

» entrevista a

HUGO PALMAROLA



DE ESTA PRESENTACIÓN

→

Hugo Palmarola es profesor asociado de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile, diseñador, maestro en Diseño Industrial y doctor en Estudios Latinoamericanos por la Universidad Nacional Autónoma de México.

Su conferencia magistral «Diseño y arquitectura de una revolución» inauguró el segundo semestre académico 2024 en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU).

La agenda de Palmarola en la FADU incluyó también el *workshop* «Estrategias curatoriales de diseño y arquitectura» y un encuentro abierto con estudiantes y docentes en la Sala del Consejo.

Como es habitual con cada conferencista inaugural, Palmarola visitó y recorrió el Museo Casa Vilamajó, donde fue entrevistado por los docentes Magdalena Sprechmann y Guillermo Lago en agosto de 2024.

*

Producción general:
Servicio de Comunicación
y Publicaciones
Fotografía:
Andrea Sellanes
Corrección:
Rosanna Peveroni



UNA HISTORIA QUE CONTAR

Hugo Palmarola es profesor asociado de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile (UC), diseñador (UC, 2004) y maestro en Diseño Industrial por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, 2011). Es doctor en Estudios Latinoamericanos (UNAM); su investigación obtuvo el premio de ensayo doctoral de la Design History Society de Reino Unido en 2018.

Ganó el León de Plata de la Bienal de Arquitectura de Venecia por el Pabellón de Chile *Monolith Controversies*, que fue curado junto con Pedro Alonso (2014); por su libro complementario (Hatje Cantz, 2014) recibieron el DAM Architectural Book Award del Deutsches Architekturmuseum (2014). Su proyecto *Monolith Controversies* forma parte de la exposición

permanente del Museo de la Memoria y los Derechos Humanos en Santiago (desde 2018).

Palmarola y Alonso publicaron el libro *Panel* (Architectural Association, 2014); curaron la exposición *Flying Panels: How Concrete Panels Changed the World* en The Swedish Centre for Architecture and Design (ArkDes), Estocolmo (2019-2020); y publicaron un libro bajo el mismo título (Dom Publishers, 2019). También junto con Alonso fue investigador Fondecyt en proyectos sobre los observatorios soviéticos Pulkovo y las estaciones satelitales de la NASA (2015-2021).

Obtuvo el fondo MIT International Science & Technology Initiatives (2021-2023), con Eden Medina y Pedro Alonso. Junto con ellos curó la exposición *Cómo diseñar una revolución: la vía chilena al diseño* en el Centro

Cultural La Moneda (2023-2024); realizó la primera reconstrucción integral y funcional de la sala de operaciones del proyecto cibernético «Cybersyn», de 1973 (2023); y publicó el libro *How to Design a Revolution: The Chilean Road to Design* (Lars Müller Publishers, 2024).



«Llegamos a la última exposición, el año pasado, a raíz de los 50 años del golpe de Estado en Chile, con una línea de trabajo iniciada hace más de 20 años»

Bienvenido, Hugo, al Museo Casa Vilamajó y a esta entrevista. Es un placer tenerte en Montevideo y en la FADU en particular. Por lo que hemos podido conocer, tu trabajo es muy interesante y atractivo porque abarca el diseño de productos, la comunicación visual, la arquitectura, que son carreras que se estudian en la FADU hoy en día. Investigar y hacer proyectos es el eje que transversaliza todas las carreras. GL

Muchas gracias por la invitación

Hugo, sos diseñador, tenés una maestría en Historia del Diseño y un doctorado en Estudios Latinoamericanos realizado en la UNAM, México. Te dedicás a la docencia y a la investigación y has realizado distintos proyectos en curaduría y exposiciones. ¿Cómo te definirías? ¿Diseñador, historiador, curador o un conjunto de todo eso? MS

Yo creo que soy un poco todo eso. No tengo especial interés en definirme sólo a partir de una cosa —como diseñador, como historiador del diseño, por ejemplo—. Sí he tenido momentos en los que he trabajado sólo como diseñador o sólo como historiador, pero me gusta mezclar, aportar en ámbitos de arquitectura, de tecnología, desde la teoría, desde la historia.

En el *workshop* que hicimos aquí en la FADU me dijeron que el trabajo que hago junto con mis colegas era indisciplinado. Un profesor en Chile nos comentó que lo que hacemos es quizás «un necesario trabajo de indiciplina», y sí, me sentí representado en eso al no encasillarme en una sola área porque me gusta vincularme con otras áreas del conocimiento, como referentes o antecedentes. Si bien estoy en una escuela de diseño, soy bastante inquieto y tiendo lazos a otras disciplinas.

Comenzamos esta entrevista hablando de tu formación de posgrado. En la Udelar, y en la FADU en particular, hay una necesidad cada vez más urgente de formación en posgrado para docentes. Esa formación también es una demanda de los estudiantes. Tu doctorado en una universidad pública, latinoamericana, en un área de formación que no es específicamente del diseño, sino que se trata de un campo de estudios abierto, transdisciplinario, ¿qué aportó a tu formación de grado en diseño? GL

Mi inquietud de viajar a México, estar siete años allá primero como estudiante de la maestría y después del doctorado, tuvo que ver, más que con elegir un programa específico de maestría y en especial de doctorado, con estar fuera del país y en particular en la UNAM, una universidad pública, gratuita e importante en el contexto latinoamericano. Para mí eso era fundamental. Y en la UNAM puedes tener una gran diversidad de cursos. La trayectoria como estudiante en esta universidad, especialmente en el doctorado, se la hace uno mismo, hay un espacio de libertad muy importante. Evidentemente, había un vínculo desde el punto de vista político que a mí me hacía sentido por ser más progresista que el de algunas otras universidades. Yo busqué un espacio de libertad y eso lo encontré en la UNAM; era algo que yo sentía se había perdido o se estaba perdiendo en Chile a partir de las políticas neoliberales y la dictadura de Pinochet. Uno de los principales focos de desmantelamiento fue, precisamente, la universidad pública. Las universidades públicas que siguen existiendo en mi país han sido muy afectadas por esas políticas. Valoro mucho lo que han hecho aquí en Uruguay o en países como México, donde tienen una universidad pública robusta, fuerte, importante. Quienes participan se hacen cargo de los problemas sociales del país. Yo ahora soy profesor de la Universidad Católica, que también tiene una vocación pública muy fuerte.

Desde hace años investigás la cultura material, visual, en el Chile de Salvador Allende, los vínculos entre socialismo, democracia y diseño. ¿Por qué te enfocaste en investigar ese vínculo y en ese período en particular? GL

Fue mi tesis en la licenciatura y en algún momento yo sentí, desde un punto de vista personal, una incomodidad con la orientación mercantilista y comercial de la carrera y de la actividad profesional de diseño y me empecé a preguntar, junto con otros compañeros, en qué momento eso había sido distinto en Chile. Y el momento en que fue bastante distinto fue el período de las llamadas reformas estructurales de Eduardo Frei Montalva y, en especial, el posterior gobierno de Salvador Allende con la primera revolución socialista democrática que se intentó realizar. Entonces me pareció interesante investigar qué fue lo que había sucedido en esa época. Me di cuenta de que era una historia que había sido silenciada, no investigada, con muchos materiales destruidos. Me pareció importante e interesante como antecedente de pensamiento crítico.

Hemos retomado este tipo de investigación en las exposiciones y los libros que hemos hecho, por ejemplo, en el libro *Cómo diseñar una revolución: La vía chilena al diseño*. Uno de los temas que junto con Pedro Alonso y Eden Medina nos pareció importante estudiar fue el vínculo entre socialismo, democracia y diseño. Se puede estudiar la Bauhaus, la escuela de Ulm y otros proyectos que se vinculan de alguna forma a proyectos socialistas, pero nos dimos cuenta que esta historia, en particular en Chile, en relación con el diseño gráfico y el diseño industrial, era importante porque podemos afirmar que fue el primer intento de vincular y conjugar diseño, socialismo y democracia como parte del proyecto de un país. Nos dimos cuenta de lo que ocurrió en Chile: El gobierno de Salvador Allende es reconocido por intentar transitar democráticamente, por primera vez en la historia, hacia el socialismo, por generar una revolución particular a través de las urnas. Entonces los proyectos de diseño gráfico e industrial de ese período también eran inéditos, no solamente lo era el proyecto político. Por eso nos interesó contar esta historia, no solamente en forma local, sino también abordar su trascendencia global.

«El Pabellón Alemán de Mies van der Rohe, del año 1929, una de las obras icónicas más conocidas es, finalmente hoy, una reproducción realizada en 1986.»

Chile tuvo 17 años de gobierno totalitario que intentó opacar la producción a la que venís haciendo referencia. ¿Qué tan difícil fue encontrar los hallazgos de todo el material que utilizaron en las exposiciones *Monolith Controversies* y *Cómo diseñar una revolución?* MS

Parte del trabajo de investigación. Bueno, yo soy profesor en la universidad y mi trabajo es dar clases y hacer investigación. Es algo que me apasiona, sobre todo hacer esto en un ambiente de libertad de cátedra y libertad de investigación, como ocurre en la mayoría de las universidades.

Llegamos a la última exposición, el año pasado, a raíz de los cincuenta años del golpe de Estado en Chile, con una línea de trabajo iniciada hace más de 20 años. No lo hicimos de un día para otro. Fue un trabajo extenso de encontrar archivos en distintas partes, no solo en Chile, ya que, por ejemplo, llevamos archivos desde Argentina y México a Chile. También hubo motivación para la donación de piezas a diversos archivos. La exposición y libro que hicimos el año pasado motivó que los protagonistas, diseñadoras y diseñadores gráficos del período se reencontraran en un mismo espacio en el contexto de la conmemoración de los cincuenta años del golpe en Chile, se reconocieran y que surgieran nuevas iniciativas o que alguien levantara la mano y dijera: «Oye, mira, yo tengo algo que no está todavía dentro de la exposición». Te pongo un ejemplo: encontramos material muy interesante, originales con colores, gráficas, tipografía, logotipo, todo el sistema de identidad visual pionero en ese contexto, para los Juegos Panamericanos en Santiago que se iban a realizar en Chile en 1975 —el gobierno de Salvador Allende duraría hasta 1976, hasta que ocurrió el golpe de Estado del 11 de setiembre de 1973—.

Es imposible en estas investigaciones decir «termino acá y me dedico a otra cosa», tanto por la pasión que uno siente como por el efecto dominó que incluyó un buen ambiente de comunidad entre diseñadoras y diseñadores del período, así como su motivación de realizar donaciones a archivos e incluir nuevas piezas.

En la exposición *Cómo diseñar una revolución* ustedes hicieron reconstrucciones históricas de mobiliario, cucharas de dosificación para leche y de Cybersyn, mientras que en *Monolith Controversies* recrearon el espacio doméstico de una vivienda construida a partir de los paneles creados por la KPD. ¿Qué importancia le das a pensar la historia del diseño e investigar a partir de la cultura material? MS

Le doy mucha importancia. Las reconstrucciones son especialmente importantes en este contexto. No solamente resulta importante encontrar productos perdidos, como el caso que les comenté del sistema de identidad visual de los Juegos Panamericanos. Así como en un álbum de un Mundial de fútbol, al que le pueden faltar las láminas de algunos jugadores, si sabemos quiénes eran y qué hacían, podemos reconstruir las láminas faltantes y completar el álbum.

Se puede hacer reconstrucciones de pequeños objetos, muy valiosos, como la cuchara dosificadora de leche en polvo de la que hablaremos en mi conferencia inaugural, o un cartel de la nacionalización del cobre, o sistemas más complejos como la sala de operaciones cibernéticas «Cybersyn» para controlar prácticamente en tiempo real todas las empresas del Estado, que se quiso instalar dentro del Palacio de la Moneda en Chile.

Las reconstrucciones nos permiten, a partir de la cultura material, no solamente representar algo, sino además mostrar que la historia de un período está hecha también por actores no humanos. Generalmente uno va a una exposición de diseño, de historia o de arquitectura y se exponen los objetos como si fuesen una representación de un período histórico. Con Pedro Alonso y Eden Medina trabajamos en una visión distinta, en la que los objetos no son una representación de la historia; por ejemplo, en este caso, los objetos no representan a la Unidad Popular de Allende, sino que son también la Unidad Popular. Esta hermosa casa en la que estamos ahora, del arquitecto Vilamajó, y sus muebles, no solo representan un contexto histórico, político y social; son y construyen esa historia social, política y económica.

Yo diría que, en algunos casos y con una visión un poco crítica, arquitectas, arquitectos, diseñadoras y diseñadores, como siempre estamos haciendo diseño, no somos tan conscientes del valor que tiene la cultura material, la cultura visual, la cultura de las interacciones en la construcción de la historia a partir de la creación de un mundo de no humanos, para el caso, herramientas, diseños, símbolos, arquitectura, etcétera.

¿Y esas reconstrucciones son tal cual los insumos gráficos que ustedes obtuvieron o hay un aporte del equipo en el proceso del proyecto? *MS*

Intentamos hacer reconstrucciones fidedignas. Es un proceso de investigación complejo. Generalmente nos informamos con las y los diseñadores creadores de la gráfica o del diseño industrial, etcétera y, en algunos casos, esas reproducciones siguen un camino en el que hay que tomar decisiones de reconstrucción de diseño o decisiones curatoriales, incluso. Te pongo un ejemplo. Una botonera adosada en el apoyabrazos de los siete sillones de la sala de operaciones de «Cybersyn», con la que, por ejemplo, se controlan pantallas en los muros, de un diseño bastante innovador en algún aspecto, solo se había presentado cincuenta años atrás y no se había realizado. Estaba indicado dónde iban colocadas las botoneras. Sí se había construido la sala completa y estaba a puertas de su implementación. En la investigación encontramos los planos de esas botoneras, de cómo tendrían que ser si eran aplicadas. Ahí tuvimos que tomar una decisión: hacemos la reconstrucción sin los botones de la botonera o hacemos la reconstrucción con los botones según los planos que tenemos de cincuenta años atrás. Consultamos a las diseñadoras y a los diseñadores del período e hicimos una intervención informada y pudimos construir por primera vez los botones y además hacerlos funcionar. Nunca se habían construido, pero sí se habían diseñado.

Es interesante que la investigación sea no sobre el proyecto, sino a través del proyecto. Comentaste que esto también lo aplicás en tus cursos, donde los trabajos de los estudiantes tienen más que ver con la reconstrucción del objeto como ejercicio proyectual que con la lectura sobre el objeto. *GL*

Hicimos también la reconstrucción de todos los diseños de cucharas de dosificación de leche en polvo para combatir la desnutrición infantil y reducir la mortalidad — Chile tenía una de las tasas más altas de desnutrición infantil dentro de los países del mundo que tenían registro—, que fue uno de los proyectos más importantes y destacados del período de Salvador Allende. Hicimos la reproducción de nueve de estas cucharas en impresoras de resina de alta resolución no solo para

verlas, sino también para utilizarlas. Son reproducciones funcionales. En general, todas las reproducciones que hacemos son funcionales.

Hicimos videos para mostrar cómo funcionaban. Es muy distinto investigar a partir de fotografías que hacerlo operando los objetos concretos, te da un conocimiento distinto. Si a uno le interesara escribir un texto, un *paper*, es muy distinto lo que pueda escribir usando una cuchara que viéndola en una fotografía. Lo mismo con «Cybersyn»: primero pensamos en hacer una maqueta, como del tamaño de esta mesa, y quitarle el techo para poder ver desde arriba. Luego, conversando nos dimos cuenta de que en el Centro Cultural La Moneda había una rampa y que donde íbamos a instalar la exposición había una gran vista de vuelo de pájaro. Fue entonces que uno de nosotros dijo por qué no hacer Cybersyn en tamaño real. Parecía que estábamos locos, pero empezamos a buscar apoyos, financiamiento, porque, además de hacerlo a tamaño real, queríamos hacerlo funcionar, y lo hicimos funcionar con la construcción de la botonera. Y en el camino pensamos que les podía interesar a otros países y a otras regiones en Chile, así que nos propusimos hacerlo plegable, desmontable, con certificación fitosanitaria para pasar aduanas y ser nuevamente ensamblado en cualquier lugar de mundo —lo que fue muy complejo—, con sistema modular. Entonces, lo que partió como una maqueta fue escalando y eso tuvo que ver, por un lado, con la pasión que uno siente por los proyectos de curaduría y, por otro, con el conocimiento y la experiencia distintos que te entregan esas reproducciones en una investigación que combina la creación. Y esas reproducciones pueden, entre comillas, ser tan sencillas como la reconstrucción de un logotipo perdido y no normalizado gráficamente, hasta una sala cibernética operativa funcionalmente. Aquí en Uruguay, por ejemplo, una de las lámparas que están en el tercer piso de esta casa de Vilamajó es una reconstrucción a partir de una fotografía. Otro ejemplo, en el caso de la arquitectura moderna, el Pabellón Alemán en Barcelona de Mies van der Rohe, del año 1929, una de las obras icónicas más conocidas es, finalmente hoy, una reproducción realizada en 1986.

Las reproducciones a veces se vuelven más conocidas que el original mismo, como el Pabellón Alemán en el caso de la arquitectura, o como puede ocurrir con Cybersyn en el caso del diseño.

Ustedes utilizan la tecnología actual para fortalecer las reproducciones. MS

Te refieres a las adaptaciones, ¿no? Hay reproducciones en las que algunas veces conviene mantener los materiales o los sistemas originales y otras en las que no. Por ejemplo, con la botonera para hacer funcionar «Cybersyn» no tiene ningún sentido volver a fabricar los sistemas de télex o de información análoga.

Hay una toma de decisión donde hay una intervención informada del diseño que otorga valor al proyecto. Por ejemplo, para reconstruir las nueve cucharas decidimos hacer una impresión de alta resolución 3D y no usar un sistema de inyección de plástico, porque tendría poco sentido.

Tuvimos oportunidad de acceder al libro de la muestra *Cómo diseñar una revolución* a partir de la visita de Carolina Poradosú, Mónica Farkas y Ana Inés Vidal al congreso del Disur del año pasado en Valparaíso. Identificamos tres factores que, creemos, contribuyeron al desarrollo del diseño de productos en el período de gobierno de Salvador Allende: el rol del Estado con la promoción del diseño y su relación con los procesos de creatividad y autonomía popular, la política industrial del modelo de industrialización por sustitución de importaciones y, el más concreto, el área de diseño alojada en el Comité de Investigaciones Tecnológicas (Intec) liderada por Gui Bonsiepe. ¿Consideras que esos tres factores podrían explicar la vía chilena al diseño, o hay otros factores relevantes? GL

En relación con la exposición y el libro, hay reflexiones que hemos tenido junto con mis colegas en forma previa a la realización de la exposición y del libro y otras reflexiones posteriores valiosas, que se producen cuando tú ves lo que le está pasando a la gente en la exposición, o lo que comentan los que leyeron el libro. Eso es muy enriquecedor. En relación con la pregunta, una de las particularidades tiene que ver con lo diverso del diseño en ese período. No fue un diseño chileno

gráfico e industrial que se creara el día que llegó Salvador Allende al poder. Había un ambiente previo, proclive a reformas estructurales, y también a la particular revolución chilena en democracia. Se empezó a gestar un movimiento fuerte en la segunda mitad de la década de los sesenta. En el período de Salvador Allende eso se consolida y lo hace no con un diseño de lenguaje mololítico o unívoco, es decir, no con algo como «este es el lenguaje del diseño chileno industrial o gráfico». Una de las características que tuvo ese diseño en Chile durante el período de Allende es que fue muy diverso. Por otro lado, tuvo un alto grado de innovación gráfica y de diseño industrial. Crear una sala cibernética para información, prácticamente, en tiempo real, en el mismo momento en que existía Arpanet en Estados Unidos u OGAS en la Unión Soviética, que eran sistemas similares, pero uno, en el caso de Estados Unidos, de origen militar y el otro, en el caso de la Unión Soviética, en un contexto totalitario, era algo de un grado de innovación muy importante en Chile y el mundo, sobre todo en un contexto democrático. Ahí intervienen el diseño industrial y el diseño gráfico como actores fundamentales de estas políticas públicas en relación con la tecnología.

Entonces, es posible afirmar que el diseño durante la Unidad Popular de Allende es un diseño diverso y creativo, con alto grado de innovación. Nosotros planteamos que eso ocurre cuando hay democracia. Cuando no hay democracia, es muy difícil que eso ocurra. Tú no puedes tener un tipo de diseño gráfico e industrial con alto grado de creatividad, innovación y diversidad si no hay democracia. Y eso ocurrió en mi país y en muchos países de América Latina. Diseño que se atrofió con las distintas dictaduras de los años setenta.

En la exposición fuimos radicales en relación con la curaduría y la museografía porque llevamos todo a muro, teníamos una sala de seiscientos veinte metros cuadrados y pusimos todo en los muros, incluso el diseño industrial. Dejamos en el centro solamente dos piezas: la única cuchara dosificadora de leche en polvo para cinco gramos que sobrevive del período, la única cuchara original de la última serie que se produjo con inyección de plástico, y la portada del disco de vinilo *Canto al programa*, del grupo chileno Inti-Illimani, que tiene una imagen bien colorida, figurativa, latinoamericanista de una mujer con su hijo. La cuchara de dosificación de leche en polvo era todo lo contrario: aséptica, parece instrumental médico, neutra, monocroma, monomaterial.

Seleccionamos esas dos piezas originales porque vinculan los dos grandes polos de la exposición y del libro —«Cybersyn» y la infancia, la alta tecnología y el cuidado infantil—, que parecen bien distintos, pero en el libro verán cómo los vinculamos. Esas dos piezas puestas en el centro funcionaban como una especie

de manifiesto curatorial e historiográfico que mostraba el diseño industrial y el diseño gráfico de lenguajes muy distintos. Generalmente, las exposiciones de diseño latinoamericano y de otros países se ordenan a partir del lenguaje de los productos. Eso es algo importante, pero, en nuestro caso, en la exposición y en el libro, lo más importante no es el lenguaje del diseño, sino cómo crear o cómo diseñar una revolución. Tiene un doble juego: cómo diseñar una revolución desde el punto de vista político, democrático, con un grado de innovación, y cómo diseñar el diseño gráfico e industrial para esa una revolución. Las dos piezas, bien distintas, nos sirvieron para explicar esta idea. El orden dentro de la exposición se da en seis capítulos —cómo nutrir la infancia, cómo construir una sociedad lectora, cómo reducir la dependencia tecnológica, cómo administrar una economía, cómo masificar el canto popular, cómo llamar a la acción colectiva, y cómo nutrir la infancia. La exposición se ordena a partir de preguntas que se responden desde distintos tipos de diseño gráfico e industrial, no con un diseño o lenguaje en particular.

Hay dos cosas que me han llamado la atención: lo indisoluble del diseño de lo político, que a veces tiende a estar oculto en los discursos más hegemónicos sobre diseño, y cómo las posibilidades creativas y la diversidad de las manifestaciones culturales del diseño también tienen una relación directa con el modelo político que está detrás, esto en el contexto de la comparativa de las posibilidades entre modelos totalitarios y modelos democráticos. GL

En relación con la idea de lo político en el diseño, ahora que lo pienso, en la exposición y en el libro hicimos foco en el resultado social de la política, no en el diseño de campañas políticas, que sería lo más fácil de tratar, porque tú puedes decir que, si haces una exposición sobre una revolución, vas a poner carteles rojos con puños en alto, de los que hay muchos, por ejemplo. Si buscas en el libro de la exposición verás que casi no hay carteles de campaña política, lo que se muestra es el resultado de la política en relación con el resultado social de las distintas políticas públicas. Y esto también fue importante transmitirlo dentro de la exposición.

«Tú no puedes tener un tipo de diseño gráfico e industrial con alto grado de creatividad, innovación y diversidad si no hay democracia»

Me acuerdo de que, así como no pusimos afiches de campañas políticas —o los mínimos necesarios para explicar algún punto—, tampoco pusimos imágenes de lo que destruyó la dictadura. Es tan evidente lo que destruyeron las dictaduras en nuestros países en Latinoamérica que no nos parecía necesario mostrarlo. Pensamos en una forma de celebrar lo que se construyó en el período de la Unidad Popular con Salvador Allende, e incluso algunos antecedentes desde fines de los años sesenta. Nos pareció más importante mostrar lo que se había construido que lo que se había destruido. En los cincuenta años del golpe de Estado en Chile era importante para nosotros mostrar el diseño en un contexto político súper complejo en Chile, porque todavía la extrema derecha o los grupos *pinochetistas* son muy fuertes. Hicimos la exposición debajo del Palacio de la Moneda, en el Centro Cultural La Moneda que es bastante grande, y la exposición se convirtió finalmente en uno de los eventos más importantes de la conmemoración del golpe de Estado. Y eso lo hicimos a través del diseño.

Notamos que en todos los capítulos del libro y en la exposición ustedes hacen énfasis en la pregunta por el «cómo», mientras que, últimamente, en la teoría del diseño se hace mucho énfasis en las preguntas del «por qué». GL

Implementar una revolución pacífica y democrática fue el principal desafío para el gobierno socialista de Allende, y en ese contexto cómo construir visual y materialmente esa revolución fue uno de los desafíos más importantes para el diseño chileno de la época. El concepto curatorial de la exposición es viaje retrospectivo a través de siete nodos o capítulos: Cómo administrar una economía, Cómo nutrir la infancia, Cómo llamar a la acción colectiva, Cómo promover la música popular, Cómo reducir la dependencia tecnológica, y Cómo construir una sociedad lectora. La palabra «cómo» trata de cómo las personas en el pasado consideraron e implementaron el diseño para promover diversos objetivos sociales, políticos y económicos en medio de la primera revolución democrática socialista, por esto la palabra «cómo» implica un enfoque histórico y argumentativo que permite desplegar la exposición. El foco en «cómo» permite además hacer una reflexión contemporánea. ¿Cómo se diseñó hace cincuenta años?, ¿cómo se diseñó en el transcurso hasta hoy?, y ¿cómo se diseña una sociedad

lectora ahora? El «cómo» da lugar también a preguntas abiertas, de memoria y también de futuro.

En el Pabellón de Venecia de 2014 se hace referencia a una arquitectura sin arquitecto. El protagonismo está puesto en la masa trabajadora. En *Cómo diseñar una revolución* la importancia parece estar más en la globalidad del diseño que en la autoría de cada objeto. La pregunta que nos surge es cómo es trabajar con esta realidad tan diferente en cuanto a cómo se ha construido la historia del diseño. GL

Como tú bien comentas, es una realidad diferente en relación a cómo se ha construido la historia del diseño y la historia de la arquitectura, un canon que en muchos casos invisibiliza a los trabajadores, usuarios o a los diseñadores y arquitectos anónimos. En *Monolith Controversies* y en *Flying Panels* trabajamos, especialmente, la noción de cómo lo que importaba era construir viviendas sociales lo más rápido y eficientemente posible, proyecto que se origina en Francia en la posguerra, que llega posteriormente a la Unión Soviética, que de allí se exporta a muchos otros países, por ejemplo a Chile y a Cuba e incluso a países no necesariamente del bloque socialista, como Japón, Canadá, Estados Unidos y Reino Unido. Nos interesó ver cómo hubo un interesante declive, en este tipo de proyectos, sobre la noción de autor, de héroe o de creador de una obra única o singular de arquitectura; el foco estuvo puesto en producir muchas viviendas.

La paradoja, de la que nos dimos cuenta junto con Pedro Alonso, es que ese tipo de arquitectura, que es el modelo de vivienda moderna más difundido hoy en día, con cinco mil millones de metros cuadrados construidos en el mundo, aparece muy poco en investigaciones y libros. Hace unos quince años empezamos a investigar esto y nos dimos cuenta que había solo cinco o seis personas más de otros países, como Alemania, que investigaban lo mismo. Eso ahora ya ha cambiado un poco, pero era una paradoja que los sistemas de arquitectura más difundidos en el mundo no estuvieran siendo investigados. Creo que esto tenía que ver con esa excesiva noción de autor, del héroe de la arquitectura o del diseño, que está presente en muchas historias convencionales.

Para el Pabellón de Chile en la Bienal de Venecia no invitamos a arquitectos, invitamos a los trabajadores que hacían mezcla de hormigón industrializada en la fábrica de viviendas. Ellos son los expertos porque sabían cómo hacer funcionar una fábrica de vivienda de hormigón armado. También ellos son los protagonistas del libro y de la exposición. Ellos vivieron la represión de la dictadura. No solamente la historia técnica, de la arquitectura o del diseño fue importante en este caso, también había historias sociales muy interesantes, como la de las mujeres grueras que trabajaron en faenas tradicionalmente vinculadas a los hombres en un contexto muy machista. Respondiendo a algo que me preguntaste anteriormente, este tipo de investigaciones de arquitectura industrializada, otras investigaciones que he realizado sobre las tecnologías domésticas en América Latina sobre baño, cocina y electrodomésticos, o los proyectos vinculados al diseño industrial y gráfico en Chile, precisamente, hablan de diseño masivo, de uso cotidiano. La historiografía de las trayectorias del diseño ha ido cambiando para bien en los últimos diez, veinte años. En esta área el uruguayo-británico David Edgerton es uno de los autores de la historiografía de la tecnología más interesantes. Lo invitamos a participar en el libro *Monolith Controversies* y también en una entrevista reciente en *Revista Diseña*. Él plantea entre otros temas la construcción de una historia de la tecnología en uso, cómo se usan las cosas y productos.

Si bien es interesante en la historia del diseño, de la arquitectura, o de la tecnología, de quién lo creó, la historia del laboratorio, hoy en día parece también importante, e incluso más interesante su uso concreto, analizar cómo, por ejemplo, un lápiz o una lapicera fueron diseñados por un diseñador o una diseñadora de tal país, fabricado en otro país y usado masivamente quizás en América Latina y después reutilizado o resignificado de alguna forma. Hacer foco en la historia del uso de los objetos nos permite ampliar el conocimiento, la reflexión, la capacidad de acción o la metodología en torno a la cultura material, visual. Y uno de los autores quizás más importantes, insisto, es David Edgerton: es iluminador y claro en estos aspectos.

«Para el Pabellón de Chile en la Bienal de Venecia no invitamos a arquitectos, invitamos a los trabajadores que hacían mezcla de hormigón industrializada en la fábrica de viviendas»

En tus investigaciones siempre se incluye una muestra, un trabajo de curaduría y una publicación asociada. ¿Cómo empiezan tus trabajos de investigación? ¿Comienzan visualizando la exposición desde el inicio? ¿O la exposición es una consecuencia de la investigación? GL

¿O es un proceso conjunto? MS

Lo que viene primero es que a uno le guste, le interese lo que está investigando. En uno de los cursos que doy en la Universidad Católica, los talleres de seminario que conducen luego a la titulación, hay, tanto en diseño como en arquitectura, estudiantes que para la titulación deben proponer un proyecto. Puede pasar que encuentren un proyecto con alto grado de innovación, pero que quizás no les guste tanto. A mí me interesa que los estudiantes puedan buscar, evidentemente en un contexto universitario, académico, un proyecto tiene que tener algún grado de innovación. Sin embargo, quizás sea mejor elegir un proyecto que no tenga un tan alto grado de innovación pero que sea de interés y apasione al estudiante. Creo que me ha ido bien con los proyectos, con las exposiciones, con los libros, porque nacen de un interés y una pasión. También pienso que, si uno siempre está publicando en la misma editorial o siempre participando en la misma bienal al final aburre, por eso nosotros publicamos un libro en una editorial y otro en otra. Con Pedro y con Eden nos pasa que somos muy inquietos y así vamos aprendiendo de las distintas experiencias, distintas formas de investigar y crear.

Hay una película de Paolo Sorrentino, de 2021, *Fue la mano de Dios*. Se trata de un adolescente que está buscando su camino en la vida, acaban de fallecer sus padres, le gustaría convertirse en cineasta y está viendo si viaja de Nápoles a Roma para estudiar cine, son los años ochenta. Conoce en Nápoles a un importante cineasta que, en algún momento de la película, le grita y lo increpa: «¡Tienes o no una historia que contar?!». Es un punto de inflexión en la película y ahí el adolescente toma conciencia de que él sí es capaz de desplegar sus intereses. Entonces, uno sabe, de alguna forma, como diseñador, como arquitecto, si ese objeto, si esa gráfica tiene una historia que contar. No solamente hay que encontrar un objeto, una gráfica interesante, sino que hay que ver cómo contar esa historia. Encontrar una historia interesante y relatar esa historia depende de uno mismo y de la confianza en los propios intereses y pasiones.

Cuando ganamos el concurso en Chile para la presentación en la Bienal de Venecia ya veníamos con una investigación, es decir, no hicimos la investigación a partir del concurso. El lema de la Bienal que curó Rem Koolhaas fue *absorber la modernidad*, y nosotros pensamos que tenía mucho que ver con lo que estábamos trabajando en relación con los paneles. La experiencia en Venecia fue muy importante desde el punto de vista curatorial. Y respondiendo a tu pregunta, uno hace una exposición, que puede ser para una bienal, para un museo o para durar un par de meses, y la forma en la que el público se aproxima a eso es muy distinta. Pienso que hay que ir moldeando, modelando esas aproximaciones.

En relación con los libros que hemos publicado, estos no son catálogos de las exposiciones. En los libros no mostramos las exposiciones. Generalmente escribimos un texto e invitamos a distintas personas para escribir en torno a eso. Como les comenté, David Edgerton escribió en *Monolith Controversies*, también Eden Medina y otros académicos, libro donde también escribió Boris Groys, luego Groys también escribió para *Flying Panels*, junto a otros. En el último libro *Cómo diseñar una revolución* escribieron catorce académicas y académicos. Tal vez sea un error, pero a mí no me resulta interesante leer un libro que sea un catálogo. Además, la experiencia de una exposición no se puede transmitir en un libro, prefiero hacer un libro como una pieza aparte y vivir la experiencia de la exposición *in situ*. Son objetivos distintos.

En la Bienal de Venecia de 2014 ganaron el León de Plata. ¿Pudieron hablar con los curadores generales, con Koolhaas, por ejemplo? MS

Fue increíble, era la primera vez que iba a Italia. Yo no tenía expectativas. Sabíamos que habíamos hecho bien la investigación, y fuimos y ganamos. Fue sorprendente. Trabajamos no para ganar sino para hacer un buen trabajo académico y curatorial. Fue además importante porque fue la primera vez que Chile ganaba con representación en un pabellón nacional. Creo que el mayor aprendizaje fue que había sesenta y cuatro pabellones de países, más la exposición completa de Koolhaas, que fue gigantesca, ambiciosa e interesante porque pasó por cada uno de los elementos básicos de la arquitectura, escaleras, muros, ventanas, etcétera, así que en total eran más de cien exposiciones. Y en ese contexto tienes prácticamente tres segundos para captar la atención del visitante. Alguien va, entra y, si no le

gustó, se va inmediatamente y pasa al siguiente. El interés del visitante de quedarse en un pabellón cinco minutos, que ya es mucho, pasa por captar su atención de forma inmediata y no a través de un relato intelectual o racional, pasa por una cuestión emocional, rápida. Esto lo pudimos resolver. Nuestro texto del pabellón tenía unas 250 palabras. Cómo en 250 palabras explicas la historia de la Guerra Fría, la historia de la Unidad Popular, la historia de los paneles... No, no lo explicas porque no se puede. ¿Dónde lo explicas? En el libro; en la exposición apelas a lo más significativo e importante, pero desde un punto de vista y puesta en escena visceral. Llevamos un panel de hormigón que firmó Salvador Allende en cemento fresco, que estaba a la entrada de la fábrica soviética de paneles de construcción de vivienda social en Chile, en la pequeña localidad de Quilpué. La firma de Allende en ese muro fue censurada y tapada en la dictadura. Casi cuarenta años después lo encontramos tirado en el suelo y los extrabajadores de la fábrica nos ayudaron a recuperarlo. Pesa un par de toneladas y lo tomamos, lo llevamos en barco, cruzó el Atlántico, y lo pusimos en el centro del pabellón. El aprendizaje fue considerar la importancia de los objetos en cuanto a nodos de relaciones sociales, políticas, económicas. Este era un monolito como el de Stanley Kubrick en *2001: odisea del espacio*; algo muy simple pero muy potente. El pabellón se llamó *Monolith Controversies*; algo monolítico conceptualmente no es algo controversial, es algo cerrado, entonces también trabajamos con el título: es monolítico y es controversial al mismo tiempo porque muestra el choque entre la primera transición democrática al socialismo del mundo con Allende y luego con el golpe de Estado, el primer experimento neoliberal en el mundo a través de la dictadura de Pinochet.

Ese objeto en el contexto de la Bienal de Venecia nos servía porque lo que hizo Koolhaas fue una revisión de los últimos cien años de arquitectura, desde la Primera Guerra Mundial de 1914 hasta 2014, pasando por todos los elementos arquitectónicos. Poner el panel en el centro no solo era importante porque contaba la historia de Chile, sino porque también contaba la historia global de los edificios prefabricados, el sistema de construcción más difundido en el mundo y paradójicamente el menos estudiado. Con un solo objeto puedes contar entonces también la historia de cinco mil millones de metros cuadrados construidos en el mundo.

También nos pareció muy importante, siguiendo la idea de David Edgerton, mostrar la trayectoria de esos objetos, que no eran resultado de ningún arquitecto héroe, sino que fueron diseñados por colectivos de arquitectos y destinados a la vivienda social masiva. Nuestra propuesta era distinta a la historiografía convencional y además no se trataba de arquitectura chilena, porque era además

francesa, soviética, cubana. Podríamos, entonces, dar la vuelta al mundo y hablar de arquitectura que no era típica de la arquitectura chilena. La Bienal de Venecia fue un gran aprendizaje. Allí intentamos ser breves, agudos e ir directo al grano.

Entre los grandes hitos del gobierno de Salvador Allende se encuentra el edificio para la Tercera Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD III), que hoy es el Centro Cultural Gabriela Mistral. Fue hecho en 275 días por obreros y con materiales chilenos. ¿Cómo valorás ese proyecto? MS

Fue uno de los proyectos más conocidos del período tanto a nivel local como internacional. Ha sido muy estudiado. Nosotros tuvimos la oportunidad de hacer una reconstrucción para completar la simbología y los íconos que se implementaron en el edificio. Esos íconos fueron diseñados por Pepa Foncea, sus amigas y primeras diseñadoras graduadas de diseño de la Universidad Católica; recién se estaba formando la escuela de diseño. También ellas fueron las que hicieron toda la visualización de datos de «Cybersyn». Todo ello con la fuerte asesoría de Gui Bonsiepe. Cuando veo el edificio, veo arquitectura, pero también me imagino todo el sistema gráfico. El edificio UNCTAD III configura además la idea de las vanguardias de inicios de siglo: la obra de arte total, entender la arquitectura, metafóricamente, como lo hacía la Bauhaus, como una catedral: ebanistería, vitrales, esculturas, es decir, una integración importante de las artes. A mí lo que más me interesa del edificio es el sistema de pictogramas, que fue publicado por primera vez completo en nuestro libro *Cómo diseñar una revolución*.



Volviendo a la exposición *Cómo diseñar una revolución*, en la presentación que figura en la web del Centro Cultural La Moneda se aclara que los objetos seleccionados muestran cómo el diseño se utilizó para convocar a la acción colectiva, la democratización de la lectura y la música, la reducción de la dependencia tecnológica, las acciones contra la desnutrición infantil, entre otros aspectos. Son problemas que, cincuenta años después, nos siguen interpelando y siguen interpelando al diseño. Pero el mundo parece ir por otros caminos: hacia el pragmatismo, el nihilismo. ¿Por qué la cultura de la revolución chilena suscita entusiasmo en estos tiempos de desencantamiento? ¿Hay algo que pueda invitar a la esperanza? ¿Qué rol consideras que debería jugar el diseño frente a estos problemas? GL

Según datos del Centro Cultural La Moneda, visitaron la exposición aproximadamente cuarenta mil personas. Fue una exposición masiva y ha tenido muy buena crítica. Lo que más me llamó la atención fue la presencia de muchos jóvenes que dijeron no saber que estos casos de diseño habían existido en Chile. Y no sabían que en Chile se hubiera podido hacer una sala cibernética o un tipo de diseño industrial y de diseño gráfico como el que expusimos de ese período. En el libro hay un capítulo final que se llama «Lista visual de comunidades de productos», que tiene que ver con cómo los productos gráficos e industriales no funcionan por sí solos, no están aislados. Por ejemplo, no se trata de un mobiliario para los jardines infantiles de Chile, sino que es un sistema de mobiliario; no se trata de la portada de un libro de educación, sino que es un sistema de portadas y diseño editorial, etcétera. Hay un trabajo de interrelación de productos gráficos y visuales, una interrelación que es también resultado del entendimiento que Chile tenía en ese período como proyecto social en cuanto proyecto colectivo. En ese período en Chile fue importante la visión comunitaria de la construcción de la sociedad. Sin embargo, luego Chile, cómo tú sabes, fue el primer país que aplicó las políticas neoliberales de la llamada Escuela de Chicago. En muy poco tiempo tuvimos la primera transición democrática al socialismo, el golpe de Estado el 11 de setiembre de 1973, y en 1975 se empezó a aplicar el modelo neoliberal. ¿Por qué no habían aplicado el modelo neoliberal en otros países? Porque los congresistas,

**«Chile estuvo a la vanguardia
en la innovación política y
en la innovación del diseño»**

los senadores no lo permitían por la evidente desregulación del mercado sin proyección social, etcétera. Ni siquiera lo permitieron los países más capitalistas. Después, desde los años ochenta y noventa se convirtió en la norma en muchos países de América Latina.

Nuestra exposición no mostró una utopía. En general, en diseño, en este tipo de exposiciones o libros, se muestra la utopía gráfica, la utopía del diseño industrial. Sin embargo, el caso chileno no fue una utopía ya que se logró construir en muchos casos ese diseño socialista democrático. Hay fotos que muestran lo que se construyó desde el punto de vista gráfico, industrial y político. Chile estuvo a la vanguardia en la innovación política y en la innovación del diseño. Esto creo que les ha llamado mucho la atención a los jóvenes, pero también a los mayores. Miguel Lawner, director ejecutivo de la Corporación de Mejoramiento Urbano en el período de Salvador Allende, que estuvo a cargo de la UNCTAD III, estuvo en la inauguración de la exposición y entró a la sala de «Cybersyn». Se sentó en una de los sillones y fue muy emocionante para él. ¿Por qué cuento esto? Porque esta exposición no fue un ejercicio de nostalgia, fue un ejercicio de ver cómo en un momento histórico se puede hacer una innovación política importante acompañada, mediada por ámbitos del diseño. El diseño no es un anexo, no ilustra un período histórico, es un actor que también construye la historia.

Tus proyectos son de largo aliento y de mucho trabajo. ¿Sabés ya cuál es tu próximo proyecto? MS

Estoy con varios proyectos. Uno de ellos es llevar la exposición *Cómo diseñar una revolución* a Barcelona el próximo año. Eso implicará adaptarla a un público distinto y seleccionar las piezas y cómo trasladarlas. Agregamos un capítulo que tiene que ver con los Juegos Panamericanos de Santiago 1975, diseñados en 1973 con Allende, el capítulo se llamará «Cómo fomentar la coexistencia pacífica». Al igual que la identidad visual de esos Juegos Panamericanos que no se realizaron, los símbolos de la UNCTAD III son para ser leídos por todos los visitantes de los países de las Naciones Unidas participantes en dicha conferencia, y eso lo que hace es promover un tipo de coordinación y coexistencia. En esa coexistencia pacífica el diseño juega un papel muy importante.

Además de preparar la exposición para Europa, con la académica brasileña Renata Leitão, que trabaja en teoría del diseño, nos estamos haciendo cargo de la

primera colección de libros sobre diseño latinoamericano en una editorial de Reino Unido con distribución global. La colección es en inglés, con revisión de pares. Incorporaremos temáticas de historia, de teoría. Es un proyecto de largo aliento. Estoy investigando también sobre los imaginarios de la carrera espacial en el contexto de la Guerra Fría. Con Pedro Alonso estamos planificando una exposición y un libro sobre la historia de cómo ha sido imaginado el diseño fuera del planeta.

Para terminar, ¿qué mensaje les dejarías a las y los jóvenes que están estudiando en la FADU? GL

Que vayan a exposiciones, que lean libros, que tengan la oportunidad de reconstruir algún objeto gráfico que encuentren en una fotografía y sea significativo para un momento histórico. Pero principalmente me gustaría motivarlos, como el cineasta que confronta al joven protagonista de película de Paolo Sorrentino, a hacerse cargo de sus sueños y deseos para desplegarlos en su vida, más aún en carreras de alta imaginación y creatividad como diseño y arquitectura. Preguntarles cuál es la historia que ellos tienen y desean contar.

Para mí ha sido muy grato estar en Uruguay, agradezco mucho la invitación. Tengo amigas y amigos de Uruguay que conocí en México, en Argentina, en Chile, con quienes me llevo muy bien. Encuentro que hay una cultura cívica y una cultura que tiene que ver con quizás algo que creo que se perdió en algún momento en Chile y que me encuentro recuperando de alguna forma estando acá.

GUILLERMO LAGO

Diseñador Industrial por la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD, FADU-Udelar), (ex Centro de Diseño Industrial, MEC). Cursa la Especialización en Investigación Proyectual (FADU-Udelar) y es candidato a magíster en Ciencias Humanas, opción Filosofía Contemporánea (FHCE-Udelar). Es asistente académico en la EUCD desde 2019. Desde 2014 es docente del Área Teórico Metodológica de la EUCD y desde 2015 es ayudante en el Servicio de Investigación y Extensión de la FADU. Ha dictado cursos de grado, generado materiales didácticos vinculados a la teoría e historia del diseño y a la extensión universitaria. Actualmente es coordinador de los cursos de Historia del Diseño y Teoría del Diseño en la EUCD. Trabaja en líneas de investigación relacionadas con Teoría e historia del diseño y Diseño y territorio. Se encuentra desarrollando un proyecto de investigación sobre los discursos críticos en el diseño contemporáneo.

Sus principales actividades en materia de extensión universitaria incluyen ser integrante del Observatorio Sociocultural del Oeste de Montevideo, plataforma universitaria integral que aborda diferentes aspectos del habitar en el Municipio A de Montevideo.

Junto con otros actores universitarios ha publicado artículos científicos, libros, capítulos de libros y documentos de trabajo y ha participado en seminarios y congresos. Sus trabajos abordan el diseño en lo público con enfoque territorial y la experiencia de los Espacios de Formación Integral en FADU.

Como diseñador, ha trabajado en el estudio Lateral Diseño (2013 al 2016) en el diseño de productos, gráfica, y proyectos de investigación e innovación ANII. Desde 2013 se desempeña como diseñador free lance en diseño de productos, gráfico, editorial y web.

MAGDALENA SPRECHMANN

Arquitecta (FADU-UDELAR, 2015). Magíster en Arquitectura Hospitalaria por la Universidad Católica de Murcia (2019). Maestranda en Historia y Teoría del Diseño en FAU-USP, Brasil. Licenciada en Comunicación Social de la Universidad Católica del Uruguay (2007). Asistente efectiva del Departamento de Historia y Estudio del Diseño (IH), coordinando cursos de Teoría e Historia del Diseño de Comunicación Visual I y II.

Ayudante del Taller Berio (DePAU, FADU-Udelar), con desempeño en cursos de proyecto introductorio, edificios, urbanos a PFC. Sus temas de investigación se vinculan al territorio, el diseño, el paisaje y la arquitectura. Profesionalmente trabaja en arquitectura hospitalaria, focalizándose en el diseño de los espacios de la mujer y de otros segmentos de usuarios.

entrevistas