio de funcionalidad. Conceptualizado para ejemplificar la célebre máxima de “la forma sigue a la función”, Hartwig definió la forma de cada pieza en relación con la manera en que estas se mueven en el tablero de juego. Bajo el nuevo principio de “la forma sigue a la acción”, ¡Basta! propone un rol más activo y, desde la estrategia, el milenar juego de guerra se traslada al campo de batalla. En el contexto del Puerto Rico del siglo XXI, ¡Basta! responde al juego de poder entre la colonia y la metrópoli, protagonizado por las exigencias de la Junta de Supervisión Fiscal, impuesta por el gobierno de los Estados Unidos. Augurando el inminente enfrentamiento, cada pieza del juego -complementada por un elemento que apoya su funcionalidad- ofrece la oportunidad de transformarse en un arma para revelarse y combatir. De esta manera, empodera al usuario a participar en un juego mayor: el juego de la revolución. ¡Basta! consta de treinta y dos piezas de bronce y resina, que se alinean en dos ejércitos sobre el tablero de juego. El juego aprovecha la forma, escala y simbolismo de los personajes que configuran sus ejércitos, así como un estudio de las revueltas sociales recientes, para proveer alternativas a seis populares armas de insurrección. El rey, majestuoso, aprovecha su jerarquía y presencia para, con su amplia corona (y junto a un tubo de goma), transformarse en una poderosa honda. La reina, galante, se ampara en la intensidad y poder de sus movidas para estructurar (junto a una mecha, una botella y algo de gasolina) un cóctel molotov. El alfil, enigmático, se sirve de su imprevisto movimiento y su cortante semblante para (junto a un mango) transformarse en una penetrante figa. El caballo, regio, se vale de su fortaleza y alcance para, como leal fuerza de ataque, fundirse con el puño y transformarse en una contundente manopla. La torre, sólida, evoca nuestro mayor baluarte de educación y disidencia, la Universidad de Puerto Rico. En alegoría al “míster con macana”<sup>2</sup> (junto a un cabo de madera), se transforma en un aplastante mazo. El peón es feroz: en conjunto, los peones obran como soldados de fila y trabajan en equipo para (entrelazados en una cuerda de piel) arremeter como un devastador fuele. ¡Basta! es un objeto recreacional y ofensivo, que permite conspirar, militar y enfrentar la actitud beligerante del imperio. Todo cambio social requiere de pensar en el cómo hacer y el cómo destruir... ¡Basta ya!

#### Notas

<sup>1</sup>¡Basta! formó parte de la exposición inaugural TODXS a TODO del Museo de Arte y Diseño de Miramar (MADMi), coincidiendo con la celebración del centenario de la fundación de la Bauhaus en 1919.

<sup>2</sup>La frase es alusiva a la violencia estatal y la opresión policiaca ejercida contra estudiantes durante las décadas de los años 1960 y 1970 en Puerto Rico, y proviene de la canción de Roy Brown titulada del mismo modo (“Mr. con macana”) en el álbum *Yo protesto* de 1969.

**Créditos del proyecto:** Diseño, Armada (Vladimir García Bonilla, diseñador); Ángel L. Lamar Oliveras y Ronald D. Hernández Ortiz, asistente; Carlos Ruiz Valarino, fotógrafo; Fabián Rivera, modelo.











**Vladimir García** es arquitecto, diseñador industrial y educador. Su trabajo se ha presentado en España, México, Los Ángeles, Nueva York, y reseñado en publicaciones como *Metrópolis* y *Dwell*. Ha representado la Isla internacionalmente en la Bienal Iberoamericana de Diseño, el New York Design Week, y en la primera retrospectiva de diseño latinoamericano, presentada en el Museo de Arte y Diseño de Nueva York, *New Territories*. En el 2018, su producto *Meteoro* ingresó a la colección permanente del Museo de Arte y Diseño de Miramar. Actualmente, dirige el estudio de diseño *Armada* y funge como director del programa de Diseño Industrial de la Escuela de Artes Plásticas y Diseño. Posee una maestría del Southern California Institute of Architecture.