

DISEÑO, REALISMO MÁGICO Y NUEVAS
NARRATIVAS LATINOAMERICANAS
Una mirada del Diseño de Producto en Argentina y Brasil

DESIGN, MAGICAL REALISM AND NEW LATIN
AMERICAN NARRATIVES

A look at product design in argentina and brazil



Franco Chimento
Universidad Nacional de Mar del Plata
Argentina

chimentofran@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0009-0250-6842>

Fecha de recepción: 25 de marzo de 2023. Aceptación: 25 de abril de 2023.

Resumen

Este artículo explora los posibles vínculos entre el realismo mágico y las nuevas narrativas latinoamericanas, así como el diseño contemporáneo de productos basado en la cultura local de Argentina y Brasil. El realismo mágico surge como una consecuencia natural de los procesos sociales, económicos, culturales y políticos que atraviesan los diferentes pueblos y ciudades de Latinoamérica. Escritores como Gabriel García Márquez, Alejo Carpentier, Juan Rulfo, Jorge Amado, entre otros, impregnaron sus producciones con referencias locales; experimentaron con formas escritas y reconstruyeron un lenguaje latinoamericano. El diseño de producto y mobiliario en Argentina y Brasil también experimentó un proceso similar, con la exploración de materias primas autóctonas, procesos tradicionales y la inclusión de relatos, conceptos y símbolos locales. En este sentido, se analizan los posibles vínculos entre el realismo mágico y la producción de diseñadores que han trabajado con materiales inusuales y técnicas de producción tradicionales para crear piezas de mobiliario con una fuerte identidad latinoamericana. La producción de estos diseñadores refleja la influencia de la cultura y el folclore de su territorio, así como la combinación de lo antiguo y lo moderno, en un proceso similar al de estos escritores latinoamericanos. Esta reflexión contribuye a un mayor entendimiento del papel de la cultura y la identidad en la producción cultural contemporánea en Latinoamérica.

Palabras clave

Diseño latinoamericano, realismo mágico, diseño argentino, diseño brasilero, identidad.

Abstract

This article explores the possible links between magical realism, new Latin American narratives, and contemporary product design based on the local cultures of Argentina and Brazil. Magical realism arises as a natural consequence of the social, economic, cultural, and political processes that the different towns and cities of Latin America go through. Writers like Gabriel García Márquez, Alejo Carpentier, Juan Rulfo, and Jorge Amado, among others, imbued their productions with local references, experimenting with written forms and rebuilding a Latin American language. Product and furniture design in Argentina and Brazil also experienced a similar process, with the exploration of indigenous raw materials, traditional processes, and the inclusion of local stories, concepts, and symbols. In this sense, the possible links between magical realism and the production of designers who have worked with unusual materials and traditional production techniques to create pieces of furniture with a strong Latin American identity are analyzed. The production of these designers reflects the influence of the culture and folklore of their territory, as well as the combination of the ancient and the modern, in a process similar to that of these Latin American writers. This reflection contributes to a better understanding of the role of culture and identity in contemporary cultural production in Latin America.

Keywords

Latin American design, magical realism, Argentine design, Brazilian design, identity.

Introducción

En este artículo, se analizan los puntos de conexión entre dos aspectos claves de la cultura latinoamericana: la literatura y el diseño de objetos. Se aborda la relevancia del realismo mágico como estilo literario y su influencia como marco interpretativo de la realidad local en la construcción de la identidad latinoamericana.

Entre finales de la década de 1940 y la década de 1960, surgieron en América Latina una serie de escritores que cambiaron la forma de abordar la literatura, impregnando sus producciones con una serie de referencias locales y experimentando con las formas escritas para reconstruir un lenguaje latinoamericano. Se habla de autores como Alejo Carpentier, con *El Reino de Este Mundo* (Cuba, 1949); Juan Rulfo y su Pedro Páramo (México, 1955); José María Arguedas, con *Los Ríos Profundos* y *La Agonía de Rasu Ñiti* (1958 y 1962, Perú); Jorge Amado, con su novela *Doña Flor y sus Dos Maridos* (Brasil, 1966); Gabriel García Márquez, con *Cien Años de Soledad* (Colombia, 1967); y Augusto Roa Bastos, con *Yo el Supremo* (Paraguay, 1974); entre otros. Ellos dieron forma al fenómeno que los críticos y pensadores llamaron realismo mágico. Sin embargo, este no puede considerarse simplemente como una invención intencionada, sino más bien como una consecuencia natural y explosiva de los procesos sociales, económicos, demográficos, culturales y políticos que atravesaban los diferentes pueblos y ciudades de Latinoamérica en esa época. Estos pueblos estaban, muchas veces, afectados por crisis, corrupción, revolución y descomposición social. Las historias se tiñeron de violencia y desarraigo, mientras que, simultáneamente, se caracterizaron por hechos insólitos, maravillosos y extraordinarios aparentemente inexplicables, propios de las creencias y prácticas de las comunidades locales.

De manera homóloga, a partir de la década de los treinta, el diseño de producto y mobiliario en Argentina y Brasil también comenzó a explorar un lenguaje propio que reflejara la identidad cultural y simbólica de la región. La utilización de materiales autóctonos y procesos tradicionales, así como la incorporación de relatos, conceptos y símbolos locales, fueron algunos de los recursos que se utilizaron para construir esta nueva estética. Aunque su desarrollo fue más lento y discontinuo que el de la literatura, a lo largo del tiempo surgieron autores, diseños y proyectos que establecieron una fuerte relación con la cultura regional. En la explosión cultural de los años sesenta y en la recuperación de la producción nacional después de los períodos de represión cultural y desindustrialización de los gobiernos de facto de los setenta y ochenta, se consolidó una corriente de diseño centrada en lo latinoamericano, que se consolidaría en la década de los noventa y principios del nuevo siglo.

La resistencia paralela de la literatura y el diseño contra el canon eurocentrista acaba conformando, de manera diferida pero con influencias mutuas, las bases de un imaginario latinoamericano. Al buscar construir este imaginario, los diseñadores se enfrentan a la necesidad de establecer vínculos particulares con el territorio y la cultura local, mientras lidian con la constante presión de los centros hegemónicos de producción industrial y el canon estético internacional. A pesar de que, en ocasiones, estos esfuerzos han quedado trunco, en la actualidad, estos han sido retomados por diversos actores culturales, en un contexto internacional que muestra disposición a escuchar estas voces.

¿Se puede, entonces, pensar que existe una relación entre el realismo mágico y las nuevas narrativas latinoamericanas con lo que producen los diseñadores? ¿Cómo se puede empezar a pensar las relaciones e influencias de estos campos en Argentina y Brasil?

En este estudio, se ha creado una cronología breve de los acontecimientos y proyectos en el campo del diseño de productos. Principalmente, se coloca el foco en Argentina y Brasil como puntos de análisis. Sin embargo, surge la pregunta de por qué se eligieron estos dos países en particular, si muchas de las obras más importantes de este movimiento literario pertenecen a Colombia, Cuba o México. ¿A qué se debe esta elección?

En primer lugar, se escogió Argentina y Brasil para este análisis debido al crecimiento significativo que ha tenido la disciplina del diseño de productos en ambos países desde mediados del siglo XX, gracias al desarrollo industrial, productivo, cultural y académico que ha ocurrido en la región. Esto no implica ninguna insinuación de superioridad en términos de calidad de la producción, sino que denota una serie de relaciones políticas y culturales que han contribuido al crecimiento de diferentes factores asociados al desarrollo de la disciplina del diseño, como la implementación de políticas públicas y la fundación de institutos.

Cabe destacar que tanto Argentina como Brasil cuentan con algunas de las primeras carreras y centros educativos de diseño industrial en Latinoamérica, como la carrera de Diseño del Departamento de Diseño y Decoración en la Escuela Superior de Artes de la Universidad Nacional de Cuyo (Mendoza, 1958) y la *Escola Superior de Desenho Industrial*, Esdi (Río de Janeiro, 1964).

Simultáneamente, se dio la creación de institutos para el desarrollo cultural y la innovación industrial, con experiencias pioneras como el Instituto de Diseño (ID, 1960) que derivaría en el Instituto de Diseño Industrial (IDI, 1962-2003) y el Centro de Investigación en Diseño Industrial (CIDI, 1.ª etapa: 1962-1974; 2.ª etapa: 1976-1988) en Argentina. Así mismo, se puede mencionar al Instituto de Desenho Industrial (IDI, 1968) dentro del Museo de Arte de Río de Janeiro, como una extensión de la Esdi, en Brasil.

Además, ambos países establecieron vínculos con las principales instituciones académicas europeas, como la Escuela de Ulm de Weimar, gracias a figuras como el diseñador y teórico argentino Tomás Maldonado, quien formó parte de la junta de directores de la HfG entre 1956 y 1966. Él ejerció una gran influencia en el pensamiento y la enseñanza del diseño en Argentina. Además, se puede hablar de Karl Heinz Bergmiller, quien llevó este mismo pensamiento a la Esdi.

En segundo lugar, se ha optado por centrar la investigación en Argentina y Brasil debido a la complejidad y extensión que implicaría un estudio que abarque la totalidad del diseño latinoamericano. Si se considera la diversidad de matices y el entramado histórico que debería abordarse para comprender los diferentes registros del diseño industrial y sus influencias culturales e históricas, resulta difícil abordar todos los aspectos en profundidad. Por ejemplo, el diseño contemporáneo mexicano ha logrado destacar a nivel internacional gracias a su habilidad para construir relaciones profundas entre el diseño y el trasfondo histórico y cultural, lo que evidencia la necesidad de un abordaje específico.

En última instancia, el surgimiento del realismo mágico y las nuevas corrientes narrativas latinoamericanas supusieron un cambio significativo en el clima social y cultural de la época, expandiéndose hacia todos los ámbitos de la cultura en Latinoamérica y generando un impacto que perdura hasta la actualidad, trascendiendo incluso la nacionalidad de sus autores.

En este contexto, la propuesta es llevar a cabo una investigación exploratoria sobre las influencias del realismo mágico en el imaginario del diseño de producto y mobiliario en Argentina y Brasil, prestando especial atención a cómo esta corriente literaria ha moldeado el desarrollo estético y cultural de ambos países y su manifestación en objetos cotidianos. La relevancia de esta exploración radica en la comprensión de cómo los movimientos literarios y culturales pueden tener impactos significativos en el diseño de un país y cómo estos pueden influir en la identidad estética de una región.

Nuevas narrativas latinoamericanas

El término "realismo mágico" ha sido objeto de controversia y debate, debido a la dificultad para definirlo de manera precisa. Autores como Lucila Inés Mena (1975) y José Carlos González Boixo (2017) han señalado la ambigüedad del concepto, que ha llevado a algunos a incluir a autores muy diferentes dentro del mismo como Arreola, Rulfo, Borges y Carpentier.

Según Franz Roh, quien acuñó el término en 1925 para describir la pintura vanguardista europea, el realismo mágico consistía en retratar la naturaleza mágica en el mundo racional; es decir, incluir uno o varios elementos inesperados dentro de una obra pictórica con la finalidad de causar un efecto de extrañeza en el espectador.

Arturo Uslar Pietri (1948) fue el primero en utilizar el término para referirse exclusivamente a la literatura, definiéndolo como la presentación de lo humano como un misterio en medio de datos totalmente verosímiles. Esta mezcla de realidad y fantasía se aleja del género fantástico, al situar lo mágico en un contexto real, donde ambos elementos coexisten en armonía. Alicia Llanera (1997) señala que el realismo mágico consiste en convertir en ordinario aquello que resulta fantástico en la realidad convencional. Es decir, el realismo mágico toma hechos mágicos irreales y los naturaliza, los cuenta sin extrañeza.

La fusión entre lo real y lo posible, así como la exploración de temas locales, se refleja en la producción material de los diseñadores latinoamericanos. El realismo mágico se convierte en un campo interpretativo interesante para comprender la influencia de la expresión cultural y latinoamericana en el diseño. Sin embargo, esta corriente no puede ser vista como la única expresión del diseño latinoamericano, ya que esta visión estrecha la realidad creativa y productiva de la región. En el diseño latinoamericano contemporáneo, aspectos culturales, territoriales, materiales y plásticos se entremezclan en la producción de muebles y objetos con un carácter simbólico.

Desde esta perspectiva, se busca explorar las primeras incursiones del diseño en Argentina y Brasil en relación a la cultura local, con el objetivo de comprender la evolución de esta disciplina en el contexto latinoamericano y cómo ha logrado incorporar elementos culturales propios de cada país en su producción creativa. Esta exploración permitirá profundizar en el desarrollo histórico y en las particularidades que han influido en el diseño latinoamericano, así como en las tendencias actuales que se están dando en la región.

Inicios de un diseño local

Una de las primeras iniciativas por desarrollar un diseño propio en Argentina precedió incluso al surgimiento del realismo mágico. Esto evidencia el surgimiento incipiente de una visión enfocada en lo local. En la década del '30, el promotor cultural y empresario Ignacio Pirovano, el diseñador Jean Michel-Frank y el arquitecto Alejandro Bustillo llevaron a cabo la creación del mobiliario para el hotel Llaollao en Bariloche (Levisman, 2015), como parte del proyecto del recién creado Parque Nacional Nahuel Huapi (fig. 1).

Ignacio Pirovano, junto a su hermano, el arquitecto Ricardo Pirovano, fundó en 1932 la empresa de muebles Comte S.A., la cual se convirtió en una de las firmas de diseño más destacadas de Argentina, durante la primera mitad del siglo XX.

El diseñador de mobiliario y decorador Jean Michel-Frank, quien ya en esa época era considerado una eminencia en el diseño francés e internacional, trabajó junto a Alejandro Bustillo en el diseño de mobiliario para el hotel. Utilizaron materiales autóctonos de la región, como cuero de ciervo, carpinchos, caballos tordillos y vacas Aberdeen Angus y Jersey, así como maderas de algarrobo, palo santo y quebracho. Así, incorporaron, de alguna manera, el bosque patagónico en los hoteles y edificios municipales.

Esta perspectiva sentó algunas de las bases fundamentales previas a una disciplina aún incipiente, pero que comenzaría a consolidar una mirada autóctona. El diseño se adaptó a las circunstancias productivas y resultó en la incorporación del entorno natural en la creación de objetos a través del uso de materiales y procesos artesanales locales, para ser incluidos dentro del espacio diseñado.

Figura 1. Lobby del hotel Llao Llao con el equipamiento original.



Nota. La imagen presenta el lobby del Hotel Llao Llao, fundado en Bariloche en 1940, con su equipamiento original proyectado por Jean Michel-Frank y Alejandro Bustillo y producido por la empresa Comte. La fotografía original pertenece al libro de registro realizado por la empresa Comte para el arquitecto Alejandro Bustillo, el cual es un ejemplar único. Fuente: Mercé, (2016).

A pesar de los intentos previos de explorar el diseño arraigado a la producción local, el movimiento moderno irrumpió con fuerza entre los años 40 y 50 en Brasil y Argentina con figuras como Lucio Costa, Oscar Niemeyer, Lina Bo Bardi, Wladimiro Acosta, Amancio Williams y el Grupo Austral. Aunque el movimiento moderno estuvo fuertemente influenciado por una perspectiva eurocentrista, algunos proyectos comenzaron a acercarse a un diseño que se arraigaba en la producción local y que lentamente comenzó a dar forma a los iconos de ambos países.

Este diseño no se encuadraría particularmente dentro del imaginario mágico realista, pero sentaría las bases para el desarrollo del diseño local. Algunas piezas insignia buscarían incorporar parte de la idiosincrasia local en su diseño. Por ejemplo, en 1940, los miembros del Grupo Austral, Antonio Bonet, Juan Kurchan y Jorge Ferrari Hardoy presentaron, en una muestra de interiorismo en Buenos Aires, su sillón *BKF* en hierro y cuero vacuno. En esta pieza, el cuero suspendido alude prácticamente a una síntesis de la piel del animal carneado y expuesto, como si se tratara de un asado de vaca a la

estaca, una forma de cocina sumamente tradicional del campo argentino. Esta incorporación del cuero del animal desdibuja la relación entre el campo y el espacio arquitectónico moderno; casi da por sentado este ritual propio de la argentinidad.

Un año después, en 1941, el diseño recibió el Premio de Adquisición del Museo de Arte Moderno de Nueva York y fue comercializado por la firma Knoll. El BKF, también llamado Africano, Continuo, *Hardoy*, Argentino, Pampeano, Latino o *Butterfly*, se convirtió en una especie de piedra angular del diseño argentino. Aunque no se adscribió explícitamente a lo que serían posteriormente las nuevas narrativas latinoamericanas, la incorporación de elementos locales en su diseño sentó un precedente importante para el desarrollo del diseño local arraigado a la cultura.

Según Rangel (2015), a finales de la década de 1940, Brasil, México y Venezuela experimentaron un período de crecimiento económico impulsado por la modernización urbana que adoptó intencionalmente el Estilo Internacional y la importación. En Argentina, empresas de muebles como Interieur Forma obtuvieron licencias para producir los muebles de empresas internacionales.

En 1945, los arquitectos Martín Eisler (1913-1976) y Arnold Hackel (1944-1988) fundaron en Buenos Aires la empresa de mobiliario Interieur. En 1951, se unió al estudio de Eisler la diseñadora Susi Aczel (1931), quien trabajó con él en numerosos diseños de muebles. En 1953, Eisler fundó Forma, una tienda y estudio de diseño y decoración en São Paulo, con Susi Aczel como socia. Ese mismo año, también se unió al equipo el diseñador brasileño Sergio Rodríguez, quien pronto se separaría, al no compartir la misma visión del diseño que Eisler.

En 1959, Interieur y Forma se fusionaron para convertirse en Interieur-Forma. En 1961, la nueva empresa firmó un contrato de licencia con la empresa Knoll, lo que no solo significó la importación de muebles, sino también la adquisición del know-how a través de visitas realizadas por Aczel a fábricas en EE. UU., Francia, Italia y Suiza. La empresa continúa produciendo e importando muebles hasta el día de hoy.

En 1957, el diseñador carioca Sergio Rodríguez recibió el encargo del fotógrafo brasileño Otto Stupakoff (1935-2009) de diseñar un sillón que fuera tan cómodo como imponente. A diferencia del racionalismo predominante en la época, Rodríguez creó el sillón *Mole* (fig. 2), donde apostaba por formas sugerentes y almohadones mullidos, en vez del minimalismo estructural. El sillón *Mole* capturó la atención del pueblo brasileño y rápidamente se convirtió en un icono del diseño nacional. Su nombre significa blando en portugués, y su diseño y construcción se inspiran en las técnicas tradicionales de trabajo de la madera en Brasil. Está hecho de madera maciza de Jacarandá y cuero, y su diseño se basa en la forma en que se unen las ramas de un árbol. Además, el sillón es conocido por su comodidad y adaptabilidad; es entendido como reflejo del ideal de vida brasileño de la época.

Figura 2. *Sillón Mole.*

Nota. Sillón Mole (1957), diseño por Sergio Rodríguez producido en Río de Janeiro. Fuente: Architonic, (2023).

En una época en la que parecía haber una disonancia cultural entre el diseño moderno y la literatura, el estilo de Sergio Rodríguez se convirtió en un referente del nuevo diseño brasileño, con piezas cada vez más atrevidas, como la poltrona *Chifruda* (fig.3), en 1962, y el sillón, *Kilin*, en 1973. Estos diseños sentaron las bases para diseños posteriores, al

incorporar no solo materiales y procesos, sino también formas que reflejaban el espíritu regional. Estos acontecimientos influyeron en una serie de diseñadores y arquitectos que, en respuesta al estilo internacional, buscaron desarrollar una identidad propia que capturara la esencia latinoamericana.

Figura 3. *Poltrona Chifruda.*

Nota. Poltrona Chifruda (1962), diseñado por Sergio Rodríguez y producido en Río de Janeiro. Fuente: Wood-Furniture, (2023).

Casi simultáneamente, la empresa de cerámica Colbo, fundada por Colette Boccara, es uno de los primeros y más representativos ejemplos del diseño argentino que incorpora materiales y terminaciones propias del territorio con una mirada moderna. Colette Boccara, artista, arquitecta y ceramista, se mudó a Mendoza con su pareja César Janello en 1949 y en 1955 agregaron un taller cerámico a su casa, donde comenzaron a experimentar con las arcillas de la zona, especialmente el gres rojo que Boccara trabajó en la Escuela de Cerámica de la Universidad Nacional de Cuyo. Este trabajo llevó a un proceso de investigación técnica y morfológica exhaustivo sobre el uso de la cerámica con fuertes reminiscencias de la cultura andina, donde se desarrolló una variedad de modelos de vajilla y piezas cerámicas, como baldosas para revestir viviendas y edificios.

El trabajo con el material es una de las principales virtudes de Colbo, que utiliza de manera sutil el color y la forma para comenzar a desarrollar un lenguaje latinoamericano ligado al territorio y las raíces autóctonas. Este enfoque ha sido fundamental en la creación de una identidad ligada al territorio y las raíces autóctonas.

En la década de los 60 surgieron las vanguardias de la nueva figuración y el pop art, que cuestionaban lo popular al desdibujar las fronteras del arte con la vida cotidiana. En Buenos Aires, el Instituto *Torcuato Di Tella* (ITDT), epicentro de la experimentación artística, proyectual e intelectual, fusionó las corrientes internacionales con aspectos de la cultura local. El plan económico vigente permitió el desarrollo e innovación de las empresas locales, lo que provocó nuevas experimentaciones y cuestionamientos en relación a un diseño nacional emergente. La vanguardia experimental Pop, liderada por artistas como Edgardo Giménez con su proyecto Fuera de Caja, habilitó la producción de piezas de mobiliario que combinaban procesos plásticos y artesanales, lo que generó una posición del diseño desde una mirada más simbólica que utilitaria.

Por su parte, en la moda, Mary Tapia fue una de las primeras en retomar el barracán, un te-

jido tradicional de la comunidad Colla del noroeste argentino. Su influencia en la constitución de una moda argentina autóctona se dio a través de una transgresión popular de lo criollo, al combinar patrones y composiciones de la iconografía nordestina con puntillas y encajes de tradición criollo-europea (Pinto, 2013). Mientras tanto, la artista visual y diseñadora Dalila Puzzovio exploró, junto a su marido Charlie Squiru, aspectos similares, al trabajar con la recuperación de iconos locales como mates y guardas en estampados e indumentaria, desde una estética pop. En este contexto, el ITDT funcionó como un espacio de experimentación y creación, donde el diálogo entre lo local y lo internacional dio lugar a una identidad propia y singular del diseño argentino.

Estos antecedentes, en los que se entrecruzan la incorporación y, al mismo tiempo, la resistencia al eurocentrismo, la búsqueda de una identidad propia y la exploración de nuevas formas de expresión a través de muebles y objetos, sentaron las bases de la nueva ola del diseño latinoamericano. Sin embargo, con la llegada de los regímenes dictatoriales del 64 en Brasil y el 76 en Argentina se llevó a cabo una represión cultural que incluyó la censura de la prensa y los medios de comunicación, la persecución de artistas, escritores y activistas culturales y la eliminación de cualquier expresión artística o cultural que no estuviera en línea con las ideologías políticas de los regímenes. Esto provocó que los diseñadores y artistas perdieran sus principales lugares de exposición y que se frenara en seco el progreso industrial. Estas dictaduras suprimieron el arte, la literatura y el diseño en general en los espacios latinoamericanos. En consecuencia, el progreso del diseño local sufriría una importante desaceleración que se extendería por varias décadas.

Años 90, cambio de siglo y boom del diseño latinoamericano

La vuelta de la democracia en América Latina propició una recuperación gradual del campo del diseño, impulsada por la creación de nuevos centros académicos e industriales. No obstante, la fuerte im-

portación y las políticas neoliberales adoptadas en los años 90 motivaron a los diseñadores de la región a buscar nuevas formas de distinguirse y a reflexionar sobre la identidad del diseño regional.

En 1993, mientras paseaban por un mercado de São Paulo, Fernando y Humberto Campana compraron un conjunto de cuerdas que llevaron a su taller con las que comenzaron a experimentar libre y azarosamente. Imaginaron luego una estructura de metal como soporte desde la que estas pudiesen entrar y salir (Campana, F. y Campana H., 2019). Finalmente, en 1997, nace la silla *Vermelha* (fig. 4), un hito en el diseño de mobiliario latinoamericano. Esta resulta en un éxito del *Salone del Mobile de Milano* de ese año y al año siguiente permite a los Campana presentarse por primera vez en el Museo de Arte

Moderno de Nueva York, con la exposición *Project 66*, junto a Ingo Maurer. Con la silla *Vermelha*, los Campana desarrollan y dan visibilidad a los principales ejes de un nuevo diseño latinoamericano: la exploración material, la reminiscencia a la naturaleza y al contexto local, la exploración sensorial y la producción en baja escala, muchas veces asociada a la artesanía. Estas cualidades se condicen, a su vez, con algunas de las características propias de las narrativas literarias del boom latinoamericano. Los Campana marcarían un punto de inflexión en el diseño latinoamericano, a partir de una mirada experimental y escultórica en muebles y objetos de producción a baja escala, nutriéndose de referencias, técnicas y materiales de su país (Miglietti, 2021).

Figura 4. *Silla Vermelha*.



Nota. Silla *Vermelha* (1998) diseñado por Fernando y Humberto Campana.
Producción original en São Paulo. Fuente: Edra, (2022).

A partir de ese momento, diversos estudios y diseñadores profundizaron en la exploración de estas temáticas y en la construcción del imaginario local en el diseño latinoamericano. Para analizar las relaciones entre algunas de estas producciones y las obras literarias del boom latinoamericano, se abordan a continuación una serie de referencias a partir de las principales características de este estilo literario.

El lugar y la recuperación de contextos

El realismo mágico y la nueva narrativa latinoamericana tienen en común la creación de espacios que representan la marginalidad, la pobreza y el abandono. Estos lugares suelen estar aislados y olvidados por la sociedad, lo que les confiere un carácter mágico y surrealista. A través de estas representaciones, los autores buscan dar voz a aquellos que han sido excluidos y marginados por la sociedad. De esta manera, el realismo mágico y la nueva narrativa latinoamericana se convierten en herramientas poderosas para abordar las cuestiones sociales y políticas de la región. Un ejemplo de esto es el caso de Comala, en Pedro Páramo:

-¿Cómo dice usted que se llama el pueblo que se ve allá abajo?

-Comala, señor.

-¿Está seguro de que ya es Comala?

-Seguro, señor.

-¿Y por qué se ve esto tan triste?

-Son los tiempos, señor (Rulfo, 1955, p.8).

Este mismo recurso se puede ver en *La Siesta del Martes* de Gabriel García Márquez:

El pueblo flotaba en el calor. La mujer y la niña descendieron del tren, atravesaron la estación abandonada cuyas baldosas empezaban a cuartearse por la presión de la hierba, y cruzaron la calle hasta la acera de sombra. Eran casi las dos. A esa hora, agobiado por el sopor, el pueblo hacía la siesta (1962, p.5).

La silla *Favela* (2003) es un diseño emblemático de los Hermanos Campana que refleja su particular forma de interpretar el contexto. Esta pieza responde directamente al componente marginal del territorio brasileño y toma como inspiración la lógica compositiva presente en las construcciones informales de las favelas de São Paulo. Para ello, los diseñadores se basaron en desechos de producción de una fábrica de muebles y utilizaron madera recuperada de las construcciones de las favelas como material principal para representar esta realidad social. De esta manera, la silla *Favela* se convierte en un objeto que refleja la identidad y la cultura local y se relaciona directamente con la estética y temáticas presentes en el realismo mágico y la nueva narrativa latinoamericana. Estas, a menudo, abordan los espacios marginales y olvidados de la sociedad.

En Argentina, el estudio y taller Usos fue probablemente el primer exponente claro de aquellos lugares que influenciaron al realismo mágico, propio de un pueblo en donde la vida diaria está marcada por milagros, leyendas y supersticiones y donde las cosas extrañas conviven en el mundo como si nada. El estudio nace de una cultura en la que se fusionan diariamente las vírgenes de yeso con una capita de nylon y los ángeles arcabuceros del barroco andino, la creencia en el Ekeko con la devoción de la madre Urkupiña y la protección de la Pachamama. Carlos Gronda y Arturo de Tezanos Pinto nacieron en Jujuy, provincia del norte argentino, y fundaron Usos en el año 2000, desde donde fabricaron muebles y objetos con materiales de la zona y tecnologías básicas hasta el año 2016.

En su colección inaugural, *Atada* (2002), Usos presentó una nueva forma de pensar y producir mobiliario local. Esta colección mostró la influencia de la cultura andina en la fabricación de muebles contemporáneos al utilizar maderas autóctonas, tintos y cueros trabajados a mano.

En 2005, la colección *Carnavala* (fig. 5) fue lanzada con el espíritu transgresor de una de las fiestas más importantes del norte. Los autores se inspiraron en la rica mezcla entre el rito pagano y lo

religioso, que hacen de esta fiesta un momento exquisito e intenso. La colección constó de seis piezas: Rolliza, Tornos, Ojos, Percheros, Tuna y Machada. De manera desprejuiciada, esta colección traslada de manera muy gráfica los disfraces del Carnaval a los muebles. Por ejemplo, el Torno representa al Diablo y es un espejo cuya tercera pata es la cola. Los Ojos, compuestos de círculos huecos de madera de cedro o *quiri* con tapa maciza de *pacará*, son una traduc-

ción literal de la forma de los ojos del demonio en las máscaras. La Rolliza representa a un chamán indeciso que suele acompañar al Diablo y tienta a pecar, ya que las culpas del carnaval se limpian en Semana Santa. La Machada (ebria) es una mesa de arrime para botellas con justas dosis de cardón en su cuerpo, inspirada en el estado de ebriedad que se alcanza durante la festividad (Muzi, 2007).

Figura 5. Asiento Rolliza y bancos Ojos de la colección *Carnavala*.



Nota. Piezas de la colección *Carnavala* (2005) diseñadas por el estudio Usos, producidas en Jujuy, Argentina. La primera imagen muestra la banqueta Rolliza, fabricada en cedro, cardón y tela y la segunda presenta el banco Ojo en cedro y *pacará* teñido con anilinas naturales. Fuente: Muzi, (2007).

En el año 2006, el estudio decidió apostar por el color y creó *Chármiri* (fig. 6), una palabra aymara que significa "entre lo hermoso y lo raro". La colección utiliza de manera radical el color para reflejar las imágenes cotidianas del lugar y la influencia asiática en la región.

La mesa *Tin ku* (fig. 6) de la colección *Chármiri* se llama así en honor a una danza aymara en la que los contrincantes bailan hasta matar o morir.

En la cabeza de los bailarines, se pueden ver tocados recubiertos de pompones de colores que vibran al ritmo de la música. Los colores que predominan en la danza se ven reflejados en la mesa: el turquesa propio de los ranchos de la puna, el rojo que simboliza el pecado, la sangre y los tiempos del carnaval y la forma abombada de los ojos del diablo que se encuentra en la tradición popular.

Figura 6. Colección Chármiri.



Nota. Piezas de la colección *Chármiri* (2006) por el estudio Usos, producidas en Jujuy, Argentina. La primera imagen muestra las mesas contenedores y el pie de cama *An chi* y la segunda presenta la mesa de luz *Tin ku* en madera con estructura de hierro. Fuente: Muzi, (2007), (izquierda) y Fundación IDA, (2020) (derecha).

Lo mágico como recurso narrativo

Otra de las cualidades particulares del estilo literario es la incorporación de lo raro o lo mágico como parte de lo cotidiano. Por esto, lo que para el lector puede parecer extraño, para los personajes resulta habitual. Por ejemplo, se evidencia esto con el hecho de que los muertos tengan conversaciones entre sí:

- ¿Eres tú la que ha dicho todo eso, Dorotea?
- ¿Quién, yo? Me quedé dormida un rato. ¿Te siguen asustando?
- Oí a alguien que hablaba. Una voz de mujer. Creí que eras tú.
- ¿Voz de mujer? ¿Creíste que era yo? Ha de ser la que habla sola. La de la sepultura grande. Doña Susanita. Está aquí enterrada a nuestro lado. Le ha de haber llegado la humedad y estará removiéndose entre el sueño (Rulfo, 1955, p.69).

Lo extraño dentro de lo cotidiano se encuentra, nuevamente, en el trabajo de Fernando y Humberto Campana, quienes integran tanto elementos populares de la cultura brasilera a referencias propias del mundo natural. En este punto, se puede nombrar múltiples piezas como el sofá *Trans-Rock* (2006), hecho en mimbre natural, fusionado con sillas de plástico *Monoblock*, a través del tejido o la poltrona *Piracurú Sereia* (2017), realizada en bronce y bio-piel de *piracurú*.

Ante esa sensación de misterio, de un tiempo antiguo y a la vez familiar, que resulta tan extraño como conocido, se puede pensar en su diseño de *cabinet Cabana* (fig. 7). Compuesto como parte de una edición limitada, *Cabana* fue producida en el taller del estudio en São Paulo en acero e hilo de rafia sintético. Capaz de abrirse 360 grados, se instala como una especie de tótem o criatura que rompe con la forma y uso convencional del *cabinet*, sin dejar entrever qué oculta en su interior.

La idea de lo mágico y la percepción fantástica de la naturaleza se convierte en un recurso narrativo para construir el relato del objeto y establecer un diálogo con el usuario y el observador. El objeto va más allá de su función práctica, para presentar al sujeto nuevas formas de relacionarse con la cosa, al romper las tipologías tradicionales de un objeto como un *cabinet*. Así, se pueden subvertir las

expectativas de lo que un mueble o producto puede ser. Integra, de esta manera, lo mágico como elemento para contar una historia que hace al objeto pregnante, distinto y vagamente reconocible dentro de un universo mayor. Así, el elemento pertenece a eso que se entiende como propio del territorio.

Figura 7. *Cabinet Cabana*.



Nota. *Cabinet Cabana* (2010), diseñado por Fernando y Humberto Campana. Producción original en São Paulo en estructura de acero e hilos sintéticos de rafia. Fuente: Elaboración propia.

En el estilo del boom, lo mágico también se evidencia en situaciones sobrenaturales que suceden con la mayor naturalidad:

La habilidad de Clara para mover objetos sin tocarlos no se pasó con la menstruación, como vaticinaba la Nana, sino que se fue acentuan-

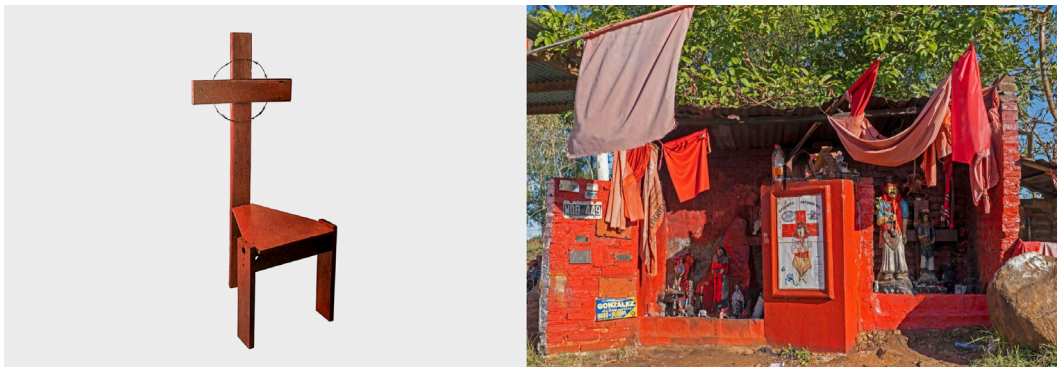
do hasta tener tanta práctica, que podía mover las teclas del piano con la tapa cerrada, aunque nunca pudo desplazar el instrumento por la sala, como era su deseo (Allende, 1982, p.89).

La conexión entre el diseño y las creencias populares puede parecer sorprendente a primera vista. A menudo, se piensa que objetos con cualidades mágicas o rituales pertenecen al ámbito de la tradición. Pero los diseñadores también encuentran maneras de crear objetos que se manifiestan como extensiones de estas creencias.

Un ejemplo de esto es la silla GG (fig. 8), diseñada por Ricardo Blanco. Esta retoma elementos

característicos de los altares dedicados al Gauchito Gil (Mercé, 2015), un personaje popular basado en la figura del gaucho Antonio Plutarco Cruz Mamerto Gil Núñez, que no forma parte de la liturgia oficial católica o evangélica. Estos altares, ubicados en las afueras de los pueblos y cerca de los caminos, reflejan el aspecto mágico-milagroso del contexto rural, y se fabrican con maderas, cruces, cintas rojas, velas y estatuillas.

Figura 8. Silla GG.



Nota. Silla GG (2013) diseño por Ricardo Blanco inspirado en los colores y estética de los altares populares dedicados al Gauchito Gil. Fabricación en Buenos Aires en maderas de descarte. Fuente: Elaboración propia.

La silla GG se compone de tablonces de madera reutilizada y desgastada que forman una cruz del característico color rojo que suele acompañar la figura del Gauchito Gil. La circunferencia hecha con alambre de púas hace referencia tanto a la corona de espinas de Cristo como al alambre de púas que se usa para cercar los campos argentinos. Su sencillez hace que esta silla pueda integrarse tanto en un altar como en el entorno rural, y se puede considerar un altar en sí mismo, un lugar para el descanso y la oración.

En la literatura del realismo mágico, los personajes tienen plena conciencia de que los hechos mágicos ocurren, por lo que no es necesario explicarlos. De este modo, se integra la cualidad fantástica de la naturaleza en el universo de lo cotidiano.

Llovió cuatro años, once meses y dos días. Hubo épocas de llovizna en que todo el mundo se puso sus ropas de pontifical y se compuso una cara de convaleciente para celebrar la escampada, pero pronto se acostumbraron a interpretar las pausas como anuncios de recrudescimiento (Márquez, 1962, p.375).

Designo Patagonia, estudio propio del sur argentino en las cercanías de Bariloche, crea objetos que se vinculan con la fauna local a partir de recuperar la geometría de plantas y animales de la región patagónica. Estos objetos se funden e integran con el paisaje. Se asemejan a objetos populares que podrían existir desde siempre en la tradición local y que, sin embargo, se mantienen contemporáneos.

Sus banquitos materos (fig.9) y sus banquetas de patas alargadas Choique (referencia al nombre del ave también conocida como ñandú petiso) parecen como pequeños animales que, diseminados en el campo, se pierden por completo en el paisaje. Sus percheros E.H.R. se inspiran en árboles secos, fabricados a partir de procesos rudimentarios que componen pequeños bosques en donde el diseño y la naturaleza se funden material y simbólicamente.

Figura 9. *Banquito matero.*



Nota. Banquitos materos (2003), diseñado por el estudio Designo Patagonia en madera de lenga y cuero de Oveja o Cabra. Banquitos dispersos en las afueras de Bariloche, Argentina. Fuente: Designo Patagonia, (2003).

Sin embargo, materiales comunes también pueden, por el contrario, separarse de lo conocido y adoptar cualidades que rozan lo fantástico. En 2014, el estudio de diseño brasileño *Cultivado em Casa* toma inspiración de la *luffa*, una planta trepadora común en la cultura brasileña, para diseñar *Bucha Soberana* (fig. 10). Este es un armario con esta planta como parte de su revestimiento. Los diseñadores viajaron a la ciudad de Bonfim, en el estado

brasileño de Minas Gerais, donde los productores locales les proporcionaron *luffas* más grandes y suaves de color claro. Después de estudiar y diseccionar el material, se crearon más de setecientas escamas que se cosieron a mano con hilo de nailon. Para crear un contraste con la apariencia natural del material de *luffa*, se utilizó latón como complemento, debido a su atractivo noble.

Figura 10. Armario *Bucha Soberana*.



Nota. *Bucha Soberana* (2010), diseñado por el estudio *Cultivado em casa*, producido en Bonfim, Brasil, en escamas de *luffa* (bucha en portugués) y latón. Fuente: *Cultivado em Casa*, (2014).

La narración a partir de los sentidos

En los relatos de la nueva narrativa latinoamericana, la descripción de la realidad se da a través de diferentes referencias y metáforas sensitivas. Esto involucra no solo a la vista y el tacto, sino también al gusto, el olfato y al oído. Los sentidos se utilizan para narrar lo que sucede: "Ese martes las sábanas olían a lavanda y sol. ¿Que si lo recuerdo? No, pero lo imagino" (Segovia, 2015, p.18).

La raíz latinoamericana que se presenta aquí se distingue del diseño convencional, que suele estar muy centrado en la vista, al involucrar una experiencia multisensorial sutil que potencia el tacto, el olfato e incluso el oído.

En la colección de luminarias Valle, el diseñador argentino Cristián Mohaded se vale del tejido de la fibra natural del simbol para crear volúmenes y geométricos tejidos. El olor natural a hierba seca

del material se mantiene e impregna el espacio del objeto. Transporta, a quien se aproxima, al paisaje de la provincia argentina de Catamarca, en donde crece la hierba. Mohaded llevó este recurso al máximo en su instalación Campo de Torres, en donde retoma los mismos procesos y materiales de sus objetos para construir tótems de hasta seis metros de altura. En una experiencia inmersiva multisensorial en el Museo Nacional de Arte Decorativo de Buenos Aires en 2021, las torres llenan el espacio del Gran Hall. Están acompañadas de La primavera, de Las Cuatro Estaciones de Vivaldi, en una adaptación de Max Richter, Daniel Hope, André de Ridder y la Konzerthaus Kammerorchester.

Muchos otros de los objetos previamente mencionados apelan a estos mismo recursos, ya sea a través del olor de los materiales naturales como la lana, en los bancos Choique. o la textura, como en el cabinet Cabana.

El tiempo, una percepción diferente

Otra cualidad presente en el estilo del realismo mágico es el tratamiento particular que se le da al tiempo en la historia. El tiempo cronológico no existe, se encuentra suspendido y puede ir y venir entre momentos presentes, pasados y hasta con vaticinios futuros. Incluso, se le puede pensar de manera cíclica, porque se regresa una y otra vez al mismo lugar de la historia, como sucede en la primera frase de Cien años de Soledad: "Muchos años después, frente al pelotón de fusilamiento, el coronel Aureliano Buendía había de recordar aquella tarde remota en que su padre lo llevó a conocer el hielo" (Márquez, 1967, p.9). Muchas páginas después, se regresa a aquel punto de la historia.

Al mismo tiempo, la aparición de personajes que comparten un mismo nombre, y en algunos casos misma u opuesta personalidad, como sucede en Cien años de Soledad con Aureliano y Arcadio, aporta a aquella sensación de deja vú permanente a lo largo de la obra. A su vez, el tiempo parece no existir, por lo que no es extraño que los personajes no envejeczan o que vivan muchos años, como la matriarca Úrsula Iguarán, o Mamá Reja, en El Murmullo de las Abejas.

La aplicación del tiempo en este diseño latinoamericano no es de aplicación idéntica. Sin embargo, sí presenta una preocupación particular por esta naturaleza temporal. En principio, varias de las piezas presentadas y muchas otras de estos diseñadores parecen salirse del campo cronológico a través de la referencia a un pasado y/o presente idílico. Los objetos como referencias ancestrales no apelan específicamente a ningún momento, e incluso en los casos en que se valen o referencian comunidades autóctonas específicas, no reconstruyen un momento específico sino un gesto latinoamericano presente.

Simultáneamente la preocupación por el tiempo es latente en todos estos tipos de producciones. Prácticamente, se opone a una producción industrial a través de procesos artesanales y materiales muchas veces de difícil aplicación. La inversión del tiempo del artesano o el productor se reconoce como valor. Esto deriva en la producción de baja escala, pero también en el carácter único de las piezas, que presentan un grado de error y variación deseable que les acerca al mundo natural y les humaniza.

Estos objetos están hechos para durar. La nobleza de sus materiales y las técnicas empleadas no buscan el descarte o el recambio sino la permanencia en el tiempo.

Conclusión

El realismo mágico ha tenido una influencia significativa en la manera de entender lo latinoamericano, ya que retrata a la región como un lugar teñido por la magia, el misterio, la naturaleza y el milagro; es un mundo en donde la realidad y la fantasía se mezclan. Este estilo ha proporcionado un medio para explorar y expresar la complejidad de la experiencia de la región y ha llevado a una mayor diversidad de voces y perspectivas en las artes y la cultura popular, incluyendo el diseño.

En Argentina y Brasil, una serie de diseñadores contemporáneos se nutren del contexto local y recuperan y articulan diferentes aspectos ya presentes en el realismo mágico a partir de una mirada híbrida que se alimenta de saberes y relatos diversos para aportar a una misma realidad compartida.

Este enfoque crea objetos que evocan la complejidad simbólica y cultural y presenta sus propias variables de estilo como la recuperación de contextos populares y naturales, la incorporación de lo mágico como recurso narrativo, la narración a partir de los sentidos y una comprensión del tiempo diferente del campo industrial, para construir este mundo imaginativo que desdibuja los límites entre lo fantástico y lo real.

Desde esta perspectiva, el diseño local ha sido capaz de plasmar físicamente lo que el realismo mágico ha puesto en el plano de la palabra, al crear objetos cotidianos que reflejan la identidad y la cultura de la región. Así, literatura y diseño se unen para configurar, enriquecer y expandir un mismo ideario al reconocer, aprovechar y transmutar el valor latente que se encuentra oculto en el territorio. Las narrativas literarias de los años cincuenta y sesenta expandieron la idea de lo que Latinoamérica era y podía ser a través de la palabra, y el diseño recupera esa antorcha para incluirla dentro de la vida misma y convierte esa esencia en un objeto útil. Si se parte de estas bases, el diseño permite integrar lo latinoamericano en la experiencia cotidiana del sujeto y crea objetos de uso diario que hacen parte de los ritos y tradiciones de su sociedad. De esta manera, se convierte en un medio para preservar, difundir y expandir la identidad, a la vez que resalta la belleza y el valor de lo propio y lo popular. En resumen, el realismo mágico ha ejercido una influencia significativa en la manera de entender lo latinoamericano y ha llevado a una mayor diversidad de voces y perspectivas que permiten desarrollar una visión del diseño actual en donde lo material y lo simbólico se combinan para configurar un nuevo imaginario objetual, un lugar en donde literatura y diseño se unen para configurar, enriquecer y expandir una comprensión diversa y a la vez entrelazada de quiénes somos.

Referencias

- Allende, I. (2007). *La Casa de los espíritus, 1982*. Barc Hereafter cited parenthetically as LCE, 89.
- Architonic (2023). *Mole Armchair*. <https://www.architonic.com/es/product/espaso-mole-arm-chair/1264174>
- Boixo, J. C. G. (2017). *El 'realismo mágico': una categoría crítica necesitada de revisión*. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, (1), 116-123.
- Campana, F. y Campana H. (2019, 12 de marzo). *Los hermanos Campana escriben sobre la silla Vermelha que diseñaron para Edra*. ROOM, Diseño+Arquitectura+Creación contemporánea. <https://www.roomdiseno.com/silla-vermelha-edra-hermanos-campana/>
- Cultivado em Casa. (2014). *Bucha Soberana*. <https://cultivadoemcasa.com/project/bucha-soberana>
- Designo Patagonia. (2003). *Matero - Stool*. <https://designopatagonia.com.ar/en/productos-lista/banquito-matero/>

- Edra. (2022, 15 de diciembre). *Vermelha. Fernando e Humberto Campana*. <https://www.edra.com/en/product/Vermelha/Vermelha>
- Fundación IDA. (2020, 01 de julio). *De Tezanos Pinto*. Fundación IDA (Investigación en Diseño Argentino) <https://www.fundacionida.org/post/de-tezanos-pinto-no-soy-un-acerrimo-defensor-de-la-tradicion-se-de-la-repeticion-indiscriminada>
- Mercé, C. (Ed.). (2015). *Ricardo Blanco diseñador*. Franz Viegener.
- Mercé, C. (2016, 23 de marzo). *Elite, incendio y suicidio: El drama del Llo Llo a un año de su inauguración*. Clarín. https://www.clarin.com/disenio/elite-tragedia-llo-llo-inaguracion_0_r1SoindDml.html
- Miglietti, F. A. (2021). *Irmãos Campana: 35 Revoluções*. Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro.
- Levisman, M. (2015). *Diseño y producción de mobiliario argentino. 1930 - 1970*. Buenos Aires: ARCA, 8.
- Llarena González, A. (1997). *Un balance crítico: la polémica del realismo mágico y lo real maravilloso americano (1955-1993)*. Anales de literatura Hispanoamericana.
- Márquez, G. G. (1967). *Cien años de soledad*. Editorial Sudamericana, 9-375.
- Márquez, G. G., y Vendrell, C. S. (1962). *La siesta del martes. Los funerales de mamá grande*. Norma, 5.
- Mena, L. I. (1975). *Hacia una formulación teórica del realismo mágico*. Bulletin hispanique, 77(3), 395-407.
- Muzi, C. (2007). *Genealogías del Sur: Conductas de Diseño*. Buenos Aires: MALBA.
- Pietri, A. U. (1948). *Letras y hombres de Venezuela*. Fondo de cultura económica.
- Pinto, F. (2013). *Fusión Arte y Moda*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (44), 17-25.
- Rangel, G., y Pérez, J. F. R. (Eds.). (2015). *Moderno: Design for Living in Brazil, Mexico, and Venezuela, 1940-1978*. Americas Society.
- Roh, F. (1995). *Magic realism: post-expressionism (1925)*. En *Magical Realism*. Duke University Press, 15-32.
- Rulfo, J. (2016). *Pedro Páramo (1955)*. En *Letras hispánicas en la gran pantalla*. Routledge, 69.
- Segovia, S. (2015). *"Ecos de miel". El murmullo de las abejas*. Vintage Español, 18.
- Wood-Furniture. (2023, 14 de febrero). *Chifruda Chair by Sergio Rodrigues, 1962*. https://www.wood-furniture.biz/C/Chifruda_Chair_SR.htm