

Narrativa General

The Counterculture room

Bienal de Diseño Londres 2016

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.

En el transcurso del año 1971, el entonces gobierno chileno de Salvador Allende – que ya era en sí mismo representante de una utopía que intentaba dar voz y poder al pueblo-, generó las bases para diseñar un sistema de gestión e información cibernético que permitiese sentar las bases de un modelo de integración informático desde las bases que delineara un flujo de información administrado por un “cerebro” que ayudara a tomar decisiones en “tiempo real” de resto del corpus productivo y económico del país, abriendo una ventana futurista única en el mundo para la época. La aventura se llamaría CIBERSYN¹ y SYNCO²

La historia es relativamente conocida, ese año el ingeniero chileno y gerente técnico de CORFO³ en la época Fernando Flores toma contacto con el teórico británico Stafford Beer, autor de diversas investigaciones sobre cibernética y modelos de sistemas con la intención de aplicar sus teorías en el país con el fin dar mayor eficiencia a la red de empresas estatales y de paso democratizar el control de la producción integrando a las bases en ello. Beer acepta estimulado de tener la posibilidad de traer a la realidad sus teorías apoyando al gobierno de la época. Así, se forma un equipo multidisciplinario que integro diseñadores, ingenieros, científicos e incluso políticos con la intención de diseñar y construir una utopía en su máxima expresión: una sala capaz de organizar una sociedad, una economía y un modelo productivo para diluir el poder centralizado diseminándolo en el pueblo.

El cerebro de nuestra utopía es una serie de diseños tecnológicos, industriales, gráficos y comunicacionales que celebran la creación humana, que dan fe que el diseño anhela constantemente acercarse a la isla del santo expandiendo el cuerpo de conocimiento cultural con la intención de mejorar nuestras vidas. El diseño es información que ordena sistemas deseables para favorecer al ser humano desde el desafío e imaginación, y en éste proyecto transversal la imagen culmine de todo se sintetiza en la sala de control, en un espacio diseñado para abrir el sueño de un futuro colaborativo de Allende.

Esta propuesta busca dar testimonio de ese sueño llevado a la realidad a través

¹ Sinergia Cibernética, más información en <http://www.cybersyn.cl/>

² Sistema de Información y Control, más información en <http://www.cybersyn.cl/>

³ Chilean State Development Corporation

de una empresa utópica y que logro funcionar por algunos meses.

Básicamente el montaje busca entregar una experiencia que permita comprender los alcances del contexto histórico en el que se situó, y como la información que desde aquel escenario concreto y real se transformaba en un escenario digital y abstracto. Principalmente la línea narrativa que explicará el proyecto busca exponer cómo este mitológico proyecto fue una de las mas relevantes experiencias aplicadas que cambiaron la comprensión y entendimiento de nuestro mundo, cambiando nuestra visión mecánica (Newton) a lo digital (Einstein).

En términos generales el montaje explicará tres disitintos niveles de complejidad: la historia del proyecto, la experiencia del espacio y la visión holística.