

El Diseño de los Estados Unidos en el Norteamericano

La Dirección de Cultura del Instituto concibe su quehacer y su gestión como un laboratorio, como un espacio de investigación donde se interpretan, se articulan y se manifiestan los valores norteamericanos, dando cuenta de una línea de pensamiento, la que durante el 2017 desarrolla el proyecto, *Diseño en los Estados Unidos, su contribución a la cultura*. El enfoque curatorial es pionero en la región, por primera vez se investiga sistemáticamente la *función y aportes del Diseño a la cultura norteamericana*, su enfoque antropológico y su influencia internacional.

El objetivo propuesto es levantar una discusión académica de cara a la ciudad, protagonizada en una primera etapa por tres escuelas de diseño. La Escuela de Diseño y Campus Creativo Viña del Mar de la Universidad Andrés Bello, la Universidad de Playa Ancha a través de su Escuela de Diseño Gráfico, y la Universidad de Valparaíso y su Escuela de Diseño. Cada una interpretará los vectores de sentido definidos: Diseño - Cultura - Tecnología – Economía – Innovación. Un trabajo riguroso que se concretará en dos ciclos expositivos, 2017 y 2018, y en un Seminario Internacional.

El primer ciclo 2017 se inició el lunes 03 de julio y culminará el sábado 30 de diciembre. Durante seis meses el diseño será el discurso de la Galería Lucrecia Acuña Dattoli, sala de exposiciones *transparente* y vitrina urbana, para que el diseño de los Estados Unidos se asome a la ciudad con un cuidado mensaje, el que se pone a disposición de los porteños para que ellos mismos lo enriquezcan con su visita y su mirada.

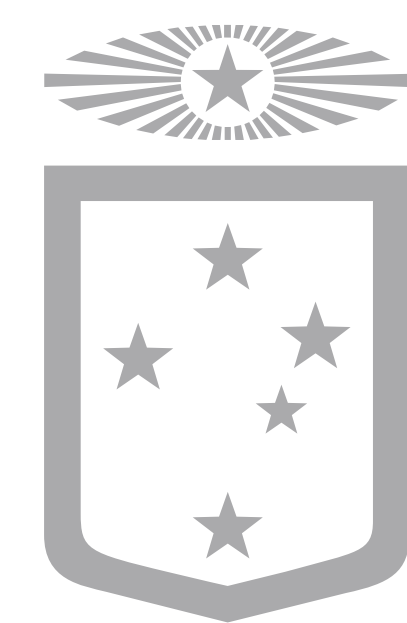
Dentro del marco definido, cada escuela trabaja libremente en coherencia con su sentido formativo, sea espacialista, objetual o comunicacional. En cada exposición se han previsto paneles académicos, donde en un ejercicio de mediación se expondrán los fundamentos del montaje, los conceptos y los temas tratados.

El ciclo 2017 tuvo su punto de inflexión en el mes de octubre, cuando se realizó el Seminario Internacional, interviniendo cinco escuelas de diseño chilenas y dos del extranjero. Fueron dos días de ponencias de catorce especialistas y profesionales ligados al área, y un taller horizontal entre pares. A partir del lunes 20 de noviembre, la escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso, en la celebración de su 50 aniversario, expone su interpretación en el marco de nuestro Proyecto.

Varias instituciones trabajan en este proyecto, intentando responderse ¿cómo el Diseño a construido y modificado el modo de habitar la ciudad y la naturaleza estadounidense?. Estados Unidos es una nación de inmigrantes, la riqueza de las más diversas culturas se encuentran allí. Estados Unidos es el lugar donde lo proyectado se hace realidad, permitiendo que la idea se materialice. Su riqueza industrial, su capacidad económico-financiera, su alta población y demanda, son esenciales para que la inmigración de talentos, de innovadores y creadores de todas las latitudes, hayan encontrado allí, el espacio para dar cabida a sus sueños y convertirlos en objetos que son observados, habitados, utilizados, funcionalizados y resignificados por todo el mundo.

La creatividad es un viaje de idas y venidas. Ya hacia fines del siglo XIX Estados Unidos utilizaba vallas publicitarias camineras de gran formato horizontal, que posteriormente pasaron a formar parte del paisaje europeo. En sentido contrario, la conocida diáspora bauhausiana, significó junto con otros inmigrantes que éstos *enseñaran a pensar*, contribuyendo a intelectualizar el diseño y a implementar el lógico y racional proceso de elaboración de proyectos en los Estados Unidos. De todo esto, sus historias, sus logros, intenciones creativas y dificultades de trabajo, tratará el *Diseño en los Estados Unidos, su contribución a la cultura*.

El Diseño de los Estados Unidos desde lo cotidiano



Universidad
de Valparaíso
CHILE

Los 50 años de trayectoria de la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso le permiten tener una mirada a los orígenes y también al destino del **diseño** en nuestro país y plantear por medio de esta exposición una experiencia que pone en valor la influencia del **diseño** en nuestras vidas.

El **Diseño en los Estados Unidos, su contribución a la cultura** más allá del nombre de una exposición es una oportunidad única para indagar respecto a la vinculación del **diseño** con lo cotidiano y evidenciar así la contribución de esta profesión a nuestra forma de vivir.

Pensar e imaginar el **diseño** disociado de la cultura resulta ser una tarea bastante difícil. Esta afirmación trae consigo una serie de preguntas que esta muestra pretende instalar en el público y se aventura a proponer la indagación a través de un recorrido en el que se conocerá y reconocerá la vinculación entre la cultura, lo cotidiano, lo imaginado, lo diseñado y lo construido.

Dar cuenta del impacto del **diseño** de Estados Unidos en nuestro país requiere preliminarmente de un ejercicio de recuento que permita darse cuenta de una relación originada a mediados de siglo XIX entre nuestros países. Personajes como William Wheelwright, ligado a la aparición del primer tren en Chile, y del primer faro en Valparaíso, impulsaron el comercio nacional e internacional permitiendo a fines del siglo XIX un incesante contacto con puertos como San Francisco o Nueva York, generando en ese entonces un tránsito de bienes comerciales que propiciaron la incorporación de un incipiente entorno objetual como parte de nuestra cultura.

Ciertamente después del fin de la segunda guerra mundial en 1945, la influencia económica y también cultural de Estados Unidos se evidenció en la promoción de un nuevo modo de vida que conocemos como el *American Way of Life* que consistía fundamentalmente en evidenciar que la

posesión de objetos era un elemento contribuyente a la creación del estatus e importancia de las personas y familias a través de la percepción de un estado de bienestar asociado al entorno objetual. Esta condición afectó para siempre la percepción que tenemos de los objetos de uso cotidiano al interior del hogar.

Este modelo se hizo visible a través de los medios de comunicación y la publicidad de época, en lo que podríamos denominar como *La familia del futuro*. Una idea en la que las imágenes del futuro, del espacio y ciertamente la imaginación, fueron nutriendo los anhelos de una sociedad con la promesa de la *felicidad*.

Si bien los avances internacionales del **diseño** a mediados de siglo XX apuntaban a una restricción de lo formal y material, el **diseño** estadounidense ocupó en su origen un espacio popular, de gusto rápido y de altas expectativas simbólicas.

En esta exposición la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso presenta la cotidianeidad de los objetos generando un contrapunto entre la cultura del **diseño** de mediados del siglo XX, los apurados futuristas para el diario vivir manifestado en la serie *Los Supersónicos* creada en el año 1962 y la realidad contemporánea de algunos de esos objetos cotidianos imaginados hace más de 50 años.

Es aquí donde la muestra preparada plantea a los espectadores de manera implícita la pregunta por el modo y la manera en que hemos ido naturalizando la cultura estadounidense en la vida cotidiana, referido en asumir en el transcurso del tiempo expresiones lingüísticas, objetos del vestir, del hogar, de nuestro espacio de trabajo, que denotan y le dan condiciones simbólicas al actuar individual y colectivo, y que son resultado de una construcción donde sucesivas interpretaciones van generando significados e identidades locales.

Hablemos de futuro

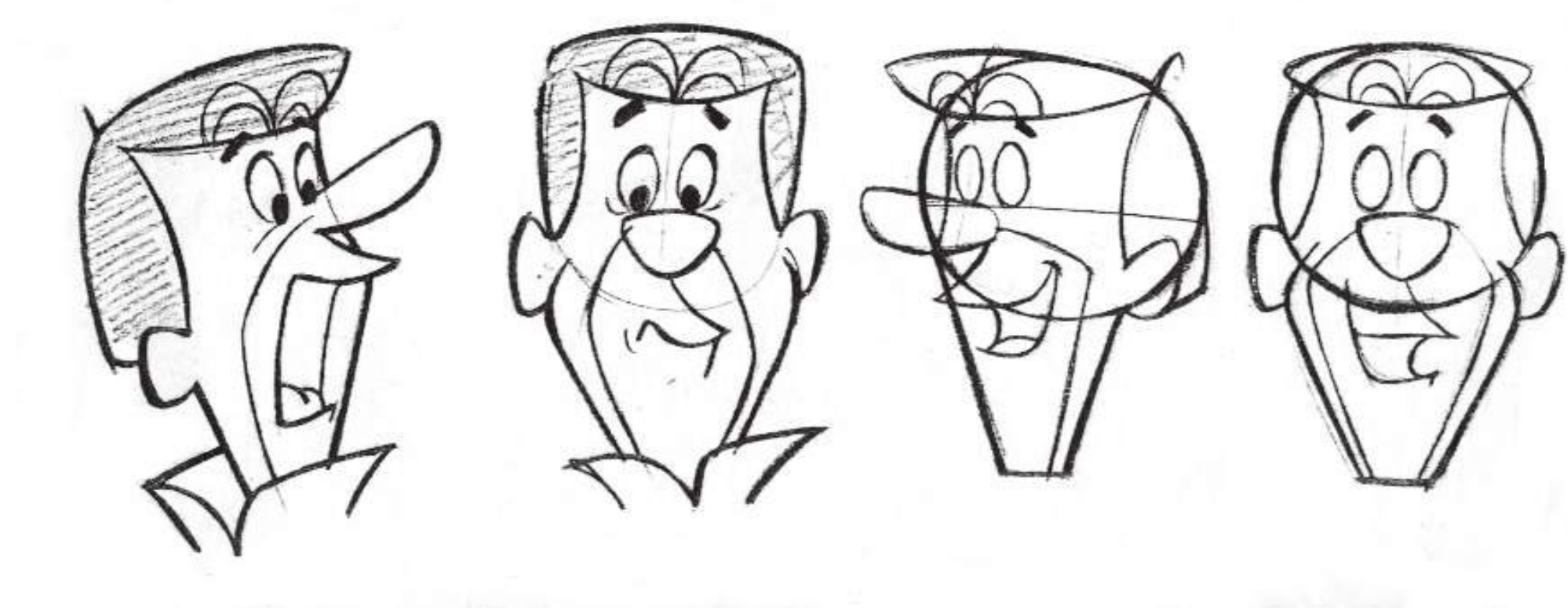
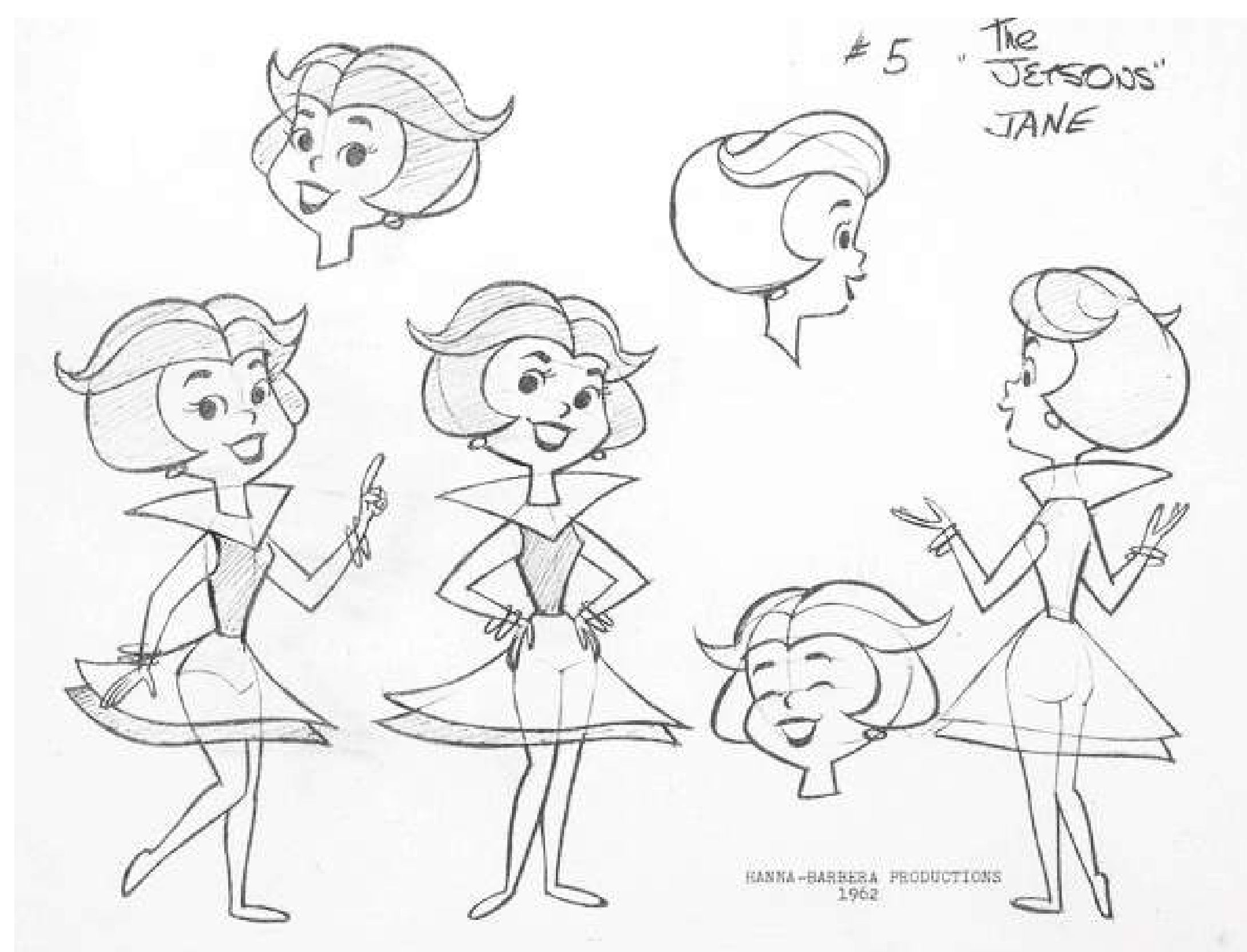


Los Supersónicos (The Jetsons), es una serie animada estadounidense, creada en 1962 por William Hanna y Joseph Barbera.

La serie debutó el domingo 23 de septiembre de 1962 y duró sólo una temporada (24 episodios). Hoy en día Los Supersónicos sigue siendo un punto de referencia muy popular cuando hablamos del **diseño** del futuro.

Más tarde produjeron más episodios a mediados de la década de 1980, pero es, la primera temporada que ayudó a definir el futuro para tantos estadounidenses en la actualidad.

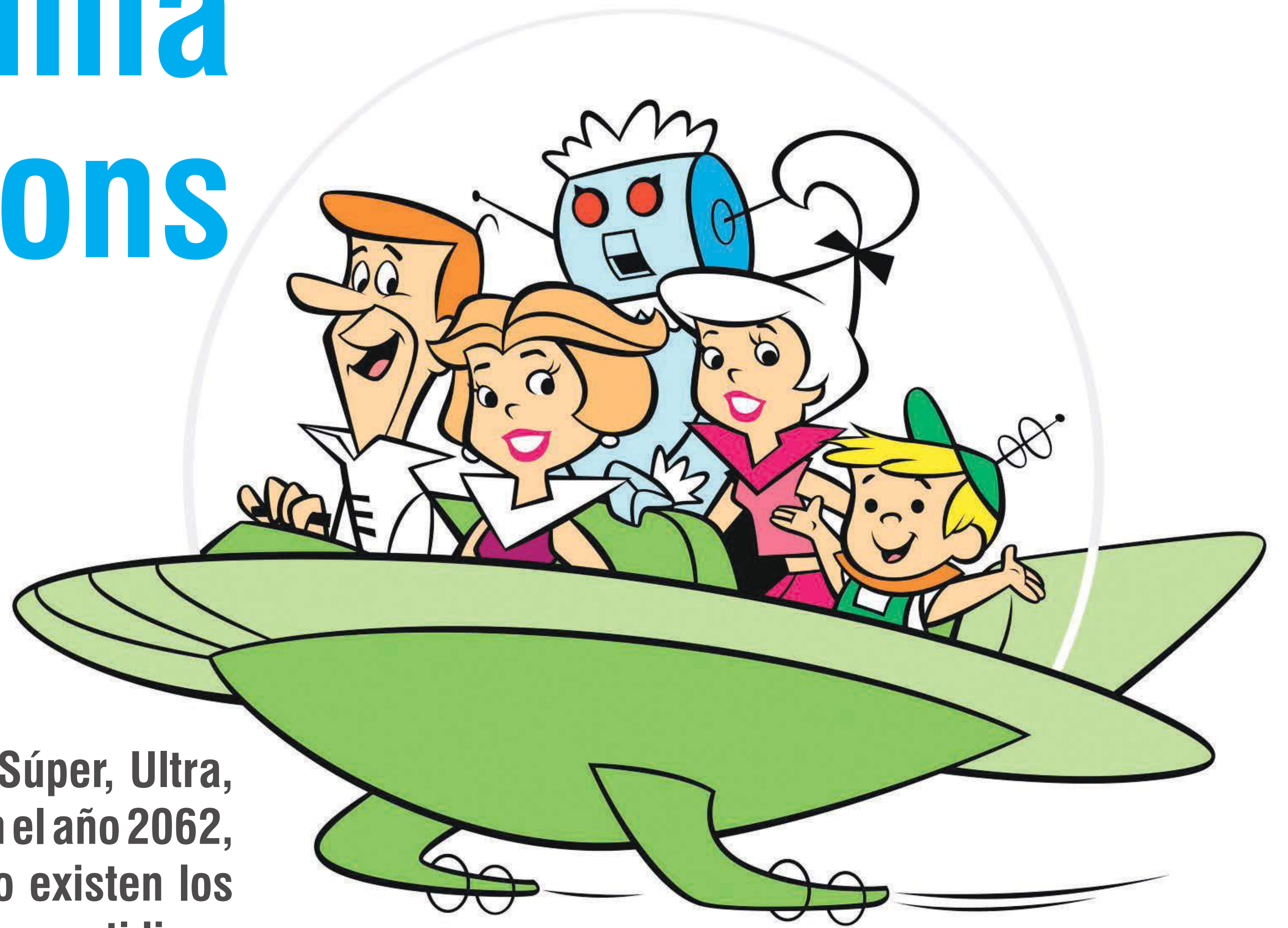
La familia Jetsons, vive en 2062 en casas suspendidas en el aire mediante enormes soportes y se transportan en aeroautos.



Coincidió con este período de la historia estadounidense cuando era una esperanza renovada: el comienzo de los '60, una especie de pre-Vietnam, cuando Kennedy estaba en el poder. Entonces, hubo algo muy atractivo sobre la familia nuclear con buenos valores honestos que prosperan en el futuro. Creo que eso coincidió con el espíritu de la cultura estadounidense de la época.

Danny Graydon
Autor Guía Oficial "The Jetsons".

La familia Jetsons



La familia Sónico está formada por Súper, Ultra, Lucero, Cometín y Astro. Ellos viven en el año 2062, en un mundo diferente, en el cual no existen los autos, y los robots son algo común y cotidiano para los hogares.

La familia vive en un edificio llamado Sky Pad junto con dos mil vecinos. Súper trabaja en una fábrica de cohetes donde es constantemente presionado por su jefe Cosmos, Ultra es una compradora compulsiva, Lucero vive todos los problemas típicos de una adolescente y Cometín simplemente se divierte. Como toda familia les encanta tomar vacaciones y su destino preferido es el planeta Venus.

El padre de familia trabaja diariamente 3 horas, tres días a la semana en la empresa Engranitos Júpiter. La familia Sónico representa a la clásica familia de clase media alta de los Estados Unidos.



Este futuro presenta una sociedad impulsada con aerocohetes veloces, llena de dispositivos para toda necesidades, además de teléfonos con pantalla llamados *visófonos*, cintas transportadoras, paseadores de perros automáticos, y poderosas supercomputadoras capaces de resolver cualquier problema en segundos.

THE Jetsons



Súper Sónico / George Jetson

Siempre está intentando acciones para que su familia tenga una vida tranquila. Trabaja en la fábrica de cohetes Engranitos Júpiter.



Ultra Súper / Jane Jetson

Es la típica dueña de casa que se encarga de hacer las compras en el centro comercial y gasta mucho dinero, incluso más de lo que su esposo piensa.



Lucero Súper / Judy Jetson

Hija adolescente que estudia en la Secundaria Órbita. Tiene los problemas típicos de su edad, en relación con sus amigos hasta su apariencia.

Robotina / Rosie

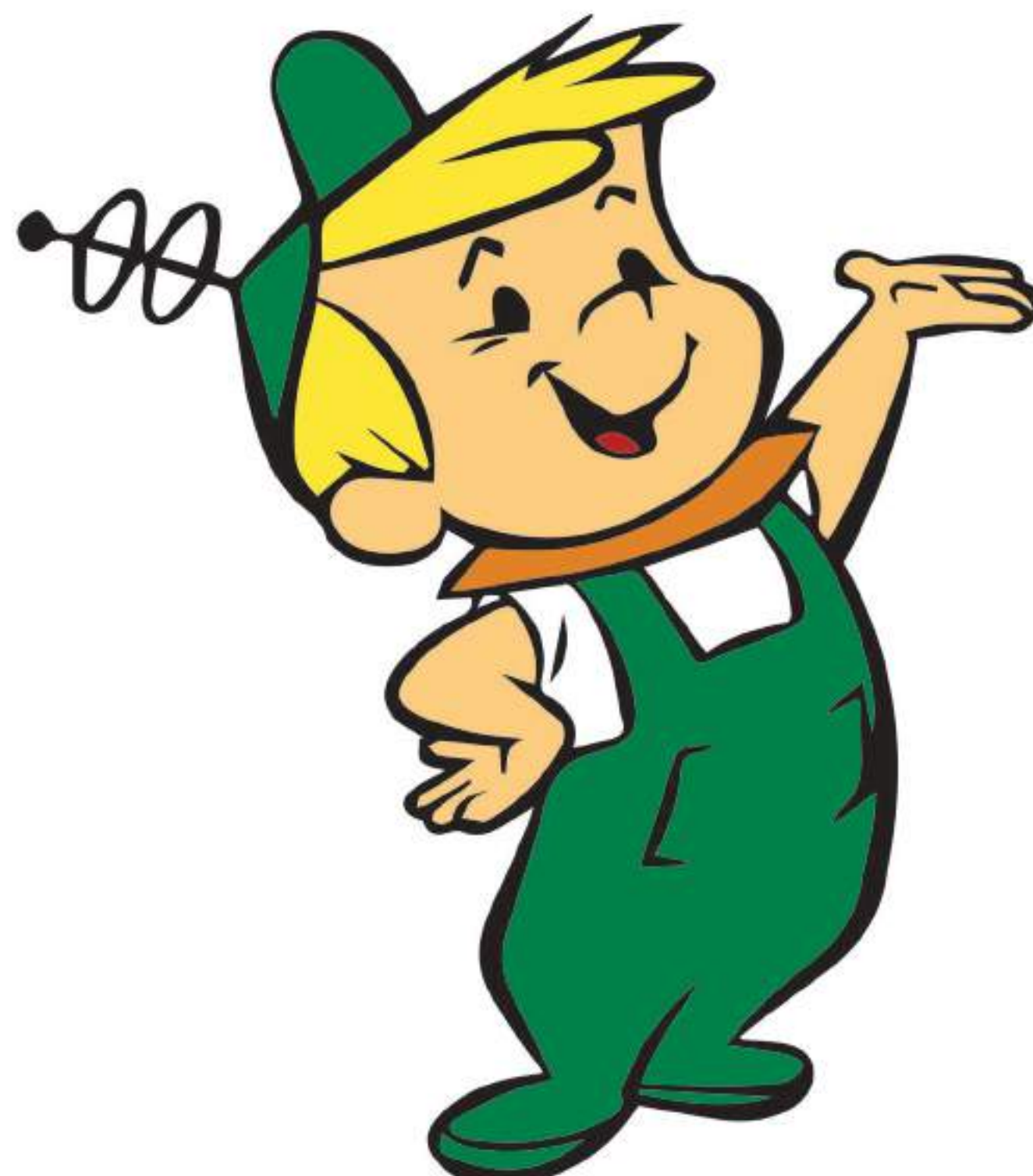
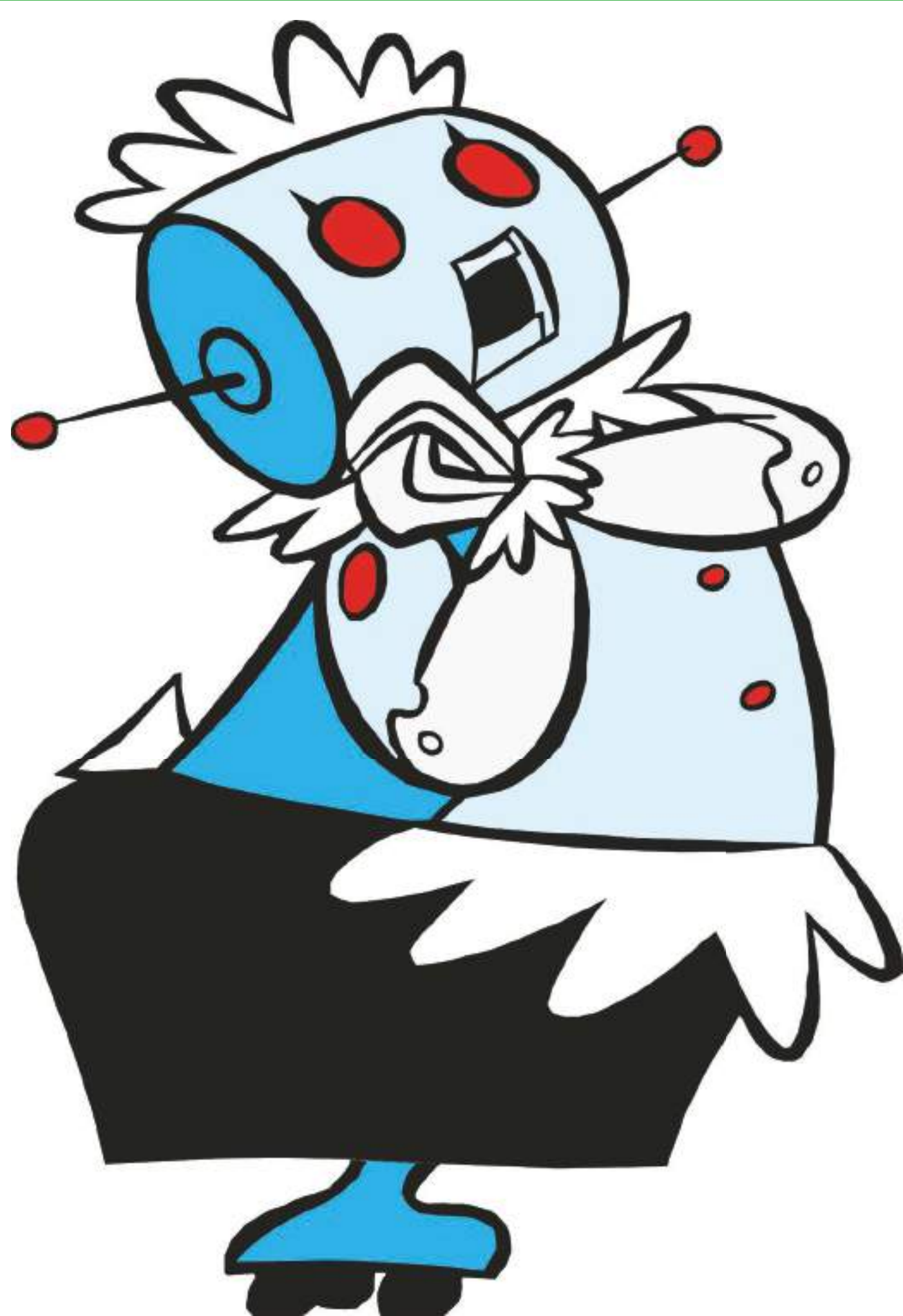
Es la robot que se encarga de todos los quehaceres domésticos. Es muy querida por toda la familia.

Cometín Súper / Elroy Jetson

Es el hijo pequeño que estudia en la Escuela Osa Menor. Tiene 6 años y lo único que le interesa es jugar y divertirse.

Astro

Es la mascota de la familia, un travieso perro que mete constantemente en problemas a Súper.



Vivir más cerca del cielo



El One World Trade Center es el edificio principal del complejo reconstruido World Trade Center ubicado en el Lower Manhattan, Nueva York. Es el rascacielos más alto del hemisferio occidental y el sexto rascacielos más alto del mundo.



En los tiempos de la familia Sónico, las estructuras estaban construídas a grandes alturas, porque se movilizaban en autos voladores. Todo funcionaba en el cielo, los supermercados, los colegios, no existía vida terrestre.

El primer edificio considerado como rascacielos fue el *Home Insurance Building*, diseñado por el estadounidense William Le Baron Jenney. Fue construido entre 1884-1885 en Chicago y tenía de diez pisos. Hoy en día su altura no resulta impresionante y si fuera construido en la actualidad no sería considerado un rascacielos.

Comunicación mirándose a la cara



Una gran cantidad de herramientas que nos permiten comunicarnos a través del video, como Skype, Google Voice, Facetime y Logitech, son cada vez más comunes, tanto para uso personal como profesional.



Los personajes de la serie de Hanna-Barbera se comunicaban regularmente a través del video llamadas. *Ultra*, la madre, lo utilizaba para hablar con sus hijos y esposo, y *Súper Sónico* para comunicarse con su indeseable jefe, el señor *Júpiter*.

En este ámbito hemos logrado superar las expectativas de *Los Supersónicos*, ya que en la serie la comunicación directa se limitaba a un monitor. La conjunción entre **diseño** y tecnología ha permitido la incorporación de otros medios como los teléfonos inteligentes. En *Los Supersónicos* no se contemplaba la comunicación por mensajería de texto.

El ocio como ejercicio tecnológico



Con la ayuda de pequeños LED ubicados en la parte trasera del televisor, todo lo que se ve en la pantalla se reflejará en la pared posterior. Philips Ambilight replica colores en tiempo real, por lo que la imagen parece más grande que la pantalla.



Mientras en Estados Unidos se estrenaba el programa de *Los Super-sónicos*, a Chile llegaban los primeros televisores para el mundial del 62. Estos aparatos eran unas cajas grandes y negras.

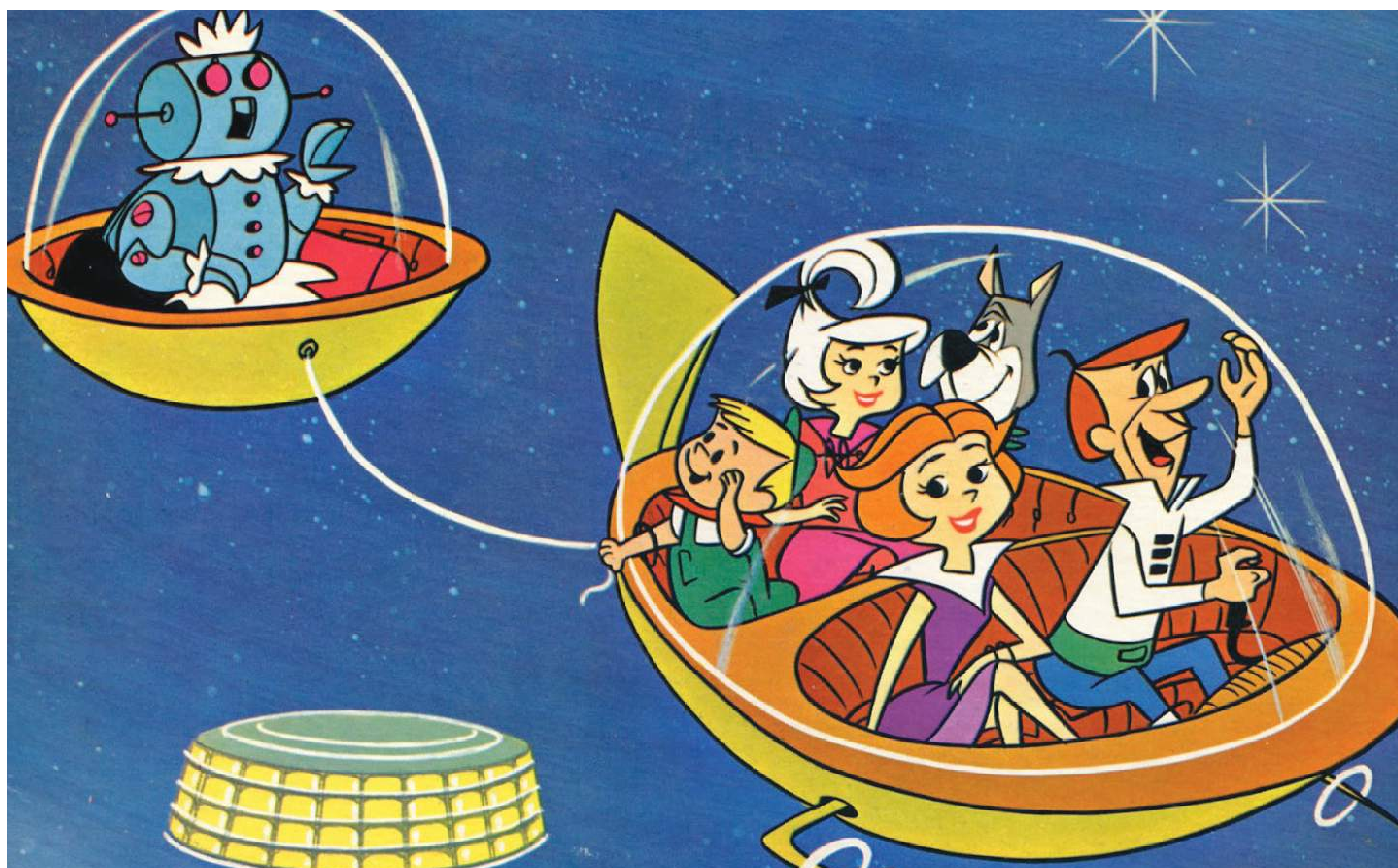
Pero en la ficción de la serie estos aparatos eran planos y contaban con imágenes que sobrepasaban la pantalla. Además también mostraban los primeros videojuegos portátiles.

Diez años después Ralph Baer comenzó la fabricación de la primera consola de video juego llamada *Magnavox Odyssey* en una fábrica de Tennessee, y en abril de 1972 la firma presentó la nueva máquina a la prensa y a sus distribuidores.

Los autos voladores como sinónimo del futuro



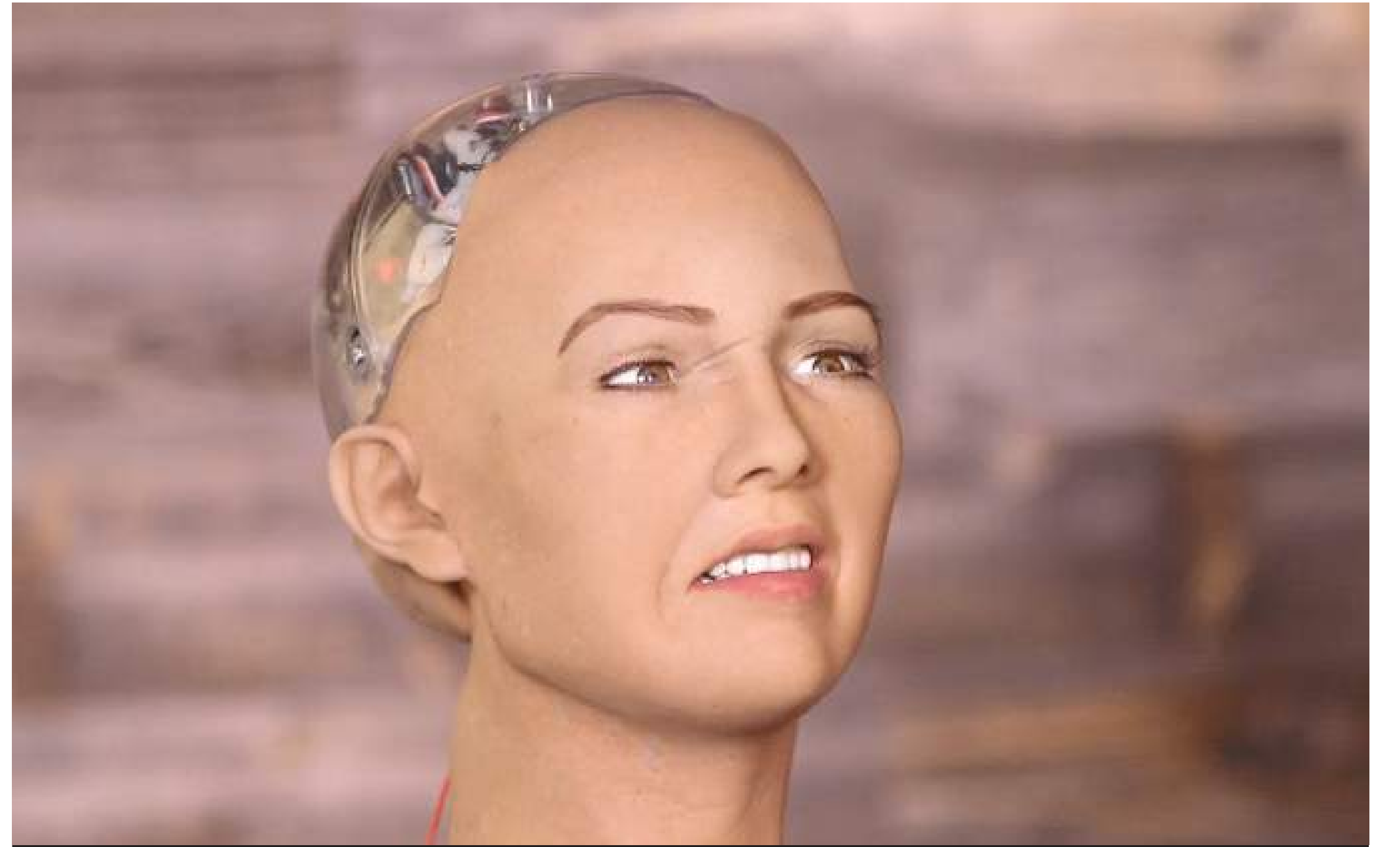
Uno de los últimos modelos en proceso es el *Terrafugia Transition*, un híbrido entre un auto y una avioneta. Alcanza una velocidad de 185 k/h y en vuelo puede llegar a los 427 metros de altura. Ha sido diseñado para ser estacionado en el garaje de la casa, doblando sus alas.



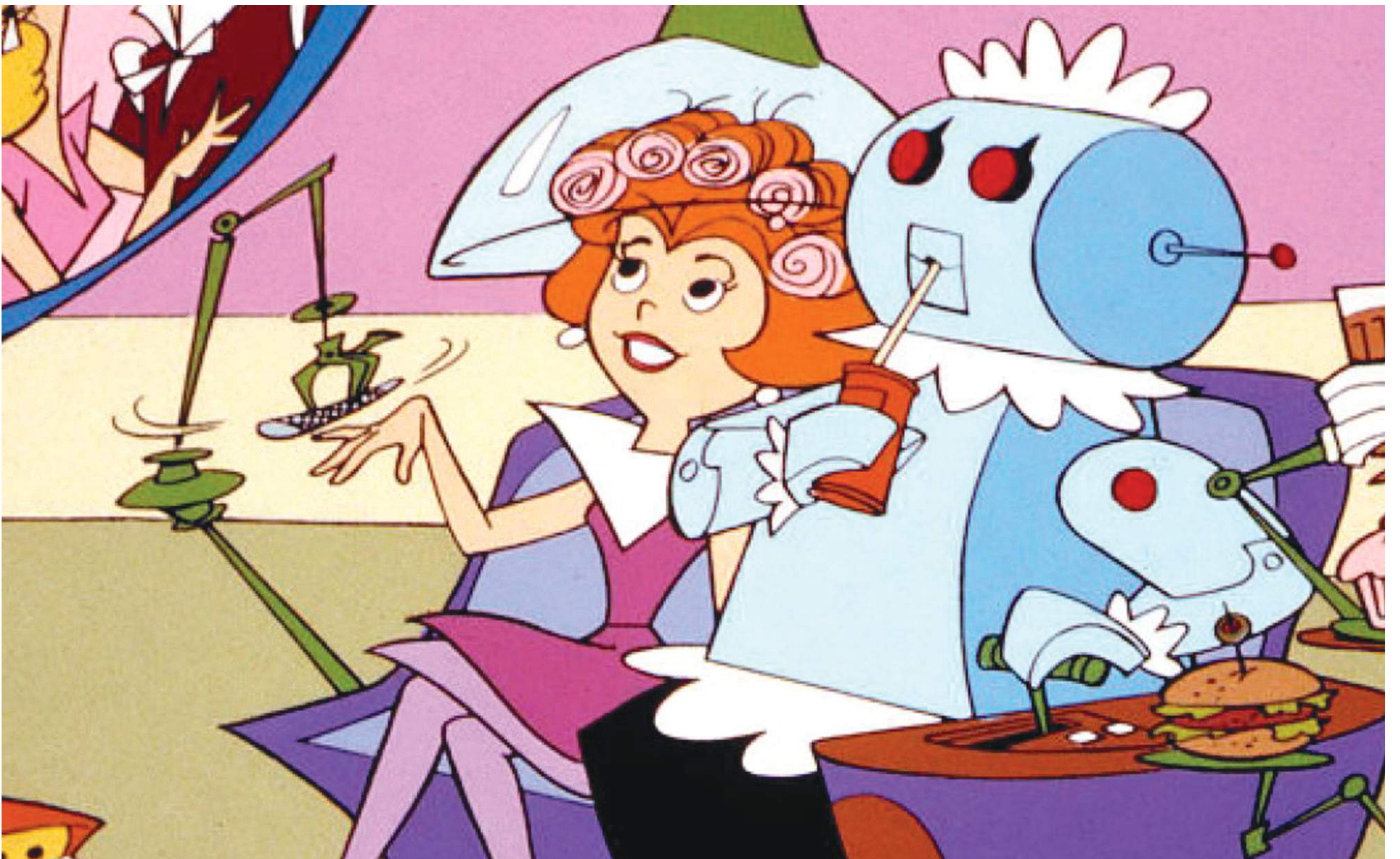
Muchas veces al pensar y fantasear en un futuro *Supersónico*, unas de nuestras mayores decepciones, es que luego de 50 años aún no podemos viajar ni transportarnos dentro de las ciudades en autos voladores. La imagen de la familia *Sónico* volando en su vehículo personal y aterrizando en el trabajo, o la escuela, se convirtió para muchos en un sinónimo de futuro.

La idea de crear un auto volador ha sido perseguida por muchos **diseñadores** e ingenieros en las últimas décadas, y han **diseñado** múltiples modelos que se acercan al objetivo.

La automatización de las tareas domésticas



Sofía es un robot humanoide desarrollado por la compañía estadounidense *Hanson Robotics*, en su presentación este robot fue definido como el más avanzado intento de crear un humanoide, y sus movimientos faciales, son lo más humano que jamás haya conseguido.



Alrededor del mundo fueron muchos los que soñaron con tener a su propia *Robotina*, la sirvienta robótica de los *Supersónicos*.

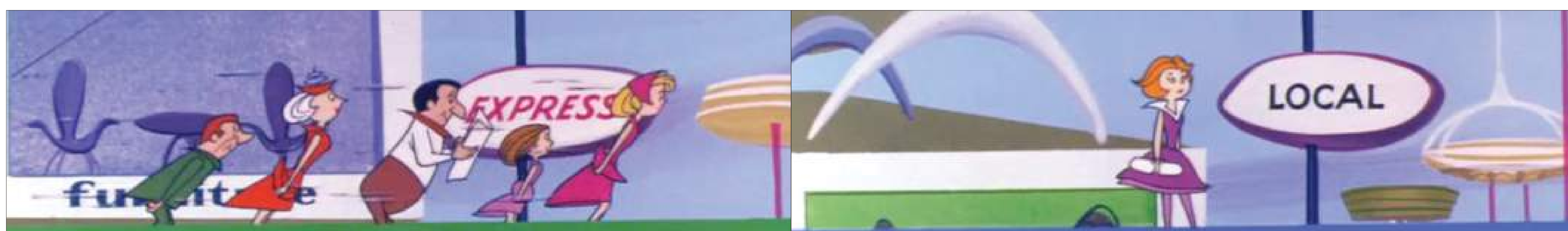
Robotina no sólo se encargaba de llevar a cabo las labores domésticas de la casa, como cocinar y limpiar, si no que además ayudaba a la familia con las tareas más básicas de su rutina, como despertarse y vestirse.

Aunque todavía estamos lejos de contar con robots que nos saquen de la cama cada mañana, existen modelos capaces de realizar algunas tareas por su cuenta.

Desplazamientos y recorridos sin caminar



Las cintas transportadoras utilizadas en aeropuertos resultan muy eficientes para alivianar el transporte de equipajes y cargas.



Cuando *Los Supersónicos* llegaron a las pantallas del futuro en 1962, la sensación de tener una cantidad de bandas móviles donde las personas se paraban para llegar a su destino era algo extraño de imaginar. Pensar en un futuro donde la actividad física no fuera requerida era realmente algo que en ese entonces nadie podría afirmar.

Los Supersónicos contaban con cintas que los transportaban de un lugar a otro y de esta forma evitaban caminar; hoy en día, esta forma de transporte es muy común en las estaciones del metro y los aeropuertos del mundo.

La casa del sol y el aspecto saludable



También conocidas como camas de bronceado, el solárium trabaja para la cubrir del cuerpo con radiación ultravioleta. Con esta tipo de radiación se busca un bronceado de la piel por una motivación estética.

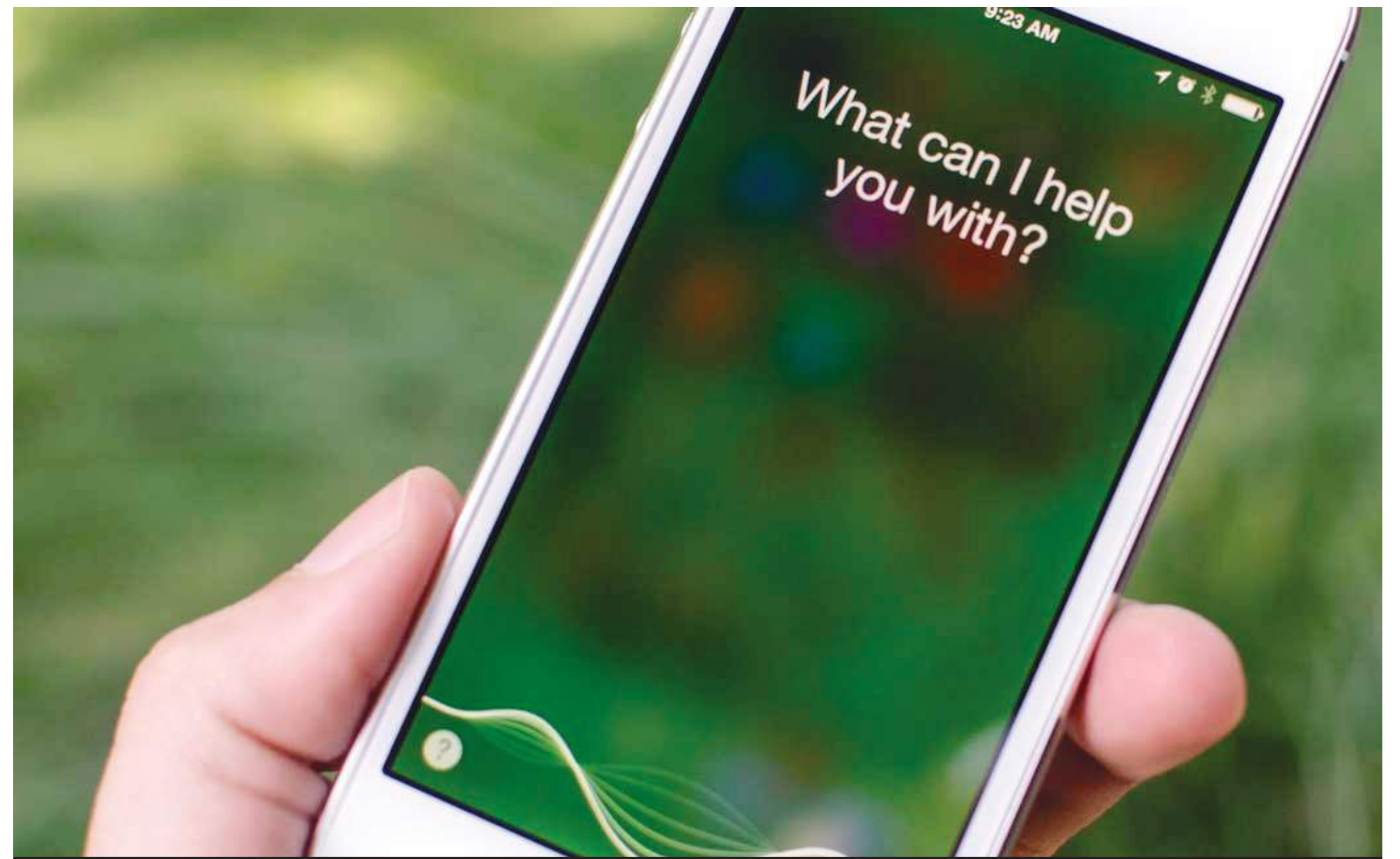


Diseñar es también *predecir*, en ese sentido lo mostrado por *Los Supersónicos* en 1962 nos *dijo antes* algunas cosas que hoy nos resultan conocidas.

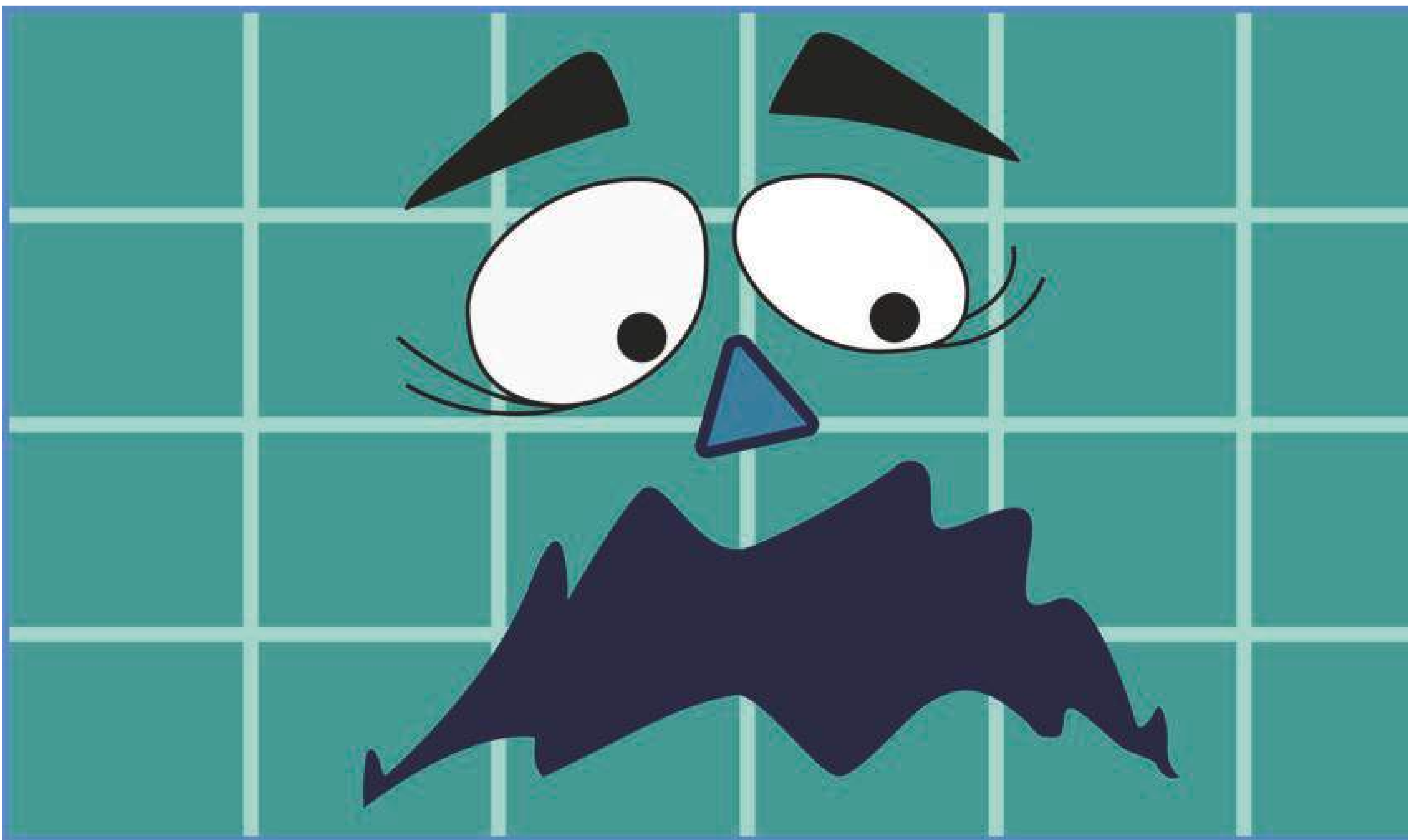
En esa década pensar en un *solárium* era algo que nos parecía lejano de ser posible, las camas de bronceado han evolucionado bastante en su diseño, pero lo que pudimos ver en la serie es una predicción muy avanzada en ese ámbito.

Recién en 1972 se diseñan e implementan las primeras camas de bronceado en los Estados Unidos, los que se transformaron en un boom a mediados de los 80.

Hola Rudi... más que preguntas y respuestas



Está claro que la interacción con interfaces automáticas *inteligentes* son cada vez más habituales en la experiencia del cliente. Al final, *Los Supersónicos* tenían razón, todos vamos a tener nuestro robot personal, aunque no tenga forma humanoide ni sea de lata.



***R.u.d.i.* era la computadora de *Super Sónico* que básicamente le arreglaba la vida con sólo hablarle y hacerle preguntas. Los asistentes virtuales controlados por voz ya son una realidad y cada día mejoran su comprensión entre idiomas y acentos. Ejemplos de asistentes virtuales son el famoso Siri de Apple, Google Now y el más reciente desarrollo de Microsoft, Cortana.**

Los 5 gigantes de la tecnología apuestan fuerte por aplicaciones de inteligencia artificial.

Tecnología y diseño en los medios digitales



Más de un millón de suscriptores ya pagan por la versión online del New York Times. Una cifra similar se obtiene por el diario en papel.



En el año 1962 se mostraba a *Súper* informándose a través de la lectura del periódico en una gran pantalla, si bien hoy en día no tienen el mismo **diseño** que las versiones impresas debido a su naturaleza, los portales de noticias son una realidad.

La anticipación a la irrupción de la era digital hecha por *Los Supersónicos* supone un esfuerzo doble de imaginar el medio tecnológico y el soporte de **diseño**. Actualmente la información de medios digitales se distribuye por internet y son visualizados y adaptados automáticamente en una gran variedad de formatos incluyendo televisores, teléfonos y tablets entre otros.

La vida cotidiana en la muñeca



El Apple Watch tiene seis acabados diferentes de caja: aluminio anodizado (plateado o negro), acero inoxidable (plateado o gris espacial) y oro de 18 quilates (amarillo o rosado).



El ejercicio de anticipación desarrollado por *Los Supersónicos* nos mostró la posibilidad de administrar la vida con un dispositivo en la muñeca.

Pensar en un reloj inteligente era algo completamente impensable en la época en la que *Los Supersónicos* salió al aire. Un dispositivo parecido a un reloj funcionaba como una pantalla para que las personas pudiesen realizar videollamadas y ejecutar otras funciones de la vida cotidiana.

La aproximación a esta realidad imaginada tardó cerca de 50 años, proceso que vinculó fuertemente el **diseño** y la tecnología hasta la irrupción hoy en día de productos como el Apple Watch que entre otros productos empiezan a tomarse el mercado que realiza apertura a las llamadas tecnologías vestibles.

THE *Jetsons*



