

cimiento de la realidad a través de la observación de los fenómenos, en el funcionalismo de la comunicación que tiene la intención de obtener un efecto sobre el receptor, es decir, se intenta persuadir al espectador. Para conseguirlo se formulan las siguientes preguntas: quién, qué, a quién, a través de qué medio, con qué finalidad y además, tener en cuenta elementos gráficos como el tipo de papel, tintas y acabados, lo que determina el rumbo del diseño y por lógica, la manera como se debe construir el conocimiento en las escuelas de diseño gráfico. Si damos una mirada a la teoría constructivista para el aprendizaje, donde los aspectos cognitivos, sociales y afectivos no son producto del ambiente ni de sus disposiciones internas sino que este se forma construyendo nuestros conocimientos desde las propias experiencias, el resultado será un aprendizaje significativo. Es aquí en donde el estudiante es constructor de su propio conocimiento, relacionando los conceptos con sus intereses, expectativas y vivencias presentes y pasadas. Este modelo, centrado en la persona, considera que la construcción se produce cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget), cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vigotsky) y cuando es significativo para el sujeto (Ausubel), esto se lleva a cabo por el método de proyectos ya que permite interactuar en situaciones concretas y significativas y estimula el “saber”, el “saber hacer” y el “saber ser”, es decir, lo conceptual, lo procedimental y lo actitudinal. Estos conceptos pedagógicos nos han llevado a construir un modelo para el Programa de Diseño y Producción Gráfica, derivado naturalmente del Proyecto Educativo Institucional en Unitec, en donde el diseño tiene una conexión directa con la realidad del estudiante, sus experiencias de orden afectivo y de competencia laboral, en estrecha relación con el medio empresarial y las necesidades que van surgiendo del medio, entendido como una gran sociedad que necesita de la intermediación comunicativa del diseñador hacia la construcción de sus mensajes. Consecuentemente, el plan de estudios se ha conformado acorde a estos principios, el aprendizaje se va sumando en conocimientos para la elaboración de una pieza gráfica tendiente al fortalecimiento de la

producción estética y conceptual mediante el uso de herramientas análogas y digitales con recursos comunicativos e informáticos y elementos tecnológicos para la correcta finalización de sus proyectos. Prueba de ello es la permanente relación de lo trabajado en el aula con procesos reales, la obligatoriedad de realizar un portafolio profesional que muestre su experticia y competencia, lo que le ha dado a nuestros egresados un buen posicionamiento inclusive como recién graduados.

Finalmente, el reconocimiento del perfil diferencial y único para los diseñadores pues su formación profesional contempla dos elementos fundamentales: la estética y la tecnología. La génesis creativa hacia multiplicidad de elementos que se pueden crear y/o rediseñar le abre nuevos horizontes al trabajo y a las opciones de proyectación inherentes a la disciplina. La intervención en la sociedad, cada vez con mayor protagonismo, los procesos que dejaron de ser “artesanales”, la innovación que reclama este mundo inmediatista y apurado a todos los niveles de objetos y formas de vida, ha llevado al diseño a pasar del oficio a la disciplina formal, a convertirse en una profesión con un camino amplio de cara un milenio que apenas comienza.

Con estas premisas, lejos de discusiones bizantinas sobre la definición del diseño o su realidad como diseño y no arte y con la certeza de las amplias opciones de inserción en el aparato productivo en un mundo globalizado y tecnificado, con gran necesidad del manejo conceptual de la imagen y sus mensajes, la tarea en las escuelas de diseño se define y se articula y hace perentorio el intercambio de información, la multiplicidad de convocatorias y la interacción de todos para moldear, de manera definitiva, el camino que debe tomar el diseño para este, el siglo de la comunicación y la tecnología.

Esta conferencia fue dictada por **Carlos Roberto Soto Mancipe** y **Marcelo Meléndez** (Corporación Universitaria UNITEC. Colombia) el jueves 2 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

## Breve aproximación a los afiches de la Unidad Popular (1970-1973)

Mauricio Vico Sánchez

*Exponer parte de los carteles producidos por la izquierda chilena bajo el gobierno del Presidente Allende (1970-1973). Estos trabajos han sido recuperados últimamente, ya que muchos de ellos se perdieron. Dar una mirada crítica a sus aportes visuales, discursivos y sus influencias estilísticas.*

Históricamente, el afiche o cartel de la izquierda chilena bajo el gobierno de la Unidad Popular<sup>1</sup> responde a una serie de sensibilidades externas de la modernidad, reconocidas explícitamente en el proceso creativo de los

diseñadores gráficos, y a una evolución del afiche que venía dándose desde antes y que en su transcurso fue perfilando conceptualmente su propio carácter de género específico del Diseño Gráfico.

Como se sabe, el arte pop (del inglés *Pop-Art*, arte popular), fue un movimiento artístico surgido a finales de los años cincuenta.

A los medios locales del diseño gráfico, la influencia del Arte Pop llegó como una forma de desarrollos de vanguardia. Esos desarrollos de vanguardia fueron acogidos con intensidad y motivaron a los diseñadores a dar un salto cualitativo en la profesionalización de su actividad. De esa época, para decir exactamente el año 1963 data el origen de la primera oficina de diseño en Chile, “Moreno y Messina” en nombre a los socios fundadores.

De estas primeras variables de influencias externas surge en Chile un diseño que hoy es paradigmático y abre

paso a la masiva producción posterior de carteles: Por Vietnam<sup>2</sup>, que sirve como portada de un disco de acetato de 33 revoluciones del grupo musical Quilapayún, editado por las juventudes comunistas para saludar el IX Festival Mundial de las Juventudes Democráticas de Bulgaria y por otro lado financiar las actividades de la colectividad.

Aun cuando proceden de la misma fuente de diseño, la diagramación de ambas piezas los hace muy diferentes, porque introduce recursos de significación visual opuestos. En la carátula la repetición potencia la expresión facial en un primer plano, privilegiando la predisposición psicológica del combate y situando en un segundo plano la postura de la acción. En la diagramación del afiche para capturar fondos, al contrario, se presenta la postura de la acción en un primer plano. No tiene la misma intensidad en la fuerza expresiva, pero tiene algo distinto, un carácter más representacional, de mayor identidad con el observador al poner a los pies del combatiente los rostros de los músicos, quienes forman también parte de la causa. Y al no poner como protagonistas a los integrantes del conjunto musical sino un hombre vietnamita con su mano en alto empuñando un fusil, rompe con la composición realizada sólo en negro, dándole la intensidad dramática que hace fluir tema y técnica en un mismo cauce, exaltando así el espíritu de lucha, dando cuenta del compromiso social de una juventud que exigía la liberación de los pueblos oprimidos<sup>3</sup>.

Por Vietnam marca la entrada en escena de un recurso que hasta entonces no se había empleado con intención deliberada: la metáfora de la analogía. Este hecho, aparentemente inmotivado o sencillamente fruto del azar, le da una profundidad tal al diseño que abre un campo semántico de acepciones y de interpretaciones: rebeldía, liberación, combate, protesta, ira, conciencia social, solidaridad<sup>4</sup>. En cualquiera de estas interpretaciones del mensaje visual, en una o en varias de ellas compartidas, se puede apreciar la fuerza y la economía del recurso de la metáfora analógica. ¿El resultado? Un afiche polisémico, desfragmentado en la forma y en el fondo, susceptible de ser leído e interpretado de muchas maneras. Y la síntesis de contenidos es precisamente lo que pedía Cassandre para el afiche: una óptica, una gráfica y una poética.

Debido a los efectos de irradiación de la Revolución Cubana de 1959, la influencia del cartel cubano se refleja muy directamente en el discurso político subyacente al afiche y en el uso de códigos gráficos de colores planos, formas simples y sencillas, y con una gran carga conceptual. Es posible detectar vínculos con la estética "pop" de origen norteamericano en el fotomontaje, en el trucaje fotográfico de iteración, en el contrapicado de la toma y en la actitud de rebeldía del sujeto, es decir, en el manejo del material fotográfico: "Esta había tenido una débil presencia en el cartel hasta los años cincuenta, pero ahora implicaba nuevas posibilidades, no sólo por el uso del fotostencil sino por la participación del fotógrafo como una figura vinculada al proceso fotomecánico"<sup>5</sup>. En este sentido, uno de los aportes relevantes fue el del fotógrafo Antonio Larrea<sup>6</sup>, en el manejo del alto-contraste, proceso que permitía generar imágenes de alto contraste y que se desarrolló profusamente en el cartel chileno de

la época. Es lo que se aprecia en el paradigmático Por Vietnam; en la niña del cartel para el recital del grupo musical Quilapayún, Recital popular (Larrea 1971) o el alto contraste del cartel de Salvador Allende saludando con su mano en alto al regreso de la primera gira presidencial de su gobierno en Chile lo recibe (Larrea 1972). Otro hito determinante en la evolución del afiche en Chile fue Cobre chileno (Larrea, 1972). De relaciones y vínculos muy fuertes de contaminación iconográfica con la producción de murales; en su diseño aparecen prototipos de habitantes de Chile representados en un espectro que van del indígena, el niño, la mujer, el obrero, el médico y muchos más.

El recurso del alto contraste, lo encontraremos luego en una serie de afiches de los partidos socialistas y comunistas de la época, provenientes de distintos cartelistas, muchos de los cuales no firmaba sus trabajos, priorizando el compromiso ideológico más que las preocupaciones de autor y que se situaban más cerca de la noción de industria cultural, que tanto insistió el gobierno de la Unidad Popular. En cualquiera de sus variaciones, ellos comienzan a dar cuenta del proceso de cambios que experimenta el país, y se pone de manifiesto en un discurso visual, que vendrá a ser la cara visible del proyecto político del gobierno.

En tipografía, se combinaron tanto la letra transferible (letraset) con el uso reiterado de ciertas fuentes como la Cable Heavy, Helvetica, Univers 59, Microgramma bold extended, Futura display, Optima y Cooper. Los textos fueron producidos por fotocomposición, y también apareció la letra gestual "algo que, muy lejos de la tradición gráfica de la izquierda, tuvo que ver con el ámbito de las revistas, la gráfica hippie y en particular con el trabajo del ilustrador judío-lituano Ben Shahn"<sup>7</sup>, éste último particularmente influyente en la oficina de "Larrea Diseñadores". También tuvieron mucho que decir desde la alusión metafórica, las tipografías que aparecían inscritas constantemente en el mural callejero de la época, donde el gesto de la brocha sobre la pared irregular se convertirá en gesto estético. La escritura manual con su característica de contorno irregular y el trazo grueso, se convertirá en una característica iconográfica de la época y quedará muy arraigada en el imaginario colectivo del país.

En Chile la expresión plástica de la psicodelia vino de la mano del hippismo, porque de su posición de rebeldía frente al mundo o lo que ellos consideraron como tal bajo el régimen del orden establecido de las cosas, surgieron formas de entender el arte y de hacer arte de una forma que se encontraba en el sustrato del arte pop, y que está atravesado por el concepto de la ruptura. Y como la modernidad es pródiga en juntar las contradicciones para hacerlas coexistir lo más pacíficamente posible, en el contexto de una amenaza de guerra nuclear permanente, la práctica del diseño gráfico en Chile no pudo estar ajena a estas influencias, arte pop, hippismo, psicodelia.

El auge del hippismo en Chile coincide felizmente con la precocidad de la Generación de 1960, el intenso período de la Reforma Universitaria<sup>8</sup>, el desarrollo sostenido de la televisión y de las radios de Frecuencia Modulada, el aumento explosivo de los tirajes de medios impresos, entre ellos los propios afiches, que en nuestro país,

tendrá una acepción distinta para aquellos que se vendían “poster”, para los que se pegaban en la pared afiche o cartel. La edición de revistas especializadas en tópicos juveniles, y la masificación del libro de bolsillo<sup>9</sup>, todo lo cual produjo una explosión de creatividad y sinergia cultural. Fue en esta etapa cuando el afiche tuvo un valor relevante en comunicar las ideas políticas y también como puente de comunicación con un lenguaje claro y preciso para hablar del proyecto político que querían llevar a cabo los partidos de izquierda, periodo considerado como la época de oro de la producción del afiche en Chile, según opiniones de diseñadores, historiadores del diseño y académicos vinculados a su enseñanza.

También el proyecto de “la vía chilena al socialismo” postulado por el gobierno de la Unidad Popular dará un espacio al creador, espacio que tuvo una alta convocatoria en los grafistas ya que muchos de ellos se unieron a la producción de murales y otros anónimamente al desarrollo del cartel. “Si ya hoy la mayoría de los intelectuales y artistas luchan contra las deformaciones culturales propias de la sociedad capitalista y tratan de llevar los frutos de su creación a los trabajadores y vincularse a su destino histórico, en la nueva sociedad tendrán un lugar de vanguardia para continuar con su acción”<sup>10</sup>, dictaminaba el programa de la Unidad Popular en la campaña de las elecciones presidenciales en 1970. En estos términos, también se refería a la importancia de los medios de comunicación masiva y el sitio relevante que deberían cumplir en la política de cultura y educación, “Estos medios de comunicación (radio, editoriales, televisión, prensa, cine), son fundamentales para ayudar a la formación de una nueva cultura y un hombre nuevo”<sup>11</sup>.

En cuanto al marxismo, fuente de inspiración y fundamentación de la actividad de la izquierda, irrigó a múltiples estratos de la sociedad chilena del siglo XX. En Chile se dio, a diferencia de otros países latinoamericanos, una verdadera y consistente amalgama entre partido, marxismo y clases populares, cuya culminación evidente fue la elección de Salvador Allende el 4 de Septiembre de 1970 y su caída tres años más tarde. Esto explica la reiterada y constante alusión de carteles, pinturas y rayados llamando a la acción, a la toma del poder y al cambio de estructuras desde la clase obrera, desde el trabajador o de cualquier otro elemento del engranaje social, revalorizado plásticamente en los escorzos extremos que convierten un brazo, un puño o una mirada en potente primer plano desenchajado, debido al dibujo sobredimensionado con respecto a la escala del cuerpo, es el caso de la obra cartelística de Waldo González Hervé y su colaborador Mario Quiroz.

Una idea similar funciona en la imagen del cartel de La revolución no la para nadie (Larrea, 1971). La bandera nacional aparece izada en diagonal, pero sin aparente movimiento, como si el tiempo se hubiera detenido para dotarla de todo el peso simbólico que tiene. Las figuras humanas representan a grupos poco numerosos. Esta concepción del diseño le da mayor intimidad, calidez y cercanía al color negro porque permite una identificación más rápida entre el observador y los grupos que vemos allí alzando las banderas, y en activo movimiento. El blanco, si bien permite su dibujo y protagonismo gráfico, le da limpieza al diseño, transparencia, sinceridad, y delimita

la línea de suelo de los personajes para llevarnos, en el recorrido visual, hasta el llamado de la convocatoria del afiche. Aquí está representada la juventud y los valores de la gente joven, y ése es su mensaje.

La representación de las multitudes a través del montaje fotográfico vuelve a estar presente en el cartel “Cobre ya eres patria”<sup>12</sup>. Si en las escenas anteriores sus protagonistas principales eran el país, los trabajadores y la mujer, aquí los protagonistas principales de la imagen son el símbolo del cobre y el mundo proletario, tratado de acuerdo a una estética que filtra y sintetiza el diseño del arte pop de los años 60. El montaje fotográfico está aún más acentuado, porque entre la columna de trabajadores del cobre que desemboca hacia el pie del cartel, asoman las palabras “cobre”, “poder”, “popular” y finalmente “unidad”. Entre medio, banderas chilenas pequeñas y finalmente el texto entre signos de exclamación “no permitiremos que jueguen contigo”.

La nacionalización del cobre fue el hecho jurídico, económico y valórico más importante del gobierno de la UP, no solamente porque fue aprobado en el Congreso Nacional<sup>13</sup> con el más amplio consenso político, sino porque además significó para el país tomar posesión y dominio de sus recursos naturales. Este cartel sublima el acontecimiento por medio de la metáfora del texto “Cobre ya eres patria”, el cobre ya es propio, ya es nuestro, y por medio de la metáfora visual expresada en el tratamiento cromático y morfológico del símbolo químico del cobre. La relevancia del acontecimiento se manifiesta en la potencia visual del símbolo.

Sólo la modernidad nos puede explicar cómo conceptos tan disímiles entre sí: marxismo, compromiso, hippismo, libertad, arte pop, pudieron dar resultado a una obra gráfica tan llamativa, interesante y compleja como la que revisamos en este ensayo. La ciudad emergió como el espacio público de soporte de la obra gráfica del afiche, con un discurso que deseaba fundar la cultura para todos, sustentada y amparada por el Estado y su política cultural. “El nuevo Estado procurará la incorporación de las masas a la actividad intelectual y artística, tanto a través de un sistema educacional radicalmente transformado, como a través del establecimiento de un sistema nacional de cultura popular”, dirá el folleto del “Programa Básico de la Unidad Popular”.

En la década del 60 el fenómeno del afiche tomará distancia del lenguaje publicitario norteamericano y de los influjos modernistas europeos y se acercará al lenguaje del diseño gráfico contemporáneo, producto de influencias de escuelas que nuevamente provendrán del viejo continente, pero en este caso conscientes de los aportes del Diseño como expresión material de la cultura y su valor a los procesos industriales de producción. En distintos grados harán sus aportes a la gráfica nacional la tardía entrada en Chile del discurso de la escuela de la Bauhaus, la Escuela de Ulm a través de la llegada a Chile del alemán Gui Bonsiepe en el año 1968, y la escuela suiza y su preocupación en el campo tipográfico. Estas particularidades se verán reflejadas en las preocupaciones comunicacionales a través de una síntesis de la imagen como también en una diagramación y composición tipográfica salidas de revistas de diseño extranjeras

que denotaban el uso de tipografías de palo seco como Univers, Helvéticas, Futura, etc.

Formas cerradas, alto contraste, colores planos, contornos irregulares y trazado manual de las tipografías, si bien son rasgos del mural, ellos son plenamente compartidos por la obra gráfica de la época. Incluso el contorno negro para no dejar huella del descalce en la impresión offset de los colores, de modo que el negro cubriera ese defecto, de solución técnica pasó a ser un recurso estético más caracterizador de ambas expresiones. Y sin tener plena conciencia de ello, la disciplina del diseño y las brigadas muralistas y sus propuestas visuales lograron una coherencia en el espacio público, llegando a construir la imaginería visual de la izquierda chilena en un hecho sin precedentes para la historia del diseño gráfico en Chile. Esta imaginería visual se acopló a la dinámica del éxodo de profesionales y exilio post-1973, y a causa de ello se difundiría por Europa y Latinoamérica, no sólo en términos de testimonio y modelo estético de identificación, sino que igualmente como símbolo de una identidad impregnada en el imaginario de muchas personas que tuvieron que emigrar y compartir con otras culturas.

Una parte considerable de la producción de afiches durante este período se desarrolló al amparo de la Polla Chilena de Beneficencia<sup>14</sup>. La idea de fondo era abocarse “al rescate de tradiciones locales, el compromiso con el entorno social y la vinculación del afiche con la educación popular”<sup>15</sup>. Pedro Álvarez, refiriéndose a la labor de Waldo González Hervé, señala: “obtuvo un repertorio de imágenes que desecharon los sistemas tradicionales de persuasión impuestos por la publicidad gráfica estadounidense”.

El primer afiche de la serie es 4.000 millones (González Hervé & M. Quiroz 1971)<sup>16</sup>. Contiene la imagen de Bernardo O'Higgins, padre de la patria, sobre su caballo, en una visión arquetípica del arte decimonónico: la autoridad triunfante. La representación de González Hervé es más abstracta, sin embargo, manejando aquellos rasgos más reconocibles del prócer nacional. El personaje aparece dibujado en blanco sobre un gran plano de color negro y fondo rojo, dando cuenta de una simbiosis de modernidad a través de un trazo y dibujo de mucha síntesis, y estableciendo vínculos con la cerámica autóctona del pueblo de Quinchamalí<sup>17</sup>. Este tipo de representación lineal será utilizada en varios afiches de la más variada índole, desde niños aludiendo al sentido de patria envueltos en la banda presidencial, el concepto de Estado-Nación enarbolando su misión más elogiosa, la protección y cobijo a sus hijos.

En la totalidad de la obra gráfica de González Hervé podemos ver claramente que el ideario de un Estado benefactor se hace realidad, las ideas socialcristianas, la participación del pueblo en el soporte público del afiche. Observamos que muchos de sus trabajos lo pueblan gente común; obreros, madres, niños de barrios marginales, indígenas, campesinos. El lente del diseñador desplaza la mirada sobre el pueblo ausente y lo hace venir a la obra. Estas dimensiones explican una variada producción de afiches del propio González Hervé y en general de toda la producción afichista producida bajo la tutela de los partidos de izquierda chilenos.

El mensaje es muy transparente y lo vemos reconocido en los afiches, “la familia, el esfuerzo colectivo, la niñez como ente privilegiado de ayuda y de amparo; ideas que González supo combinar en sus obras junto con conceptos más abstractos como patria, nación, estado y, más difusamente, identidad, para lo cual utilizó signos de la alfarería o la cerámica de los pueblos autóctonos de Chile y América, como también detalles icónicos de evidente reconocimiento social”<sup>18</sup>.

El aporte de la “Polla Chilena” al desarrollo del diseño gráfico se manifiesta en que por primera vez se encargaba a un “diseñador que comprendía la dimensión social y el valor de la imagen como mensaje a la población, y que asumió su labor apuntando a convertir el afiche en un medio educativo, transformador de actitudes y responsable de difundir diversos beneficios a la comunidad”<sup>19</sup>. De este modo surge una serie de afiches que jalonan el desarrollo central del diseño gráfico en Chile con las constantes de la tipografía gestual, el tratamiento de la imagen icónica y su reconocido tratamiento de las formas, perspectivas y deformación de la figura humana, entregándole una singularidad en lo visual como en la difusión del contenido social, que en la mayoría de las veces vino a constituirse en un discurso oficioso fiel del proyecto político del gobierno de la Unidad Popular. La campaña de la Polla Chilena de Beneficencia se pensó dirigida a las capas sociales más modestas.

A medida que avanza el gobierno de la Unidad Popular el campo semántico de los afiches, su mensaje visual y los personajes que allí van naciendo se hace más consecuente y paralelo al discurso político y social del gobierno. El tema de la madre, el mundo de la infancia, es recurrente. El mensaje, la protección al desvalido donde la figura materna es aumentada de escala para dar la sensación de protección reforzada por la angulación en contrapicado. En muchos trabajos la imagen de la madre está resuelta con la exageración de las manos y pies, rasgo muy cultivado por los muralistas de la izquierda chilena.

Hacia fines de 1972 los obreros, campesinos, mineros, empleados, estudiantes y mujeres se apropiaron del protagonismo de los afiches, desplazando a la figura de la madre y el mundo infantil. Observamos que otros personajes se vienen a sumar, es la comunidad que asume el rol de protección al niño. En el aspecto formal lo vemos en la variable tipográfica que viene a ser gestual, generando la connotación del texto escrito a mano por la comunidad, es el texto natural de la simplicidad, el que puede escribir cualquiera de nosotros, no hay reglas de construcción geométrica ni líneas de base.

El reconocimiento al mundo popular, al barrio, a la población, es comprometer a la ciudadanía con una de las tareas más importantes del gobierno, el sentido de pertenencia y que el pueblo es el constructor del mañana y su futuro. En el tratamiento formal la figura humana se hace escultórica, el trazo se acentúa. El discurso de género en González Hervé es abordado ya en ese tiempo, el rol de la mujer en la construcción de la familia y su protección, ella es el pilar, la jefa de hogar, reflejo del continente latinoamericano. Es interesante apreciar cómo estas imágenes ingenuas dan cuenta del fuerte concepto de familia y el rol de participación ciudadana que el Estado quería dar al cuerpo social.

El afiche que cierra metafóricamente este período es Primer Festival Internacional de la Canción Popular (González Hervé y M. Quiroz, junio 1973)<sup>20</sup>. En las voces y los protagonistas emergen del fondo de una guitarra, cantando y levantando las manos. Los contornos gruesos, las imágenes planas al borde de los márgenes, las hipérbolas en las exageraciones en brazos, manos y dedos, los rostros geometrizados pero con profanidad expresiva, los colores utilizados, establecen líneas de vinculación con el muralismo. El diseñador se propuso precisamente mediatizar una expresión artística como la música en pleno movimiento. Las cuerdas salen del instrumento como si tuvieran vida propia, se confunden con la cabellera de los protagonistas de la escena, quienes a su vez cantan, con el puño en alto y miran hacia arriba.

El afiche cobra el sentido de un testimonio de época ante el inminente final del gobierno de la Unidad Popular, se esta a solo tres meses del golpe militar (11 de Septiembre de 1973). Pero también emerge el sentido de la canción de protesta, la misma actitud de combate que veíamos en Por Vietnam, pero sin el fusil. El arma aquí es la guitarra, pero el planteamiento de la acción es similar: luchar, combatir, denunciar. Los rostros inferiores comunican otra cosa: establecen con el observador una relación de cercanía, de identidad, de amistad, de solidaridad, de afectividad. Y sin embargo, considerados en su conjunto, abren un universo de significaciones que transforma esta pieza en una obra gráfica altamente polisémica.

La historia del afiche durante la Unidad Popular es cíclica. En sus inicios, la música motivó el primer hito en Por Vietnam. En su término, un evento musical cierra el período. En ambos casos se refleja la actitud de combate, de denuncia, de protesta y de testimonio de una acción de rebeldía. Y ambos afiches, pasado el tiempo, han adquirido connotaciones poéticas que sólo ahora podemos visualizar, uno abrirá un nuevo tiempo para la historia del afiche chileno, el otro tendrá la nostálgica misión de anunciar el cierre y fin de una época que de algún modo nos marco como nación. Hoy todavía rondan los fantasmas de un tiempo “desaparecido” y que la persistencia de la memoria aún recorre nuestro continente de sueños e idearios no cumplidos. Entre Por Vietnam y éste último se desarrolla toda la rica y compleja historia del afichismo nacional de ese periodo.

Todas estas expresiones funcionaron en un contexto en que se asoció fuertemente lo popular (revolución, música de raíz folclórica, solidaridad grupal, dignidad nacional) con lo masivo, con la industria cultural, en cuanto producción y recepción de imágenes serializadas con el mensaje de la política, la cultura o la acción social, como es el caso de los afiches presentes en este ensayo.

Con posterioridad a septiembre de 1973 toda la visualidad identificada con el período de la Unidad Popular es objeto de censura o sospecha, y a la destrucción de afiches y murales por parte de funcionarios del régimen militar, se suma la numerosa quema de material gráfico. Pese a ello un gran número realizados por la oficina “Larrea Diseñadores” y por Waldo González Hervé se guardó sin sufrir mayor deterioro, lo que nos ha permitido acercarnos a sus trabajos para efectuar una reflexión desde múltiples perspectivas, y vislumbrar las interrogantes que esa visualidad formula hoy al diseño gráfico en Chile.

Por último, ¿Hasta qué punto el diseño gráfico en Chile fue capaz de atravesar los niveles de la comunicación, de la estética, del oficio y la disciplina del diseño para adquirir una connotación tan potente como la identidad visual de a lo menos dos generaciones seguidas, y aún así, despertar la nostalgia en su retrospectiva, en generaciones que no la vivieron tan intensamente como ellos? Este ensayo no ha hecho más que abrir un campo de investigación sobre un área del diseño gráfico aún no profundizada en su totalidad, cuyos afiches se han constituido en una visualidad inconclusa.

#### Notas

- Coalición de gobierno encabeza por Salvador Allende y que concluye abruptamente en septiembre de 1973.
- Larrea, 1968, técnica serigrafía, formato: 330 x 673 mm.
- La fotografía de la aplicación del alto contraste fue sacada de una revista de origen chino de circulación en el medio nacional de la época. Antonio Larrea rescata un fragmento de la foto: “tomé la ténpera blanca y recorté la figura para hacer un negativo y así poder ampliarlo”.
- En el contexto de la Guerra fría y de las Esferas de Influencia de la política internacional, la Guerra de Vietnam agudizó la confrontación discursiva entre el imperialismo norteamericano y el avance de los regímenes comunistas.
- Castillo, E., (2004), “Un tiempo en la pared”, en Castillo, E., et al., Cartel chileno 1963-1973, Santiago de Chile, Ediciones B, p.5.
- Antonio Larrea trabajará desde 1967 con su hermano Vicente.
- Castillo, E., (2004), “Un tiempo en la pared”, en Castillo, E., et al., Ob. Cit., p. 6.
- La Reforma Universitaria de 1968 a 1969 tuvo como finalidad implantar el sistema del co-gobierno universitario en un estamento colegiado de administración con la presencia de estudiantes con derecho a voz y voto.
- El comics se masifica en la publicación de más de 33 revistas de historietas que en algunos casos llegan a los 20.000 ejemplares, y la Editorial del estado “Quimantú” publica más de 10 millones de libros entre 1971 y septiembre de 1973.
- Unidad Popular, (1969), Programa básico de gobierno de la Unidad Popular, Santiago de Chile, Imprenta Horizonte, p. 29.
- Unidad Popular, Ob. Cit., p. 32.
- Fue realizado por una agencia de publicidad que pertenecía al Partido Socialista y que se denominaba Vanguardia Pub. y su autor fue Danny Aguilar, alumno de Vicente Larrea.
- 11 de Julio de 1971
- La Polla Chilena de Beneficencia es una institución que genera ingentes recursos financieros por medio de los concursos de juegos de azar.
- Vico, M., (2004), “Waldo González y los carteles para la Polla Chilena de Beneficencia”, en Castillo, E., et al., Ob. Cit., p. 8.
- Obra que hace referencia a la Batalla de Maipú, que consolidó la Independencia de Chile.
- Lugar ubicado en la zona sur de Chile donde se realiza un tipo de alfarería muy típica, de color negro y con incisiones de líneas blancas.
- Vico, M., (2004), “Waldo González y los carteles para la Polla Chilena de Beneficencia”, en Castillo, E., et al., Ob. Cit., p. 8.
- Ibid.
- Posteriormente Antonio Larrea y Luis Albornoz diagramarán este diseño para la carátula del disco correspondiente a dicho Festival.

**Referencias bibliográficas**

- Álvarez, P. (2004), "Historia del diseño gráfico en Chile", Santiago de Chile, Ediciones de la Escuela de Diseño Universidad Católica.
- Castillo, E., (2006), "Puño y Letra, movimiento social y comunicación gráfica en Chile", Santiago de Chile, Ocho Libros Editores.
- Castillo, E.; Rodríguez-Plaza, P.; Vico, M.; (2004), "El afiche chileno, 1963-1973", Santiago de Chile, Ediciones B.
- Meggs, P., (2000), "Historia del Diseño Gráfico", México, Editorial McGraw-Hill / Interamericana.
- Palmarola S., H., (2003), Productos y Socialismo: Diseño Industrial Estatal en Chile, en "1973 La vida cotidiana de un año decisivo", Santiago de Chile, Editorial Planeta.
- Rodríguez G., M., (1999), "El Afiche Cubano, conversando con Rostgaard", La Habana, Editora Política.
- Salazar, M., (2003), "Chile 1970-1973, Una detallada cronología política, económica y cultural de los 45 meses que estremecieron al país", Santiago de Chile, Editorial Random House Mondadori.

- Soto Veragua, J., (2006), "La serigrafía de Chile, Historia, Mercado, Técnica", Santiago de Chile, Editorial El Arbol Azul.

**Revistas**

- León, S., (1971), "Los Larrea", en Revista Ritmo de la Juventud, N° 314, semana del 7 de Septiembre, Santiago de Chile, pp. 18-21.
- Rodríguez-Plaza, P. (2003), "El Chile de la Unidad Popular: Una mirada a la visualidad urbana de aquel tiempo", en Aisthesis, Revista Chilena de Investigaciones Estéticas, N° 36, Santiago de Chile, pp. 125-137.
- Unidad Popular (1969), Programa Básico de la Unidad Popular, Santiago de Chile, Impresora Horizonte.

Esta conferencia fue dictada por **Mauricio Vico Sánchez** (Universidad de Chile & Universidad Tecnológica Metropolitana. Chile) el miércoles 1 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

## Difícil de usar: La interfase humana como elemento de diseño, desarrollo e investigación

Cecilia Wacholder

*La interfase humana es el punto de contacto entre el ser humano y los objetos que utiliza diariamente. A medida que un objeto cotidiano específico multiplica sus prestaciones, complejiza proporcionalmente esa interfase. Esta charla pretende abrir un camino de experimentación y estudio en el desarrollo de interfaces gráficas aplicadas tanto a objetos corpóreos como gráficos.*

Todo objeto "de uso", cotidiano o no (y por objeto me refiero a piezas manufacturadas, desde una escoba a un celular, desde un libro a un destornillador) posee un punto de contacto con el usuario, mediante el cual se "efectiviza su función". El mango de la escoba, el teclado del celular, la llave de encendido de una luz, etc., etc. Ese punto de contacto puede ser resumido como una interfase de usuario.

Muchas de esas interfaces de objetos cotidianos no necesitan apoyatura gráfica para hacer evidente su función. El correcto uso de una escoba puede clasificarse como un "hecho cultural", transmitido sin esfuerzo consciente de generación en generación (aunque todo aquel que jamás haya barrido probablemente haga un trabajo mediocre la primera vez). Pero a medida que los objetos unifuncionales y "clásicos" son reemplazados por objetos modernos, -de diseño- o multifunción, su uso se hace cada vez más complejo y menos evidente, a punto tal que determinadas funciones de dicho objeto no son utilizadas por desconocimiento del usuario o dificultades en el diseño de la función específica de uso. Y cada función "perdida" o desaprovechada hace que ese objeto sea un poco menos efectivo, un poco más engorroso, un poco más IN-útil. Esta dificultad de uso es por supuesto más

evidente cuanto menor es el "tiempo de entrenamiento" del usuario.

La función última de la interfase gráfica es entonces convertir una situación potencialmente estresante en una experiencia "placentera" o, en última instancia, práctica. El fin último es que el objeto (o el CD-ROM, o el sitio web) sea aprovechado al máximo. Que el objeto "sirva", cumpla su función, y las expectativas del usuario.

Un objeto que cumple las expectativas de uso es un objeto con "éxito". Y no debemos olvidar que el fin último de la producción de algo es como muy mínimo el retorno de la inversión de desarrollo, y el objetivo típico es hacer mucha, mucha plata.

Sin embargo, el estudio del uso del objeto como idea generadora de la interfase que hará ese uso efectivamente posible es una rama desaprovechada del diseño, cuando no ignorada por completo.

### ¿Cómo se desarrolla una interfase?

El diseño de interfaces de usuario se basa en la experiencia del diseñador, en las tendencias tecnológicas del momento, en principios de psicología cognitiva, investigación ergonómica, en guías y *standards* de uso y en la información obtenida por "sistemas" que ya se encuentran en funcionamiento.

A pesar del gran esfuerzo que involucra el desarrollo de una interfase de usuario y el potencial costo de llegar a una solución errónea, esta parte del diseño suele dejarse para último momento. Tampoco es común que se evalúe la usabilidad del proyecto, arriesgando un potencial fracaso.

Una mala interfase puede resultar en errores humanos, teniendo como consecuencia potencial grandes pérdidas económicas y humanas.

En síntesis, una buena interfase es importante para el éxito de un producto, y un buen diseñador debe asegurarse de que el público pueda usar su producto sin problemas. Un producto fácil de usar es también más fácil de vender.

Podemos entonces resumir tres variables a tomar en cuenta