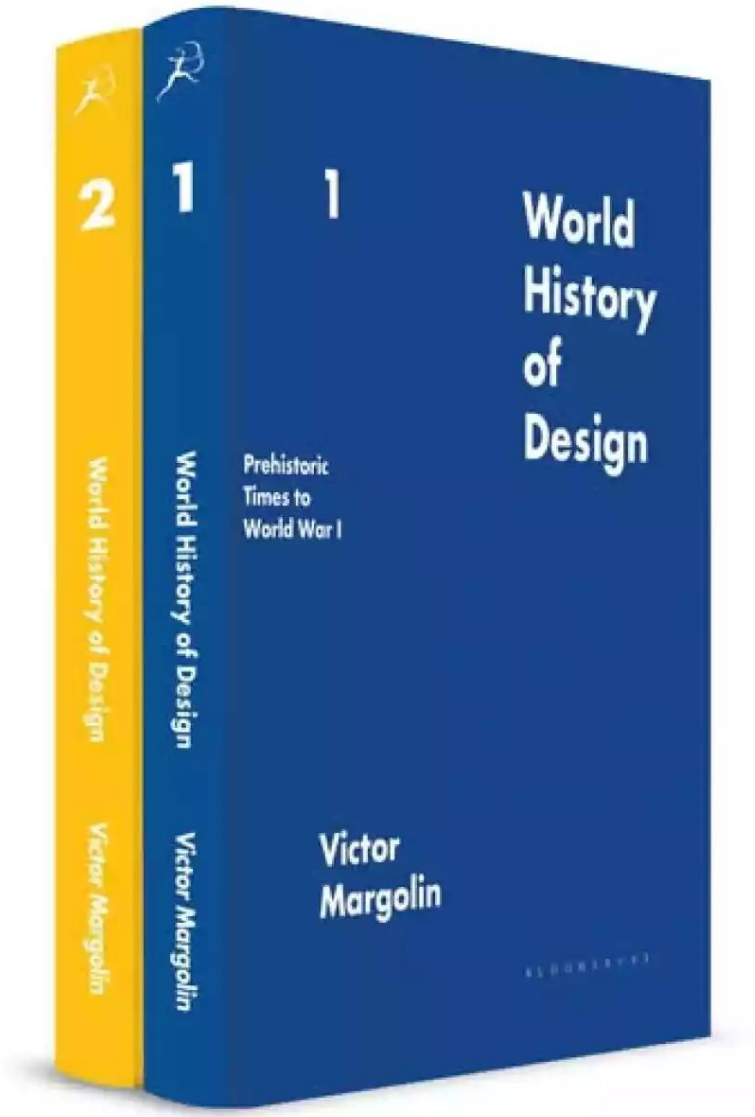
Historia mundial del diseño

Por Félix Beltrán

Entrevista a Victor Margolin en relación a su libro «World History of Design», una obra inigualable en la que presenta su larga investigación y su posición sobre el tema.



¿Qué le motivó para emprender una obra de tanta relevancia?

En primer lugar, siendo profesor de historia del diseño durante muchos años, estaba frustrado por la falta de materiales disponibles para fines didácticos que reflejaran la diversidad del mundo, así como la de mi propio país, Estados Unidos. Hace casi quince años tuve la oportunidad de dedicar un año a la investigación de los diseñadores afroamericanos de Chicago y encontré mucha gente y mucho material. A partir de eso he incluido esos materiales en diferentes artículos que he escrito y también en esta gran historia mundial.

Empecé por escribir un libro de texto, pero conforme investigué, el libro creció más y más. Me di cuenta de que, entre mi curiosidad y mi deseo de ser exhaustivo, iba a terminar por escribir un libro grande. De hecho, la idea de producir un *magnus opus* me parecía atractiva, especialmente en esta etapa de mi carrera en que tengo la oportunidad de dar uso a todo lo que he aprendido y también a los contactos que hecho con colegas a lo largo de muchos años.

¿Qué importancia tiene una historia mundial del diseño?

El diseño se ha vuelto una actividad mundial, sin embargo las historias, al menos las que hay en inglés hasta hoy, no han reflejado su extensión. Se han concentrado mayormente en los Estados Unidos, Europa (y ni siquiera en todo Europa) y hasta cierto punto, Japón. Sin embargo existen muchos países con ricas tradiciones de diseño que no son conocidos. En algunos países como México, Colombia, Brasil, Nueva Zelandia, China y España hay historias en sus respectivos idiomas nacionales y algunas de estas historias son bastante minuciosas y están bien documentadas. Pero el material es totalmente desconocido para la gente fuera de las órbitas de esos lenguajes. Las historias en inglés como la Historia del Diseño Gráfico de Philip Meggs se han convertido en los únicos textos; aunque no mencionen a muchos o a ninguno de los diseñadores de los países en los que han sido traducidas.

En mi historia mundial he procurado cubrir todas sus partes. Consulté muchos libros en español, portugués, francés, alemán, italiano, así como en inglés. También he usado historias sobre economía e historias de la tecnología y los negocios, las cuales contienen mucho material relacionado con el diseño. El internet también es una amplia y buena fuente de información acerca del diseño y los diseñadores de muchos países. De hecho, me encuentro sistemáticamente sorprendido por la cantidad de información que hay en la red, especialmente biografías y fechas de nacimiento y defunción de los diseñadores de muchos países.

¿En qué aspectos su obra supera a las publicadas con anterioridad acerca del diseño?

Las historias anteriores, como ya mencioné, rara vez tratan de materiales fuera del canon convencional del diseño estadounidense, europeo, y hasta cierto punto, del japonés. He procurado ser ampliamente incluyente, abarcando hasta los países como Tailandia y Grecia, donde la actividad del diseño apenas si es conocida. Resulta que hay estudiantes y estudiosos en todo el mundo que están investigando el diseño en sus propios países. Por ejemplo, he recibido mucha ayuda de dos mujeres griegas, estudiosas del diseño griego. Una escribió una colección de ensayos sobre el tema y la otra una disertación doctoral en inglés sobre el diseño

gráfico griego de la posguerra. Parte de las razones por las que he podido escribir una historia tan amplia es que aproveché la red de estudiosos y diseñadores de todo el mundo a quienes he conocido en mis viajes y como editor del periódico de diseño académico *Design Issues*. A lo largo de los años hemos buscado publicar artículos sobre la historia del diseño en lugares que no estaban bien documentados previamente. Ahora me encuentro usando muchos de los artículos que publicamos como materiales de referencia para mi investigación.

¿Cuál es y cuál sería la consecuencia de prescindir de una historia mundial del diseño?

Sin una historia mundial del diseño no tendríamos la documentación que reconoce las aportaciones que los diseñadores de todo el mundo han hecho a esa historia. En pocas palabras, no nos entenderíamos como un mundo en el que muchas personas diferentes han hecho aportaciones. Imagine una historia del mundo que no incluyera a Asia o África. Sólo sería un panorama parcial de quiénes somos. En resumen, como ciudadanos de un mundo global no entenderíamos las relaciones entre todo lo que ha sido aportado por muchas personas muy diversas. Habría un sentido falso de superioridad en las personas cuyas aportaciones fueron reconocidas, mientras que otras quedarían relegadas. Una verdadera historia mundial del diseño o cualquier otra forma de producción cultural da reconocimiento a todo el mundo que sea significativo en su propio medio, y que —al mismo tiempo— forma parte de una historia mayor.

¿Cuál fue el método que aplicó para la elaboración de esta obra?

Basé la estructura narrativa en las historias mundiales que ya han sido escritas. Empiezan con los primeros seres humanos y se desplazan hacia las grandes civilizaciones, hacia el nacionalismo, colonialismo, poscolonialismo, hasta el mundo global. Cuento la historia, primero en términos de civilizaciones, y después de naciones y regiones. De tal modo que tengo capítulos sobre América Latina, con secciones sobre países específicos; de igual manera con África, Asia y Medio Oriente. Lo mismo hago con Europa, aunque algunos países tienen sus propios capítulos, por sus historias del diseño particularmente ricas. También incluyo capítulos —en ambos volúmenes— sobre los países del *Commonwealth* británico, los cuales nunca son mencionados en las historias del diseño.

¿Desde qué perspectiva parte para la interpretación de la historia del diseño?

Mi perspectiva de partida se basó en tres conceptos del diseño:

1. el diseño con «d» minúscula se ha dado en todo el mundo, en todo momento. Las personas han hecho artefactos que necesitan para vivir y también han inventado medios de comunicación para relacionarse unos con otros;

2. el diseño con «D» mayúscula es la historia del diseño desde la Revolución Industrial, la cual incluye los orígenes de la producción masiva, aunque ocurre antes de la

Revolución Industrial, y la comunicación masiva;

3. el diseño moderno que se ha arraigado en todo el mundo desde el fin de la Segunda Guerra Mundial.

No tengo una idea rígida del diseño y la mantengo fluida para contar la historia de cómo la gente ha producido las cosas que necesita para vivir diariamente.

¿Qué dificultades principales enfrentó en la investigación y acopio de materiales para esta historia?

Hay materiales en idiomas que no entiendo. Puedo usar materiales en inglés, español, portugués, francés, alemán e italiano con un pequeño acceso al holandés. Pero hay muchos materiales, en muchos otros idiomas, que no son accesibles para mí. Por fortuna he encontrado suficiente material en idiomas que sí entiendo de tal modo que la historia general no es deficiente. También es extremadamente difícil conseguir las imágenes. Aunque existen muchas imágenes en baja resolución en internet, encontrar imágenes en alta resolución y obtener el permiso para usarlas es una tarea difícil. He estado trabajando con un investigador de imágenes para los primeros dos volúmenes y nos hemos encontrado con muchos obstáculos insuperables, ya sea porque no pudimos encontrar la fuente de alguna imagen que queríamos, o porque los propietarios de la imagen pedían un pago excesivamente alto por usarla. Sin embargo, en general, hay mucho material escrito, tanto impreso como en la red, que he podido utilizar. También he recibido ayuda de varios colegas en el extranjero que han sugerido materiales o han leído mis secciones o capítulos, y han aportado correcciones muy valiosas. Los servicios de la biblioteca de mi universidad han sido increíbles para obtener materiales de otras bibliotecas de nuestra región, de otras partes de los Estados Unidos, y en ocasiones del extranjero. También han podido rastrear artículos que yo estaba buscando.

En sentido amplio, ¿cómo definiría el diseño?

Esa es una pregunta difícil y que a la vez no me preocupa demasiado. En mi libro considero el diseño en forma bastante amplia como la gama completa de artefactos e imágenes y hasta sistemas no materiales, que la gente ha creado para vivir. Incluyo la artesanía, cuando se relaciona con la producción de objetos para uso, pero no como forma de arte; e incluyo también la ingeniería y otras formas de tecnología cuando el resultado han sido máquinas y aparatos que son útiles. Sin embargo, considero de forma muy amplia lo que es el uso. Escribo acerca de la historia de las armas así como artefactos que la gente usa en su vida diaria. No obstante, considero que en general el diseño es concebido como algo que tiene como propósito la invención o formulación de un producto, ya sea este material o inmaterial.

En cuanto a su historia ¿desde cuándo aparece el diseño gráfico?

En forma similar a Meggs, empiezo con las primeras imágenes que los seres humanos diseñaron para su comunicación; es decir, las punturas y grabados de las cuevas de Lascaux y de Sudáfrica. Escribo acerca de la historia temprana de la escritura y la transformación de la cuneiforme y los jeroglíficos en alfabetos fonéticos. En la medida de lo posible, hablo de los alfabetos y sistemas de signos en diferentes culturas: los alfabetos coreano, chino, japonés, árabe, hebreo y romano. La imprenta surgió en más de una cultura, al igual que la reproducción masiva de imágenes. Con el tiempo, la impresión moderna de libros, publicidad, revistas y efemérides se da en todas partes del mundo.

¿Hasta qué punto una crítica adecuada del diseño influye para que este pueda elevar sus aportes sociales?

Es difícil saber. Por el momento, el mundo está atravesando una serie de crisis políticas, sociales y ambientales. El diseño puede tener un papel importante para abordarlos. Hoy es mayor que antes la cantidad de diseñadores que piensan en esto; pero todavía existe el problema de cómo financiar el trabajo de los diseñadores que quieren trabajar para las causas sociales.

En el diseño, ¿cuál de sus áreas —en un sentido amplio— considera que tiene más resultados en sus aportes sociales?

Pienso que todas lo pueden lograr. Es verdad que la arquitectura tiene un papel importante, en especial en el diseño de las estructuras de vivienda temporales, después de los desastres naturales y en los campos de refugiados. El trabajo de Shigeru Ban es un buen ejemplo, al igual que toda la vivienda social que están construyendo grupos como *Architecture for Humanity*. Los diseñadores gráficos y diseñadores de la red pueden ayudar a comunicar información importante acerca de la situación mundial, a grandes públicos; y los diseñadores pueden crear herramientas para redes sociales como Kickstarter, que pueden ayudar a gente de buena voluntad a financiar proyectos socialmente benéficos. También necesitamos computadoras baratas y aparatos móviles, para garantizar que haya más gente con acceso a toda la información que éstos pueden aportar.

¿Cuál considera que es la principal deficiencia de la práctica del diseño en cuanto a sus consecuencias sociales?

Todavía hay muchos diseñadores y sus clientes que ven al diseño primordialmente como una herramienta de ventas; ya sea creando una aplicación extra para un teléfono móvil o anunciando un nuevo edificio de condominios. El diseño sigue siendo una actividad secundaria que tiende a obedecer instrucciones de otros que no son diseñadores. Nos vendría bien tener más autonomía para los diseñadores que conciben proyectos sociales valiosos, y que después encuentran maneras de realizarlos.

¿Por qué su énfasis en el diseño gráfico?

De hecho no enfatizo el diseño gráfico. Doy igual cobertura al diseño de productos de todo tipo, desde tazas de té hasta misiles guiados.

¿Desde qué perspectiva está valorada la historia del diseño en cuanto a sus aportes sociales?

El diseño es el medio que tenemos para organizar recursos con objeto de satisfacer necesidades humanas. El verdadero tema es cómo definimos lo que la gente necesita, o simplemente desea. No quiero ser demasiado específico en esa distinción pero diría solamente que tenemos grandes cantidades de superávit en el mundo, con productos que nadie necesita o acaso quiere. También estamos en un ciclo acelerado de actualización de aparatos, que crean grandes flujos de desechos como teléfonos, computadoras, tablets y otros aparatos caducos. Un problema de este flujo de desperdicios es que muchos de estos productos contienen mercurio u otros materiales que no son fáciles de desechar; además, tenemos un enorme problema de desechos. Sería mejor si encontráramos maneras de conservar nuestros productos básicos y simplemente los actualizáramos con un nuevo software, pero no creo que eso sea posible, dada la velocidad del cambio tecnológico. A pesar de ello, necesitamos un sistema mejor que el actual para introducir nuevos artefactos.

¿Están suficientemente representados los países de la periferia?

Totalmente. He procurado ser tan incluyente como puede serlo alguien que escribe una historia mundial.

¿En qué se sustenta para evaluar el diseño de los países de la periferia?

Yo miro el diseño de cualquier país en términos de lo que tenía sentido ahí, en un momento determinado. Aunque muy pocos países tenían escuelas de diseño avanzadas como el Bauhaus o el Hochschule für Gestaltung en Ulm, la mayoría desarrolló escuelas de arte en las que se capacitaron muchos diseñadores. Las ideas avanzadas del diseño no llegaron a muchos países hasta después de la Segunda Guerra Mundial, pero antes de eso hubo muchos desarrollos en las artes decorativas y comerciales que resultan impresionantes en un sentido global y no sólo local. Por desgracia, muchos países eran colonias o eran económicamente periféricos hasta la Segunda Guerra Mundial, aunque como colonias desarrollaron estrategias para hacer objetos y crear diseño visual.

¿Considera que los efectos del diseño tienen sus raíces en la educación?

La educación es determinante para capacitar a los diseñadores. La escuela de diseño es el lugar donde se debe exponer a los estudiantes a las posibilidades de sus profesiones y a que aprendan acerca del futuro, así como la manera de actuar en el presente. Hay diseñadores que aprenden por su cuenta, pero una currícula escolar es esencial para situar a los

estudiantes en sus respectivas profesiones de diseño. En ese sentido, es importante contar con un plan de estudios que prepare a los estudiantes para que hagan una aportación en un mundo extremadamente complejo.

¿Aspira a actualizar su historia mundial del diseño en un futuro?

No he pensado en ello. De hecho, me gustaría terminar el tercer volumen, en el cual estoy trabajando actualmente y después tomar algunos otros proyectos. No estoy seguro de qué es lo que tiene planeado el editor en cuanto a actualizar los volúmenes; pero yo necesito completar el tercer volumen hasta la actualidad y entonces podré ver qué hacer después.

Publicado el 29/07/2014

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/historia-mundial-del-diseno