



Anales del Instituto de Arte Americano  
e Investigaciones Estéticas "Mario J. Buschiazzo"

## ■ HISTORIAS DEL DISEÑO: DE LAS VISIONES GLOBALES HACIA LAS REGIONALES

Luis Rodríguez Morales

### CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

Rodríguez Morales, L. (2013). Historias del Diseño: de las visiones globales hacia las regionales. *Anales del IAA*, 43 (1), 107-120. Consultado el (dd/mm/aaaa) en <http://www.iaa.fadu.uba.ar/ojs/index.php/anales/article/view/108/96>

ANALES es una revista periódica arbitrada que surgió en el año 1948 dentro del IAA. Publica trabajos originales referidos a la historia de disciplinas como el urbanismo, la arquitectura y el diseño gráfico e industrial y, preferentemente, referidas a América Latina.

**Contacto: [iaa@fadu.uba.ar](mailto:iaa@fadu.uba.ar)**

\* Esta revista usa Open Journal Systems 2.4.0.0, que es software libre de gestión y publicación de revistas desarrollado, soportado, y libremente distribuido por el Public Knowledge Project bajo Licencia Pública General GNU.

ANALES is a peer refereed periodical first appeared in 1948 in the IAA. The journal publishes original papers related to the history of disciplines such as urban planning, architecture and graphic and industrial design, preferably related to Latin America.

**Contact: [iaa@fadu.uba.ar](mailto:iaa@fadu.uba.ar)**

\* This journal uses Open Journal Systems 2.4.0.0, which is free software for management and magazine publishing developed, supported, and freely distributed by the Public Knowledge Project under the GNU General Public License.

# HISTORIAS DEL DISEÑO: DE LAS VISIONES GLOBALES HACIA LAS REGIONALES

DESIGN HISTORIES: FROM THE GLOBAL VISIONS TO THE REGIONAL ONES

Luis Rodríguez Morales \*

Anales del IAA #43 - año 2013 - (107-119) - ISSN 0328-9796 - Recibido: 30 de octubre de 2013 - Aceptado: 13 de marzo de 2014.

■ ■ ■ El presente texto se inicia con una revisión de algunos de los enfoques que se han dado a la historia del diseño para ofrecer un marco ubicado dentro del contexto global. Para los países periféricos se propone una visión sistémica que posibilite el análisis de las múltiples relaciones del diseño y así tener la posibilidad de proponer enfoques para desarrollar historias del diseño pertinentes al contexto latinoamericano.

**PALABRAS CLAVE:** Historias del diseño. Tradiciones. Historiografía. Narrativas.

■ ■ ■ This text starts with some reviews of the approaches which have given to the design history to offer a framework set inside the global context. To the outlying countries we suggest a systematic vision which allows the design's multiple relations analysis and so to have the possibility to propose approaches to develop design histories concerning to the Latin American context.

**KEY WORDS:** Histories of Design. Traditions. Historiography. Narratives.

\* Universidad Autónoma Metropolitana. Cuajimalpa. México

## Introducción

La historia del diseño desempeña un rol destacado en la construcción de los discursos que permiten al gremio profesional y a la sociedad en general analizar y comprender los temas que influyen en los procesos proyectuales y sus resultados objetuales, particularmente hoy, pues a partir de la crisis del Movimiento Moderno y del rol social del diseño, se han generado múltiples cambios radicales.

La Historia, en tanto disciplina que se enfrenta a su propia problemática ante la diversidad de enfoques de historias específicas (Burke, 1994), asume hoy en día como propias las preguntas que vienen de los estudios culturales y de la antropología.

Por su parte, el estudio histórico del diseño se enfrenta a problemas originados en las múltiples versiones que hoy se dan a su definición (Buchanan y Margolin, 1995). En la actualidad podemos observar cómo a la sociedad se le presentan visiones del diseño que no siempre concuerdan con el espíritu y los ideales de la disciplina.

Para iniciar este análisis, es necesaria una revisión de los estudios históricos sobre el diseño, y así comprender los distintos enfoques que se le han dado. La importancia de estas perspectivas no ha recibido toda la atención necesaria; basta con señalar, por ejemplo, que si desde un punto de vista histórico consideramos que el diseño es una actividad artística, o bien enfatizamos su relación con los desarrollos técnico-productivos, la formación de los estudiantes de diseño, su desempeño profesional y el impacto de este en la sociedad, estarán orientados por estas visiones; así, tendremos profesionales que en un caso demostrarán su capacidad al desarrollar objetos o imágenes con un alto grado estético, mientras que otros se preocuparán por la eficiencia técnica o productiva.

Hoy entendemos que nos hemos convertido en una sociedad diseñada y diseñante, en el sentido de que los productos de la actividad de los diseñadores ayudan a moldear nuestro comportamiento y la manera en que nos relacionamos con otros seres humanos y el medio ambiente.

## Dos tradiciones: Europa y los Estados Unidos

Sin duda, una de las obras de mayor influencia es la de Pevsner, quien en 1936 publicó *Pioneros del Diseño Moderno. De William Morris a Walter Gropius*, y que a la fecha se sigue difundiendo (2011) debido a que forma parte fundamental de los estudios de historia del diseño en gran cantidad de universidades en todo el mundo. Esta obra se inscribe dentro de la tradición que tiene sus raíces en el estudio de la arquitectura desde la perspectiva de la historia del arte.

Pevsner es sin duda un destacado historiador del arte y con *Pioneros del Diseño Moderno* aportó las metodologías de estudio propias del arte y una perspectiva centrada en el trabajo del individuo y obras consideradas como buen ejemplo de práctica profesional. Esta postura impregna hasta la fecha buena parte de la idea que la sociedad tiene de la práctica profesional del diseño, centrada en los objetos y sus características estilísticas, y que en buena medida glorifica al diseñador como el héroe de la modernidad:

Es la energía creativa de este mundo en el que vivimos y trabajamos la que buscamos dominar, un mundo de ciencia y tecnología, de velocidad y peligro, de duras luchas y

sin seguridad personal y que está glorificado en la arquitectura de Gropius y mientras este sea el mundo y estas sus ambiciones y problemas, el estilo de Gropius y otros pioneros será válido (Pevsner, 2011, p. 217).

Similar a la de Pevsner, la obra de Herbert Read (1967, 1970) sitúa al diseño como heredero de las bellas artes, pero Read pone el acento en las artes plásticas y se aleja de la arquitectura; sin embargo, podemos observar en ambos autores la misma orientación de un diseño centrado en los objetos y en creadores individuales. A pesar de que ambos presentan la noción de que el diseño moderno es más una idea que un estilo, no podemos dejar de anotar que en realidad, intrínseco en estas historias está el sustrato de un estilo. Incluso la tan valorada funcionalidad de los objetos se resuelve en un estilo (Adorno, 2008).

En ambos autores, la problemática del diseño industrial está en encontrar una expresión adecuada a los cambios impuestos por la producción industrial: "El verdadero problema no es la adaptación a la producción en máquinas de las normas estéticas de la artesanía, sino la creación de nuevas normas estéticas para los nuevos métodos de producción" (Read, 1967, p. 9).

Aunada a las posturas de Pevsner y Read, encontramos otra corriente, también dentro de la tradición europea, que surge con los estudios de las artes decorativas que encuentran un contexto fértil entre las colecciones de museos o bien de particulares que reúnen objetos bajo la rúbrica general de "antigüedades" y así pasan a formar parte de las fuentes recurrentes a esta perspectiva sobre la historia del diseño. En ambos campos (el de la arquitectura y el de las artes decorativas) encontramos una visión de la historia del diseño centrada en los objetos y sus creadores individuales, desligados de otras preocupaciones.

Otra obra importante es la de Banham (1960), cuya tesis doctoral fue dirigida por Pevsner. A diferencia de su maestro, Banham sitúa al diseño en el contexto del desarrollo tecnológico, y como su título lo indica, se centra en el análisis de teorías y no tanto en los objetos, pero incluso en su análisis de aquellas, mantiene la perspectiva de la historia del arte. Si bien Banham fue conocido por sus artículos en los que de una manera irónica y no desprovista de sarcasmo critica la orientación hacia el estilismo del diseño en los Estados Unidos, es su tesis doctoral la que aún tiene una cierta influencia por su uso recurrente entre los textos de historia del diseño en muchas universidades.

En contraste con la tradición europea, en los Estados Unidos se generó otra perspectiva, dentro de la que destaca la obra de Giedion (1978). En este texto podemos observar cómo se establece una diferencia entre las posturas de la tradición europea y la de los Estados Unidos. En la obra de Giedion sobresale el valor de la innovación relacionada con la producción de los objetos y particularmente se enfatiza el empleo tanto de los mecanismos como de los procesos productivos masivos. También es importante señalar que los objetos que presenta no se limitan a la decoración o al uso en el hogar (como es el caso de la tradición europea), sino que abarca bienes de capital como trilladoras agrícolas o maquinaria diversa, incluso de uso doméstico, como la máquina de coser, lavadoras de ropa o aspiradoras. En el caso de la tradición de los Estados Unidos, el héroe es el inventor, quien además no se contenta con diseñar un nuevo objeto, sino que establece empresas (como es el caso de Bell, Ford o Singer, por mencionar los más conocidos). Esta unión entre innovación y empresa es conocida como Sistema Americano de Producción (Rodríguez, 2011).

Una obra muy amplia, dentro de la tradición de los Estados Unidos, es la de Arthur Pulos, quien en dos volúmenes (1983 y 1988) presenta al diseño en el contexto histórico de

ese país, desde la colonia hasta la segunda mitad del siglo XX. Una obra sin duda importante por la cantidad de información reunida y cuyo propósito es centrarse en la evolución técnico-productiva del Sistema Americano de Producción (Pulos, 1983). En esta obra, consistente con la tradición de la historia del diseño en los Estados Unidos, el diseñador individual se confunde con el empresario y se muestra la gran cantidad de innovaciones que se generaron y que impactaron distintos ámbitos.

En el segundo libro (Pulos, 1988), se presentan ya las primeras figuras individuales del diseño, desligadas del empresario. Aparece así la profesión del diseño en cuanto servicio que se ofrece a la industria para incrementar el valor de diversos objetos. Se pueden identificar dos corrientes: una que incrementa el valor funcional, especialmente ligado a la mejora ergonómica de los objetos, como es el caso de Dreyfuss (1955), quien inició sus estudios ergonómicos para el ejército de los Estados Unidos durante la Primera y la Segunda Guerra Mundial. Otro caso es el de Norman Bel-Geddes (1940), quien tuvo una gran influencia en el diseño de locales comerciales, exposiciones y la industria del automóvil. En la obra de Bel-Geddes se puede observar la transición del diseño funcional hacia el estilismo, que es la segunda corriente que podemos identificar y que encuentra su figura más conocida en Raymond Loewy (1988). El estilismo fue muy criticado por la postura europea del diseño, que veía en este enfoque tan solo una herramienta para incrementar el consumo desmedido o irracional.

Desde el punto de vista del análisis histórico, tan solo la obra de Pulos ofrece un análisis y reflexión historiográfica. Los otros textos mencionados son, en su mayor parte, recuentos de las obras individuales de sus autores. En este sentido, son fuentes para el historiador, pero por su carácter autobiográfico aportan poco al análisis crítico.

No podemos dejar de mencionar otras obras, como la de Renato de Fusco (1995), que sigue la tradición europea y en especial abunda en temas como el diseño italiano, que la versión central encabezada por Pevsner ha dejado fuera. Lo mismo podemos decir sobre el caso de otros diseños nacionales, como el japonés o el escandinavo, que han recibido una atención marginal, a pesar de que en muchos casos ofrecen excelentes ejemplos de diseño moderno.

Es importante observar que la mayoría de los estudios mencionados se centran en el diseño industrial. Incluso la línea trazada por Pevsner que parte del movimiento *Arts and Crafts* en el siglo XIX y continúa con el *Werkbund* y la *Bauhaus*, hace apenas algunas referencias al desarrollo del diseño gráfico. Para este campo profesional, las obras de Enric Satué (1988) y de Philip Meggs (1998), revisten gran importancia, no solo por su amplitud, sino porque establecen como origen de sus estudios obras prehistóricas, como las pinturas rupestres en cavernas o el inicio de la escritura cuneiforme. Para estos autores, así como para muchos profesionales del diseño gráfico, los orígenes de este campo se remontan muchos siglos atrás, mientras que para el caso del diseño industrial, tal parece que hay un consenso en marcar sus orígenes a partir de la revolución industrial y más específicamente en el siglo XIX.

## **La producción latinoamericana**

Tal vez el mayor problema de América Latina lo podamos encontrar en la distribución y difusión de los textos que se elaboran en el ámbito de la historia del diseño. Hay muchos autores cuya obra es poco conocida; sin embargo, sobresalen algunos como Maseda (2006), quien nos ofrece una cuidadosa reconstrucción del contexto político y cultural en el que se dan

las primeras manifestaciones del diseño en México. En esta obra destaca cómo el diseño se forma entretejido a las posturas y acontecimientos, en especial, en el siglo XX en México. Por otro lado, Vilchis (2010) rescata gran cantidad de obras de diseño gráfico, cronológicamente ordenadas; parte de la riqueza de este texto la hallamos en el rescate de diseños populares, con lo que se enfatiza la relación del diseño gráfico con la vida cotidiana y no solo con muestras de "buen diseño" desde perspectivas académicas. En este sentido, Vilchis señala una de las preocupaciones de Latinoamérica en cuanto a recuperación, estudio y valoración de gran cantidad de obras de diseño surgidas desde las raíces y visiones propias de la región.

Un texto que se distingue por su difusión y utilización en los cursos de historia en distintas universidades es el de Salinas (1992), que muestra el desarrollo del diseño desde una perspectiva global y presenta capítulos en los que aborda de manera específica, si bien breve, los aspectos más relevantes en la conformación del Diseño en algunos países latinoamericanos.

Una de las pocas obras que intenta dar a conocer una visión general de América Latina es el coordinado por Bonsiepe y Fernández (2008), que reúne a veintisiete autores, cuyos ensayos buscan resaltar el contexto del diseño dentro de las políticas económicas e industriales de la región, así como señalar las principales influencias en el desarrollo del campo del diseño. Al ofrecernos una panorámica de ocho países, este texto permite un análisis comparativo (aunque no profundo, por las limitaciones de espacio naturales a una obra de esta índole) que nos provee una idea clara de las distintas vertientes que dan forma al diseño en América Latina.

Por otro lado, hay diversas obras producidas en España, que si bien no se refieren específicamente a América Latina, por ser escritas en español han facilitado su lectura y difusión, por lo que tienen un cierto impacto en la región. En este sentido podemos mencionar a Campi (2007, 2010 y 2013), quien a través de diversos textos nos ofrece no solo narrativas, sino sobre todo material historiográfico, que no es frecuente encontrar en español y especialmente en Latinoamérica.

### Otras perspectivas

Ante la diversidad de enfoques, Forty (1986) ofrece un aire fresco y marca una clara distancia con respecto a la corriente iniciada por Pevsner, al proponer una historia social del diseño que gira alrededor de procesos tecnológicos (como la electrificación) y de necesidades sociales (como la higiene) y su impacto en distintos ámbitos como el hogar, las empresas o las oficinas. La obra de Forty reviste importancia pues rompe las ataduras de la historia del diseño con la tradición de la historia del arte, al colocar el acento en otros factores y los objetos se presentan como una respuesta y no forman el eje vertebral del discurso. Con este enfoque se abre la historia del diseño a otras posibles interpretaciones y narraciones.

[...] se ha obscurecido el hecho de que el diseño surgió en una etapa particular en la historia del capitalismo y que ha jugado un papel vital en la creación de la riqueza industrial. Limitarlo a una actividad puramente artística lo ha hecho parecer trivial y lo ha relegado a la contribución de un mero apéndice cultural (Forty, 1986, p. 6).

Forty hace una crítica a la historia del diseño centrada en los aspectos estéticos y explica el diseño no como el centro generador, sino como el resultado de la confluencia de distintos

factores como la economía, la tecnología y el consumo, que a su vez buscan atender a necesidades que se dan al interior de la sociedad. Es importante resaltar cómo Forty busca disminuir el mito del creador individual, que en su opinión ha resultado pernicioso, especialmente para las escuelas de diseño, donde los estudiantes consideran que el mito de la personalidad “omnipotente” es el motor de la creatividad y el diseño e intentan reproducirlo, olvidando que el diseño está limitado por una serie de factores contextuales.

En el mismo sentido, la obra de Sparke (1987) analiza los ámbitos en que surgen los distintos estilos nacionales de diseño, con particular atención al mercado y los recursos disponibles para optimizar la producción. Es en estos factores donde Sparke ve la diferencia, por ejemplo, entre el diseño desarrollado en Japón o Alemania, países que ante la falta de excedentes en recursos naturales han buscado destacar por la innovación y alta eficiencia mecánica o electrónica de sus productos, mientras que los países escandinavos han generado un estilo de diseño basado en la evolución formal de sus tradiciones y la alta calidad manufacturera. Así, para esta autora, el diseño es resultado de la necesidad de generar ventajas competitivas en el mercado de consumo a partir de la capacidad de la tecnología para posibilitar los productos, con lo que abona el campo de quienes ven en el diseño un medio para incrementar el rendimiento económico de las manufacturas.

Al incluir el concepto de “contexto”, Sparke nos introduce en la complejidad de este fenómeno:

El diseño es un concepto complejo. Es al mismo tiempo un proceso y el resultado de ese proceso: la forma, estilo y significado de los artefactos que han sido “diseñados”. Son muchos los factores que influyen en este proceso: las ideas del diseñador (si es que hay uno involucrado); las determinantes tecnológicas en la manufactura del producto; las limitantes socioeconómicas del proceso de manufactura y el consumo del producto final; el contexto cultural que dio origen a la necesidad inicial del objeto; y las condiciones de su manufactura. La situación política del país manufacturero puede influir en la manera en que se produce y su apariencia final (Sparke, 1987, p. 8).

Dentro de estas posturas ante la historia del diseño se destaca también la obra de Heskett (1988), quien sostiene que el consumo es un factor determinante en el diseño y que la problemática del estilo, como es entendido por la historia del arte, es irrelevante, pues en realidad se ubica en el manejo social de símbolos y signos que influyen de manera considerable en el consumo de diversos productos. “La estética del miedo es discutida tan solo en raras ocasiones, o incluso no se le considera del todo, sin embargo las formas poderosas e impersonales del armamento militar están dentro de las imágenes más difundidas y evocadas de nuestra época” (Heskett, 1988, p. 190).

Por otro lado, Heskett es de los primeros autores que, a partir del análisis histórico, traza líneas hacia la teoría del diseño, con lo que las narraciones no solo pretenden registrar y analizar ciertos eventos, sino que además extienden su propósito a la propuesta de enfoques para la enseñanza y la práctica profesional. Así surge el cuestionamiento sobre cuál es el objeto de estudio de la historia del diseño. La situación se vuelve más compleja al entrar en la arena otros estudios sobre los objetos, como es el caso de Baudrillard (2004) que lo hace desde la perspectiva social y semiótica. El objetivo que propone este autor establece que:

[...] no se trata de objetos definidos según su función, o según las clases en las que podríamos subdividirlos para facilitar su análisis, sino de los procesos en virtud de los cuales las personas entran en relación con ellos y de la sistemática de las conductas y de las relaciones humanas que resultan de ello (Baudrillard, 2004, p. 2).

La perspectiva sociológica introduce al discurso de la historia nuevas problemáticas, al igual que el de la semiótica (Baudrillard, 2002). A partir de ese momento, la historia del diseño se enfrenta a la problemática de la interdisciplina y su campo de estudio se amplía de los objetos y la actividad profesional a sus complejas relaciones económicas, políticas y culturales. Ya no interesa tan solo la forma, sino que su estudio se inscribe también en los procesos técnico-manufactureros y sus efectos en el consumo, así como en el uso que se hace del diseño en algunos países, ya sea para reforzar identidades culturales o para promover la apertura de mercados globales.

Por otro lado, los países que, como los latinoamericanos, llegaron tarde al desarrollo industrial, se encuentran en una encrucijada, pues el diseño, en no pocas ocasiones, es entendido como un signo de modernidad o progreso. Esta idea conlleva la aplicación de los conceptos que sobre la disciplina se han generado en los países centrales, que no concuerda ni con el estado de desarrollo de la industria ni con otras problemáticas, como la de las artesanías.

Para muchos países periféricos la artesanía no es tan solo una actividad artística o cultural, sino que es una manera de producir objetos de uso, que reflejan un enfoque productivo, un modo de uso y un poderoso medio de identificación cultural. Al actuar en el campo de la artesanía, resulta evidente que el diseñador formado bajo los preceptos del diseño moderno no está lo suficientemente preparado para enfrentar un problema tan complejo, por lo que en muchas ocasiones el resultado son proyectos que no llegan a satisfacer ni las aspiraciones de los artesanos-fabricantes ni las de los usuarios-consumidores, y además se pueden romper o distorsionar los complicados lazos que forman el tramado social de las comunidades artesanales. Estas son algunas de las razones por las que el análisis histórico de la relación entre diseño y artesanías en los países periféricos resulte poco afortunado, y por supuesto, los modelos generados en la tradición europea o estadounidense resultan inapropiados para este contexto. Este tipo de análisis son un buen ejemplo de que hoy las historias del diseño requieren de visiones complejas y de relaciones interdisciplinarias para alcanzar sus propósitos.

### **Las historias de la historia**

Por último, es necesario mencionar aquellos estudios que se han publicado, enfocados en analizar la manera en que se ha abordado este campo de estudios.

Walker (1990) fue uno de los primeros en abordar el tema de la historiografía del diseño. Para este autor, entre los principales problemas que enfrenta el historiador está la falta de una definición clara y consensuada de qué es el diseño, por lo que es necesario tomar un punto de partida para establecer los límites de la historia del diseño en cuanto campo de estudio. La propuesta central de esta obra estriba en la necesidad de abrir la historia del diseño a múltiples relaciones interdisciplinarias para tomar en cuenta aspectos como las historias nacionales, sociales y económicas, al tiempo que involucra temáticas como el consumo, los estilos de vida y la diversidad de gustos que los estudios tradicionales han negado.



Por su parte, Fallan (2010) critica las posturas tradicionales de la historia del diseño que se centran en cuestiones estéticas y el culto a la personalidad de individuos, pues seleccionan para su estudio objetos valiosos o poco comunes (en término de su consumo masivo). Para este autor, la historia del arte, con sus tradiciones y métodos, no es suficiente para abordar el análisis de la relación entre sociedad, tecnología y diseño, por lo que propone adoptar posturas más amplias. En un reciente libro (Fallan, 2013) sobre el diseño escandinavo, analiza estudios de caso que cubren ejemplos como fotografía, transporte, interiores, mobiliario e identidad corporativa, que a su vez son analizados desde la óptica de la legislación, los sistemas productivos, la comercialización y el consumo.

La obra de Fallan destruye, en buena medida, la idea del diseño escandinavo como modelo de un enfoque democrático y funcional.

La camisa de fuerza de las mitologías cuidadosamente tejidas alrededor del diseño de los países nórdicos por los mercadólogos, promotores e historiadores ha resultado en una imagen fuerte, pero distorsionada, de lo que realmente es el diseño escandinavo. Especialmente la percepción internacional y popular de este concepto inteligentemente manufacturado, ha conducido a una comprensión perturbadoramente estrecha (Fallan, 2013, p. 2).

Al destruir el mito tradicional, emerge una visión que si bien es menos romántica que la tradicional sobre el diseño en Escandinavia, es más poderosa al enfatizar la competitividad empresarial, la identidad cultural, el concepto de *branding* aplicado a cierto tipo de objetos que el autor llama *Gourmet*, muchos de ellos enfocados a un mercado de exportación.

Sin duda, hay más autores que analizan la historiografía del diseño. Por razones de espacio no es posible presentarlos; sin embargo, los dos mencionados en este apartado muestran las tendencias que surgen actualmente y que han dado lugar a serios debates al respecto. En este sentido podemos mencionar el sostenido por Margolin y Forty.

En 1991, Margolin pronunció una conferencia titulada *Historia del diseño o estudios sobre diseño* (2005), en la que plantea la imposibilidad de delimitar la historia del diseño como campo de estudio.

Puesto que no podemos aislar una clase fija de productos –sean materiales o inmateriales– como tema de estudio de la historia del diseño y dado que en cambio necesitamos pensar esta práctica como un acto de invención permanente, no resulta realista creer que podemos demarcar un terreno estable como propio de los historiadores del diseño (Margolin, 2005, p. 319).

Ante esta imposibilidad, este autor propone la aparición de un nuevo campo que llama “Estudios sobre diseño”:

Los estudios del diseño son el campo de investigación que aborda cómo hacemos y usamos productos en nuestra vida cotidiana y cómo lo hemos hecho en el pasado [...]. Los estudios sobre diseño abordan las cuestiones relativas a la concepción y planificación, producción, forma, distribución y uso de los productos y consideran estos temas en el presente, así como en el pasado. Junto con los productos, los estudios de

diseño también se abocan a la red de discursos en los cuales se insertan la producción y el uso; su tema de estudio incluye la cultura visual y la materia, así como el diseño de productos y sistemas (Margolin, 2005, p. 321).

Margolin enlaza la historia con la teoría, el pasado con la prospectiva, y así marca un rumbo de desmaterialización, al alejarse de los objetos como eje rector de la historia y adentrarse en cuestiones como el consumo, la planificación y la cultura material.

Ante esta propuesta, Forty argumenta que ampliar el análisis del diseño como lo proponía Margolin, dejaba de lado el aspecto de calidad o “buen diseño”, concepto a los ojos de Forty central al estudio y la práctica del diseño, y por otro lado menciona que el artículo de Margolin no contempla los cambios introducidos en la historia del arte por campos como la sociología del arte, por lo que en realidad no se necesita un nuevo campo de estudios, sino hacer buena historia del diseño.

La respuesta de Margolin insistió en que no hay un núcleo definido que identifique a la historia del diseño al centrarse en los objetos, pues estos son cambiantes y su clasificación es limitante. Este debate originó distintas posturas entre los historiadores del arte, tanto en Inglaterra como en los Estados Unidos (*Design Issues*. 1995, vol. 11, N° 1).

El debate no ha terminado aún. Actualmente se oyen voces que apoyan uno u otro argumento. Una de ellas es la de Julier (2010), quien a partir de una crítica de la situación de la historia del diseño, abre sus perspectivas para incluir conceptos de marginalidad y de diseño en la periferia, con lo que apoya el desarrollo de historias particulares, que en la línea central, originada por Pevsner, no son contempladas.

Este complejo panorama es impactado por otro factor de gran importancia: la difusión que en distintos medios se hace, no solo del diseño en sus múltiples acepciones y manejos publicitarios, sino también del considerado “buen diseño”. Al abrirse a otras audiencias, el panorama de la historia del diseño se complica aún más.

## Las audiencias de la historia

Si bien la mayoría de las obras hasta aquí mencionadas han estado enfocadas al gremio del diseño y se utilizan de manera preferente en las escuelas, en fechas recientes atestiguamos la aparición de múltiples libros sobre historia del diseño o bien que muestran objetos de “buen diseño” (Fiell, 2012). Muchos de estos libros no presentan análisis de los objetos, pero tienen ilustraciones de buena calidad y una ficha bibliográfica sobre los autores de los distintos productos, y por lo tanto son vistos, en muchas ocasiones, con desprecio por los historiadores; sin embargo, cumplen con difundir a un gran público aquellas obras que la noción del diseño basada en la estética de los productos y en un enfoque “funcionalista”, considera notables. Otros libros de esta índole se centran en algunos momentos o escuelas, con lo que también se difunden algunas nociones o conceptos básicos.

Mención aparte merece la colección publicada por el Design Museum de Londres en la que encontramos una cuidadosa selección de objetos conforme a una cierta tipología (cincuenta autos; cincuenta vestidos, cincuenta sillas, etcétera) y con el título genérico de “*Cincuenta [...] que cambiaron al mundo*” (Design Museum, 2009). En cada uno de estos libros hay un análisis que contiene los datos fundamentales con respecto al contexto en que

se diseñaron los objetos seleccionados y se argumenta sobre su relevancia. En esta colección es posible ver la conducción de Sudjic, director del Design Museum, quien con un estilo desenfadado que permite una fácil lectura, se encarga de abrir al público las puertas del diseño y sus intrincadas relaciones (Sudjic, 2008), si bien persiste la noción de “buen diseño” y el eurocentrismo tan criticado por los historiadores contemporáneos, debemos entender que estos textos se dirigen a la difusión amplia de los logros de la práctica profesional. En este mismo sentido destaca la obra de Conran (2005), quien ha publicado varios libros en los que aborda distintos aspectos del diseño, desde la utilización de los objetos en interiores, hasta entrevistas a destacados diseñadores.

Las posturas hasta aquí mencionadas no pretenden mostrar una lista exhaustiva de lo publicado sobre las historias del diseño; tan solo procuran dar una visión panorámica de las principales tendencias y posturas; sin embargo, esta revisión nos ofrece una gran pregunta, que adquiere relevancia particular en países como los latinoamericanos: ¿Historia del diseño para quién?

En el contexto de los llamados países periféricos, bien podría ser esta la pregunta central; de su respuesta dependerán tanto los métodos de estudio como los posibles enfoques y sus alcances.

### Algunas posibilidades

Para poder analizar los posibles caminos para las historias del diseño en Latinoamérica, no podemos desligarnos de un contexto global, por lo que la reseña hasta aquí presentada es importante pues ofrece un marco general. Por otro lado, es necesario adoptar una perspectiva sistémica, para así observar el fenómeno del diseño en sus múltiples relaciones.

En principio, podemos pensar en una parte interna del sistema:

El objeto o centro gravitacional de la historia, que a su vez se compone de los siguientes elementos

- Procesos de diseño
- Procesos productivos
- Objetos, entendidos como el resultado de los procesos de diseño y los procesos productivos
- Impacto en la cultura, la economía y la sociedad en su conjunto del objeto

En la Figura 1 se muestra el flujo de relaciones entre estos elementos: los procesos de diseño y los productivos dan origen al objeto y este, a su vez, tiene un impacto sobre la economía, la cultura y en general sobre la sociedad que –idealmente– ve satisfechas sus necesidades o deseos.

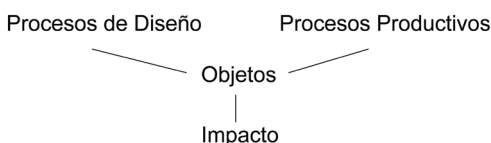


Fig. 1 Parte interna del sistema

Por otro lado, dentro de la misma parte interna del sistema se encuentra el modo de acercarse al objeto de estudio. Con respecto a este punto, el enfoque debe descansar en una visión interdisciplinaria amplia y abierta. La orientación de este enfoque dependerá de la parte externa del sistema.

La parte externa del sistema se refiere a la dirección de los análisis históricos en función de las audiencias. A grandes rasgos podemos mencionar las principales:

- Estudiantes y profesionales. Aquellas personas en formación profesional o en la práctica que se acercan al fenómeno del diseño (no solamente diseñadores, se incluye estudiantes y profesionales de sociología, antropología, comunicación, mercadotecnia, publicidad, etcétera).
- Empresarios. Que desean saber qué ha aportado el diseño al desarrollo empresarial.
- Funcionarios públicos. Hoy se habla mucho sobre políticas de diseño e innovación; para su formulación es importante una perspectiva histórica.
- Público en general. Aquellas personas que desean ampliar su conocimiento sobre la cultura y su conformación.

En la Figura 2 se representa el flujo de relaciones entre las posibles audiencias: los estudiantes y profesionales tienen una gran influencia sobre el público en general; a su vez, el público influye sobre las decisiones políticas y los empresarios, que buscan relacionarse o entender necesidades y deseos de los consumidores.

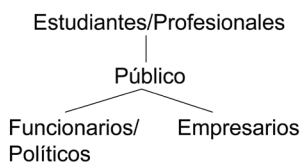


Fig. 2 Parte externa del sistema

Por supuesto, ambos sistemas se interrelacionan y es en esta interfaz donde podemos encontrar algunas guías para la historia. En la Figura 3 mostramos una posibilidad de relación:

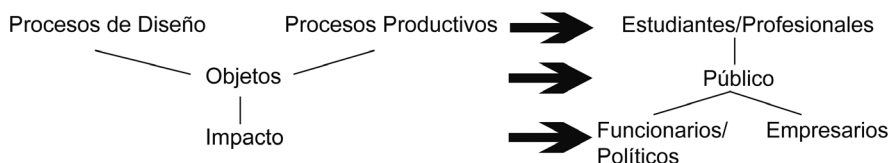


Fig. 3 Relaciones

De aquí se puede argumentar que las historias del diseño no pueden elaborarse sin tomar en cuenta las audiencias; estas son las que actualmente imponen necesidades en cuanto a los aspectos a analizar. Así por ejemplo, aquellos aspectos que tienen que ver con procesos de

diseño o desarrollo técnico-productivos, encontrarán un público receptivo entre estudiantes y profesionales de distintas áreas que desean acercarse al fenómeno del diseño para su análisis.

En segunda instancia, tenemos las historias centradas en objetos y que podrían ofrecer al gran público guías sobre su uso o aplicación en distintos contextos. Muy posiblemente estas historias contendrían una gran cantidad de imágenes para fortalecer el desarrollo de lo que podemos llamar una “cultura del diseño”.

Por último, mencionamos aquellas historias que buscan ofrecer datos y conocimiento sobre el uso del diseño (en cuanto disciplina) en ámbitos competitivos, de manera que empresarios y funcionarios públicos puedan conocer los resultados de los procesos de diseño en cuanto a incremento de valor, competitividad y su posicionamiento en los discursos globalizados y locales.

Es tal vez en este sector donde la historia del diseño en los países latinoamericanos tenga un gran papel a desempeñar, y a la fecha son muy pocos los estudios de caso e historia que permitan abundar en este conocimiento. Sabemos más de los éxitos de empresas como Alessi o Apple que de las locales. La pregunta central: ¿Para qué sirve el diseño en los países periféricos? puede encontrar en este enfoque no solo un campo casi virgen, sino sobre todo, un propósito para guiar los estudios que en esta área del conocimiento se pueden elaborar.

Su abordaje implica necesariamente una postura interdisciplinaria en la que se reúnan la economía, la antropología y la sociología. Este es un gran reto para los historiadores, pues en cierta medida (como en cualquier trabajo interdisciplinario) implica dejar algunos de los métodos y teorías que usualmente se toman por sentadas y buscar, junto a otros modos de acercamiento, nuevas rutas que permitan el desarrollo de estos trabajos, más acordes a nuestro contexto, necesidades y retos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adorno, T. (2008). El Funcionalismo hoy. En *Crítica de la Cultura y Sociedad I*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Banham, R. (1960). *Theory and Design in the First Machine Age*. Cambridge, USA: MIT Press.
- Baudrillard, J. (2002). *Crítica de la economía política del signo*. México DF, México: Siglo XXI Editores.
- ----- (2004). *El sistema de los objetos*. México DF, México: Siglo XXI Editores.
- Bel-Geddes, N. (1940). *Magic Motorways*. New York, USA: Random House Publishers.
- Bonsiepe, G. y Fernández, S. (2008). *Historia del Diseño en América Latina y el Caribe*. San Pablo, Brasil: Editora Blücher.
- Buchanan, R. y Margolin, V. (eds.) (1995). *The Idea of Design*. Chicago, USA: MIT Press.
- Burke, P. (1994). *Formas de hacer historia*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Campi, I. (2007). *La idea y la materia*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- ----- (coord.) (2010). *Diseño e Historia. Tiempo, lugar y discurso*. México DF, México: Editorial Designio.
- ----- (2013). *La historia y las teorías historiográficas del diseño*. México DF, México: Editorial Designio.
- Conran, T. (2005). *Designers on Design*. Londres, Reino Unido: Harper Design.
- Design Museum (2009). *Fifty Chairs that Changed the World*. Londres, Reino Unido: Octopus Publishers.
- De Fusco, R. (1995). *Historia del diseño*. Barcelona, España: Santa y Cole Editores.
- Dreyfuss, H. (1955). *Designing for People*. New York, USA: Simon and Schuster Publishers.
- Fallan, K. (2010). *Design History: Understanding Theory and Method*. Londres, Reino Unido: Berg Publishers.
- ----- (2013). *Scandinavian Design: Alternative Histories*. Londres, Reino Unido: Berg Publishers.
- Fiell, C. y Fiell, P. (2012). *Design of the 20th Century*. Berlín, Alemania: Taschen GmbH.
- Forty, A. (1986). *Objects of Desire. Objects and Society Since 1750*. Londres, Reino Unido: Thames and Hudson.
- ----- (1993). A Reply to Victor Margolin. *Journal of Design History*, vol. 6, N° 2, pp. 131-132.
- Giedion, S. (1978). *La mecanización toma el mando*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

- Heskett, J. (1988). *Industrial Design*. New York, USA: Oxford University Press.
- Julier, G. (2010). *La cultura del Diseño*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Loewy, R. (1988). *Industrial Design*. New York, USA: Overlook Press.
- Margolin, V. (2005). Historias del diseño y estudios sobre diseño. En *Las políticas de lo artificial*. México DF, México: Editorial Designio.
- ----- (1995). A Reply to Adrian Forty. *Design Issues*, vol. 11, N° 1, p. 21.
- Maseda, P. (2006). *Los inicios de la profesión del diseño en México. Genealogía de sus incidentes*. México DF, México: CONACULTA-ITESM.
- Meggs, Ph. (1998). *Historia del Diseño Gráfico*. México DF, México: Editorial Trillas.
- Pevsner, N. (2011). *Pioneers of Modern Design. From William Morris to Walter Gropius*. Bath, Reino Unido: Palazzo Editions.
- Pulos, A. (1983). *American Design Ethic: History of Industrial Design*. Cambridge, USA: MIT Press.
- ----- (1988). *The American Design Adventure*. Cambridge, USA: MIT Press.
- Read, H. (1967). *Arte e industria: principios del Diseño Industrial*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Infinito.
- ----- (1970). *Arte y sociedad*. Barcelona, España: Editorial Peninsula.
- Rodríguez, L. (2011). *El diseño antes de la Bauhaus*. México DF, México: Editorial Designio.
- Salinas, O. (1992). *Historia del Diseño Industrial*. México DF, México: Editorial Trillas.
- Satué, E. (1988). *El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*. Barcelona, España: Editorial Alianza.
- Sparke, P. (1987). *Design in Context*. Londres, Reino Unido: Bloomsbury Editions.
- Sudjic, D. (2009). *The Language of Things: Understanding the World of Desirable Objects*. Londres, Reino Unido: W. Norton & Company.
- Vilchis, L. (2010). *Historia del Diseño Gráfico en México 1910-2010*. México DF, México: INBA-CONACULTA.
- Walker, J. (1990). *Design History and the History of Design*. Londres, Reino Unido: Pluto Press.

### **Luis Rodríguez Morales**

Diseñador industrial por la UIA (México), con Maestría en desarrollo de productos por la Universidad de Birmingham (Reino Unido) y formado en Teoría del diseño por la UNAM (México). Doctorado en historia y teoría de la arquitectura por la UNAM. Profesor-investigador en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa en la Ciudad de México. Principales publicaciones: *Diseño: estrategia y táctica* (2004), México: Editorial Siglo XXI; *El diseño antes de la Bauhaus* (2011), México: Editorial Designio; *Diseño: Tesis y Discursos* (ed.) (2013), México: UNAM-UAM Cuajimalpa.

Departamento de Teoría y Procesos del Diseño  
 Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Cuajimalpa  
 Torre III, 5to. piso. Avenida Vasco de Quiroga 4871,  
 Colonia Santa Fé Cuajimalpa. Delegación Cuajimalpa de Morelos,  
 México DF  
 México

lrodriguez@correo.cua.uam.mx