

THECOUNTERCULTURE ROOM

London Design Biennale 2016 / Utopia by Design

ESTRUCTURA NARRATIVA

El arte crea nuevos mundos, el diseño por su parte, asume ese propósito trayéndolos a la realidad, cristalizándolos, abriendo una aventura que lucha con transformar la realidad. Desde ese espacio y tiempo es donde surge la lucha por diseñar utopías y visiones de los nuevos escenarios.

Chile, desde distintas perspectivas, ofrece parajes similares a la hora de develar el sentido con el que ha enfrentado la cristalización de esos nuevos mundos, es decir, sea cual sea la aventura que se emprenda bajo esos términos, el país condiciona desde su historia y su precariedad. Somos un país confinado, un borde, un espacio en el que la emergencia es parte de nuestra naturaleza social, cultural y territorial.

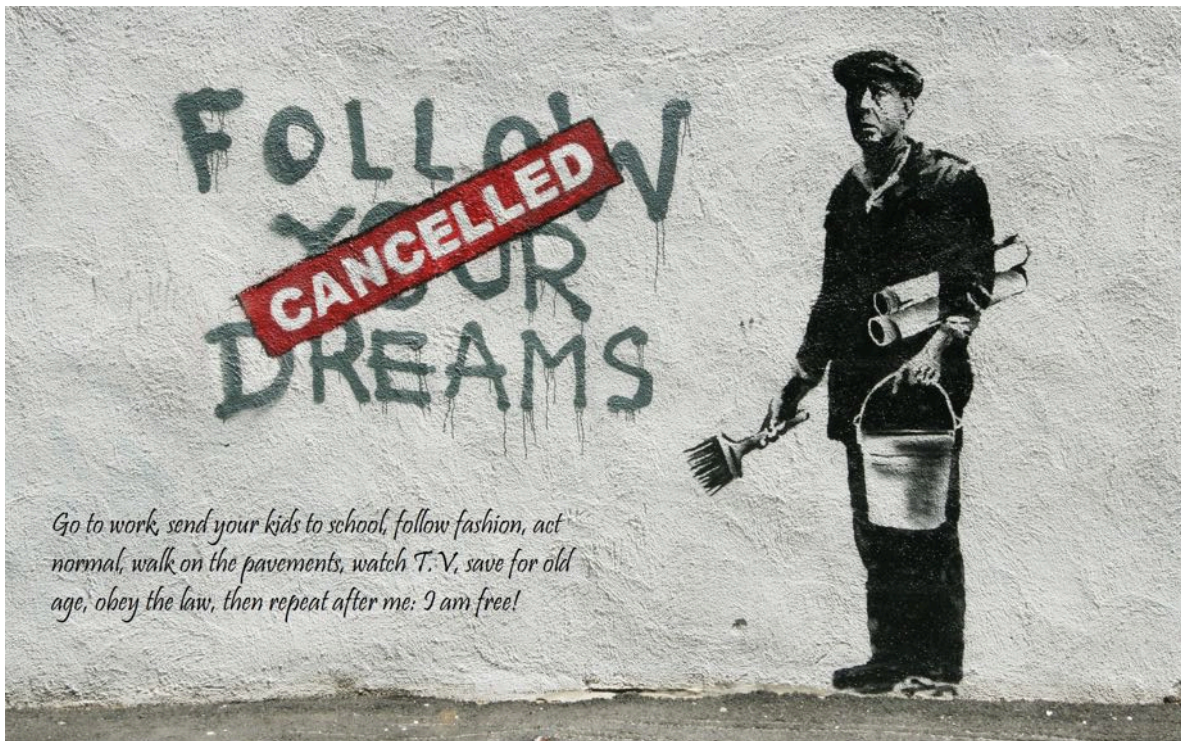
Precarios, vivimos del error como un mal y un tributo a lo humano. Esa es una de nuestras fortalezas: sobrellevar ese destino histórico desde nuestras herramientas básicas, desde la improvisación que el momento nos demanda o depara. Improvisamos por que no hemos tenido grandes oportunidades de ser una nación colectiva.

La utopía entonces nos parece un evento poético, poco serio o incluso culposo. Quizás por ello es que los pocos aventureros que han emprendido el viaje hacia las tierras lejanas de Utopía son poetas, son rebeldes, son los injuriosos del orden

que la emergencia anhela.

Un momento en que el colectivo demandó un cambio en el orden establecido, sugirió seguir la construcción de una visión, de una imagen que declaraba a todos los rincones del país razonamientos colectivos, comunitarios, integradores. Chile a principio de la década del 70 comenzaba un periplo de mil días en donde todo lo que demandaba esa nebulosa creada por la visión de estado eran respuestas, era la concreción del nuevo mundo, del nuevo escenario, el compromiso de Allende.

La contracultura instalada por ese nuevo escenario abrió flancos para diseñarlo, para crear el diseño de un sistema que balanceara el “desquiciamiento social” que generó una nueva visión de país.



banksy

El contexto ha definido sus leyes: precariedad, aislamiento y pobreza. El sino de la insularidad llegó a su máxima expresión, la visión de Allende está a la deriva en el océano de la incertidumbre social. El bloqueo económico, el poder global y la fuga de talentos demandó la vocación de muchos por asumir las necesidades.

¿cómo mantenemos al sistema en movimiento?

El escenario cargado de emotividad, polarización e incertidumbre constituyó un espectro rodeado de una mística colectiva que desencadenó expresiones culturales, sociales, políticas y económicas constituyendo un espacio contracultural mayor: el sistema imperante debía modificarse.



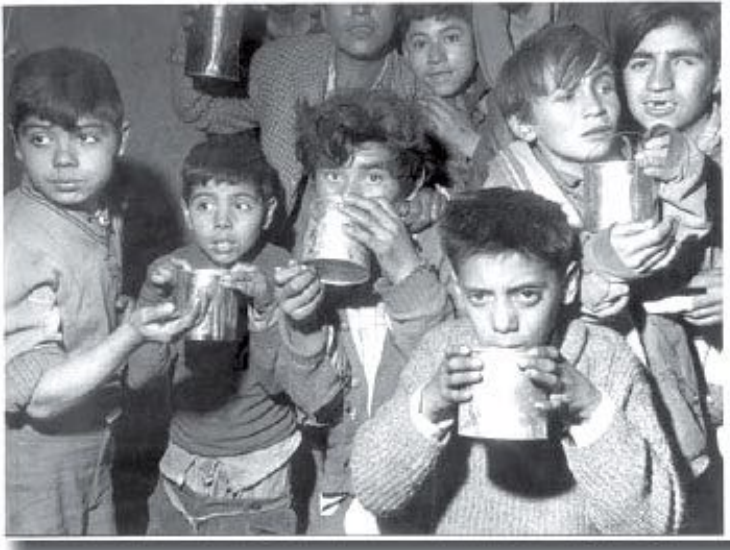
Cada acto vocacional, laboral, cotidiano, emanaba una intensidad colectiva que permitía al obrero acercarse a sentir el orgullo del trabajo, a romper el círculo del dominio proveniente de la colonia. Tan cerca, pero tan lejos.

“¡Estudiantes con obreros, construiremos un Chile nuevo!”¹

Cada acto, cada protesta cada evento productivo que mantenía latiendo el movimiento del país, ha sido el dato que construyó las bases de las preguntas:

¿si el cerebro es el pueblo, cómo lo integramos?

¿cómo creamos una plataforma que de lectura a la información emanada desde el pueblo en actividad, que permita la definición de un sistema nuevo que otorgue validez a los ciudadanos?

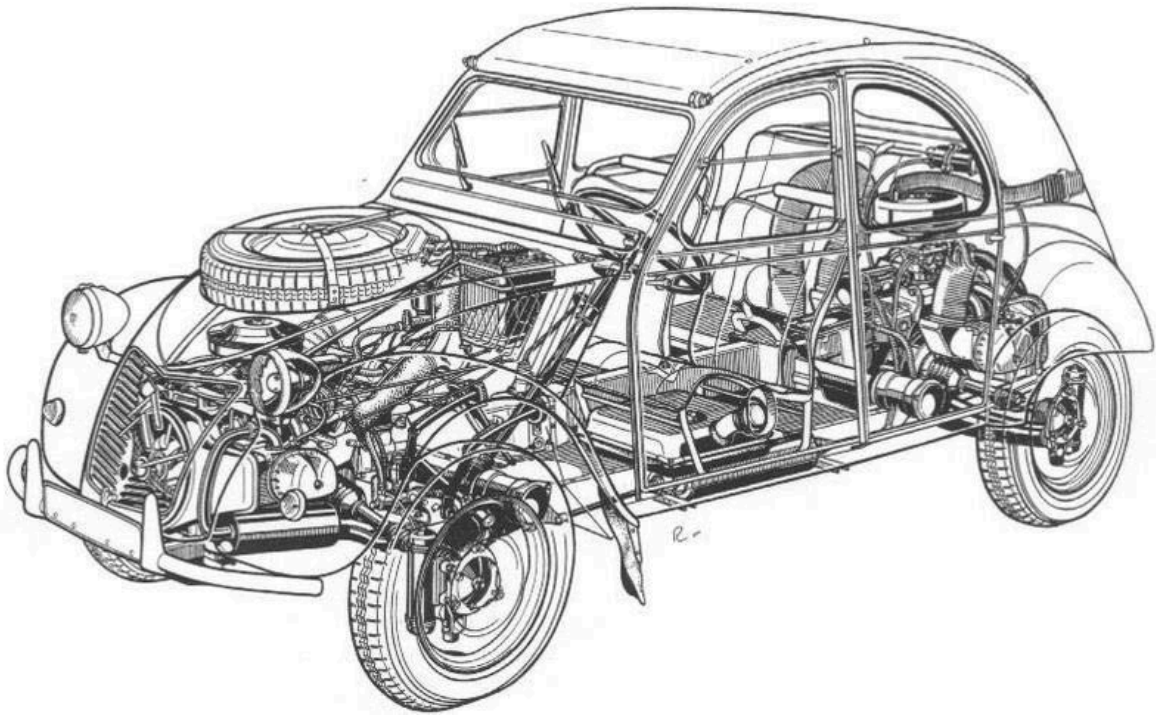


Vagancia infantil. Fotógrafo: Rafael Alvarez. 1970.© Museo Histórico Nacional.

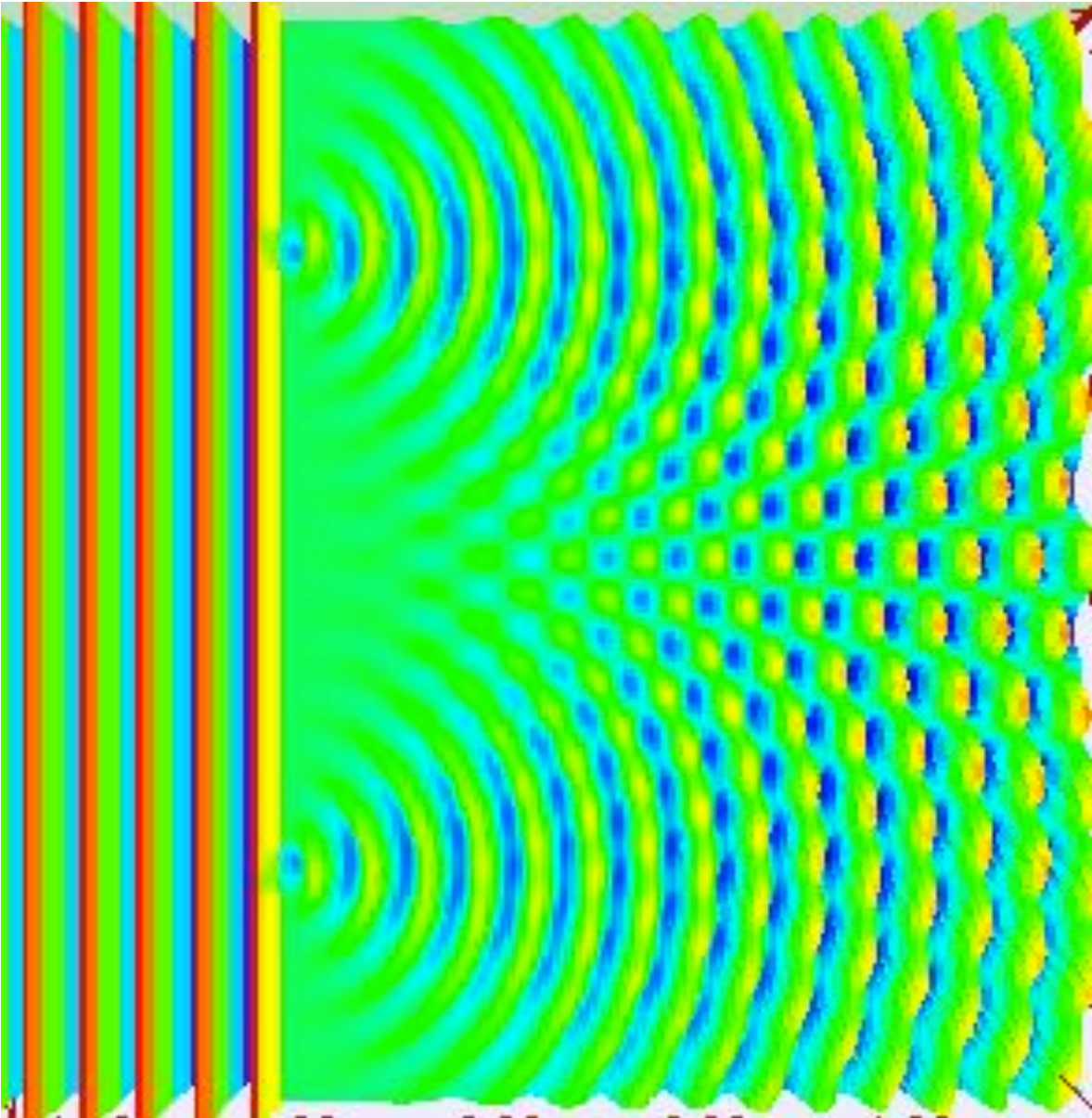
¹ ROJAS FLORES, Jorge. LOS ESTUDIANTES SECUNDARIOS DURANTE LA UNIDAD POPULAR, 1970-1973. *Historia*

El escenario propuesto por la realidad del país en los albores de la década de los setenta, en definitiva entregaba una serie de parámetros que definían la comprensión del mundo desde una perspectiva aun mecanicista, en donde aun las leyes que regían todo el medio ambiente construido eran definidos por leyes que en su vínculo cotidiano suponían una relación con él racional, comprensible desde fenómenos físicos e incluso transferibles a una gran cantidad de personas ya fuesen instruidas o no instruidas. El mundo se comprendía aun desde el pensamiento que Descartes, Newton o Locke construyeron siglos atrás sentando las bases de la filosofía moderna.

Es de ésta forma que la cultura y la sociedad nos hizo parte de un pensamiento que se vinculaba con los objetos y el medio ambiente construido desde una óptica en donde aún la tecnología no hacía patente de manera cotidiana lo que el cubismo, el surrealismo y Albert Einstein nos estaban insinuando: un nuevo escenario en donde las leyes físicas no serían del todo perceptibles, cambiando los bordes de nuestra percepción y comprensión del mundo. Es justo en éste instante en que una aventura tan precoz como CYBERSYN cuestiona no sólo la forma de hacer las cosas hasta la fecha al introducir tecnología, ciencia y cibernética en la forma de diseñar un país, sino que define una perforación que incorpora una nueva luz para dar cuenta del nuevo mundo que se avecinaba, he ahí el mayor de los alcances de este evento contracultural.



Interloquio / La Magia



Según la RAE, la magia es un arte o ciencia oculta con que se pretende producir, valiéndose de ciertos actos o palabras, o con la intervención de seres imaginables, resultados contrarios a las leyes naturales². La magia entonces es un espacio en donde la comprensión racional no alcanza a lidiar con todo lo involucrado en

² <http://www.rae.es/>

aquello, por ende las posibilidades se expanden a escenarios abstractos o interpretativos.

Desde principios del siglo XX el arte mostró un creciente interés por comprender escenarios en los que se permitía adentrarse en conceptos altamente abstractos que buscaban ilustrar las teorías de la ciencia moderna y que sometían a discusión toda la comprensión que teníamos del mundo hasta esa época. Así, el el cubismo, el surrealismo, la pintura metafísica e incluso el expresionismo vinieron a intentar ir más allá de lo que la lógica lineal disponía para ilustrar el mundo que nos rodeaba, sino que comenzó a darse pie el hecho de sumir que la experiencia personal construye otras realidades abriendo paso a discursos fenomenológicos que se acercaron poco a poco a el fenómeno cibernético.

El cubismo de hecho, infería en la posibilidad de delinear múltiples realidades en tiempo presente pero vista desde distintos ángulos, aventurándose a la posibilidad de poder estar en más de un sitio a la vez.

El arte hizo suyas las teorías del año milagroso (Annus Mirabilis) de Albert Einstein en 1905.



Podríamos aventurar que es en este espacio cultural en donde se comenzó a delinear la irrupción del lenguaje que codificó finalmente la comprensión del mundo moderno: el sistema binario. Si bien es cierto que éste sistema de codificación posee larga data e incluso se le vincula al matemático Indio del siglo III (a.C) Pingala que realizó la primera descripción que se conoce del sistema

binario, coincidiendo con el descubrimiento del número cero³, el sistema propiamente tal tuvo un impacto más profundo a la hora de nuestra comprensión del mundo recién en el siglo XX con el descubrimiento de la electricidad y consecuente desarrollo de la electrónica, pese a que la documentación completa del código que realizó Gottfried Wilhelm Leibniz en el siglo XVII⁴.

La idea de que un código fuese capaz de sintetizar información de alta complejidad en una secuencia abstracta que procesa cualquier fenómeno abrió una ventana a la transformación de nuestro entorno desde una perspectiva matemática y conceptual que a la larga otorga un significado teórico a algo que antes podíamos comprender por criterios mecánicos. He ahí el salto hacia la magia, transformar una realidad a través de una codificación que modifica la información de nuestro entorno en conceptos que no se logran asimilar con ligereza.

La membrana que surge en esta transformación, en éste caso, modifica la información que emana desde los actos productivos, sociales, culturales y económicos para darles forma de código, para crear conceptos desde la realidad. En este ejercicio se produce la magia que acerca al viejo mundo al mundo contemporáneo, digital y sujeto a variables que no controlamos del todo.

Este espesor perforará el dato del hecho y lo transformará en un dato procesado

³ FRANCO MARISCAL, Antonio Joaquín. Uno más uno son diez: recursos didácticos para la enseñanza y aprendizaje de los números binarios en educación secundaria. Educ. mat [online]. 2008, vol.20, n.2 [citado 2016-05-05], pp.103-120. Disponible en: <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-58262008000200006&lng=es&nrm=iso>. ISSN 1665-5826.

⁴ Ibid

como concepto.



Comprensión del mundo mecanicista



designed by  freepik.com

Comprensión del mundo desde la magia (digital)

Segundo Acto / La Transformación & La Experiencia

Cybersyn es un proyecto que plantea una experiencia y un escenario para la toma de decisiones integradas. De alguna forma el país en su conjunto ha entrado a esa sala, a esos monitores y abstracciones del modelo para que finalmente el grupo sea capaz de tomar decisiones en el presente, analizar el pasado y comprender los alcances del futuro.

Este conjunto de actividades parametrizó la información desde el exterior a un interior, definiendo una serie de canales estratégicos que permitían teóricamente una integración de la matriz productiva del país. Cada concepto, diagrama e ilustración provenían del herrero, mecánico, minero, ejecutivo o zapatero que forjaban a la industria nacional del momento, buscando acercarse a la isla de utopía.

Esta burbuja escucha el murmullo del trajín de un país en aprietos, polarizado y bloqueado, amparándose en la visión que Allende ofreció a sus votantes: un pacto popular, un pacto que quería autonomía.

“Las transformaciones revolucionarias que el país necesita sólo podrán realizarse si el pueblo chileno toma en sus manos el poder y lo ejerce real y efectivamente.”⁵

La utopía planteada por esta visión, demandó diseñar, crear y cristalizar ese nuevo escenario utilizando la ciencia y la tecnología para ser procesada a través

⁵ Programa Básico de Gobierno de la Unidad Popular, Candidatura Presidencial de Salvador Allende, 17 de Diciembre del 1969.

del diseño de una plataforma que quería ser capaz de crear un modelo sistémico que equilibrará una sociedad inestable.

El modelo de Stafford Beer puso de manifiesto la posibilidad para regular el sistema productivo y económico del país, trasladando la teoría de la viabilidad a través de conceptos cibernéticos para tratar al país como un sistema vivo, un organismo al que se debía regular su fisiología.

“Las revoluciones, violentas y no violentas hacen explotar las sociedades, porque en forma deliberada desquician el sistema heredado, sobrepasando los límites fisiológicos. Ocurre entonces que es necesario definir el sistema nuevamente, y la nueva definición tiene que atenerse a los criterios de viabilidad cibernéticos. Es inútil, por lo tanto, que el que pierde sus privilegios se lamenta de su suerte mientras siga empleando un lenguaje que corresponde al sistema que se ha reemplazado. O habla el nuevo lenguaje, o se manda a cambiar. Este es el hecho que está polarizando la sociedad chilena hoy por hoy.”⁶

El peso específico que éste proyecto generaba reacia de sobremanera sobre la idea de incorporar a la ciencia como una opción viable para reemplazar la burocracia y situar al capital social como una fuente que energizara al país con su trabajo, su participación y su compromiso.

La esfera que concentraba el cuerpo de conocimiento que definía la comprensión

⁶ Beer, Staffor, “Proyecto SYNCO, Práctica Cibernética en el Gobierno”, Dirección de informática de CORFO. Documento generado a raíz de la “Conferencia Conmemorativa de Richard Goodman, Politécnico de Brighton Moulsecoomb, Brighton 14 de Febrero de 1973

del mundo en ese momento, fue perforada por esta experiencia que nos habla del futuro que se vino a consolidar treinta o incluso cuarenta años más tarde a través de la simultaneidad que Internet y la revolución de las comunicaciones ha generado, digitalizando todo nuestro entorno construido a tal punto que la generación de información resulta un acto espontáneo.

Esta tecnología desarrollada desde la precariedad de Chile, construyó algo que podríamos denominar un *paralenguaje* de Internet, situándose a nivel global como un proyecto que cambiaba toda nuestra lógica en relación a cómo entendemos el trabajo, al vínculo con la información, a la toma de decisiones y a la eficiencia del estado. Cybersyn constituye el origen de una nueva era en donde la automatización poco a poco asume las tareas mundanas, operativas y lejos de la creatividad, dejando espacio justamente para que la creatividad se haga presente como el único vehículo que no puede absorber la tecnología.

“La sala de operaciones es una máquina de toma de decisiones, en la que hombres y equipos actúan como en una relación simbiótica amplificando sus respectivas facultades en una nueva sinergia intelectual intensificada. Los miembros del equipo se ven abocados a discutir y decidir sus actos. Para este fin, necesitan antecedentes y, no es necesario explicar aquí que en la sala no hay archivos, ni bibliotecas de informes, ni actas de sesiones anteriores. En la sala está prohibido el papel. La solución está en las pantallas que ilustran la estructura

de los sistemas, que se conocen con el nombre de Datafeed”⁷

“Se han ideado sillones especiales, con una rotación de 270 grados, y con brazos en que van montados tableros con grandes perillas de colores de distintas formas. Golpeando una de tres perillas en la hilera superior del tablero, se elige una pantalla y automáticamente aparece un índice en la pantalla de control. Este índice se cataloga mediante cinco símbolos de color, que se repiten en la segunda hilera de perillas. Al presionar una combinación de perillas apropiadas, el ítem elegido del primer índice aparece en la pantalla de control en forma de un segundo índice, que contiene una lista de diapositivos. Es así como una segunda combinación de golpes de perillas obtiene la presentación requerida.”⁸

Resulta tan evidente la modificación cultural que se dispone en este ejercicio que es incluso para nuestros días bastante complejo disponer de un recinto que de manera tan rotunda catalogue, jerarquice y estructure la información para tomar decisiones.

Quizás el único momento histórico en que nuestra civilización permite perforar las esferas que han agrupado la comprensión del mundo sean las instancias en donde el diseño y la creatividad aplicada del ser humano comprende la visión artística, utópica o onírica de cada tiempo.

⁷ Beer, Staffor, “Proyecto SYNCO, Práctica Cibernética en el Gobierno”, Dirección de informática de CORFO. Documento generado a raíz de la “Conferencia Conmemorativa de Richard Goodman, Politécnico de Brighton Moulsecoomb, Brighton 14 de Febrero de 1973

⁸ Ibid



ABG
070516

the counterculture room_london design biennale 2016