

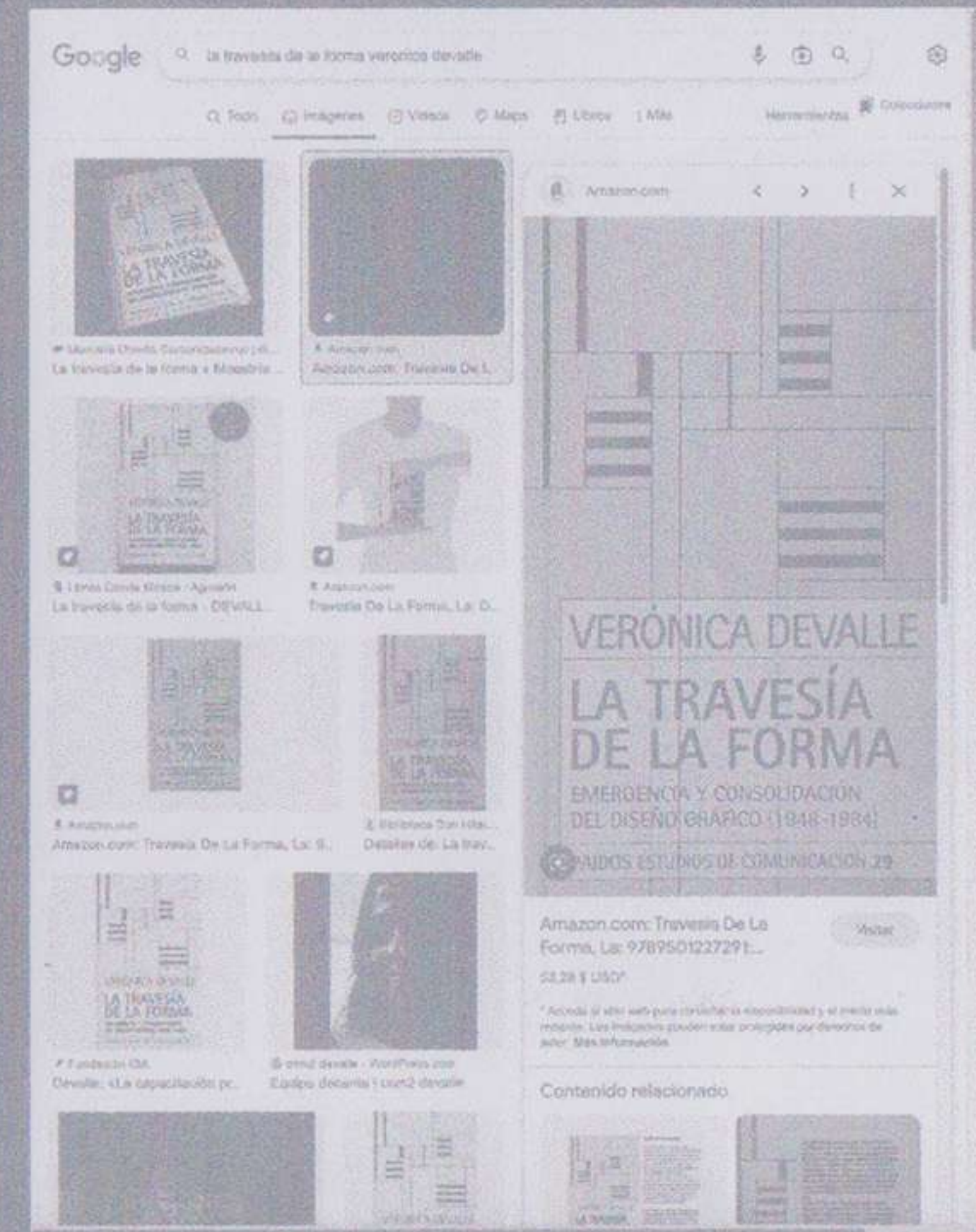
#3

## ENTREVISTA A VERÓNICA DEVALLE

**INVESTIGADORA ARGENTINA, AUTORA DE  
LA TRAVESÍA DE LA FORMA. EMERGENCIA  
Y CONSOLIDACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO  
(1948 - 1984)**

VERÓNICA DEVALLE = VD  
DIANA MONCADA = DM  
VERA LUCÍA JIMÉNEZ = VJ

pp.47



pp.48



VJ. Hay muchas formas de hacer historiografía en diseño gráfico. ¿A qué se debe esa multiplicidad? ¿Por qué hay múltiples historias?

VD. Es una respuesta que un historiador podría dar mucho mejor que yo. Lo que sí puedo decir es que hay una especie de acuerdo en las Humanidades y en las Ciencias Sociales en pensar que hay distintos abordajes históricos para tratar un tema. No es lo mismo hacer énfasis en la dimensión social o en la dimensión cultural o en la dimensión económica de algo. Es como si fuera la luz que pega las facetas de un diamante: nos permite ver una de sus caras y no otras, no porque no existan, sino porque no se hace énfasis en ellas.

Construir una historia del diseño implica legitimar el presente. Yo me considero una segunda generación de investigadoras que trabajamos historia del diseño en América Latina. La primera generación hizo un poco lo que Victor Margolin decía: historias de los diseños escritas por diseñadores que ya tenían predefinido qué es una buena pieza de diseño. Si yo digo "el diseño es esto" y lo remito a ciertos antecedentes, estoy haciendo una historia basada en una selección de piezas dignas de ser historizables, que dejan fuera otras manifestaciones que no son consideradas buen diseño. En ese entonces, se hacía una historia apegada al producto, vinculada a la relación "autor-pieza", como las viejas formas de hacer historia del arte. Esas formas se renovaron, por ejemplo Michael Baxandal, propuso una historia cultural del arte, no como se hacía hasta ese momento en la que solo se hacía historia desde la técnica de la pintura. Despegarse un poco de la pieza nos permite ver el tejido donde estas experiencias de diseño aparecen.

VJ. ¿Qué nos dice el canon o las formas convencionales de hacer historia sobre el diseño en Latinoamérica?

VD. Me gusta la pregunta porque, efectivamente, lo que yo hago es una historia del canon. La historia canónica repone un principio de división o de legitimación al interior de un campo, por ejemplo repone definiciones acerca de lo que es lo proyectual y reflexiona en cómo ese concepto va cambiando históricamente. A mí no me interesa consagrar un discurso dominante, me interesa ver las formas en las se construye lo dominante. Yo no digo "estoy de acuerdo con el movimiento moderno y en desacuerdo con lo kitsch". Como analista me interesa lo que tiene que ver con la periferia, pero también entender el momento de construcción de un relato dominante porque ese discurso articula la identidad del campo.



DM. En la tentativa de hacer esta construcción, ¿qué metodologías y qué disciplinas serían las más idóneas para construir las historias del diseño, entendiendo que la propia complejidad de los procesos amerita diferentes perspectivas teóricas y disciplinares?

VD. Sí, claramente amerita y requiere distintas disciplinas. Yo puedo decir con cuales me formé. Soy graduada de la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA (Universidad de Buenos Aires) con una especialidad en Sociología. Lo que nunca he contado es que estudié Cine un año. Siempre tuve una enorme debilidad por el universo audiovisual y por la riqueza de cualquier lenguaje que no sea textual. Es medio absurda esa separación que sigue persistiendo en el mundo de las disciplinas: que del lado de la palabra está el pensamiento, la reflexión, el análisis y que del lado de la imagen o del objeto no hay nada más que una percepción estética y eventualmente alguna invitación a la compra.

Esa sensibilidad hacia el mundo audiovisual y visual, conjugada con lo que aprendí de mi maestra Leonor Arfuch —teorías del diseño pensadas desde un lugar comunicacional, centradas en análisis del discurso— me resolvía sobre todo el hecho de que no tenía formación en diseño, así que no podía establecer como parámetros de análisis criterios proyectuales. Me obligó a pensar en los dispositivos de construcción discursiva, es decir de construcción del saber. A esto agregaría la necesidad de una mi-



rada semiótica, no desde el punto de vista del signo sino en cómo hacen sentido ciertas materialidades; un conocimiento del mundo del proyecto para saber qué preguntar y cómo preguntar.

DM. ¿Es posible que nuestras herencias modernas de progreso obstaculicen e impidan otras formas de hacer y pensar el diseño en Latinoamérica?

VD. Sí, claro. En este momento hay discusiones sumamente interesantes que exceden al diseño. Por ejemplo, en América Latina hay una discusión entre si debemos homogeneizar o respetar las diferencias. Lo que trabajé en La travesía de la forma, es que la estandarización de un producto hace que se pierdan los rasgos de pertenencia de clase: el uso de un producto se democratiza, se masifica, se vuelve un parámetro universal y ya no solo le pertenece a la burguesía sino que se vuelve accesible para otros sectores que nunca antes hubieran podido tener este tipo de productos. Lo mismo sucede con el proyecto educador.

VJ. En uno de tus textos señalabas, que la palabra "diseño" ya es una palabra con un contenido eurocéntrico ¿qué realidades socio-históricas estamos incluyendo en esa definición?

VD. En realidad, yo discuto mucho esa idea de que el diseño es estrictamente europeo. No es que vivíamos, nosotros, pueblos originarios y de golpe vino Ulm y nos colonizó. Ya había una historia de hibridación, de luchas y movimientos de resistencia cultural que se manifestó muchas veces en el arte. Por ejemplo, Brasil, a principios del siglo XX, tuvo un movimiento artístico extraordinario que recupera, metafóricamente, la noción de antropofagia: nos comemos a los que nos colonizan. Eso derivó en un modernismo con rasgos vernáculos. Los vínculos que ha tenido nuestra intelectualidad con Europa, con EE.UU han sido muy fuertes, no nos olvidemos que nosotros fuimos receptáculo de migraciones por guerra o por hambre, entonces esa clase de cruces ya existían. Es más, el diseño europeo está lleno de figuras latinoamericanas. Si no se piensa así, es fácil caer en el folklore reaccionario y cosificante, pensando que lo único valioso que tenemos es el mundo prehispánico. Es cierto que muchos productos de la cultura popular han sido menospreciados y echados de lado por la impronta del buen diseño, eso también y paradójicamente es una malversación del espíritu de la Bauhaus: el de hacer un mundo más inclusivo a través de la cultura material.

PP.51



PP.52



VJ. ¿Por qué en el caso de los países andinos, cuando se quiere buscar "el origen" del diseño gráfico se busca en las culturas precolombinas? Se considera, al menos, y como un antecedente fuera de la historia canónica...

VD. Creo que cuando se utiliza el término diseño precolombino se utiliza el concepto de diseño en términos de dibujo. Habría que pensar cómo se usaba la palabra diseño antes que el concepto de proyecto sea asimilado. El diseño como disciplina nace en el siglo XIX. Adjudicar a la cultura material y visual de las culturas nativas la condición de diseño ha sido un gesto para decir "si el diseño es tan importante, entonces no podemos decir que empezó éste comenzó desde el siglo XIX, debería ir más atrás. De esta manera, enaltecemos la producción de las culturas nativas porque no estaría bien no incluirlas". En ese caso, no creo que sea peyorativo hablar de "cultura material" y de "cultura visual" en lugar de diseño; es más, es la manera más técnica de describir algo que no sabemos sobre qué universos sociales y culturales o de sentido fueron construidos. No sabemos si todo el vocabulario de diseño estaba presente en las culturas nativas: por ejemplo, la idea de autoría, de innovación y su temporalidad hacia el futuro, la idea de individuo, entre tantas otras. Si nos quedamos adheridos a la materialidad de las cosas, le adjudicamos sellos de condición moderna a algo que no ha sido construido bajo esa lógica. No toda la cultura material ni visual está concebida con la idea de proyecto. El proyecto está articulado al lenguaje filosófico de la modernidad. Si le restamos la palabra proyecto al concepto de diseño y decimos que el diseño es cultura material, ahí sí creo que podemos apostar a una definición más inclusiva y más ajustada al abordaje del pasado. Por estas mismas razones, y llevándolo al absurdo, sería como plantear la idea de un diseño experiencial de los Incas. Es evidente que, entre tantas otras diferencias, hay una diferencia sustancial en las nociones de temporalidad entre las culturas nativas de América Latina y el diseño moderno. La temporalidad, en términos proyectuales, se orienta hacia el futuro.

El punto aquí es la rigurosidad en términos de análisis; no se trata solamente de una decisión política, ésta incluye una decisión de honestidad académica e intelectual. Queremos hacer una historia más inclusiva, pero no a costa de sesgar los datos. Una mirada más crítica y potente es pensar en los procesos sociales y políticos que hay detrás de la producción de la cultura Inca, por ejemplo.

DM. Justamente hablabas del carácter proyectual del diseño, nos preguntábamos cómo el diseño piensa las tecnologías desde Latinoamérica.

VD. Hermoso tema y difícilísimo. Yo sugiero acá leer autores que a mí me encantan. Hay un autor argentino extraordinario, Hernán Thomas. Autores como él, piensan que las tecnologías son construcciones sociales, bajo una mirada no ingenua, no de la caja negra, no neutral, sino entendiendo que en toda discusión tecnológica hay una discusión social y política. Por ejemplo, la idea de usabilidad: ¿quienes usan?, ¿cómo usan?, ¿qué implica usar?, ¿qué modelo de ser humano está ahí presente?, ¿es un ser humano genérico? ¿o es un ser humano con determinadas características que incluyen otras condiciones de lo humano? Pero sobre todo se preguntan cuál es la dinámica de éxitos y fracasos de las tecnologías. Thomas, siguiendo a los clásicos en la materia, entiende que es necesario empezar a reponer una historia del fracaso tecnológico porque éste está vinculado a cómo determinados grupos sociales definen los problemas que tienen que enfrentar y cómo el artefacto aparece como una respuesta a la definición de estos problemas.

Esto es importantísimo porque también es como sacarle el telecomando al diseño. Suponer que había un montón de gente que no entendía nada del mundo, que estaba en las sombras teniendo problemas sin saber cómo resolverlos y llegó el diseño, echó luz e hizo todo maravilloso para que la gente vuelva a ser feliz, pero resulta ser que es un fracaso estrepitoso, ¿cómo puede ser? Bueno, puede ser en la medida en que uno desconoce el modo en que los grupos sociales definen el problema que atraviesan. Si uno hace una solución para un problema que no fue definido por un grupo social, probablemente no se considere una solución.

Los estudios sobre las tecnologías se vienen haciendo desde hace 30 o 40 años en América Latina pero el diseño o las disciplinas proyectuales, con algunas excepciones, por el momento no los incorporan. Tenemos la idea de la tecnología como un mecanismo neutral, un fetichismo sobre lo tecnológico. Pensamos que con lo tecnológico resolvemos los problemas de desarrollo y además pensamos a la tecnología como una caja negra, como si algo entrara ahí y de golpe saliera una solución mágica. Yo creo que son maneras en las que erróneamente pensamos la relación del mundo proyectual con la tecnología, que en realidad es una relación construida socialmente.



VJ. Me voy dando cuenta que repensar las historias significa también repensar los términos. Creo que la idea del buen diseño ha cambiado a lo largo del tiempo. Actualmente, ¿es un término que sirve o vale la pena reformular?

VD. Es visto como un momento histórico. El good design es más que nada el ulmiano, el diseño racionalista, el diseño alemán, suizo, que fue hondísimo y acabó con mucha reacción en contra. Es visto más que nada como una escuela en términos estilísticos. Ahora, sí hay premios al sello del buen diseño, a los buenos productos de diseño, a los productos que de alguna manera resuelven los problemas, como los premios INNOVAR, pero no definiendo a priori qué es un buen diseño sino viendo básicamente la relación entre la propuesta de diseño y el problema que esa propuesta aborda. Hoy en día yo creo que los proyectos que son considerados buen diseño son los proyectos vinculados a la innovación social, diseños que de alguna manera tienen procesos participativos comunitarios importantes y que redefinen ciertos tipos de prácticas.

VJ. Regresando al libro "Travesía de la forma" que es sobre la institucionalización del diseño y cómo llega a ser una disciplina en las universidades, ¿qué del diseño se observa cuando se estudia su institucionalización?

VD. Básicamente lo que yo analicé, en términos de investigación, fue discursos, prácticas e instituciones. Trabajé cómo aparece un determinado discurso, qué tipo de prácticas se desarrollaron y cuáles fueron las instituciones que acompañaron o promovieron. ¿Por qué digo las prácticas? Esto es muy claro en la enseñanza de la arquitectura. La enseñanza de la arquitectura se plantea como una enseñanza maestro-aprendiz desde que aparecen las primeras escuelas de arquitectura en el siglo XIX, durante todo el siglo XX hasta los años '50, '60. Hasta ese momento la relación era maestro-aprendiz, podía haber un discurso vinculado a la arquitectura moderna pero lo que primaba en la práctica de enseñanza era el maestro que le enseñaba al aprendiz, y el aprendiz como un dotado. Básicamente, lo que eso implicaba era saber quién era el dotado, quién venía iluminado en términos de saber cómo dibujar, cómo ilustrar, quién era un artista en potencia y cómo el maestro le iba enseñando técnicas para perfeccionar esa práctica tan singular que era la composición y el dibujo arquitectónico. Hay un momento de quiebre cuando el modelo

PP.55

Cerca de 95,100 resultados (0.34 segundos)

Videos :



Francisco Liernur, La "vivienda tropical"

YouTube · Instituto de Arte Americano  
18 jul. 2014

de las Bellas Artes de arquitectura cae como referencia y la arquitectura deja de ser pensada como arte para ser pensada como una disciplina técnica social, es decir la arquitectura ya no construye cosas monumentales para ser admiradas como palacios, casas de gobiernos, iglesias, monasterios, cementerios, sino que la arquitectura debe dar soluciones a los problemas de vivienda de todo el mundo. Al decir de Pancho Liernur, el pasaje de la arquitectura monumental a la arquitectura de la vivienda social. Esa concepción nueva va estar acompañada por la puesta en crisis del modelo maestro-aprendiz y el surgimiento de los talleres donde los estudiantes de arquitectura se enfrentan a un desafío y un problema social, y empiezan a desarrollar distintas propuestas para abordarlos. Ese es un cambio completamente distinto, es un cambio que da una idea de la práctica profesional completamente distinta. Ya no es el demiurgo, el inspirado, el que dibuja bien, el que hace algo bello, sino el que resuelve un problema.

DM. Justamente en ese cambio de paradigma, ¿cuál debe ser el lugar del diseño en las universidades e institutos?

VD. Desconozco la situación en Perú (lugar donde se encuentran las entrevistadoras) pero en Argentina las escuelas de diseño están creciendo de una manera impresionante, sobre todo a partir del crecimiento del mundo digital. Todo lo que tiene que ver con UX y el mundo digital está al galope. Yo creo que el diseño se impone por fuerza de su peso, de la demanda que hay en el mercado laboral. Ahora, la pregunta es cómo formar mejores profesionales que no queden sesgados frente a una enseñanza solo instrumental o que el único marco teórico que reconozcan sea el del marketing. Ese es un desafío.

PP.56



VJ. Últimamente quienes trabajan con enfoque de género hacen lo que se hacía antes en la historia del diseño, que era lo que comentabas al inicio, la relación autor-pieza. Me gustaría saber cuál es tu perspectiva y cómo salir de este dilema, porque parece que estamos repitiendo las mismas prácticas...

VD. Yo apuesto mucho por los trabajos interdisciplinarios. Creo que cuando una está parada en la propia disciplina se le impide ver otras voces, otras posiciones. Yo recurriría a apoyarme en historiadores culturales, historiadores sociales y en caso, por ejemplo, de las historias de las mujeres también trabajaría con investigadores con perspectivas feministas. No necesariamente una historia del diseño feminista es una historia que contabiliza la cantidad de piezas hechas por mujeres que fueron invisibilizadas, eso no es feminismo. Feminismo es que haya una perspectiva vinculada a repensar la relación de género en la sociedad. Obviamente ahí se cuenta cómo la mujer fue discriminada, pero no es solamente contar cuántos proyectos hay de mujeres. Una visión que problematice sin banalizar requiere trabajar en equipo con todas las disciplinas que abordan la temática. Eso es el mejor antídoto.

DM. Ahora que hay proyectos museísticos de exposiciones de diseño y un interés en archivar la memoria del diseño, ¿cómo cambia la apreciación de un objeto de diseño una vez que entra un museo?

VD. Esa es una pregunta para hacérsela a los curadores, pero yo te diría a priori que cambia en el sentido en que el diseño empieza a ser pensado en términos de arte, de una experiencia estética y eso calibra a la pieza de otra manera. Hay quienes se resisten profundamente a eso. Hay quienes rechazan que los productos de diseño estén exhibidos. Obviamente puede ser una vuelta de tuerca sobre una propuesta que es netamente empresarial, industrial o de servicio. Pero la verdad no lo tengo muy claro. Sé que Ricardo Blanco en Argentina hacía eso, exposiciones de diseño que llevaba al Museo Nacional de Bellas Artes o al Museo de Arte Moderno de la ciudad de Buenos Aires. De hecho yo colaboré con una muestra curada por él cuando yo era joven, estudiante, me interesaban esas cosas y aprendí un montón. Pero sí es cierto que el espacio del museo es un espacio que encorseta y que obliga a leer en términos de la dimensión estética o artística una propuesta de diseño. Justamente ahora está por inaugurarse en el MALBA una exposición sobre cultura material argentina, y no se llama diseño, se llama "cultura material" y me pareció interesante. Tiene que ver con todos esos objetos de la cotidianidad en Argentina que van desde siglo XX en adelante.