

Arte y diseño después del “Crystal Palace”

Juan Pablo Revelo Munar

Universidad del Valle

Facultad de Artes Integradas

Licenciatura en Artes Visuales

Cali, Valle del Cauca

2019

Arte y diseño después del “Crystal Palace”

Juan Pablo Revelo Munar

Trabajo de grado para optar por el título de licenciado en Artes Visuales y Estética

Phd.: Fernando Flórez González

Director

Universidad del Valle

Facultad de Artes Integradas

Licenciatura en Artes Visuales

Cali, Valle del Cauca

2019

Dedicatoria

Tal vez si tu materia estuviese compuesta por los mismos átomos que alguna vez coincidieron en unirse; tal vez si estuvieses presente en esto que llaman mundo tangible; tal vez si tus ojos, tus palabras, tu ser estuviese presente; tal vez si no hubieses partido tan pronto, solo tal vez, podría escuchar una vez más esas palabras: “Yo a usted lo admiro mucho mijo, usted es un verraco”. Si estuvieras vivo estarías acá viendo cómo te has convertido desde siempre en el impulso, en la excusa necesaria para poder crear, para poder sincronizar todo mi ser en torno a algo. Yo sé que te llevo conmigo, que estás a mi lado y que siempre has hecho notar tu presencia como lo dijiste antes de morir, esto es para vos, abuelo; esto es para el ser más verraco que el universo pudo crear, esto es para la coincidencia (aunque no creo en las coincidencias) más hermosa que mi destino ha tenido el privilegio de cruzar. Carlos Eduardo Revelo Guevara Q.E.P.D.

Si no fuese por ese par de almas que se cruzaron; si no fuese por ese par de almas tan distintas en su carácter; si no fuese por eso que le falta a cada uno y que el otro tiene; si no fuese por ustedes, par de padres, muy seguramente no existiría como carne. Si no fuese por tu exigencia, papá, y si no fuese por tu sensibilidad, mamá, no tendría la medida perfecta de la totalidad. A ti mamá y a ti papá, quienes esperaron tanto por mí, los quiero mucho, esto y todo lo escrito y lo que este cerebro y manos puedan crear es para ustedes.

Resumen

La exposición del *Crystal Palace* en Londres en 1856 marcó un hito para la arquitectura y el diseño moderno, puesto que dio lugar a una reacción en cadena después de su aparición. Las reacciones negativas de críticos como John Ruskin y William Morris, quienes fundaron el movimiento Arts and Crafts, influenciaron enormemente la emergencia del movimiento moderno del arte y el diseño.

En efecto, la Bauhaus heredó del Reino Unido esta influencia. Así pues, arquitectos y movimientos representativos del *Zeitgeist* moderno son resultado de un periplo iniciado por el *Crystal Palace* diseñado por Joseph Paxton, el cual sirvió como vientre de un pasado que había que superar.

Los objetos presentados en el Pabellón del *Crystal Palace* son objetos que de acuerdo al *zeitgeist* hegeliano de la historia, no son representativos de su momento. Son objetos historicistas, es decir, producidos con tecnología moderna pero con una apariencia formal de siglos pasados. La crítica en contra de este historicismo no se hizo esperar y se hizo con base en la teoría del ya fallecido filósofo Hegel (murió en 1830 y la exposición fue en 1856). El *zeitgeist* o espíritu de la época es la punta de lanza contra el Cristal Palace y los objetos presentados allí.

Es importante destacar que el arte y el diseño moderno pasaron por dos momentos, el primero es el de la escuela de artes y oficios (*Arts and Crafts*) en Inglaterra, y el segundo es el de la es-

cuela de la Bauhaus en Alemania. Estos dos momentos sirven de referencia para la discusión que aquí toma lugar, esto es, el arte y el diseño moderno después del Crystal Palace.

Los objetos expuestos en el *Crystal Palace* además de no ser representativos del *zeitgeist*, tampoco eran objetos artísticos ni objetos provenientes de lo que se entiende por diseño. Eran meras copias vaciadas y pasadas por los moldes de la industrialización y la fábrica; meras repeticiones de un pasado formal que obedecía a unas leyes y condiciones de producción propias de ese pasado.

La unidad entre arte y diseño es tal, que es esta misma la que da lugar a la crítica en contra de los objetos expuestos en dicho pabellón; el *Arts and Crafts* y la Bauhaus representan esta unidad. En consecuencia, hoy somos herederos de esta unión entre arte y diseño que emerge a partir del Crystal Palace, después del Crystal Palace.

Tabla de contenido

1. Introducción	8
2. Frankenstein en el Crystal Palace: la pesadilla de los Artefactos	12
3. El renacer de los Artefactos I: Arts and Crafts	19
4. El renacer de los Artefactos II: Bauhaus	30
5. ¿Cómo hacer un Artefacto?: pedagogía de la Bauhaus	42
6. Conclusiones	59
6.1. Artefactos, los objetos trascendentales	59
7. Referencias bibliográficas	71

“El significado correcto de una palabra
no es nunca algo sobre lo cual la palabra
queda adherida como una gaviota en un peñasco,
es algo sobre lo cual la palabra revolotea
como una gaviota sobre la popa de un barco.

Tratar de fijar el significado correcto en nuestra mente
es como querer convencer a la gaviota de que
se quede asida en los aparejos con la condición
de que esté viva al posarse,
sin que haya que matarla y amarrarla ahí”

(Collingwood, 1938, p.16).

1. Introducción

Cuando se hace referencia al *Crystal Palace* se remite a una especie de Frankenstein a razón de la forma en que se exponían objetos de uso cotidiano, por cómo se vendían en dicha exposición los elementos, y más aún, por la relación de la época con dichos objetos. Estos conceptos serán evaluados más adelante y con más detenimiento a fin de establecer una analogía con el término monstruosidades, pues este momento marcó la historia de lo que hoy se conoce como diseño en cuanto a palabra y en cuanto a actividad.

Lo que ocurriría después fue una cadena de sucesos que llevaron al mismo arte a fusionarse con oficios y otras actividades para poder engendrar lo que hoy en día se conoce como diseño, sin embargo, en este texto no se pregunta por el origen de los términos ‘arte’ y ‘diseño’ debido a la dificultad que subyace a ese interrogante, más bien se aborda el concepto hegeliano de *zeitgeist* («espíritu de la época»), enfocado principalmente a los objetos y su relación con las actividades, el arte y el diseño.

El *zeitgeist* se refiere a cómo un contexto puede afectar un objeto, es decir, cómo puede existir un diálogo entre el objeto y la época misma, entendido diálogo como una especie de aura o espíritu, de objetos y hombres entre sí. Ese espíritu o ese diálogo se ha de representar de manera material en la línea de tiempo, pero ¿cuál es la materialidad en dicha línea temporal? Se podrían establecer dos referencias, unas geográficas, como el hábitat, y otras técnicas, como los medios de los que se dispone para dominar la naturaleza.

Este grupo de elementos denominados “materialidad” influyen de manera determinante el diálogo social, de manera que son los edificios, los objetos de uso cotidiano, los elementos de apreciación y las técnicas que se desarrollan para poder generar todos esos elementos anterior-

mente dichos la respuesta a un tipo de pensamiento de época o momento, es la respuesta formal de algo que por esencia no lo es, es *εἶδος* (eidos) y *μορφή* (morphé) fundidos en un mismo instante; a pesar de ello, estas respuestas no resultan determinantes pues no son ellas en sí únicas y absolutas. Lo anterior quiere decir que el «espíritu de una época» adquiere ciertas características otorgadas por sus respectivos condicionamientos, pero finalmente es el espíritu quien dirige. El espíritu se manifiesta y emerge al ser experimentadas las cosas, por lo tanto, el significado de un objeto depende de las relaciones que establece con otros objetos, y como no es posible revivir esa estructura del pasado no se puede vivir su *zeitgeist*. En esa medida, todo intento hermenéutico por descifrar significados del pasado está destinado al fracaso y cuando lo intenta los logros son nimios.

Por otra parte, Hegel y Marx como citó Alvira (1987.) son los principales encargados de plantear la tesis según la cual cada momento histórico tiene necesariamente un “espíritu de la época” (*zeitgeist*); no obstante, es posible pensar que no hay tal necesidad puesto que no hay una razón pura, ya sea espiritual o material, que guíe la historia en general o en su totalidad, al menos si se piensa el futuro en términos teleológicos, pues sería como si la totalidad de la historia estuviese dirigida por una especie de fatalidad lógica e histórica necesaria, que se cumpliría irremediabilmente.

De esta manera, saltan a la vista dos maneras de entender el tiempo, por un lado, el tiempo histórico, como una serie de sucesos en un espacio-tiempo lineal, una suerte de paso a paso en el que de “a” se sigue a “b” necesariamente. Esta forma de percibir el tiempo se puede ver tanto en el lenguaje escrito como en el hablado, es por ello que escribir tales cosas condiciona las ideas a una temporalidad lineal en la que todo escrito queda completamente desactualizado y en donde

todo lo dicho o escrito pasa a ser parte de un pasado inserto en un presente, una especie de discontinuidad que no permitiría nunca ver el todo en un momento simultáneo que es el segundo sentido del tiempo aquí mencionado.

Entonces, la segunda manera de entender el tiempo y el espacio es pues la imposible simultaneidad, la cual es un intento por capturar la totalidad de las cosas en un instante y no se puede reducir al lenguaje hablado o escrito. Entender el tiempo como simultaneidad obliga a buscar su propio lenguaje apropiado a su ser simultáneo, es este un lenguaje imposible que permite ver el todo, la nada, lo particular y lo singular en un mismo plano. El arte y el diseño, junto con sus artefactos, son una posibilidad de señalar un lenguaje simultáneo que carece de un presente, de un pasado y de un futuro, ya que pertenecen a un presente continuo que no podrá reducirse a ningún lenguaje particular o a una temporalidad lineal, y cuando ello sucede aparecen problemas hermenéuticos.

Por otro lado, la concepción de época permite la espacialización del tiempo, puesto que una época es una especie de tiempo paralizado; dicho en otras palabras, la época es un tiempo formalizado porque efectivamente, cuando se habla de *zeitgeist* lo que se quiere indicar es que hay una forma según la cual vive dicha sociedad a lo largo de un período específico de tiempo.

En ese caso, al exponer conceptos tales como experiencia, tiempo y espacio (momento), se hace necesario plantear que abordar el origen de algo se convertiría, por supuesto, en un problema hermenéutico y de lenguaje tanto hablado como escrito. Así pues, lo anterior estaría fuera de alcance, sobre todo cuando se trata del movimiento y a su vez, del resultado del mismo en palabras que aluden a una actividad, como por ejemplo arte y diseño. Por este motivo, no es el propósito de este trabajo establecer el origen de un movimiento, sino su vigencia y responder cómo

ese pensamiento ha desencadenado un sinfín de problemas. Dicho en términos más prácticos, ha desencadenado un “Caos” (χάος), como lo planteó García (1998) basado en la Teogonía de Hesíodo (p. 814).

En el desarrollo de este estudio se hace necesario establecer un punto de partida con el objetivo de tener unas bases para poder generar un paralelo con las teorías establecidas hoy en día. Si bien no se está en la búsqueda de su origen, sí se utiliza el pasado para lograr establecer asociaciones con este presente con relación a dos palabras: arte y diseño. De este modo, el objetivo principal es establecer la vigencia de dichas palabras como actividad y unidad de una actividad difícil de reducir a una definición conceptual.

2. **Frankenstein en el Crystal Palace: la pesadilla de los Artefactos**

En Inglaterra en 1851 Alberto de Sajonia-Coburgo-Gotha (en alemán: Franz Albrecht August Karl Emanuel von Sachsen-Coburg und Gotha), esposo de la reina Victoria I de Inglaterra, quiso mostrar diferentes materias primas provenientes de todo el mundo, máquinas e inventos, manufacturas, artes y oficios, para ello organizó *The Great Exhibition of the Works of Industry of all Nations*, fue él quien tuvo la idea y concibió la organización hasta del más mínimo detalle.

La Exposición debía tener lugar en un punto de Hyde Park con unas especificaciones precisas: espacio cerrado, luminoso, de un volumen enorme y que fuese, a la vez, económico y de rápida construcción. Se presentaron 234 proyectos para el edificio de la Exposición y Alberto eligió el *Crystal Palace* de Joseph Paxton. (Blog Abilia, s.f., párr.2)

El creador seleccionado, Paxton, era un famoso proyectista de gigantescos invernaderos y con su edificio demostró las enormes posibilidades constructivas del hierro y cómo utilizarlas, aunque esta construcción fue su única experiencia a gran escala con estructuras en vidrio. Cabe aclarar que no tenía estudio ni nociones de tipo estructural, no era arquitecto sino jardinero, y usó toda su experiencia para poder generar un gran edificio que rompiera con la tradición del ladrillo y el cemento; un edificio construido a partir de perfiles de metal y superficies de vidrio que para muchos de su época se convirtió en un problema, pues acaparaba exposiciones de simples objetos de venta cotidiana, que no solo evocaban sino que imitaban tiempos pasados pero con la utilización de maquinaria actual.

Así, el *Crystal Palace* fue construido en hierro fundido y forjado combinado con cristal, “el edificio tenía 600 metros de largo, 137 de ancho, una altura de 34 metros y contaba con una planta basilical de cinco naves con crucero central abovedado” (Martínez, 2018). Era una solución

genial debido a que aportaba amplitud y luminosidad gracias a la incorporación de galerías a diversas alturas. Asimismo, estaba dividido en dos plantas, de manera continua y sin interrupciones, su eje principal era un gran pasillo central que albergaba a ambos lados la exposición.

3,300 columnas portantes, 3,300 conductos de drenaje, 2,224 vigas principales, 24 millas de canalones de madera, 3,800 toneladas de hierro fundido, 700 toneladas de hierro forjado y 8,3612 metros cuadrados de vidrio. Pero la gran novedad fue que se levantó un edificio a base de piezas prefabricadas que se ensamblaban allí mismo sobre el terreno.

(Blog Abilia, s.f., párr.6)

“En total había más de 6,500 expositores dedicados exclusivamente a mostrar los avances de los diferentes países” (Blog Abilia, s.f., párr.5). Previo a la construcción de este edificio, en la primera mitad del siglo, las exposiciones en Londres eran únicamente nacionales, pero con la aparición del *Crystal Palace* se inauguraron las muestras universales, allí se mostraban entonces los progresos de la ingeniería y se exponían los nuevos productos industriales, lo cual reflejaba la relación que nacía entre productores, comerciantes y consumidores, y alejaba un poco la noción de espíritu y concepción de la obra a partir de eventualidades del contexto.

Para esto se hizo necesario que existiera un lugar en donde se establecieran diálogos en torno a la exhibición y muestra de dichos objetos; constituyó una excusa perfecta en el hilo de la historia para dar nacimiento no solo a un lugar de exposiciones, sino a un “gran” edificio que llevó por nombre *The Crystal Palace*.

Se convirtió así en un monumento contra la norma, contra lo establecido en el sentido estricto de quien lo construyó y su manera de percibir el espacio y su función. Como lo afirmó Wagner (2007), el *Crystal Palace* fue “la presentación de la vida conocida por medio de la ciencia, el re-

flejo de su necesidad y de su verdad es el arte en general o el arte del futuro” (p.18). De esta manera, esta construcción no solo confrontó los cánones establecidos en cuanto a materiales y formas, sino también la función del mismo al exhibir objetos de uso cotidiano.

Esta circunstancia convirtió al *Crystal Palace* en una especie de museo para objetos, en el que los asistentes podían observar y tener un mayor acercamiento a piezas que formalmente venían de un pasado, inclusive poseer dichos elementos y además no quedarse únicamente con este, sino tener una gran variedad de copias.

En este espacio mostraban sus productos una serie de exponentes que pretendían entender la relación del objeto con el usuario, pues la concepción de dicha objetualidad era una simple copia sin carácter de estudio o de proceso sobre la forma en sí; por ende, se estudiaba cómo se creaban las formas de dicho objeto con maquinaria y cómo se podría producir, pero se relegaba las nociones de cultura y de sociedad inscritas en las cosas (*zeitgeist*).

Así, “parecía” fusionarse el arte, o lo que llamaban bellas artes, con las artes utilitarias (arte y diseño como unidad); precisamente esta articulación dio origen a este espacio, en el que se exponían los elementos “artesanales” para su comercialización; un espacio al cual no solo tenían acceso las clases altas sino también las clases medias y bajas; cabe resaltar que estos objetos cumplieron funciones similares a las de otros objetos cuyos precios y alcances eran elevados. De la mano con lo anterior, para Read (1935) “todo el propósito del arte en la industria y de los principios que ahora intentamos elucidar, es reconciliar las cualidades necesarias de un objeto (material, trabajo y función) con cualidades incidentales de la belleza”¹ (p.35).

¹ El texto es traducido por el autor. La cita original dice: “The whole purpose of art in industry and of the principles we are now trying to elucidate, is to reconcile the necessary qualities of an object. (material, working and function) with incidental qualities of beauty”.

Dicha belleza alude específicamente a la función que desempeña algo, características que aparentaban estar inscritas en la producción serial de los objetos que se exponían en este lugar, dado que la lógica de creación solo estaba sujeta a una mera apariencia; esta premisa es fundamental en el tercer capítulo y se abordará desde un punto de vista actual.

Ahora bien, al involucrarse la serialidad y la reproductibilidad surgen dos grandes problemas, el primero tiene que ver con cómo el ser humano se abandona a la máquina y deja a un lado el carácter manual; al respecto, Ruskin (1956) planteó su posición frente a este momento en “La lámpara de la verdad” cuando dijo que “la última forma de falsedad que nos propondríamos censurar era, como se recordará, la sustitución del trabajo manual por el del molde o la máquina, o la que de un modo general calificaremos de mentira de producción” (p.79).

El segundo problema es que traer elementos del pasado al presente sugiere un abandono del *zeitgeist* de su época. Como lo enunció Ruskin (1956), “mientras que este mismo dibujo, ejecutado a la máquina o por una mano sin alma, no producirá otro efecto que el de la misma poesía repetida de memoria” (p.224). A partir de ahí queda claro que los artefactos como tal contienen algo que los hace expresarse y diferenciarse, aquello que se ubica dentro de su materialidad y parece para la máquina imposible de repetir, de manera laxa, se hace llamar espíritu.

Asimismo, planteó Goethe (2003) en el Fausto que “lo que llamáis el espíritu de los tiempos no es en sí más que el espíritu de los grandes hombres en que los tiempos se reflejan”² (p.9). Este autor sugirió que dichos objetos perderían la carga de su época original así tuviese una imitación real y fiel de su pasado, el objeto seguirá siendo o estando en el presente en que se fabricó, por

² En el alemán original “*Was ihr den Geist der Zeiten heisst, Das ist im Grund der Herren eigner Geist, In dem die Zeiten sich bespiegeln* “.

eso, no es el hecho de que una máquina lo produzca, sino el abandono total a la misma la que produce dicho artificio.

En consecuencia, estos problemas se asocian con la fabricación (humano - medio) de dichos artificios, llamados así para ser diferenciados de los artefactos, que por el contrario, sí poseen dicho espíritu; ambos conflictos parecen revelarse de manera inmediata en cuanto a la producción serial sin estudio propio de la época, que se abandona totalmente al desarrollo tecnológico y reproductivo; esto es importante, pues de alguna manera todos los objetos son dirigidos a grandes masas, pero conlleva a una exagerada manera de entronizar el proceso industrial.

En ese orden de ideas, el *Crystal Palace* es la materialización de un problema que va más allá de cómo se fabrican, venden y exponen tanto los objetos como los vendedores, pues cuestiona cómo se dejan a un lado los artefactos por los artificios; por su parte, Maldonado (1975) afirmó que “la *Great Exhibition* habría sido importante por haber contribuido a revelar la degradación estética de los objetos, en el momento de paso de la artesanía a la producción industrial” (p. 32).

Al establecer estos dos problemas, las exposiciones y las exhibiciones terminaron por convertirse en espacios donde se albergaban monstruosos objetos frankenstenianos, contruidos a partir de mecanismos y una estética pasada, con una minucia de copia, pero carente de espíritu. En cambio, el espacio arquitectónico que albergaba a los objetos sí tenía un sentido moderno amén de su construcción, que significó un avance en la ingeniería, a tal punto que tuvo eco en el futuro respecto a las formas modernas de la arquitectura.

Retomando el tema de los objetos, Maldonado los calificó como degradantes, pues no estaban en una dirección de ascenso sino de descenso; describir el *Crystal Palace* como el primer edificio prefabricado presupone un problema a futuro, las casas prefabricadas tienen la facultad de

construirse a partir de módulos como si fueran piezas de rompecabezas, dichas piezas poseen lo básico en términos funcionales, es decir, techo, paredes, puertas, ventanas. Si se piensa en el ahora en cuanto a lo prefabricado, las opciones de construcción son muy generales, tanto así que se piensa que el usuario es quien diseña dicha construcción; este es un pensamiento evidentemente manipulado y falso, pues sus opciones son mínimas; el resultado final es una serie de casas casi similares pues el color, la longitud y la cantidad de ventanas, paredes y techos podrían variar pero bajo unos límites propuestos por unas cajas o moldes, mas no por un estudio de contexto.

En ese sentido, si se compara el ejemplo anterior con el desarrollo de una vivienda para un lugar específico, teniendo en cuenta el estudio que se debe realizar sobre el terreno del entorno y la gente que lo habitará, podría decirse que la vivienda tendría un espíritu que la haría única, es más, ni siquiera el punto de unicidad es el relevante, lo realmente significativo es la generalización y la uniformidad, el punto fundamental es este alejamiento de la relación usuario-objeto.

Si se piensa en términos de estilo, al utilizar el concepto de *volksgeist*, se puede determinar que cada espacio, que a su vez está contenido por una sociedad con unas características políticas, económicas, religiosas, sociales, etc. específicas (incluidas también las posibles combinaciones), reacciona de manera ideal y formal; la forma en que se construyen los edificios, las viviendas, los objetos de uso cotidiano responde de alguna manera a esta concepción de vida y de pensamiento, es decir, contienen unas características específicas que son el resultado de dicho pensamiento.

Los objetos producidos y presentados en el *Crystal Palace* sugerían una apariencia del pasado, pero esto era una fachada simplemente, pues se imitaba la forma de dicho objeto, se copiaban sus texturas, se copiaban sus líneas, y en últimas, se vendían objetos vacíos, su *zeitgeist* no exis-

tía; como se hacía por medio de una máquina, la mano se separaba de la materia, así que el objeto finalmente no estaba cargado de esa magia artesanal. Efectivamente, esta feria mostraba los avances tecnológicos e industriales de la época, por ende, lo menos significativo era el avance en cuanto a la forma, y el proceso sobre la pieza en cuanto a tiempo y espacio.

3. El renacer de los Artefactos I: Arts and Crafts

A finales del siglo XIX nació un movimiento que lleva por nombre *Arts and Crafts* (Artes y Oficios). En este momento, los objetos de uso cotidiano empezaron a tomar fuerza en cuanto a su producción en masa; anteriormente esta producción serial se hacía de manera manual (artesanía), sin embargo, dicha serialidad estaba a su vez condicionada por el “defecto y la imprecisión” misma de la mano; aunque era serial, cada pieza podía tratarse como única; por eso, uno de los grandes cambios que se produjo fue la industrialización de la artesanía. Esta producción, a diferencia de otras épocas, se daba a partir de sistemas industriales, de maquinaria. Con esto, la era de la reproductibilidad objetual nació con la intención de proponer la fabricación de manera exacta y en cantidades mayores a tres dígitos y con un valor agregado, pues cualquier elemento de épocas pasadas podría traerse a este presente gracias al uso de dichas máquinas.

En el capítulo anterior se negó rotundamente este factor de reproductibilidad, a razón de que existía un elemento a diferencia de esta época, dicho elemento constaría en la reproducción fiel de piezas del pasado en esa actualidad, es decir, era de manera literal que se hacía una búsqueda de objetos de época pasada y se reproducían de igual manera, pero con la maquinaria de la época (ref. Crystal Palace). El cambio rotundo que propone el *Arts and Crafts* es el de la serialidad, pero con un estudio, con un proceso de creación sobre la pieza, no consistía en la negación de la Revolución Industrial, es el condicionamiento de dichos avances fusionado con un pensamiento de lo que se llama hoy en día como diseño.

El nombre *Arts and Crafts* sugiere entonces la fusión de dos elementos, por un lado estaría el arte (Arts), considerada la sensibilidad hacia la forma, la textura, el color y la relación de estas mismas con el contexto que lo rodea, así como también su fuerte componente crítico sobre ese

mismo contexto. Por otro lado estarían los oficios (Crafts) que serían algo así como una habilidad técnica sobre un material, por ejemplo un carpintero, quien es diestro en el manejo de una herramienta que transforma a su vez una materia prima, esto es, la madera.

Este movimiento aparece en una Inglaterra importadora y productora de objetos de muy mala calidad en comparación con la producción de los demás países en Europa, y nació en respuesta a la revolución industrial de la época (Oshinsky, 2006). Este arte británico se encontraba muy atrasado frente a otras áreas, como por ejemplo la industria y la arquitectura. Su atraso se debía principalmente al pensamiento de revivir la época pasada, pues en la búsqueda de revivir ese pasado, seguían en un presente sin futuro.

Lo anterior trae consigo dos fenómenos, el primero es distinguir la época pasada como el ideal en cuanto a su construcción y el manejo de materiales aplicados a las formas; ese pasado se entiende de manera radical como un momento del tiempo que debía continuarse, por ello dejaba de lado casi todos los cambios tecnológicos y se negaba a sí mismo el progreso. Esto fue un pensamiento radical en cuanto a la no aceptación de nuevas metodologías y tecnologías en el campo de la creación. El segundo fenómeno es encontrar un punto medio en el que el artesano rescatará técnicas de ese pasado ideal, es decir, de la edad media, y las condicionará a su presente, a su época y contexto por medio de herramientas y procesos que permitieran desdibujar esa negación rotunda al cambio de ese presente y se podría hacer uso de ese ideal pasado.

Ahora bien, al empezar este desarrollo de espacios donde no solo se incluían elementos de las llamadas Bellas Artes se dio inicio a una era en la que todas las habilidades u oficios se unían a un solo arte; de allí surgieron movimientos tales como el *Art Nouveau*, el *Art Deco* y el *Arts and Crafts*. Estos tres movimientos contemplaban la manera en como las Bellas Artes se podrían fu-

sionar a las Artes Aplicadas³. Frente a esto, Wagner (2007) afirmó que “lo que inventas no sois vosotros, los enterados, sino el pueblo, porque a él le impulsa esa necesidad de inventar” (p.19). De esta manera, el *Arts and Crafts* nació como movimiento, como manera de pensar y como manera de proyectar los objetos de uso cotidiano; entonces se permite pensar los objetos no solo desde su uso, sino también desde el modo en que los sentidos son o se sienten persuadidos por las formas, los colores y las texturas de dichos objetos.

Por otra parte, frente al nacimiento de esta corriente, los prerrafaelitas abrieron camino al *Arts and Crafts*, liderado por William Morris, que intentaba recapturar el espíritu preindustrial de la sociedad medieval inglesa (Oshinsky, 2006). Asimismo, esta cofradía se rebelaba al perseguir un arte no académico y que fuese altamente significativo (Leonard, 2009); nacieron entonces con el propósito de reformar lo que había sido impuesto por la Royal Academy y sus convenciones en cuanto a cómo se debía exponer y pintar; esto puesto que el arte era juzgado desde cómo se contemplaba, es decir, qué tanta relación tenían los expositores con artistas del renacimiento. Las condiciones en las que se juzgaba el *cómo* y el *qué* en el arte eran un tanto “instruccionalistas”, de tal forma que se percibía así la decadencia del llamado espíritu que yace en las cosas al ser creadas (*zeitgeist*).

³ Esto podría abrir el debate a otros tipos de unión de palabras como las artes menores, las artes funcionales entre otras; palabras y significados que no se tocarán estrictamente en este escrito; sin embargo, se mencionaran pues hacen parte del flujo normal de la historia en cuanto a su lenguaje.

Además del prerrafaelismo, el movimiento *Arts and Crafts* se apoyó filosóficamente en los escritos de Augustus Welby Northmore Pugin (1812–1852), quien promovía el *revival* gótico⁴, presagiaban la aprehensión inglesa a la industrialización. Asimismo, en los escritos del teórico y crítico de arte John Ruskin (1819–1900), específicamente en su libro “Las siete lámparas de la arquitectura”, Ruskin (1956) afirmaba que la industrialización y la labor alienada creaban una distancia deshumanizadora entre el artista y el fabricante.

Es conveniente destacar que los iniciadores del movimiento *Arts and Crafts* influenciados por este *revival* gótico sentían que no había nada más honesto que la arquitectura gótica, puesto que esta era congruente con lo que su creador quería, ya fuese arquitecto, diseñador o artesano. Si este sentía que necesitaba un cuarto, se añadía. No había escándalo en añadir dos cuartos extra afectando la simetría del exterior, la asimetría reflejaba la honestidad y visión natural de su creador (Dowdy, 2003). Así, la creencia de que los constructores y artesanos de la edad media gozaban de una total libertad de expresión era preponderante. De hecho, Ruskin (1956) proponía que se debería volver al pensamiento de la producción medieval, y encontró en el arte y las manufacturas góticas su inspiración para ir en contra de la mecanización de la producción de objetos y edificios.

Sin embargo, el movimiento *Arts and Crafts* no promovía un estilo en particular sino más bien un modo de pensar, que incluía una crítica hacia la labor industrial y sus efectos en el obrero; esto se veía reflejado evidentemente en los objetos producidos por dichos procesos, el movimiento buscaba dar fin a la división del trabajo y promover al artista del momento como un artesano,

⁴ Este término hace alusión a las nuevas construcciones góticas que asocian al espíritu romántico los estilos medievales, donde no se ve como una sustitución de reglas clásicas sino como el predominio del sentimiento sobre la razón.

puesto que en ese momento no se consideraba a este como un diseñador (la palabra como oficio y disciplina apareció unos años después). Frente a esto, Ruskin (1956) afirmó:

Queremos que un hombre esté siempre pensando y que siempre esté trabajando, y llamamos a uno caballero y el otro a agente; donde el obrero debería estar pensando a menudo, y el pensador a menudo estaría trabajando, y ambos deberían ser caballeros, en el mejor sentido. Tal como están las cosas, hacemos a ambos *ungentle*, el envidioso, el otro despreciativo, su hermano; y la masa de la sociedad está compuesta de pensadores morbosos y trabajadores miserables. Ahora es solo por el trabajo que el pensamiento se puede hacer sano, y solo por el pensamiento que el trabajo se puede hacer feliz, y los dos no se pueden separar con impunidad.⁵ (p. 166)

Lo anterior es una afirmación contundente que debería resumir qué se considera como diseño en la época contemporánea; Ruskin (1956) planteó una fusión entre los que se hacían llamar pensadores y los que estaban encargados del quehacer. En esta cita se manifiesta el pensamiento del *Arts and Crafts* de una manera muy simple, al explicar que aquello que se hace debería estar permeado por la visión frente al mundo, sus problemas y por el manejo de una técnica, aplicado todo en una solución objetual. Es conveniente aclarar que se entiende por objeto no solo a una pieza material de producción masiva, sino también al resultado de un pensamiento o proceso.

⁵ Fragmento del libro *Stones Of Venice Volume II* traducido por el autor. En el idioma original dice: “We want one man to be always thinking, and another to be always working, and we call one a gentleman, and the other an operative; where as the workman ought often to be thinking, and the thinker often to be working, and both should be gentlemen, in the best sense. As it is, we make both ungentle, the one envying, the other despising, his brother; and the mass of society is made up of morbid thinkers and miserable workers. Now it is only by labour that thought can be made healthy, and only by thought that labour can be made happy, and the two cannot be separated with impunity”.

Podría decirse que ahí reside lo que se denominó como “espíritu” (*zeitgeist*), el objeto ya no yace solo como una copia de un pasado en un presente, como una suerte de presente continuo, como un objeto sin sentido o como una pieza que simplemente responde a un problema directo, sino que se ve como Ruskin (1956) concibió al *Arts and Crafts*, a saber, como una manera de pensar el mundo traducido en objetos de uso cotidiano. De este modo, lo objetual pasa a un plano en donde además de ser un utensilio de uso cotidiano está cargado de un valor que trasciende a lo superfluo; por consiguiente, aparte de aludir a la técnica o apariencia formal del objeto (*shape*), es la descarga teórica y de proceso traducida o representada en un algo.

Por otra parte, William Morris prometía que los objetos de uso cotidiano se convertirían en objetos de arte; estos últimos se podrían interpretar como objetos de un arte industrializado, que en la actualidad se conocen como objetos de diseño. Sin embargo, el ideal no era solo estandarizar objetos cotidianos que fueran entendidos como obras de arte, sino enseñar a ‘construirlos’ a partir del arte. Para esto se contaba en los talleres con un maestro de la forma, un artista, y un maestro de la técnica, un artesano. De esta manera, se pretendía unir ambos mundos en un mismo espacio. En este contexto, el arte era visto como lo concebían los griegos, a saber, como un oficio, *τέχνη*, que transformaba a los trabajadores en artesanos. Es importante destacar que las palabras artesanos y objetos de arte deben entenderse desde el momento en que fueron descritas en el ahora como diseñador y objetos de diseño.

Frente a esto, King (2008) afirmaba que practicar el oficio propio era ser iluminado y ennoblecido. En este sentido, el artista-artesano, quien ahora es llamado diseñador, era el pilar para la regeneración de las naciones; mientras que todos los miembros de una comunidad dada se convertían en productores o consumidores de objetos de arte únicos, producidos individualmente;

como resultado de ello, se dio una sanación social profunda, el *Arts & Crafts*, con lo cual se celebraba la fuerza del arte, la virtud y el trabajo; el imperialismo y la producción en masa se abandonaron con el avance del *homo aestheticus*.

Para el movimiento *Arts and Crafts* y para William Morris como se citó en King (2008), separar cada una de las artes en las que trabajaba sería impensable. A través de su trabajo, los integrantes de *Arts and Crafts* respondían a la separación entre las artes finas y las artes aplicadas causada por la Revolución Industrial y la producción en masa; esto lo hacían por medio de la utilización de las prácticas de la Europa medieval para cumplir dicho objetivo (integridad física y espiritualidad). En esa dirección, Crane (1893) afirmaba que “el término: pintura decorativa, implica la existencia de una pintura que no es decorativa: un extraño estado de cosas para un arte que primaria y preeminentemente llama la atención”⁶ (p.33.).

Ahora bien, Morris como se citó en King (2008) creía en que era posible cambiar las condiciones de toda la gente a través de la mejora del arte industrializado (diseño) y de la estética. La integración solamente podía ser lograda por un arte que pusiese su intención en el significado, en la historia y la naturaleza, en lugar de la opulencia y la falsedad. Es oportuno mencionar que algunos principios planteados por Morris traían al presente algunas de las ideas establecidas por Ruskin (1856), de hecho, la veracidad y la falsedad de un objeto son una clara representación a modo de objeto de una de las lámparas de Ruskin (1856), la verdad. Para él, las mentiras arquitectónicas se pueden distribuir en tres categorías:

⁶ Traducción realizada por el autor. La cita original dice: “*The term: Decorative painting, implies the existence of painting which is not decorative: a strange state of things for an art which primarily and pre-eminently appeals to the eye.*”

1. La insinuación de un tipo de estructura o soporte que no es el verdadero, 2. Pintar superficies para representar un material que no es el que en realidad hay, Y 3. El empleo de ornamentos de cualquier tipo, hecho a máquina o moldeados. (p. 57-58)

En esta cita se encuentran indicios y residuos tóxicos dejados por el Crystal Palace; que Ruskin haya establecido esta verdad y generado estos tres problemas denominados como mentiras arquitectónicas, da a entender que la forma como se producían las cosas estaban ausentes de pensamiento, la decoración sin sentido, y los objetos muertos y carentes de “espíritu”.

En este escenario, la industrialización plantea la separación radical de la mano de obra reemplazada por la máquina. Este argumento, aunque puede parecer un *cliché*, tiene un trasfondo menos superficial de lo que a simple vista parece, ya que no se trata de la negación a la máquina y a sus procesos, ni tampoco la reproductibilidad o serialidad de los objetos, es la intención de permitir que las cosas se construyan sin una intención, es traer a ese presente objetos que tuvieron su propio presente con un sentido totalmente ausente, es la separación entre pensar el objeto en un presente con todo lo que implica ese presente y su resultado material.

La vida cotidiana se volvió pues inseparable del arte y el arte, a su vez, de la condición de la sociedad (*Volksgeist*). Así, era necesario que el hogar, el centro de la vida cotidiana, fuese hermoso si el arte y la sociedad iban a ser hermosos (hermoso visto como un adjetivo, visto de manera aristotélica), como decía Morris, “no tenga nada en su casa que no sepa que es útil, o cree que es hermoso⁷”. Cuando se plantean este tipo de teorías con relación al arte y al diseño siempre sus protagonistas son sus representantes y sus productos, es decir, resultado de un proceso y de un

⁷ Traducción realizada por el autor. La cita original dice: “*Have nothing in your house that you do not know to be useful, or believe to be beautiful.*”

pensamiento en donde se ha de considerar que reside la diferencia entre el arte y el diseño; pero siempre el factor social, que también desempeña un papel determinante en dichas significaciones es relegado casi que a un último lugar. Por lo tanto, la sociedad, quienes son una masa producto de un espacio y un tiempo, condicionan y son condicionados por estos objetos, que deben su existencia al uso dado por dichas generaciones. Es posible creer que la problemática de dichos objetos, en cuanto a su significado, radica esencialmente en cómo cada generación determina y ve cosas según su presente sobre estos objetos que carecen de su *zeitgeist*.

Ahora bien, en “Las siete lámparas de la arquitectura”, Ruskin (1956) planteó ideas que desarrollaron a los artistas de *Arts & Crafts* el “verdadero” significado de las artes, asimilado como la expresión de la reverencia por la naturaleza. De la conexión con la naturaleza y su concepción de la relación entre trabajo y sociedad se derivan varios principios que unifican los diversos estilos que se desarrollaron.

Para Ruskin (1956), las elecciones de estilo tenían connotaciones religiosas, morales y sociales que iban más allá de las preferencias personales artísticas. Después de realizar estudios minuciosos de la naturaleza, creyó que en ella existían leyes divinas que eran invisibles a la mente humana. De allí se puede deducir que en el estudio de la misma naturaleza se encuentra la verdadera razón de los procesos constructivos, o por lo menos, si se estudian e imitan se podría acercarse un poco más a dicha verdad.

Además, Ruskin (1956) estaba en contra de la pintura de paisaje academicista, en la que se creaban imágenes idealizadas de la naturaleza; lo anterior puesto que generalizar en la tierra significaba borrar la perfección que Dios había engendrado en la misma; esta es una crítica muy

puntual a los trabajos mecánicos y metodológicos pues aunque existen reglas, también la casualidad y el $\chi\acute{\alpha}\omicron\varsigma$ rigen la naturaleza de las cosas.

De esta manera, la obra era considerada bella cuando mostraba que había sido construida a mano. Por eso, los remaches, el repujado, las marcas de las herramientas sobre el material que demostraban que el objeto era hecho a mano se conservaban en la pieza. Asimismo, las marcas donde el artesano había martillado cada pieza eran consideradas las formas más bellas y puras del trabajo en metal. Esto también está muy ligado a la intensidad del creador llevada al material, así como cuando los impresionistas dejaban bultos cargados de óleo sobre el lienzo y el rastro del pincel era evidente a través de la tela y con esto la fuerza del momento creativo. De hecho, no era poco común encontrar un tazón con un cuerpo malformado o un par de candelabros ligeramente distintos en tamaño. Cada objeto de cada taller y de cada artesano era único, pues la intención del golpe, el momento en que se aplicó la fuerza, el tiempo y el espacio jugaban un papel primordial en el momento de construcción (Dowdy, 2003).

Se observa entonces que los artistas amaban todo lo natural y hecho a mano y despreciaban aquellas cosas artificiales y complicadas; lo anterior hace alusión a aquellos que se limitaban a imitar un pasado que ya quedó atrás y unos objetos cuya cantidad de elementos decorativos era mayor a la función que iban a desempeñar. Por esto, se evidenciaba que todo lo que pensaban y diseñaban, desde las viviendas en las que vivían, los edificios en donde trabajaban, hasta las sillas en las que se sentaban y los vasos de los que bebían, estaban hechos o diseñados con énfasis en la función y su propósito, por ejemplo, un comedor bien arreglado (entiéndase esto en términos de estrictamente lo necesario para cumplir su función, es decir en términos aristotélicos) rechaza todos los muebles que no sean absolutamente necesarios, o, si el espacio de las paredes

estaba bien repartido y la paleta de color equilibrada y armónica, no existía la necesidad de ocupar su espacio con cuadros pintados, que generalmente están fuera de lugar en un comedor.

Aunque se volvió evidente que los objetos producidos de manera ideal solo eran asequibles para las familias más influyentes y ricas, los artistas industriales o diseñadores permitieron que sus productos se hicieran con máquinas para así alcanzar al público más popular. Entonces, el cuidado extremo se concentró en el diseño (se usa esta palabra, aunque debería referirse al *Mode* de hacerse; esta palabra es utilizada en este contexto para referirse al acto de creación con un valor agregado y proyectado hacia un grupo objetivo específico para cumplir o suplir una función específica que será una de las condiciones que tiene hoy en día esta palabra), y en ejecutarlas en los materiales más honestos (honestos en términos de Ruskin) posibles. La negación no será hacia la industria y su manía por reproducir para llegar a la mayor cantidad de gente, sino el cuidado que se tendrá con el prototipo (primer diseño), de donde saldrán las demás para su uso masivo.

Ahora bien, la manera en como era percibido el diseño para esta época era como una serie de objetos de uso cotidiano que no solamente llenarían espacios en una casa, sino que además en estado de desuso generarán una especie de “decoración”, es decir, que tuviese una función apreciativa aparte de la función ya establecida por el diseñador. Es valioso destacar que la palabra “función” es sumamente problemática pues según la esencia misma de la palabra todo tiene una función; sin embargo, al colocar dos palabras en contraste como arte y diseño salta a la vista una diferencia en cuanto a su función, por eso deberían existir dos palabras que definan la función de cada uno sin tener que reducirlas a una sola.

4. El renacer de los Artefactos II: Bauhaus

Pues bien, el momento más significativo de la relación entre arte y diseño ocurrió en 1919 cuando finalmente se concretó la unión entre la Escuela de Bellas Artes con la Escuela de Artes y Oficios de Weimar, bajo la dirección de Walter Gropius, quien había trabajado en el estudio de Peter Behrens. La escuela dio al diseño su lugar en la cultura occidental como la disciplina responsable de hacer realidad los sueños de unir el arte con la vida cotidiana, una escuela que lleva por nombre Bauhaus.

Este nombre provenía, en parte, de la palabra alemana para denominar las agremiaciones medievales de constructores, artesanos y artistas que construían las catedrales góticas llamadas *Bauhütte*, la cual era una palabra compuesta en alemán por dos palabras, *bauen* que significa construir o edificar y *haus* que significa casa. Así, este término fue un intento por crear una palabra que evocara el acto de producir objetos de uso cotidiano.

En esta escuela las clases eran dictadas por dos personas en dos momentos distintos, unos eran artistas encargados de la sensibilización de la forma, el color y el manejo de la composición de los elementos en el espacio. Entre los profesores estaba Johannes Itten (suizo) y Lyonel Feininger (pintor americano de origen alemán que perteneció a Der Blaue Reiter); luego se unieron Paul Klee y Wassily Kandinsky, que aportaron ideas innovadoras en cuanto a la forma, el color y el espacio. Además, fue Johannes Itten quien estableció el curso preliminar, basado en la experiencia directa, así como el desarrollo de la conciencia perceptiva, la capacidad intelectual y la experiencia emocional.

Estos profesores tenían claro que el arte no debía ser por el arte mismo, “la pintura no como *l'art pour l'art*, como parte especializada, delimitada, sino como una «fuerza organizadora» que

capacita a los estudiantes para la síntesis estética, más allá de los límites de los géneros” (Kandinsky, 1911, p. 23).

La búsqueda por parte de Kandinsky (1911) de un «bajo continuo», un léxico elemental y una gramática del medio plástico no respondía a un simple deseo de conocimientos formales, sino que se basaba en el propósito de dar expresión plástica a la idea de lo «artístico puro y eterno» concebido metafísicamente y considerado como "objetivo". Esto es un claro ejemplo objetual de cómo se percibía lo que actualmente se denomina diseño, palabra que es mal vista, mal usada, mal tratada y hasta vulgarizada, pero esa construcción no se refiere en términos estrictos a una pretensión práctica de construir edificios, el fin era más bien espiritual. Frente a esto, Gropius (1919) afirmó:

¡Formemos un nuevo gremio de artesanos sin la presunción divisora de clases que quería construir un muro altivo entre artesanos y artistas! Imaginemos, creemos juntos la nueva construcción del futuro, que estará en una sola forma: arquitectura, escultura y pintura que surgirá de manos de millones de artesanos una vez al cielo como un símbolo cristallino de una nueva fe venidera.⁸ (p.23)

De esta manera, Bauhaus, llena de confusiones y contradicciones propias de un experimento pedagógico, pretendía que el arte y los oficios se unieran alrededor de la arquitectura. En ese sentido, Gropius (1919) proponía que la Bauhaus debía hacer que “arquitectos, escultores, pintores,

⁸ Traducción hecha por el autor. La cita original dice *“Bilden wir also eine neue Zunft der Handwerker ohne die klassentrennende Anmaßung, die eine hochmütige Mauer zwischen Handwerkern und Künstlern errichten wollte! Wollen, erdenken, erschaffen wir gemeinsam den neuen Bau der Zukunft, der alles in einer Gestalt sein wird: Architektur und Plastik und Malerei, der aus Millionen Händen der Handwerker einst gen Himmel steigen wird als kristallenes Sinnbild eines neuen kommenden Glaubens.”*

¡todos tenemos que volver a la artesanía!, pues no existe una ‘profesión del arte’. No existe ninguna diferencia esencial entre el artista y el artesano”⁹(p.20). Mr fK. Todo esto unido a la idea de que esta producción pudiera industrializarse mostraba que para el *Arts and Crafts* no se podía industrializar la artesanía.

El programa de esta introducción a los «elementos de la forma abstracta» permaneció básicamente igual durante años. En un primer momento, se analizaba críticamente la situación espiritual de la época y se llevaba a cabo una evaluación de la situación y la función del nuevo arte. Después, se trabajaba sistemáticamente con los siguientes temas: 1. Teoría de los colores (color aislado). 2. Teoría de la forma (forma aislada). 3. Teoría del color y la forma (relaciones color forma). 4. Plano. Esta enseñanza estaba organizada en gran medida de forma teórica y -según el lenguaje- “centrada en el profesor”.

Las clases se complementaban con ejercicios prácticos de los estudiantes, generalmente de pequeña entidad, que debían servir para la apropiación creadora de lo impartido teóricamente. Los ejercicios propuestos por Kandinsky (1911) estaban tan estrictamente formulados que si bien el campo de posibilidades se encontraba radicalmente limitado, dentro de él se podían llevar a cabo de forma individual diferentes soluciones.

De este modo, la Bauhaus estableció claramente sus propios principios en la construcción de productos, tales como mobiliario de acero, arquitectura funcional y la tipografía del siglo XX, y con base en su plan pedagógico, los maestros cambiaron su nombre por el de profesores y se

⁹ Traducción hecha por el autor. La cita original dice “Architekten, Bildhauer, Maler, wir alle müssen zum Handwerk zurück! Denn es gibt keine “Kunst von Beruf”. Es gibt keinen Wesensunterschied zwischen dem Künstler und dem Handwerker.”

abandonó el sistema inspirado en el maestro medieval (oficial y aprendiz). Finalmente, en 1926 la escuela recibió el nombre de *Hochschule for Gestaltung* o Escuela Superior de la Forma.

El modo de enseñar de la escuela se basó en una estructura que lleva por nombre *vorkurs*, en donde el estudiante pasaba por una serie de ciclos a modo de capas, en cada paso o sección circular estudiaban un oficio acompañados por un profesor (artista). Cada estudiante establecía un proyecto y lo desarrollaba por medio de la fusión de estas dos herramientas, a saber, arte y oficio.

Por un lado, el arte permeaba de sensibilidad hacia el exterior, los colores, las formas, las texturas y todo lo que compone los objetos en su interacción con el exterior tienen un papel importantísimo en cuanto a la seducción que tienen sobre los sentidos; por otro lado, la técnica se encargaba de traducir todo esto en un algo de uso aparentemente cotidiano y en masa.

Así pues, uno de esos ciclos, por ejemplo, llevaba por nombre *Holz* (madera). Esta clase se impartía por un carpintero y los estudiantes se quedaban en el taller de este y aprendían absolutamente todo con relación al manejo de las herramientas sobre la madera, es decir, la técnica. También tenían acompañamiento de un segundo profesor, por ejemplo Johannes Itten, quien era encargado de hablar de la sensibilidad del color y la forma. El estudiante, entonces, fusionaba estos dos saberes y los traducía en un objeto de uso cotidiano y de producción masiva. Este es el nacimiento de lo que se llama hoy diseño, que en alemán es *gestaltung*.

Por otro lado, la búsqueda por fusionar profesiones, habilidades, técnicas y sensibilidades están presente en la mayoría de personajes de esta época, tal es el caso de Rietveld (1888-1964), a él, tener una técnica desarrollada por ser carpintero y fusionarla con un pensamiento que no solo se basa en la construcción netamente, sino en la interacción de lo que se construye con quien lo habita o visita, lo llevaron a crear ciertos objetos con una carga extra.

Su mayor logro fue sintetizar en la “silla roja y azul” gran parte de sus ideas, influenciadas por el movimiento de Stilj, el oficio de la ebanistería aprendido en el taller de su padre. El taller de muebles que tenía sirvió como herramienta para la búsqueda de la expresión de la estructura matemática y la armonía universal de la naturaleza, involucrados en este objeto. Frente a esto, Collingwood (1983) indicó que “la habilidad del artesano es su conocimiento de los medios necesarios para alcanzar un fin dado, y su dominio de estos medios (técnica u oficio)” (p.35). Por esto, se hace necesario conocer un oficio y por consiguiente una técnica. De acuerdo con Collingwood (1983):

El arte tiene algo que ver con hacer cosas, pero estas cosas no son cosas materiales, que se hagan dando o componiendo una forma a la materia, ni se hace tampoco por habilidad, son cosas de alguna otra clase y hechas de alguna otra manera. (p.107)

Como se dijo antes, fusionar ambos modos de pensamiento da como resultado la concepción contemporánea del diseño, es así como el artefacto es concebido. La silla Rietveld fue construida a partir de planos simples, dos de ellos son «rectángulos grandes, uno de color rojo y el otro de color azul, se apoyan de forma independiente sobre y entre una rejilla negra generando intersecciones entre planos y líneas a partir de partes sencillas” (Archdaily, 2011, párr.2). Fue construida con el propósito de ser producida en serie, aunque nunca se llevó a cabo. También estaba compuesta por barras verticales y horizontales sin encastrar. Al principio estaba sin pintar, solo más tarde se comenzó a experimentar con este nuevo factor, los primeros colores fueron blanco, gris y negro, después debido en parte a la influencia de Piet Mondrian, estos colores fueron sustituidos por el rojo y el azul, que desde 1918 no han sido alterados.

Al final, este objeto se destaca por el equilibrio en sus formas y por su sencillez estructural, una configuración geométrica que sintetiza las preocupaciones formales del grupo de Stijl y su rigurosa jerarquía cromática; negro para el esqueleto, amarillo para los remates de las piezas que lo componen, rojo y azul para las superficies del asiento y el respaldo. Se indicaba con el mismo color la función de cada parte y la importancia de las mismas dentro de la estructura, aunque en la relación con el usuario no sirviera para cumplir la función específica para la cual fue destinado el signo silla, “en el fondo, sentarse es una actividad sencilla” (Rietveld, 1930, p. 41).

Allí se destacan los diversos planos que componen una silla para sentarse, y para hacerlos más claros visualmente exageró todos los puntos de intersección y pintó los planos en colores contrastantes, por eso, colocada sobre una pared negra desaparecían las patas y daba la ilusión de flotabilidad. Dicho contraste surge en la dualidad entre ambos colores (azul y rojo), que por su psicología son diametralmente opuestos.

La exploración de la silla se hacía infinita en comparación con otros objetos, como la cuchara y la bicicleta, que ya tiene una forma establecida, mientras que no existía una forma específica para diseñar una silla, ni siquiera existían determinantes que exigieran a la silla ser de tal o cual manera; es la silla un objeto cuya forma no es natural a la posición sedente del humano, no es natural sentarse (en la forma en como proponen las sillas), es más, existen múltiples maneras de hacerlo. Es así como la silla Rietveld no es un objeto de uso cuando se analiza la forma desde su función, y se convirtió entonces en un manifiesto tridimensional. Como afirmó Read (1935),

“hay un arte que consiste en ensamblar y combinar unidades *ready mades* de las Artes Industriales primarias¹⁰” (p.21).

Según Read (1935), las *Industrial Arts* tuvieron que cumplir con tres características, a saber, 1. El material. 2. La manera en que se trabaja dicho material (proceso) y 3. La función del objeto. Plantear que la silla Rietveld se convirtió en un manifiesto tridimensional presupone la primera fase de estas artes industriales que devienen de toda esta problemática del arte, su función y cómo se fusiona con objetos cotidianos. La silla Rietveld no pudo cumplir así con una función específica, pues es incómoda, es decir, no sirve como silla, pero es una de las tantas experimentaciones sobre los objetos en cuanto a color y forma.

La silla Rietveld no tiene como objetivo principal la comodidad, es más una pieza decorativa que funcional, diseñada a partir de un sistema modular. En verdad Rietveld nunca aspiró a eso, sino a llevar el nuevo arte a un objeto cotidiano. De hecho, parte del pensamiento *Arts and Crafts* yace en la memoria hecha materia en la silla Rietveld.

La silla no necesariamente debe ser una representación de la idea de sentarse, sino que la silla es como si fuera la parte inferior de un hombre sentado, la prolongación de una ágil espina dorsal; por eso su estructura no se ha resuelto tan fácilmente...en cada período esto se ha realizado de forma diferente. De esta manera surgió una enorme variedad de tipos de sillas. (Rietveld, 1930, p.4)

Igualmente, la silla plantea una nueva concepción del espacio pues ella, en medio de su simplicidad formal, rompe con el esquema de la moldura tallada a mano y la saturación formal, se cen-

¹⁰ Traducción hecha por el autor. La cita original dice: there is an art wich consists in assembling and combining ready mades units from the primary Industrial Arts”

tra más en la forma simple y deja a un lado la función real del objeto. Es pues la síntesis de un lenguaje de artistas como Modrian, pero desde lo tridimensional; es decir, significa una especie de reduccionismo, una reevaluación del pensamiento de Ruskin y su renacer gótico.

Del mismo modo, Rietveld (1930) creía que existía un objetivo más grande para el constructor de muebles que simplemente la comodidad física del usuario. Esta vez su visión era la del bienestar y el *confort* del espíritu. Él y la arquitectura del movimiento Stijl buscaron crear una utopía basada en un orden de fabricación humana armónica que a su juicio podía renovar a Europa después de la crisis de la Primera Guerra Mundial. Nuevas formas, en su opinión, eran esenciales en esta reconstrucción.

Bajo esa utopía se podría entender que se atendió más al diseño en función de su apariencia, en función de una nueva estética aplicada a un objeto cuya función ya no era lo más importante, en la que se aplicó la teoría artístico-productiva devenida en parte del movimiento *Arts and Crafts* en donde la síntesis estética se acerca a la máquina en su sentido estético más que práctico.

Ya para entonces él se cuestionaba cómo se construían los objetos, pero ese “cómo” que era cuestionado era la manera en que la industria se volcaba hacia la independencia de la creación de ese objeto, así dejaba de lado la mano de obra o la manufactura. Este desequilibrio es fuertemente criticado, puesto que los objetos carecían de vida. En ese sentido, Ruskin no es del todo olvidado, pues una de las bases sólidas que fundamentan este pensamiento actualizado es evocar a las prácticas manuales y no volcarse del todo a la total mecanización de los procesos.

Si bien la sencillez estructural acercaba la posibilidad de una producción en serie, la Roja-Azul permaneció como un objeto exclusivo (casi de culto), pues nunca se fabricó en serie. Así la

estética-purista del movimiento neoplástico, por su reducción a colores y formas puras geométricas, fue un manifiesto ideológico, dicho de otro modo, un primer ensayo tridimensional de este movimiento. No se puede decir que el diseño de la *roja y azul* respondía también a otra premisa, a saber, la facilidad de montaje y su posibilidad de producción en serie.

De este modo, el reduccionismo se apoderó más de los métodos de diseño; al respecto, Theo Van Doesburg lanzó un manifiesto en donde dio cuenta de 17 puntos que debía tener en cuenta la arquitectura neoplástica, mientras que Stijl, más adelante, los resumió en 8 puntos y Gropius en la arquitectura moderna a 5, pero todos tienen algo en común. En primera instancia, rescatar el protagonismo del obrero en su trabajo manual frente a la obra y en segunda instancia, llevar a lo más simple las formas y los volúmenes; ya lo había predicho Ruskin (1930) en una de sus lámparas cuando dijo que “cuadrado y círculo son por consiguiente las superficies de fuerza por excelencia” (p. 108).

Es menester reconocer, por otro lado, que las sólidas bases del pensamiento socialista en las vanguardias de esta época generaron un gran desprecio hacia todos aquellos objetos que demostraran ostentación o cualquier tipo de exceso. Esto llevó a los diseñadores a concebir productos realizados con materiales y tecnologías sencillas, a fin de contribuir con el renacer del obrero, o del constructor que empezó a hacerse más evidente. Existía una posición determinada a no dejar en manos de la máquina lo que podrían hacer las manos humanas, por quien lo generaba y le daba al objeto lo que ostenta como espíritu.

Es así como todas aquellas estéticas relacionadas con la burguesía y la ostentación fueron suprimidas por las vanguardias, ya que estos objetos se relacionaban directamente con el poder

económico; ello representó una gran contradicción debido a que en un futuro terminaron en ese mismo medio que evitaban.

Esta posición frente a la sociedad llevó a focalizar la intención en la funcionalidad del objeto y ya no la ornamentación del mismo; en consecuencia, la silla rojo-azul se quedó solo como un monumento que abrió paso a todo este pensamiento en torno a los objetos cotidianos. Con la intención de encontrar un lenguaje ideal para adaptarse a la era industrial, los diseñadores buscaron la creación de diseños funcionales, para esos efectos realizaban estudios en aras de optimizar todo aquello que se relacionaba con la estructura y la forma, como minimizar procesos, costos, piezas, tecnologías, entre otros. Así, la industria exigía una reducción a lo esencial.

La eliminación de ornamentación buscaba una solución en un lenguaje abstracto basado en composiciones de líneas y planos, así como también la utilización de grillas como estructura formal. Esta influencia neoplasticista se puede observar en trabajos de reconocidos diseñadores como Marcel Breuer (sillas), Herber Bayer (diseño gráfico) Peter Keler (cuna), así como también en Nueva Bauhaus (Chicago, EE.UU.).

Cabe añadir que esta expresión reduccionista y funcional no se dio únicamente debido a la industria como tal, en la medida en que la escuela Bauhaus tuvo una influencia enorme, pero no desde su producción o desde sus resultados finales, sino desde su pedagogía y metodología, algunos de sus profesores más importantes son W. Kandinsky, J. Itten, M. Nagy, entre otros, su fundador W. Gropius; como se ha dicho, una serie de casualidades convergieron en un mismo punto y aportaron desde sus lógicas y errores a lo que se llamó anteriormente el enfoque hacia lo funcional de los objetos. Sin embargo, ¿en qué radica la diferencia entre el *Arts and Crafts* y la Bauhaus?, ¿cómo es ese salto de la pedagogía al que hacer estudiantil?

Para responder estas preguntas se tendría que ahondar en un tema de carácter pedagógico; el interés en responderlas radica principalmente en entender cómo fueron las dinámicas de producción que se desprendieron de procesos artísticos, todo esto desde el contexto en el que se centra este escrito, que es el arte y el diseño como tal.

Para estos efectos primero se debe conocer en detalle la pedagogía manejada en la escuela Bauhaus; según Gropius, la pedagogía reformista fue la base principal para el tipo de enseñanza dentro de este espacio, sus principios radicaron en la manera en que el estudiante aprendía a través de la interacción y la experimentación del material por medio de los sentidos, así los nuevos conocimientos se incorporaban de forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno, esto se lograba cuando el estudiante relacionaba los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos, así su modo de relacionarse era manera interactiva e experiencial.

Otra de sus características era que formaba personas, mas no ciudadanos, este último término cobra significado desde la interacción del ser humano en la sociedad como ficha importante dentro de esta estructura y no como un ente aislado; siendo así, el valor crítico que incentivaba era demasiado grande, pues el estudiante no solo cuestionaba lo que aprendía sino además lo retenía.

Por su parte, Ruskin señaló la supresión del alienante trabajo con la máquina y la vuelta a la artesanía creadora de la edad media en su libro “Las piedras de Venecia”; allí previó un problema enorme en el uso de la máquina, no obstante, es peligroso para la Bauhaus tomar esto como una afirmación rotunda, dado que lo que realmente importó en la escuela fue la no negación absoluta de la máquina, sino más bien la utilización de la misma como una simple herramienta; así pues, Ruskin es importante como referente pero no como un todo absoluto, es aquí y en otras muchas formas que la pedagogía reformista entró con vigor a modo de componente crítico, no consiste

entonces en ver la máquina como un enemigo, por el contrario, la veían como un medio para alcanzar un fin en concreto.

Dos objetivos aparecieron de esta manera en la Bauhaus, el primero es la síntesis estética, que hace referencia a la interacción de todos los géneros artísticos y sectores artesanales bajo la supremacía de la Arquitectura, y el segundo es la síntesis social, en donde la orientación de la producción artística se encaminaba hacia las necesidades de amplios círculos de la población y no exclusivamente hacia la demanda de un pequeño campo de privilegiados desde el punto de vista socioeconómico.

Sus principios de creación se centraban en crear objetos con un costo bajo y alta funcionalidad, así como también manipular las herramientas a favor del poder creativo; es pertinente afirmar que todo esto no surgió de la nada. Hasta aquí se hizo un breve resumen de lo que estableció la Bauhaus, sin embargo, se hace importante establecer unos antecedentes antes de empezar de lleno con el modo de trabajo de la Bauhaus.

5. **¿Cómo hacer un Artefacto?: pedagogía de la Bauhaus**

Las logias de la edad media basaban su modelo pedagógico en el método de práctica - aprendizaje, cuya finalidad era enseñar y copiar a partir de cánones específicos ya establecidos; en 1664, las academias francesas fundaron metodologías basadas en copias de estos cánones, para lo cual estratificaron incluso los temas de representación. De este modo establecieron un nivel inferior, que correspondía a la naturaleza muerta y los paisajes; un nivel medio, que era el de los animales y personas y un nivel superior, el de la mitología y la alegoría. En esta clasificación la creatividad quedó anulada, pues el aprendiz solo se centraba en una técnica, incluso en temas que ya estaban definidos, motivo por el cual la exploración formal y de material quedaba anulada, en vista de que los cánones establecidos dictaban la manera de operar.

Dichas logias quedaron abolidas con el inicio de los gremios, el cambio radicó especialmente en darle más prioridad a la práctica, es decir, la producción y las horas invertidas de trabajo en un proyecto o en muchos proyectos dieron nacimiento a las academias, los centros de practicantes. Esto representó un cambio en la nominación anterior, pues ya se hablaba de aprendices, la modernidad abrió paso a los talleres, sitios en los que no solo se experimentó con la praxis sino también con la interacción directa e individual con relación al material; nació de esta forma el artista independiente, lo que al mismo tiempo trajo consigo la denominación de profesor - estudiante.

Por otra parte, en 1883 nació la Guild And School of Handicraft, cuyo fundador fue Charles R. Ashee; su enseñanza no se efectuaba en estudios sino en talleres de aprendizaje, lo cual fue un cambio importante que tuvieron en cuenta las escuelas de arte del siglo XX.

Asimismo, Gottfried Semper planteaba que debían unirse las artes ideales y las manuales, y debía darse la superposición de las academias de artes y las escuelas industriales, además de fortalecerse los lazos entre maestro, aprendices y operarios; con todo ello, se abrió paso a los ideales de las escuelas unificadoras de las artes, de tal manera que en principio se dio más prioridad a la enseñanza práctica de proyectos, por supuesto, en contra de copiar según costumbres heredadas. Esta situación generó la fusión de lo bello y lo necesario, entonces se logró la implementación de talleres de artes estatales libres en lugar de academias de arte, lugares en los cuales había un especial interés por la artesanía artística; frente a esto Gropius (1919) en *Die geistige Grundlage des Staatlichen Bauhauses in Weimar* manifestó que “la artesanía no es algo solitario sino un medio imprescindible para lograr un fin, la forma principal de trabajo práctico y aprendizaje profesional” (p.66); en consecuencia, los “talleres libres” se convirtieron en talleres estatales en donde el Estado tenía principal interés en volverlos factores activos de la vida industrial en pro de lograr una base sólida a nivel económico para dichos talleres, mediante el crecimiento de su productividad.

Para Gropius como lo planteó Müllges (1969), la artesanía es una categoría pedagógica fundamental; es la forma principal de trabajo práctico y aprendizaje profesional, que si bien procede de la actividad profesional preindustrial, es completamente independiente de cualquier forma de organización de la economía industrial.

Por ello, es inútil cualquier cambio formal externo en el mundo del trabajo. En tanto que la labor profesional requiera el empleo de manos, exija una habilidad práctica, consista en la transformación técnica de objetos, solo podrá ser aprendida según el modo de hacer

artesanal. Por más industrializado que sea el entorno, la "artesanía" seguirá siendo irremplazable como método de trabajo y didáctico básico. (p. 499)

Estos antecedentes ejercieron influencia en cuanto a la estructura, la composición y la organización de la escuela. Entre autores que fungieron como antecedentes de la Bauhaus se puede mencionar a Jhon Locke (1632 - 1704) y su concepto de gentleman: “deberá dominar habilidades como el baile, la esgrima y la equitación, y además aprender un oficio que sea útil para la existencia y bueno para la salud”; August Franke (1663 - 1727) y su pedagogía pietista: “se hará hincapié en el aspecto “Práctico-vital” de la educación deben incluir materias positivas: Geografía, Historia, Aritmética, Geometría, etcétera. Más ocupaciones artesanales: tornería, esmerilado de cristal, jardinería, estas últimas pensadas para el tiempo de descanso”; Jean Jacques Rousseau y lo que denominó como el Emilio: el individuo debe crecer natural y libremente de presiones culturales, aprender un oficio no para ejercitarlo como profesión sino para contribuir con la formación de personas y personalidades.

El común denominador en estos antecedentes se centra en la idea de la liberación del espíritu creador en pro de la liberación del acto creativo en vez de la venta exclusiva de los productos creados; estos ejercicios afectaron directamente la salud, el pensamiento paralelo, el pensar en una actividad donde el cuerpo y la mente estuviesen coordinadas con una actividad mecánica y cognitiva, el manejo paralelo de la técnica y el arte en un mismo oficio.

Empero, con el objetivo de poder establecer dichos vínculos y una conexión entre la evolución y los cambios nominales de los talleres, las escuelas, las logias, los grupos, las academias, etc., para poder establecer una relación entre dichos antecedentes y el corpus teórico de la Bauhaus se hace necesario conocer su objetivo general como escuela, así como también la evo-

lución de dicho objetivo con el paso del tiempo y los cambios que a lo largo de este transcurso han sucedido en la teoría. En 1919 la Bauhaus lanzó su primer objetivo como escuela, este era:

Educar a arquitectos, pintores y escultores de todos los niveles, según su capacidad, para que sean buenos artesanos o artistas independientes, y quiere formar también una comunidad de trabajo de futuros artistas industriales que sepa configurar edificios en su totalidad... con un espíritu común. (Wick, p.70)

Uno de los profesores que influenció enormemente este primer objetivo fue también uno de los primeros profesores en entrar y salir a la misma escuela, Johannes Itten, entre los grandes problemas a enfrentar estaba recibir un grupo de estudiantes en un contexto de posguerra, donde los mismos tendían más a la discusión, a la politización y al debate que al trabajo artístico, dicho en palabras de O. Schlemmer¹¹, los estudiantes tenían poca ilusión por un oficio material, dicho contexto hacía que los estudiantes pensaran en términos históricos e idealistas, abandonaran la idea de producción¹², era un problema en términos de exageración o de mal balance.

En esa misma línea, Itten entendía la enseñanza como la preparación del hombre en una unidad física- anímicoespiritual, a diferencia de como se hacía antes, como un cúmulo de habilidades, como vaciar yeso en un molde, su objetivo principal se convirtió en llegar a la capacidad de creación artística; según Wick, el objetivo principal de Itten consistía en la experimentación objetiva y el conocimiento objetivo; sus clases se caracterizaban por la acentuación de lo afectivo, los

¹¹ O. Schlemmer fue profesor de la escuela en 1923, cuando la Bauhaus se trasladó a Weimar, sus aportes dentro de la historia de cómo se establecían interacciones dentro de la misma se debe a cartas que escribía a sus amigos, y sus diarios personales donde documentaba cómo los estudiantes reaccionaban a cambios teóricos y físicos dentro de la escuela.

¹² Paradójico problema teniendo en cuenta el problema colombiano que está tirado hacia el lado opuesto.

ejercicios intensivos en el arte de la creación geométrico-constructiva hacían que contribuyera a hacer experimental la dialéctica de subjetividad y objetividad, de expresión espontánea propia e invención de formas racionales controladas; dicha dialéctica era básica para la creación; así escribió Itten en uno de sus libros:

En un principio, mi clase no tenía fijado un objetivo externo. El hombre mismo como ser en construcción susceptible de evolución, me pareció una obligación de mis esfuerzos pedagógicos. Evolución sensorial, incremento de la facultad mental y de la vivencia anímica. Los medios para un profesor consciente de su responsabilidad pedagógica son el relajamiento y la instrucción de los órganos y funciones corporales. (Wick, 1993, p.88)

En el libro “Staatliches Bauhaus Weimar” se escribió acerca del curso preliminar¹³, proponiendo tres principios que fueron replanteados por Itten, guiado por sus principios de liberación espiritual pero también por la objetivación de los sentimientos:

A. La liberación: liberación de una fuerza creadora y su capacidad artística desde su autorreferencialidad, los estudiantes deberían trabajar sus obras originales, deberán liberarse de convencionalismos y animarse por su propio trabajo.

¹³ Johannes Itten a partir de el escrito original del *vorkurs* hace un replanteamiento de dicho manifiesto, lo presentado anteriormente es una interpretación del texto total que va de la página 10 a la 18. Aquí el texto original: 1. Die Vorlehre: Dauer: ein halbes Jahr. Elementarer Formunterricht in Verbindung mit Material-Übungen in der besonderen Werk- statt für die Vorlehre. 2. Die Werklehre: in einer der Lehrwerkstätten unter Abschluß eines gesetzlichen Lehrbriefes und die ergänzende Formlehre. 3. Die Baulehre: Handwerkliche Mitarbeit am Bau (auf Bauplätzen der Praxis) und freie Ausbildung im Bauen (auf dem Probierplatz des Bauhauses) für besonders befähigte Gesellen. Dauer: je nach der Leistung und nach den Umständen. Bau- und Probierplatz dienen im gegenseitigen Austausch zur Fortsetzung der Werklehre und der Formlehre. Ergebnis: Der Meisterbrief der Handwerkskammer, gegebenenfalls des Bauhauses. Staatliches Bauhaus Weimar, 1923, pág. 10.

- B. Experiencia en la práctica: facilitar la elección de la profesión por parte de los estudiantes, mediante la experimentación de texturas y materiales. (H. Read en Art and Industry habla acerca de este punto en cuanto a la modificación en el sistema educativo desde la primaria a la secundaria en Estados Unidos).
- C. Teoría: con vista a sus futuras profesiones se deberán facilitar a los estudiantes las leyes fundamentales de la creación plástica, las leyes del color y la forma, abrirán en el estudiante el mundo de lo objetivo, problematizar lo objetivo y subjetivo del color y la forma. (p. 10-18)

Uno de los principales problemas de su pedagogía para la Bauhaus fue su concepción espiritual del arte, y su no visión en cuanto a lo que Gropius pensaba como el arte funcional, teniendo incluso grandes discusiones sobre este último concepto, el de la función en el arte; Gropius creía en una tecnificación y creación de objetos salidos de prácticas artísticas al servicio de la comunidad, en sus cuatro años el único cambio y momento en el que cedió Itten fue en su último año, esto se vio reflejado en 1921 en la actualización del objetivo principal de la escuela, “la Bauhaus aspira a la formación de personas con talento artístico como artistas creadores, escultores, pintores, arquitectos y quiere formar también una comunidad de trabajo de futuros artistas industriales que sepa configurar edificios en su totalidad [...] con un espíritu común” (Wick, 1993, p.70).

El cambio de la palabra educar por formar y que las personas tuviesen un “talento artístico” indicaba que a pesar de que la escuela trabajaba en términos pedagógicos en técnicas de creación y sensibilización de los sentidos en cuanto a la forma, también requeriría que el estudiante tuviese una noción de arte y el manejo del mismo en cuanto a técnica, es decir, la educación esta vez debía partir de las posibilidades creativas del estudiante, uno de los conceptos fijados por el ins-

tructor; esto hace parte de la pedagogía reformista, en donde el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumno constituye el elemento principal y no el profesor, en esta nueva distribución el profesor es solo “una mano” que guía el proceso pero desde una cierta distancia.

Teniendo en cuenta los antecedentes de la pedagogía de Itten (Rosseau, Pestalozzi, Fröbel y Montessori), lo que se planteaba era que el estudiante desarrollara habilidades latentes y ocultas por medio de un proceso de apropiación libre y caprichosa de la realidad y por el aprendizaje independiente, la discusión este año (1921) entre Itten y Gropius radicó específicamente en la posibilidad de partir de cero en el cúmulo de habilidades para la creación, sumado a eso la capacidad creativa no solo en cuanto a técnica sino también en cuanto a lo sensorial. Finalmente, Itten fue despedido de la Bauhaus por no estar sincronizado con este nuevo objetivo, por la forma de percibir este “nuevo arte” propuesto por Gropius, no por la manera de enseñar.

Entre 1923 y 1930 la escuela tuvo varios profesores, entre ellos, L. M. Nagy, W. Kandinsky, J. Albers, entre otros, quienes llegaron por pedido de Gropius a fortalecer aún más esta iniciativa del arte funcional. Es así como en 1925, después de poner a prueba el nuevo inserto en el objetivo general, se cambió nuevamente, esta vez implicó una mejora en el plan de estudios, con lo que se le dio coherencia a la relación -pedagogía-resultado- a saber, “formación de personas con talento artístico para la creación en el campo profesional de la artesanía, la industria y la construcción [...]” (Wick, p.70)

El nuevo inserto estableció unas condiciones más específicas para la pedagogía, la metodología y los resultados salidos de los talleres de la Bauhaus, términos como industria y construcción formaron parte del nuevo estándar, que correspondía más a la noción de uso de la construcción como técnica y el aprovechamiento de la industria como principio fundamental para vender los

objetos ya producidos dentro de la misma escuela. Sin duda, esta es una característica importante de la autoevaluación y el constante cambio referente a su objetivo, que deja clara la búsqueda de Gropius por una actividad que fusionara el arte y la técnica en pro de la industrialización de la misma; también los objetivos de su plan de estudios en el mismo año se sincronizaron con la nueva noción de artesanía, industria y construcción:

- A. Educación de personas con talento artístico en relaciones artesanales, técnicas y formales con el fin de un trabajo común en la construcción.
- B. Trabajo práctico de experimentación en construcción de casas y mobiliario. Desarrollo de modelos estándar para la industria y la artesanía (Santué, 1995).

Para que todo esto funcionara de manera precisa y coherente Gropius tuvo que crear un *staff* de profesores que tuviesen un pensamiento similar en cuanto al manejo de la técnica y la industria; muchos de estos pasaron por la escuela, sin embargo, pocos dejaron secuelas y generaron cambios con relación a dicho objetivo, entre ellos L. Moholy Nagy, J. Albers y W. Kandinsky.

El primero, L. Moholy Nagy, que entró en 1923 por llamado de Gropius, pensaba en conciliar el arte con los medios técnicos de producción; con ello era evidente la manera distinta de trabajo en comparación con el *Arts and Crafts*¹⁴, siendo este un postulado clave para estar en sincronía con el nuevo objetivo de la Escuela Bauhaus y su plan de estudio; es así como su visión se aleja de la anterior en cuanto a ver los medios de producción como herramientas de enajenación hacia el arte, tampoco veía la reconstrucción de la unidad de arte y la artesanía, pensaba más bien en integrar los medios técnicos de producción con la creación artística productiva.

¹⁴ En capítulos anteriores se especifica cuál es el propósito formal de dicho movimiento, también se enuncia cómo es el pensamiento de dicha época y cómo se traduce ese pensamiento de manera formal, podrá contrastar dicha información en esta cita: op. Cit. P. 14. ss

De esta manera, la definición de enajenación estuvo relegada y abrió paso a una nueva unidad de trabajo, en la que la técnica y los nuevos procesos industriales apoyaron y aportaron al mismo arte ese carácter funcional del que se depende en la contemporaneidad en la rama del diseño, la fuerte postura frente a la máquina de Nagy se establece claramente en una frase, esto es, nosotros necesitamos la máquina sin ningún romanticismo. Sus objetivos principales fueron dos:

A. La instrumentalización de la técnica.

B. La educación basada en la sensibilización.

Su referente teórico es el empiriocentrismo, en donde el modelo subjetivista de conocimiento plantea que la realidad se deja constituir en el propio sujeto mediante la formación de complejos sensitivos; el individuo podía recuperar aparentemente el dominio sobre una realidad (social) externa impenetrable e incontrolable, y por consiguiente, superar la alienación según Aleksander Bogdanov. Según esta perspectiva, lo principal es la exploración subjetiva a través de los sentidos; para Moholy, el arte es el encargado de potencializar estas experiencias y de crear ese *placer estético*; en esa medida, no será ni es un fin absoluto, ni tampoco un medio de conocimiento, en cambio, es un instrumento que propende por el fortalecimiento y la proyección exterior del “yo” en el medio ambiente. Lo dicho es una actualización de la filosofía del arte de Schelling, que según el libro *Von Material zu Architektur* escrito por Moholy (1929) propuso una nueva versión de los ejercicios hechos en el curso preliminar:

A. Elaboración de facturas de papel mediante instrumentos libremente elegidos (aguja, tenacilla, colador) con un método de trabajo también a elección.

B. Elaboración de facturas de papel con un único instrumento (aguja, cuchillo, tenacillas, etc., o por medio del plegado y similares).

- C. Elaboración de facturas por medio del color sobre distintos materiales.
- D. Confección de facturas sobre papel con diferentes instrumentos (pincel, aerógrafo, etc.). Lo mismo sobre lienzo.
- E. Confección de facturas con color y pincel sobre distintos materiales.
- F. Confección de facturas a voluntad (entre otros, grafito, arena, fibra leñosa, virutas de sierra, virutas de madera, etc., esparcidas sobre cola).
- G. Confección de facturas con el material de distintos talleres (lana, metal, madera, etc.).
- H. Exposición óptica (interpretaciones) de valores de estructura, textura y factura, de la ilusión engañosa a la total abstracción (dibujar, pintar, fotografiar).
- I. Utilización práctica (juguetes y similares). Con ello se explican de una manera totalmente nueva los valores de experiencia transformados a lo óptico exacto. (p.59)

En ese estado de cosas, Moholy Nagy decía que la consigna no es en contra de la técnica, sino que a través de ella el hombre puede ser liberado cuando finalmente conozca el para qué. Así, propuso que los ejercicios en clase se enfocaran hacia la exploración de la vista y el tacto, con materiales rígidos y flexibles a los cuales se les permite la interacción con la luz y la sombra en espacios abiertos y cerrados; de allí que el movimiento y la interacción no solo de ambos sentidos, sino la manera de hacerse y establecerse en un espacio también fueron factores implícitos de sus ejercicios.

En el aula de clase se suministraban una serie de herramientas (toolbox), en las que estaba implícito el modo de operar del material y su interacción con dichas herramientas y también el método con el que se operaban, se trataba de una especie de objetivación de la experiencia; así pues, el curso de metal que era su responsabilidad directa abría paso a lo que hoy en día se llama

diseño industrial; aquí se establecía que la técnica no puede ser nunca un objetivo, siempre tiene que ser un medio, de modo que el acto creativo se impulsa y se estimula desde la experimentación misma de las herramientas dadas y la experiencia misma de los sentidos para con el material.

A partir del conocimiento de que en una sociedad industrial altamente desarrollada las experiencias primarias son completadas o reemplazadas por la experiencia secundaria de una realidad de los medios omnipresentes deduce Moholy que la educación debería «recorrir a las fuentes más primitivas de experiencias» para alcanzar la plenitud de la vida.
(Wick, 1993, p.131)

Siendo así, es en el hacer manual donde radica el acto creativo, ya preveía un problema Moholy con relación a la manera en que los medios iban a alienar el pensamiento humano, también en cómo sería condicionado; esas experiencias primarias son aquellas que están relacionadas con la primera vez que nos acercamos a algo, en este caso precisamente a un material o a una actividad; la crítica en la frase radica en que dichas experiencias son reemplazadas por una experiencia llamada secundaria, y que ese reemplazo se da por medios omnipresentes¹⁵, además causa que la experiencia primaria pueda verse anulada y por ende, esa interacción quede en la virtualidad; la solución entonces es que la educación, el acto pedagógico, se centre en actividades primitivas alusivas a lo manual, a un revival.

¹⁵ Hace referencia a los medios de comunicación masiva, la cuestión es que si en ese momento existía una problemática ya grande con relación a este tipo de medios, ¿qué pasaría con los medios de hoy en día? Redes sociales, telecomunicaciones mundiales por celular, o mejor la realidad aumentada y la realidad virtual. ¿Acaso esta exageración de saltarnos la experiencia primaria afecta la manera en cómo se está creando? ¿Acaso es por culpa del mal manejo de esta herramienta que se genera la no definición generalizada del diseño e incluso del arte?

En este punto, el *Art and Crafts* tuvo su influencia, pero con un ajuste y una actualización, ya que sin negar las nuevas tecnologías, se centraba en el estudio de esas experiencias primitivas para poder llegar a la experiencia secundaria, que era la actualización de dichas actividades primitivas con las herramientas de ese momento. Si se aplicara esa conclusión en la medida en que las épocas son estados móviles, el conocimiento y la experiencia estarían actualizados casi que de manera simultánea.

Otro de los profesores que se enganchó con la propuesta de Gropius fue Joseph Albers para quien era evidente que uno de los aspectos fundamentales en cuanto al modo de enseñar era la experiencia; así, Albers estableció un contacto de mayor intensidad con el material de trabajo, más allá de la función, lo que importaba en un objeto era qué tanto se experimentaba en cuanto al tacto con el material; la función ya estaba dada, pero entre más intenso fuese el contacto con el material, mucho mejor, pues como lo señala una de sus frases más conocidas, probar es mejor que estudiar.

Es necesario recordar que el modo de operar de las escuelas de enseñanza posterior a la Bauhaus concentraban sus energías en la dinámica, es decir, en el aprendizaje a partir de la repetición mecánica; pese a que Albers trabajó con la experimentación del material, también tenía un valor agregado la creatividad; la forma en como cargó este componente dentro de su enseñanza sería a partir de la inventiva, y ello puede encontrarse en sus diarios, los cuales ofrecen una clara perspectiva de sus principios metodológicos y pedagógicos.

Cabe mencionar que los métodos de trabajo enseñados y su aplicación desarrollan la inteligencia y la habilidad, pero apenas hacen medianamente lo propio con las energías creadoras. Construir a través de la inventiva y atender a través del descubrimiento son dos comportamientos

que se desarrollan al menos al principio mediante la prueba imperturbable, sin influencias, esto es, *sin prejuicios*; con lo anterior se alude a (en primer lugar) una experimentación tanto en el material como en el juego, sin un objetivo determinado. En definitiva, mediante el trabajo experimental no especializado (es decir, no regulado por una teoría).

En los resultados de esta experimentación, las hipotéticas innovaciones que toman lugar tras la aplicación o adaptación se consideran a menudo como métodos ya existentes, pero el resultado se vive y es una propiedad, pues ha sido aprendido y no enseñado, “aprender es mejor, pues es *más intenso* que enseñar; cuanto más se enseña, menos se puede aprender.

Sabemos que las clases donde se aprende recorren caminos más largos, haciendo incluso rodeos y tomando caminos equivocados. Pero ningún comienzo transcurre en línea recta.

Y los errores reconocidos favorecen el proceso. Los rodeos conscientes y los extravíos controlados agudizan la crítica, a través del daño llevan a lo más prudente, el deseo de alcanzar lo mejor y más perfecto. (Wick, 1993, p.153)

En ese sentido, Albers relacionó la enseñanza con la práctica, el error, el hacer y el experimentar, que son ejes principales de su modo de trabajar; dejó claro en su diario cuáles son las fortalezas y debilidades de un pasado que trae consigo un quehacer repetitivo, sin contenido, un pasado donde lo importante era el manejo de una técnica, el manejo de una sola posibilidad de ese material y la herramienta, un pasado donde el experimentar sobre lo que se hacía quedaba relegado a un plano anulado, también un presente donde la dualidad entre construir y satisfacer los sentidos yacen separados, un presente en donde se cuestiona demasiado pero poco se ejerce según Schlemmer, y un futuro en donde todo es incierto.

El autor en mención manifestó que la capacidad de un pensamiento constructivo radicaba en cómo se percibía por un lado el material, características inmanentes suyas y aprendidas a través de la experiencia misma con él, estudiando sus energías internas, sus capacidades y hasta sus límites, y por otro la materia, con el estudio del aspecto externo de los objetos, de su epidermis, de la forma en que los sentidos interactúan con su aspecto exterior y cómo se relacionan con el interior del sujeto; es este un conocimiento superficial del material, “una arte que presenta y no representa”.¹⁶

Por consiguiente, a partir de la subjetividad de la materia y de la objetividad del material se genera un efecto en su metodología que establece dos ejes principales de enseñanza, 1. Trabajar en serie porque no existe una única solución a un problema estético y 2. El mínimo desgaste posible de la composición haciendo óptima la relación del objeto con el Usuario, “effort and effect”.

El problema de trabajar y el proceso siempre estarán presentes dentro de la metodología de Albers, así como pensar la forma cómo construimos, cómo hacemos nacer objetos y cómo eso no solo suple una necesidad con una función aparente, sino que también satisface de alguna manera los sentidos; plantear una diferencia entre un ingeniero visto como un personaje que trabaja bajo parámetros netamente constructivos; pensarse la idea de que ante una necesidad el ingeniero opera desde la funcionalidad. Por fuera de las sensaciones producidas por la forma o el material, el artesano era un romántico de la forma, un romántico de la seducción a partir del sentir, que se enfocaba netamente en satisfacer esa necesidad a partir de lo sensorial.

¹⁶ Una manera sutil de poder definir el diseño, obviamente visto desde ahora y en palabras propias del autor, tal vez cuestionarse los objetos que eran reproducidos de manera serial, vendidos, comprados y usados en todo su contexto, llevó a generar respuestas inmaduras acerca de qué significaba esa nueva disciplina.

Es de mencionar a Kandinsky, que fue el cuarto profesor que trabajó fuertemente en la conceptualización de la pedagogía de Bauhaus, quien indicó que “el arte figurativo es un correlativo del concepto materialista del mundo en el siglo XIX, dicho arte se consume en la exposición de la realidad exterior y es incapaz de una visión interior” (p. 169), la manera en que percibía el mundo Kandinsky era a través del arte, de hecho, la abstracción fue una manera de ver el mundo a partir de lo sensorial, poder dibujar o plasmar en la pintura la esencia de algo, o como lo hacía él, pintar la música, que era la manera de abstraer y de generar por medio de sonidos características propias de la forma; inclusive la abstracción en la pintura tiene esa facultad de poder transmitir por medio de los colores, de las formas, de las texturas, de los contrastes, de manera inmediata facultades sensoriales, emociones, conceptos; así, se puede entender la pintura como una fuerza organizadora que capacita a los estudiantes para la síntesis estética.

Su objetivo pedagógico se centró en dos palabras, análisis y síntesis, el primero era visto como un medio hacia la síntesis y no como un fin absoluto, la segunda implicó la relación de los aspectos estudiados de manera separada; esto aplicado a su clase de color se vio reflejado en dos momentos, ver el color de manera independiente, después determinar cómo ese color se relaciona con los otros colores. Esto llevó a estudiar las propiedades de dichas relaciones como el contraste, la saturación, el brillo, entre otros, lo mismo sucedió con la forma, que fue analizada de manera independiente y con relación a otras formas; esta misma fórmula se repitió para la textura; por último, en esta primera etapa se estudió la manera en que se relacionaban el color, la forma y la textura entre sí.

La segunda etapa se basó en la producción de un arte sintético monumental (teatro), una vez el estudiante había experimentado cada elemento de manera individual, sus propiedades y sus

relaciones con otros elementos, era posible crear un elemento en donde se sintetizaran todos estos elementos, tanto en la experiencia con ellos en sí mismos, como frente al entorno, es decir, en relación con el usuario, el espectador, el público o el agente externo, o como se le quiera denominar. Para Kandinsky, el teatro se convirtió en un espacio y momento a la vez, se convirtió en un momento en el que color, forma, textura y sus derivados entraban en los sentidos de quien lo percibía.

Es menester decir que la estructura principal de la Bauhaus se repetía en todos sus docentes, además, la experiencia debe ser manera independiente de las cosas, de los conceptos, de las ideas, de los materiales para que en un acto dicha experiencia sea comparada y combinada. El segundo momento siempre será el hacer, poner en práctica un algo, una actividad o un momento, que constituye una de las grandes diferencias entre el *Arts and Crafts* y la Bauhaus; mientras el primero aunque luchaba por el revival, mantenía siempre los comportamientos y las prácticas medievales, y si bien el acercamiento que tenía del material y la actualización de las herramientas estaba implícito, se quedaba corto en el marco creativo, la Bauhaus intentó mediante su pedagogía pasar de esa experiencia primitiva, de ese revivir a las prácticas medievales, a fin de hacerlo en el ahora, en donde se involucren todos los aspectos cognitivos de forma, color, textura y sus combinaciones, y no solo lo relacionado con el material; buscaba tener en cuenta también aspectos históricos, incluso aspectos de uso (usuario).

Por eso, la Bauhaus fue pionera en este aspecto, pues sus objetos no estaban pensados para ser usados de manera activa nada más, sino también pasiva (desuso), también lograron entender un grupo objetivo, quienes fueron los encargados de usar dichos objetos; adicionalmente, tuvieron en cuenta la movilidad espacio-tiempo de la que se habló en un principio, y como bien se pudo

observar, contaron con la posibilidad de actualizar constantemente sus objetivos y su plan de estudio conforme la época avanzaba.

6.

Conclusiones

6.1. Artefactos, los objetos trascendentales

Después de este recorrido, es posible afirmar que la historia siempre hace uso de los objetos de manera didáctica, así que para que esta pueda ser contada tales objetos se convierten en la traducción del pensamiento característico de dicha época. Asimismo, la historia podría tratar el estudio de un conjunto de personas que conforman dicho espacio y también encontrar un pensamiento afín, incluso podría hablarse de un único ser o individuo que generó ese objeto o pensamiento distinto que lo sacó a flote, pero al final siempre las relaciones entre estos tres factores van ser duales, es decir, 1. Cómo el artista llegó a la pieza final, 2. Cómo la pieza final describe una sociedad, 3. Cómo una sociedad influyó en el pensamiento de uno solo, 4. Cómo el objeto es la traducción de un pensamiento comunitario.

Por su parte, los objetos, como característica que no admite negación, superan su *zeitgeist*, especialmente en esta época en la que podría materializarse de distintas maneras, por ejemplo, traducir una acción efímera en un medio que no lo es (la fotografía o la secuencia de ellas el video); de este modo, el objeto puede ser la respuesta a alguna pregunta, a determinado cuestionamiento ya sea interno o externo de alguien, que se formaliza en un algo poseedor de un lenguaje único, que no podría ser reducido a una palabra o a una secuencia. La pieza en sí misma es entonces una respuesta ante dichos interrogantes, pero resuelta en un idioma que es propio de ella, y que, por tanto, solo puede entenderse como tal (lenguaje simultáneo).

En coherencia con ello, el autor o creador tiene su propia manera de percibir el mundo, una manera sensible y particular de habitar y cuestionar lo que lo rodea en medio de las múltiples

maneras de hacerlo. No obstante, en este escrito se abordaron únicamente dos puntos de vista muy claros, por un lado, el proveniente de un ser que expresa su medio de manera sensorial, a quien se le llama artista, quien además es capaz de traducir una cantidad de emociones y de estados y llevarlos a un mundo tangible en donde la pieza presentada no está cargada de presencia sino de significados, que se problematizan si son sacados de su contexto (Wittgenstein); esto quiere decir que la respuesta producida por este tipo de creador no debería nunca ser traducida en un lenguaje lineal, sino que debería ser entendida en su propio contexto, en su propia naturaleza, ser producto de admiración (Hume).

Adicionalmente, se tuvo en consideración al creador que piensa que debería ser entendido por una comunidad a modo de poder resolver una cantidad de problemas llamados “cotidianos”, al cual se le llama diseñador. Este es un sujeto capaz de traducir una necesidad en un objeto que resuelve y es visto de alguna manera común; es un objeto que intenta estar cerrado a interpretaciones y que es entendido en un lenguaje específico y popular. Cabe aclarar que estas significaciones se remiten al resultado no al modo de pensar.

Del mismo modo, el objeto es visto en este trabajo desde dos puntos de vista, según los cuales

1. La obra de arte estará abierta a un sinfín de significados, a un sinfín de respuestas, de críticas, de palabras, de teorías cuyo problema radica precisamente en reducir un objeto que tiene un lenguaje simultáneo a un lenguaje lineal, es decir, dicha obra de arte desde que sale de las manos del artista debería dejar de ser evaluada tras una verdad única, hablando específicamente de escribir y teorizar sobre la misma.

La razón está dada por el mismo espacio y tiempo, mejor aún si se incluye el factor social, pues cada generación ve y cuestiona la obra de acuerdo con su mismo contexto, así que la signi-

ficación de dicha obra es tan drástica que en un futuro posiblemente no coincida con su primera manera de verse. De tal forma que se presenta en la obra de arte un problema de choque entre dos lenguajes (la palabra problema no debería entenderse en un sentido negativo pues es ese mismo problema el que permite establecer un diálogo entre la pieza y sus espectadores).

El arte se convierte finalmente en una expresión de emociones (un lenguaje), pero esa expresión de ideas no deberá estar sometida a tratar con la imagen representada o convencer a un grupo de personas de lo que el artista cree o expresa, con ello adoctrinaría a las personas a fin de que crean en algo que este mismo admite como verdadero; el arte en su esencia simplemente expresa el motivante de la emoción del artista, es la representación en sí de esa emoción sin tener como propósito que los demás (observadores) terminen por sentir o percibir dicha emoción (Read, 1935).

Si este objeto es visto como un objeto funcional mas no como una obra de arte, responderá de algún modo y de forma temporal a un problema que se entenderá comúnmente, por ejemplo, si una silla sirve para sentarse, entonces la silla es la respuesta a una actividad: sentarse. Dicho objeto es usado dentro de un contexto cerrado durante determinado tiempo, dado que existe la posibilidad de que a futuro ese mismo objeto pueda tener otras lecturas y es probablemente que debido a eso su significado mute, sin embargo, en un tiempo específico cumplirá un objetivo común, el de sentarse (es acá donde radica una leve diferencia entre estos dos objetos, su creador y cómo se usa cada uno).

Es de destacar que la pieza no puede alejarse de la realidad misma pues proviene de un contexto que debe asimilarse, verbigracia, la mesa es la respuesta formal abstracta a un problema, es decir, la mesa no se encuentra de manera natural en el contexto, es ella la respuesta a una pro-

blemática dada por fusiones de conceptos que permiten su nacimiento, este objeto se aleja de la realidad en un sentido formal.

Reducir los objetos de arte o de diseño que se producen actualmente a un solo significado y crear objetos en un presente o en un momento se propone como una respuesta a un problema o una percepción que depende y pertenece a un instante, sin embargo, no es posible generar tal afirmación de manera radical, pues la obra también dependerá de quienes la rodean, su público, sus usuarios, la sociedad, el cliente, etc. (objetos que carecen de su *zeitgeist*, pues cada generación creará cosas y argumentos que no fueron vistos en el momento de creación). Sobre estos últimos se debe añadir que no solamente se comportan como observadores sino también como intérpretes del objeto presentado, en ese sentido, dicha interacción generará una apreciación que no puede ser única (es única en su momento); en la medida en que el objeto es inmortal permanecerá en el tiempo hasta que su materialidad se lo permita, así traspasará generaciones cuyos miembros tendrán una perspectiva diferente, que a su vez se verá afectada por su contexto, es decir, la primera generación que interactuó con dicho objeto verá cosas que la siguiente tal vez no vea, pues no solo se verá afectado por la interacción con el objeto sino también por todas las dinámicas de dicho contexto.

Tampoco es posible reducir el concepto de ambas palabras a un resultado final, ya que la respuesta a ambas palabras no reposa en su resultado objetual, en caso de ser visto de esta manera, todo estaría destinado a tener múltiples respuestas y no a converger una sola o una que sea un poco más general, significa esto que si una silla es vista como la respuesta a la palabra diseño, se estaría ante una definición que dependería del número de sillas hechas en el espacio y tiempo infinito, en primer lugar porque la traducción formal de dicho problema tiene un sinnúmero de varia-

bles (la palabra formal equipara la textura, la composición, el color, la forma, el volumen y todos los componentes que conforman los objetos percibidos mediante los sentidos), la silla en este caso será el inevitable fin de uno de los muchos procesos que giran en torno a dichos objetos, pero no debería considerarse una definición como tal.

En segundo lugar, en la interpretación hecha por cada contexto social tampoco debería ser considerada la definición de dichas palabras, pues como se mencionó anteriormente, estaría sujeta a cambios temporales y generacionales. Al volver a la silla esta es la respuesta formal de una cantidad de variables sociales, culturales, políticas, medioambientales, económicas, entre otros aspectos, que no solo condicionan su modo de usarse sino también cómo deberá verse o incluso hacerse; la evidencia indiscutible radica en la misma historia del mueble (nunca es igual, nunca coinciden, es amorfa), pues la forma asegura patrones desde su nacimiento y una vez arrojada al mundo será expuesta a cantidades de manifiestos e interpretaciones.

En tercer lugar, pensar entonces el objeto desde el objeto como tal implica un problema, si se habla específicamente del significado de la labor (arte o diseño) pues la respuesta estaría dada no solo por la obra creada en sí, que sería infinita, sino también por la subjetividad, esto puede explicarse mejor con el ejemplo de la silla, podría analizarse desde el objeto en sí, si se habla de la comodidad como la característica principal en términos de lo bello y lo bueno, se podría afirmar o negar dicha característica de acuerdo con la experiencia dada, así pues, la silla sería o no bella de acuerdo con qué tan cerca este de cumplir su función.

En este paradigma no ha cambiado la forma en se analiza la definición, el significado o el postulado respecto a qué es o no el diseño; esa manera de juzgar el resultado de un proceso de diseño sugiere un análisis subjetivo en tanto que cada quien da un juicio desde su postura frente a

la interacción del objeto; en esa medida, el resultado final con relación a la explicación de qué es o qué significa o qué hay detrás de la palabra diseño sería infinita, pues cada quien tendría una manera diferente de considerar dicho proceso.

Ahora bien, si se observa cómo piensa el diseñador el problema de la comodidad, y si el análisis se hiciese desde este punto de vista, entonces la subjetividad quedaría anulada, pues el eje común de reflexión radicaría en la manera como piensa un diseñador, mas no en su resultado. El punto que se defiende en este escrito es que el diseño debería evaluarse desde su modo de pensar, y debe observarse desde cómo se piensa un problema no el resultado evidente que se desarrollará al pensar en este mismo; en ese sentido, la subjetividad del juicio frente a lo que es o no diseño estaría casi anulada pues la mayoría de los diseñadores actúa bajo el mismo paradigma.

En resumen, en este aspecto estarán presentes tres factores constantes que se reproducen, dicha reproducción y constancia no deberá ser vista de manera jerárquica sino más bien elementos comunes a la época; estos son:

- A. La esporádica aparición de un nuevo lenguaje, dicho lenguaje se ve traducido en un objeto de uso cotidiano, una cosa que se puede tocar, observar y sentir para después ser usada anclada la apreciación sensorial ofrecida por el arte.

Esa sensibilidad del ser humano, de cada contexto, de cada época se refleja en una serie de objetos ya sean de uso cotidiano o de contemplación sensorial, que permiten que esa época tenga un espacio en esa línea de tiempo, es decir, se pueden anclar dichos objetos a una época y este objeto convertirse en el resumen formal de un momento de esa misma época.

- B. El flujo constante de la sociedad y su pensamiento que varía, pues el tiempo es lineal como ya se estableció en la primera parte de este escrito, si bien la sociedad puede mutar o

cambiar sus objetos permanecerán y además tendrán la maldición de estar abiertos a miles de interpretaciones (esto depende de su capacidad de permanecer), dichos objetos permanecían, pero su contexto humano no, es decir, el objeto carecerá de *zeitgeist* y será juzgado desde otro *zeitgeist*, en eso radica su maldición.

La permanencia infinita de la superficie formal y sensitiva del objeto, pero su componente efímero conceptual al pasar por el tiempo y cada una de las interpretaciones dadas por el momento y el contexto, el objeto finalmente perderá su *zeitgeist*, quedará incompleto pero abierto a interpretaciones.

- C. La lucha constante entre los términos arte y diseño, su definición como tal y actualización en cuanto a pensamiento y obra, en otros términos, es la pelea constante entre la forma y la idea, entre lo sensorial y lo formal, o entre lo descriptivo y lo interpretativo, la lucha radica en el choque entre lenguajes, ese choque es el poder definir algo desde un ángulo diferente al propio (Wittgenstein, 1921).

En definitiva, cada una de estas variables tendrá elementos como autor (Diseñador, artista, artífice, creador, *zeit*), sociedad (personas, gentes, agrupaciones, comunidades, *wolk*), objeto (cosa, elemento de estudio, materia, *Geist*); cuando estos elementos comunes en la historia son estudiadas, generalmente es excluido uno de los tres; la complejidad de las disciplinas arte y diseño trae consigo no solo un resultado formal, dado que arrastra todo un momento, una historia que se ve afectada por los estados sensibles de un ser, en donde el estudio del mismo se hace a través de una obra, que a su vez implica un sujeto, una biografía que carece y carecerá de un *zeitgeist*. Es ahí donde el problema se hace evidente, pues el arte y el diseño serán relegados a un

hacer que se separa de un proceso que dejó de tener un espacio-tiempo, en virtud de que estos son objetos del pasado interpretados en el presente.

La idea es buscar lo común con la finalidad de responder cómo operan realmente ambas actividades; al lanzar ese condicional, el de actividad, se revela entonces una pista de lo que debería sea percibido como una gran diferencia y a la vez una definición de la misma. El arte y el diseño no deben ser juzgados por sus resultados finales, es decir, por sus productos, o basar su diálogo alrededor de sus mismos objetos; el arte y el diseño son pues modos de pensar; si se trabaja bajo el supuesto de que cada palabra es un pensamiento mas no un resultado, las palabras serán concebidas y pensadas de manera distinta, pues podría establecerse entonces el proceso por cómo operan, por su rumbo, su surco, y es aquí donde se encuentra su esencia.

Dicha afirmación, que establece que diseño y arte son modos de pensar, se encuentra fundamentada y evidenciada en dos actividades que podrían ser estudiadas por cualquier disciplina, tales son desing thinking y visual thinking, la primera está enfocada en cómo un diseñador piensa el modo de abordar un problema y la segunda en cómo un artista o personaje sensible ante el medio piensa de manera visual (en este contexto la palabra visual alude a todos los sentidos) el medio que lo rodea, por ejemplo, si el problema consiste en unir dos orillas para poder darle continuidad a un camino, la solución inmediata sería construir un puente, un ingeniero civil se contrataría para poder solventar dicho problema y efectivamente la solución saltará a la vista con una propuesta duradera, en donde técnica y materiales duraderos se fundirán en una misma solución, si esto se comparara con el puente de la mujer de Santiago Calatrava, se podría encontrar que ante el problema de unir dos orillas, ambos lo resuelven, sin embargo, en términos sensibles el puente de la mujer contiene un valor agregado. Ahora bien, cabe preguntarse, ¿cómo podría un

ingeniero entender la importancia que tiene pensar la forma, el color, la textura, la experiencia, etcétera?

Recordando el ejemplo de la silla es posible notar que lo que ambos proponen finalmente soluciona un problema, pero visualmente (de nuevo la palabra visual alude a todos los sentidos); Calatrava propuso algo extra, esto bien es el resultado de un modo de pensar más allá de la simple función, de la simple solución de unir dos orillas, es el resultado mismo de pensar modo diseño (design thinking), es decir, la manera en como se piensa la solución tiene un “modo de”, y hoy en día es posible aprender ese “modo de”, no significa pues que cualquier individuo pueda ser artista o diseñador, sino que es posible aprender métodos que sugieran cómo pensar el diseño y el arte.

Así pues, queda claro que el diseño y el arte todavía son procesos de pensamiento, no únicamente un resultado objetual; si bien es cierto que es primordial dicho resultado, también lo es que inevitablemente dicho resultado sea visible no es lo único a lo que se debería mirar y atribuirle todas las características de dichas disciplinas.

Desde la puesta en escena a modo de museo pero camuflado en forma de feria de avances tecnológicos sobre objetos cotidianos en The Crystal Palace, en 1851, hasta la conceptualización y reflexión sobre futuros posibles como sucede hoy por hoy sobre las artes medievales, se presenta la constante dialéctica que el diseño ha mantenido con el arte; que a pesar de ser una discusión de semejanzas y diferencias, o de cuál muestra la experiencia sensible y cuál la experiencia técnica, es esta relación la que permite ver de una manera más clara que estas dos formas de percibir y producir el mundo están tan compenetradas que son indisolubles, y que cuando se trata de esclarecer la experiencia de conocimiento del diseño recurrir al arte puede ser su mejor estrategia.

En “los años 1920 en Alemania y Rusia. A pesar de que todavía no poseía un corpus teórico sólido sobre el que soportar su actividad, ni un tipo específico de profesional que la ejerciera” (Pérez, 2017, p.123), fue la escuela Bauhaus la que trató de dar carácter artístico a las artesanías y a los oficios, enseñando a diseñar a partir del arte (sin que supieran como tal la existencia de la palabra diseño aquí empieza una mezcla entre las artes útiles y las bellas artes). Esta primera decisión epistémica del diseño es acompañada por otras experiencias en las que este mismo se acerca y se aleja del arte y que le han servido para moldear su estructura disciplinar.

Ese alejamiento y acercamiento se da en términos contemporáneos, pues dentro del lenguaje la división entre ambas palabras sugiere a su vez una definición específica e individual para cada una; su origen en latín se relaciona con la palabra *Ars* y también en griego *Τέχνη*, ambas no deberían utilizarse como sinónimos y tampoco deberían traducirse a la ligera como arte y técnica respectivamente; para poder establecer su definición (en distinto idioma al español) bastaría con ir hacia su contexto, ya que ahí se encuentra algo en común, esto es, que ambas palabras aluden a la adquisición de una técnica, en el sentido de que es posible conocer, aprender y adquirirla en algo mediante su ejecución, y cuyo fin sería poder aplicarse en algo práctico de cualquier naturaleza; a eso se refieren *Ars* y *Τέχνη* (en ese sentido tanto arte como diseño entrarían dentro de esta categoría de *Ars* y *Τέχνη*).

En su contexto (dicho sea de paso, eran distintos), dichas palabras utilizaban una sola para definir lo que hoy se refiere a dos aspectos diferentes, el *Arts and Crafts* intentó unir dichas palabras para denominar a una sola actividad, la cual suponía la fusión de dos elementos (por un lado, el arte y por el otro un oficio). Si hoy en día, el objetivo es actualizar dicho pensamiento, se establecería que lo que se denomina ahora diseño es prácticamente la actividad de *Arts and*

Crafts, y que en esencia las palabras que aparentemente están separadas una de la otra, tienen una convergencia en su nacimiento y su modo de pensar, que sus diferencias radican en el momento mismo en que ese pensamiento cobra vida y forma, y en cómo las instituciones hoy en día determinan qué es y qué no; para Flusser (1971b):

Uno de los aspectos más característicos de los actuales canales de transmisión es que rotulan sus mensajes, y que lo hacen según criterios ajenos a los propios mensajes. Por ejemplo: la fotografía de la superficie lunar es rotulada como “científica” cuando es publicada en el *Scientific American*; “política” cuando es expuesta en el consulado americano; y “artística” cuando es expuesta en una galería de arte. Son los canales los que deciden lo que debe ser considerado “arte”. (p.5)

Entonces el diseño podría considerarse como arte y técnica fusionados en un solo lenguaje, que dicho lenguaje debería ser tratado como un modo de pensar y que sus objetos resultados de dicho pensamiento deberían tratarse en un lenguaje simultáneo. Hasta este punto todo este problema ha sido en su mayoría enfocado al lenguaje mismo, desde su palabra hasta su uso mismo, así como cualquier dibujo es llamado arte en este momento, también cualquier dibujo es llamado diseño, pues la gente percibe estas dos actividades bajo un resultado formal, pero arte y diseño no son resultado ni lenguaje, son pensamiento, dicho de esta manera, es el modo en que se piensa cada una de estas actividades y cómo se aborda cualquier situación lo que lo hace diferente. Arte y diseño terminarán siendo pues un modo de pensar el mundo y de pensar cómo aportar al mismo; el resultado al final será el compendio de ese pensamiento expuesto de manera formal terminando en un drama, el drama de que los objetos que carecen de su *zeitgeist* no puedan ser definidos de una única manera.

7.

Referencias bibliográficas

- Albers, J. (1928). *Werklicher Formunterricht*, in: *Bauhaus Nr. 2/3*, S. 3–7. Obtenido de <http://albersfoundation.org/teaching/josef-albers/texts>, Zugriff am 25.8.2015.
- Alvira, R. (1987). *Sobre el concepto de <<espíritu de la época>>* . Obtenido de https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/12590/1/PD_17_03.pdf
- Archdaily. (2011). *Silla Roja y Azul / Gerrit Rietveld*. Obtenido de <https://www.archdaily.co/co/02-73760/silla-roja-y-azul-gerrit-rietveld>
- Blog Abilia. (s.f.). *Arquitectura histórica: el Crystal Palace de Londres (1851)*. Obtenido de <http://blog.abilia.mx/arquitectura-historia-crystal-palace-londres/>
- Bogdanov, A. (1972). En G. Klaus, & M. Buh, *Entrada "Empiriomonismus"* (pág. 275). Reinbek: Marxistisch-leninistisches Wörterbuch der Philosophie.
- Collingwood, R. (1960). *Los principios del Arte*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- Crane, W. (1893). Members of the Arts and Crafts Exhibition. *Of Wall Papers, arts and crafts essays*, 7(3), 10-65.
- Dowdy, S. (2003). *The arts of early twentieth century dining rooms: Arts and Crafts, Art Nouveau, and Art Deco*. Georgia, Estados Unidos: The University of Georgia.
- Flusser, B. (1971b). *Cómo explicar el arte. (Gabriel Borba, Galería Paulo Figueredo)*. Obtenido de <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/flusser-explicar-la-distribucion.pdf>
- Flusser, V. (1971a). *Filosofía del Diseño*. Madrid, España: Editorial Síntesis.

- García, M. (1998). *Los mitos griegos de la creación. La Cosmogonía*. Obtenido de Universidad de Málaga: <https://revistas.ucm.es/index.php/CFCG/article/download/CFCG9898110109A/31474>
- Goethe, J. (2003). *Fausto*. Obtenido de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/8141.pdf>
- Gropius, W. (1919). *Manifest und Programm des Staatlichen Bauhauses*. Obtenido de <https://www.bauhaus100.de/de/damals/werke/unterricht/manifest-und-programm-des-staatlichen-bauhauses/>
- Itten, J. (2002). *Arte del Color*. Mexico: Editorial Limusa S.A.
- Kandinsky, V. (1911). *De lo espiritual en el arte*. Obtenido de https://books.google.com.co/books/about/De_lo_espiritual_en_el_arte.html?id=Ysp0AgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- King, A. (2008). William Morris Arts & Crafts. *Aesthetic Rhetoric. And American Communication Journal*, 10(1), 35-46.
- Leonard, J. (2009). Art Will Make Our Streets as Beautiful as the Woods . En *The Bower of the Pre-Raphaelites: Plant Life and the Search for Meaning in the Art of Millais, Rossetti and Morris* (págs. 105-146). The Pattern Designs of William Morris Wesleyan University .
- Maldonado, T. (1975). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona, España: Ed. GG.
- Martínez, G. (2018). *Análisis de una obra*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/GabyML/analisis-de-una-obra-gabriela-martinez>
- Moholy, L. (1929). *Von Material zu Architektur (= Bauhausbücher 14)*. Germany, Munich.
- Müllges, U. (1969). Das literarische Erbe Georg Kerschensteiners und seine wissenschaftliche Aufnahme. *Die Deutsche Berufs- und Fachschule*, 65, 499.

Oshinsky, S. (2006). *Design Reform*. Obtenido de http://www.metmuseum.org/toah/hd/dsrf/hd_dsrf.htm

Pérez, N. (2017). Experiencias de conocimiento del diseño desde su relación con el arte. *Revista KEPES*, 14(16), 121-146.

Read, H. (1964). *Art and Industry*. Indiana, Estados Unidos: Indiana University Press.

Rietveld, G. (1930). *La silla de Rietveld*. Obtenido de <http://abelsloane1934.com/beugel-stoel-gerrit-rietveld-1930/>

Ruskin, J. (1956). *Las siete lámparas de la Arquitectura*. Madrid, España: Unilibier.

Santué, E. (1995). *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Editorial Alianza.

Shelley, M. (2003). *Frankenstein*. New York, Estados Unidos: Barnes & Noble Classics.

Sloterdijk, P. (2004). *El palacio de cristal. Traumas urbanos. La ciudad y los desastres*.

Obtenido de Congreso llevado a cabo en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona : http://www.cccb.org/rcc_gene/palacio_cristal.pdf

Wagner, R. (2007). *La obra de arte del futuro*. Valencia, España: Universitat de valencia Servei de Publicacions.

Wick, R. (1993). *Pedagogia de la Bauhaus*. Madrid, España: Forma.

Wingler, H. (2008). *Weimar Dessau Berlín 1919-1933*. Berlín: s/e.

Wittgenstein, L. (1921). *Tratado lógico-filosófico*. s/e.