

bauen

hacia la construcción del diseño
desde una visión social
y humanista



años
bauhaus
1919 - 2019



División
Ciencias de la
Comunicación y
Diseño



deyanira bedolla pereda
aarón j. caballero quiroz
(coordinadores)

Bauen

Hacia la construcción del diseño desde una visión social y humanista

Deyanira Bedolla Pereda
Aarón J. Caballero Quiroz
(Coordinadores)



Dr. Eduardo Abel Peñalosa Castro
Rector General

Dr. José Antonio De los Reyes Heredia
Secretario General

UNIDAD CUAJIMALPA
Dr. Rodolfo René Suárez Molnar
Rector

Dr. Álvaro Julio Peláez Cedrés
Secretario Académico

Mtro. Octavio Mercado González
Director de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

Dra. Gloria Angélica Martínez de la Peña
Secretaria Académica de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño

Consejo Editorial

Mtra. Lucila Mercado Colín
Dra. Deyanira Bedolla Pereda
Dr. Tiburcio Moreno Olivo
Dra. Inés Cornejo Portugal
Dr. Raúl Roydeen García Aguilar

Comité Editorial

Mtra. A. Gabriela Ramírez de la Rosa
Dr. Joaquín Sergio Zepeda Hernández
Dr. Rodrigo Martínez Martínez
Dr. César Augusto Rodríguez Cano
Dra. Esperanza García López
Dr. Mario Morales Domínguez

Bauen

Hacia la construcción del diseño desde una visión social y humanista

Deyanira Bedolla Pereda
Aarón J. Caballero Quiroz
(Coordinadores)



División
Ciencias de la
Comunicación y
Diseño



Clasificación Dewey: 745.4 B38 2020

Clasificación LC: NK1520 B38 2020

Bedolla Pereda, Deyanira / Caballero Quiroz, Aarón J. (Coordinadores)

Bauen. Hacia la construcción del diseño desde una visión social y humanista / Deyanira Bedolla Pereda, Aarón J. Caballero Quiroz, (coordinadores) . – Ciudad de México: UAM, Unidad Cuajimalpa, División de Ciencias de la Comunicación y Diseño, 2020.

378 p. : il., fot. byn, gráficas, tablas ; 15 x 22 cm.

ISBN: 978-607-28-1848-4

1. Diseño - Aspectos sociales. 2. Construcción - Historia - Siglos XIX-XX. 3. Bauhaus - Influencia. 4. Bauen - Influencia. 5. Arte y sociedad - Estudio de casos.

I. Bedolla Pereda, Deyanira, coord. 2. Caballero Quiroz, Aarón J, coord.

Bauen. Hacia la construcción del diseño desde una visión social y humanista. Bedolla Pereda, Deyanira / Caballero Quiroz, Aarón J. | Primera edición, 2020.

D.R. © Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Cuajimalpa
División de Ciencias de la Comunicación y Diseño
Avenida Vasco de Quiroga #4871, Colonia Santa Fe Cuajimalpa,
Alcaldía Cuajimalpa, C.P: 05348, Ciudad de México.

Diseño Editorial: Lic. Iván Hernández Martínez

Cuidado de la edición: Mtro. José Axel García Ancira Astudillo

Diseño de portada: Lic. Iván Hernández Martínez

Diseño del logo UAM-C, 100 años de la Bauhaus: Alma Olivia León Valle

Prohibida la reproducción parcial o total de este libro por cualquier medio sin la autorización por escrito de la Universidad Autónoma Metropolitana, el editor o el autor.

Este libro acreditó el proceso de revisión por pares bajo la modalidad de doble ciego, recurriendo a dictaminadores externos a la institución editora. Ha sido valorado positivamente y liberado para su publicación por el Comité Editorial, y el Consejo Editorial de la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño; Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.

ISBN: 978-607-28-1848-4

Derechos reservados © 2020 | Impreso en México

Índice

Introducción	13
<i>Deyanira Bedolla Pereda</i>	
<i>Aarón J. Caballero Quiroz</i>	
Parte I. Reflexiones desde una visión histórica del Diseño para una construcción social y humanista	25
Hannes Meyer o la construcción de una arquitectura social	27
<i>Aarón J. Caballero Quiroz</i>	
Bauen: proceso de construcción de sociabilidad	45
<i>Claudia Mosqueda Gómez</i>	
Heidegger, Bauen, Dasein, Design	63
<i>Román Esqueda Atayde</i>	
La pertinencia y el acto de diseñar para construir un nuevo modelo de cultura	81
<i>Raúl G. Torres Maya</i>	
De las ciencias al humanismo en el diseño	91
<i>Luis A. Rodríguez Morales</i>	
Dos lecturas sobre pedagogía y cultura desde los autores de la Bauhaus	111
<i>Blanca Estela López Pérez</i>	
Sensaciones y afectividad, construcción de un método de enseñanza en congruencia con los ideales sociales de la Bauhaus	131
<i>Deyanira Bedolla Pereda</i>	
A la conquista de las aulas. Las mujeres en la Bauhaus y la HfG de Ulm desde una perspectiva actual	157
<i>Isabel Campi Valls</i>	

Parte II. Reflexiones desde la proyección del Diseño para una construcción social y humanista	195
Comprender, aprender y construir:	
Bauen como vínculo vigente entre etnografía y diseño	197
<i>Ricardo López León</i>	
<i>Gabriel Ángel López Macías</i>	
Entre el diseño y la antropología	217
<i>Mercedes Martínez González</i>	
Experiencias de interacción social y simbólica en proyectos de diseño	235
<i>María Gabriela Villar García</i>	
<i>María del Pilar Mora Cantellano</i>	
Diseño para la vida cotidiana	257
<i>Santiago Osnaya Baltierra</i>	
Los arquitectos de la Bauhaus y la construcción de edificios de vivienda en el centro de Tel Aviv	283
<i>Andrea Marcovich Padlog</i>	
Bauen: el potencial simbólico y la estética espacial en la arquitectura corporativa (Ciudad Global, caso Santa Fe, Ciudad de México)	307
<i>Celia Guadalupe Morales González</i>	
<i>María de las Mercedes Portilla Lujá</i>	
Sobre invención, innovación y bueyes: diseñar, construir y habitar en el Sertón	327
<i>Luis Antonio Rivera Díaz</i>	
Construir el cambio social desde el diseño: una analogía de Bauen en la habitabilidad en las redes sociales	347
<i>María de las Mercedes Portilla Lujá</i>	
<i>Celia Guadalupe Morales González</i>	
<i>María Gabriela Villar García</i>	
Reflexiones finales sobre la obra	365
<i>Deyanira Bedolla Pereda</i>	
<i>Aarón J. Caballero Quiroz</i>	
Semblanza curricular de los autores	367

Introducción

Deyanira Bedolla Pereda
Aarón J. Caballero Quiroz

El término *Bauen* que nomina este texto, es retomado en el marco de la conmemoración de los cien años de la inauguración de la Staatliches Bauhaus (Casa de la Construcción Estatal) y los cincuenta años de la clausura de la HfG Ulm, cuya relevancia para la disciplina del Diseño radica, como es bien sabido, principalmente en que ambas instituciones educativas conformaron en muchos aspectos la enseñanza y la práctica del diseño tal como es hoy.

Bauen es conocido a partir de la publicación en 1928 del escrito de Hannes Meyer titulado precisamente así: *Bauen*, en el No. 4 de *Bauhaus, Zeitschrift Gestaltung* (Bauhaus. Revista de diseño). Al encabezar y vertebrar dicha publicación, el término de origen alemán es desarrollado en múltiples sentidos a lo largo de ésta; de todos ellos trascendió exclusivamente el de una visión funcionalista de la arquitectura y el diseño, entre otras razones por el apremio que había en ese contexto por reconstruir en los aspectos más esenciales una Alemania arrasada por la primera guerra mundial que le devolvería su condición de nación moderna.

Lo anterior dejó por de revisar aquellas particularidades que se referían a una reconstrucción social que no se reduce a la conformación y atención material de sus requerimientos, sino que

se extiende a aspectos sociales, culturales y de pérdida de valores, como lo expresa Giulio Argán y que, entre otros, Walter Gropius y Hannes Meyer procuraban atender con la arquitectura y el diseño que promovían en la Staatliche Bauhaus.

Debido a lo anterior, el término *Bauen* quedó sellado por las traducciones que se han hecho de él a distintos idiomas y dentro del contexto que los caracteriza, rara vez dentro de los linderos que trazan los países (Meyer era suizo), las sociedades y el imaginario que construye el habla germana, lengua en que, como ya se mencionó, se propuso dicho término y la reflexión que lo explica con intenciones muy específicas.

Algunas de esas intenciones provenientes incluso de la filosofía, es el caso del escrito de Martin Heidegger de 1951 *Bauen, Wohnen, Denken* (construir, habitar, pensar) que, aunque distante en el tiempo, recoge una profunda preocupación del momento que vivía Alemania y prácticamente todo el mundo occidental durante la primera mitad del siglo XX, misma que puede representarse en la conformación de nuevas naciones, teniendo en cuenta las sociedades que son quienes en realidad las constituyen.

En congruencia con dicha perspectiva, el presente texto, reúne trabajos derivados de la investigación, docencia y la práctica profesional que explícita e implícitamente reconstruyen, retoman, o parten del término *Bauen* para la conformación de sus propuestas, teniendo en cuenta dicho término desde aspectos tales como lo social, lo humanista, y lo cultural, con la intención de ampliar las posibilidades del término desde el contexto de los diseños hacia las incidencias que éstos tienen, respecto de las sociedades que motivan sus propuestas, a las que regresan en forma de satisfactores.

Parte importante de las reflexiones de Hannes Meyer en su citada publicación de 1928, permite presentar claramente el hilo conductor de este texto, reflejado en la consideración que el autor hace del impacto social de la arquitectura al señalar que “construir la casa es una obra social” (Meyer 1999, 262), de esta

manera, para el autor de lo que se trata entonces es de vivir socialmente a través de las edificaciones lo que sería auténticamente construir; la arquitectura no es la finalidad, el objeto último de la práctica, sino tan solo el establecimiento de las condiciones que permitirán transitar hacia una sociedad.

A partir de lo anterior, es posible subrayar que el concepto *Bauen* planteó la búsqueda de la auténtica reformulación de la práctica arquitectónica y del diseño, consecuencia de una reconsideración de las sociedades bajo los términos en que estas se conforman a sí mismas, lo que promueve una arquitectura provocadora de efectos y no una que sencillamente resuelve necesidades; que busca suscitar un modo de construcción, que pretende el establecimiento de condiciones coherentes y coordinadas en que las sociedades podrían pensarse a sí mismas, construirse a sí mismas, al satisfacer las necesidades del cuerpo y de la mente de los individuos que integran la sociedad.

Con base en ello, en este texto se ha repensado al diseño en ese mismo sentido. Son dos partes las que lo estructuran; la primera presenta trabajos que desarrollan reflexiones a partir de hechos históricos del contexto en el que *Bauen* y la Bauhaus se originan; la segunda parte presenta reflexiones desde proyectos de diseño específicos cuyos objetivos, características y contribuciones responden a una construcción social y a una visión humanista.

Ambas partes abordan la importancia del diseño como agente de cambio, más allá de ser un instrumento en el desarrollo productivo y económico, partiendo de la idea de que aquello diseñado, sean elementos materiales o experiencias diseñadas, nos hablan y se nos manifiestan, nos manifestamos en ellos y abren horizontes de posibilidades que es evidente que en este siglo XXI, demandan una visión del diseño que parte de nuevas necesidades y situaciones políticas, económicas y culturales para un nuevo modelo de organización social.

El capítulo que abre la primera parte de este texto titulado “Hannes Meyer o la construcción de una arquitectura social”,

cuyo autor es Aarón Caballero, señala el origen del concepto *Bauen*, así como el contexto en el que es propuesto y caracterizado ampliamente por Hannes Meyer (1928) aportando una visión social y humanista al término. Mas adelante el capítulo muestra la pertinencia que tiene un escrito como el de Meyer a través de la obra y las reflexiones de Le Corbusier, uno de los más claros exponentes de la arquitectura moderna, quien de manera paralela presenta la misma idea de fondo social y humanista reflejada claramente en sus proyectos, así como en uno de los textos fundamentales que permiten estudiar la arquitectura moderna, desarrollado precisamente por dicho arquitecto franco suizo (Le Corbusier 2003).

El segundo texto, titulado “*Bauen*: proceso de construcción de sociabilidad” escrito por Claudia Mosqueda, muestra cómo del concepto *Bauen* de Meyer (1928) es posible sustraer la esencia sociológica que permite dar cuenta de que la sustancia de dicho concepto es desbordar los modelos de creación individuales, para instaurar espacios sociales y colaborativos, ya que se trata de un proceso de construcción o creación de comunidad, de un proceso social de vida y de creación colectiva, encaminado a crear sociabilidad; a partir de ello la autora señala la oportunidad de intervención mediante la acción social desde el ámbito del arte y a través de su actor, el artista, quien por medio de su actividad es capaz de gestionar e intervenir colaborativamente con actos creadores en comunidad, modificando su rol como creador único.

El texto titulado “Heidegger, *Bauen*, Dasein, Design” de Román Esqueda, parte de la filosofía de Martin Heidegger y la importancia poco conocida para el mundo del diseño de la relación que el filósofo hace del *semeion* (lenguaje) con el concepto *semeion* (“signo”) de la antigüedad griega, que era un fenómeno que abarcaba por completo al individuo y a su grupo social. Al mismo tiempo el autor señala que el diseño (“di-seño”), puede ser entendido desde su etimología “di” (lo que proviene o pertenece) al signo (segno). A partir de lo anterior, Román Esqueda subraya que el diseño se puede reinterpretar como una acción del *semeion* heideggeriano

y no únicamente como la “creación” de un objeto puesto ante los ojos de un sujeto, sino la forma en que las cosas llegan a manifestarse, en la manera en que se “habita” en el mundo. En este sentido, de acuerdo con el autor, la hermenéutica del semeion realizada por Heidegger abre la posibilidad de entender al diseño como elemento central de la vida y de la filosofía contemporánea.

El texto titulado “La pertinencia y el acto de diseñar para construir un nuevo modelo de cultura” de Raúl Torres Maya, se centra en identificar el papel instrumental que el diseño guarda como generador de signos que representan los conocimientos, las ideas y la ética presentes en la cosmovisión de la cultura que son reflejados en los artefactos producto del diseño; para el autor identificar de esta manera el papel del diseño hace evidente una postura ética que emana de los valores de la cultura misma, de manera que el producto del diseño será juzgado como pertinente mientras esos valores lo sean. Señala el autor que, desde este punto de vista, la relectura del texto de Meyer es totalmente vigente a partir de que tiene el diseño la oportunidad de colaborar en la construcción de modelos de cultura con los que nuestras sociedades habrán de vivir, de convivir, de sobrevivir y contribuir a la pervivencia del complejo fenómeno de la vida sobre el planeta tierra.

En el texto titulado “De las ciencias al humanismo en el diseño” Luis Rodríguez hace una revisión histórica que parte de la Bauhaus y la HfG Ulm, y subraya las reflexiones de autores como Hannes Meyer, Gropius y Bruce Archer, a partir de ello señala el surgimiento de enfoques multi e interdisciplinarios que permiten analizar al Diseño desde las ciencias sociales, y de las necesidades humanas, modificar algunas de las premisas de los métodos proyectuales, enriquecer el proceso de investigación y otorgar a la disciplina un giro hacia soluciones alternativas. Entre los nuevos enfoques multi e interdisciplinarios que están surgiendo, el autor destaca el proceso hacia el humanismo en el diseño que plantea la necesidad de verlo no sólo como un medio para proporcionar satisfactores, sino como un agente de cambio. Constancia de ello

es –según el autor– el surgimiento de la Declaración de Ahmedabad que enfatiza aspectos relacionados con el desarrollo, y la Declaración de Montreal, en la que se subraya el potencial del Diseño como agencia en la transformación de la sociedad.

Blanca López en su texto “Dos lecturas sobre pedagogía y cultura desde los autores de la Bauhaus” da cuenta del vínculo que existe entre el diseño y el marco histórico que lo demanda y sobre el cual actúa, reflejado, principalmente, a través de las pedagogías que fueron propuestas en la Bauhaus en distintos momentos de existencia de la escuela, las cuales permiten a la autora identificar dos periodos de enseñanza en apariencia muy diferentes, que –sin embargo– convergen en que apuntaron a la construcción de mejores diseñadores y arquitectos en lo individual y lo social, manifestando el espíritu de *Bauen*. A partir de la existencia e historia de dicha institución educativa, Blanca López señala al mismo tiempo importantes aspectos de ámbito pedagógico y social del diseño, que tomados de dicho contexto, considera pertinente continuar, pero también prácticas y conceptos que, formando parte de dicha histórica institución educativa, replantea en la actualidad.

En el texto “Sensaciones y afectividad, construcción de un método de enseñanza en congruencia con los ideales sociales de la Bauhaus”, Deyanira Bedolla se centra en la revisión de los fundamentos sensibles y creativos del método de enseñanza de los primeros tiempos de dicha escuela, que fueron el reflejo de ideales referentes a una construcción humana y social, planteada y defendida tanto por el fundador y primer director de la escuela Walter Gropius, como por la comunidad educativa de esa primera etapa y que, sin lugar a dudas, reflejan ampliamente el espíritu del concepto *Bauen*. A partir de ello la autora lleva a cabo una revisión y reflexión sobre el tipo de enseñanza del diseño que se imparte actualmente en muchas instituciones educativas, misma que fomenta escasamente la creatividad en el alumno, a pesar de que es uno de los impulsos humanos más elementales que otorga a la labor del diseñador: una naturaleza esencialmente humana y creativa. Por otro lado, la

autora cuestiona la pertinencia de dicha enseñanza actual frente al contexto social que vivimos, que nos presenta numerosas problemáticas humanas a nivel colectivo a las que no puede permanecer indiferente la disciplina del diseño, como efectivamente no lo fue la Bauhaus en su primera etapa de existencia.

En el último texto de la primera parte de este libro titulado “A la conquista de las aulas. Las mujeres en la Bauhaus y la HfG de Ulm desde una perspectiva actual”, Isabel Campi hace una lectura de las dos escuelas desde una perspectiva feminista, y analiza en qué medida los ideales y proyectos pedagógicos que regían esas instituciones eran coherentes o incoherentes con la realidad de las alumnas y mujeres de dichos centros educativos. La autora incluye también la reflexión sobre la vida cotidiana de aquellas jóvenes estudiantes de diseño de ambas escuelas, teniendo en cuenta que se trataba de instituciones docentes impregnadas de fuertes tensiones ideológicas. Por último, presenta estadísticas recientes, así como una serie de reflexiones en torno a la presencia actual de estudiantes femeninas en diversas instituciones educativas del ámbito del diseño de la región de Cataluña España.

La segunda parte de este libro inicia con el texto “Comprender, aprender y construir: *Bauen* como vínculo vigente entre etnografía y diseño” de Ricardo López-León y Gabriel López quienes proponen la recuperación del concepto *Bauen* como elemento de reorganización social, a través de una revisión profunda sobre lo que puede aportar a la proyección y práctica del diseño, ya que su labor se ha centrado en la concepción y desarrollo de elementos materiales y ha hecho uso de la antropología como una herramienta para dichos fines; de este modo su papel preponderante ha sido la consulta de usuarios, actividad que ha permitido extraer información para analizar la relación del hombre con los objetos, pero con la finalidad de proyectar mejoras a los mismos y ubicar necesidades que dieran elementos para el desarrollo de nuevos productos. Ello, dicen los autores, ha impedido que el acto de diseñar –y en consecuencia los elementos diseñados– se con-

viertan en un motor de transformación social. A partir de dicho análisis, se proponen en el texto tres rutas que podrían colaborar en que la proyección y práctica del diseño puedan tener un alcance mayor y una participación social más pertinente y activa.

En el texto “Entre el diseño y la antropología”, Mercedes Martínez González muestra una manera de aproximarse, desde la antropología y el diseño, al trabajo con comunidades rurales-indígenas del estado de Michoacán. La autora presenta una investigación principalmente cualitativa, y describe los resultados de dos casos de estudio. En el primero de ellos, parte de la etnografía para diseñar y en el otro parte del diseño para generar conocimiento antropológico. Mercedes Martínez subraya finalmente, a partir de dichos casos de estudio, que la antropología del diseño apuesta por la construcción de un diálogo horizontal, colectivo, y por un mundo que pueda ser habitado por constructores de contextos culturales distintos, lo cual expresa claramente el espíritu de Bauen.

En el texto “Experiencias de interacción social y simbólica en proyectos de diseño” Gabriela Villar y Pilar Mora reconocen el concepto Bauen como una invitación a reflexionar sobre las posibilidades que tiene el diseño para construir vida cotidiana para todos los sectores sociales. A partir de ello, promueven la Investigación Acción Participativa (IAP), como metodología de interacción social que propone un análisis de la realidad como forma de conocimiento del contexto con el que se va a interactuar, percibiendo al grupo como colectivo activo, protagonista de su proyecto de desarrollo social. Con base en ello, las autoras presentan dos casos de interacción social y simbólica del diseño a través de la IAP; el primero se trata del diseño de una estrategia de comunicación para reforzar la identidad local de la producción de pan artesanal de Santa Cruz Cuahutenco, Estado de México; el segundo se trata de una investigación desde el diseño en torno a los objetos involucrados en las principales tradiciones de Jiquipilco, Estado de México, con el fin de resguardar y promover la identidad colectiva del lugar.

En el texto “Diseño para la vida cotidiana” de Santiago Osnaya Baltierra, el espíritu de Bauen se expresa en la consideración del diseño como herramienta principal para incidir, y coadyuvar en la mejora de las diversas problemáticas de grupos vulnerables. El autor presenta tres investigaciones aplicadas, que surgen en distintos contextos geográficos y cuya característica en común es el grado de vulnerabilidad de las comunidades en las que se insertan. El primer proyecto es dirigido a la sociedad de productores y destiladores de agave de Zumpahuacán cuyo objetivo es la reutilización sostenible de sus desechos orgánicos; un segundo proyecto se trata de la concepción y desarrollo de una estufa ecológica para comunidad de Chinnatla, municipio del Estado de Oaxaca cuyo objetivo principal es la disminución del consumo de madera utilizada como combustible; el tercer proyecto presentado, se trata de la propuesta de mobiliario acorde a las necesidades de los individuos que habitan casas con espacios extremadamente reducidos, como las que se encuentran en conjuntos urbanos de municipios como Huehuetoca, Zumpango, Tecámac, y Ecatepec en el Estado de México.

El texto “Los arquitectos de la Bauhaus y la construcción de edificios de vivienda en el centro de Tel Aviv”, de Andrea Marcovich, se centra en reflexionar en torno a la arquitectura que caracteriza esta ciudad de Israel, la cual concentra la mayor cantidad de edificios de estilo internacional del mundo, por lo que ha sido conocida como la “ciudad estilo Bauhaus”. La autora señala y reflexiona en torno a los arquitectos que diseñaron dichos edificios, que siendo judíos europeos regresaron a Palestina a trabajar justamente en la construcción de ciudades como Tel Aviv, Haifa o Jerusalén y que se formaron precisamente en la escuela de diseño de la Bauhaus, pues fueron discípulos de maestros como Mies van der Rohe o Hannes Meyer. Por tal razón, una de las principales ideas a la base de los proyectos arquitectónicos en Tel Aviv, fue la creencia en la necesidad de construir viviendas dignas para una nueva sociedad; a partir de ello Andrea Marcovich señala el actual conflicto y la enorme necesidad de reflexionar en torno a la doble

necesidad, tanto de preservar dichos edificios, como de solucionar los nuevos problemas urbanos que plantean las ciudades en la actualidad, y retomar los ideales de aquellos arquitectos de los años treinta que buscaban construir no solamente viviendas, sino –sobre todo– una utopía social y urbana. “Bauen: el potencial simbólico y la estética espacial en la arquitectura corporativa”, texto de Celia Morales y Mercedes Portilla, presenta un análisis de los diferentes procesos perceptivos que experimentan los individuos que habitan en un contexto en particular al que se le denomina “Ciudad global”, el cual se refiere a un área metropolitana donde se ejerce el control y la dirección de la economía mundial. Dichos procesos perceptivos son evocados por aspectos visuales contenidos en el concepto de “arquitectura corporativa” que caracteriza a aquellos espacios que constituyen las sedes y oficinas de las marcas, los cuales –por medio de su diseño y construcción– conforman una identidad corporativa. El análisis desarrollado en el texto se enfoca en la zona de “Santa Fe”, centro de desarrollo económico y comercial en la Ciudad de México que posee una gran diversidad, económica, social y cultural, y es considerada ícono en la economía orientada a servicios en el país. Las ciudades globales surgen dentro de un proceso de modernización que nada tiene que ver con un concepto urbano, sino con la transformación puntual de los modos de producción; de este modo las autoras, recuperan el significado de Bauen, a través de la reflexión en torno a las representaciones simbólicas como el centro del análisis social, la marginación y la desigualdad en el entorno urbano, que conducen a una transforman de las conductas de los individuos y los signos que representan la memoria colectiva.

Luis Antonio Rivera es autor del texto “Sobre invención, innovación y bueyes: diseñar, construir y habitar en el Sertón”, que busca recuperar el significado de Bauen a través de reflexionar en torno a la relación entre la innovación y el diseño, e ilustrar la correlación entre la invención y la producción de discursos innovadores, para lo cual acude a la literatura, al arte escultórico y al

diseño. El autor sostiene que, gracias a sus procesos inventivos, el diseño contemporáneo hace visibles los signos de nuestras equivalencias invisibles y, al igual que en la retórica antigua, logra apoderarse de las verdades abstractas para volverlas útiles y al servicio de las sociedades. En ese sentido, presenta un caso específico de innovación discursiva, concretamente, el diseño arquitectónico de la Casa de la Cultura del Morro de la Garza, pequeña ciudad ubicada en el centro del Sertón brasileño en el que el proyectista identifica relaciones insospechadas entre objetos y acciones, mismas que permanecían ocultas a los ojos de los individuos. Destaca el autor que lo importante del proyecto no es la Casa de Cultura en sí misma, sino lo que ahí ha sucedido, sucede y sucederá, esto es, la identidad que ahí se construye, se reivindica y se hace visible ante los propios ojos de los oriundos de la comunidad en la que se integra, y ante los de aquéllos que antes no los miraban. Al apropiarse de su Casa de Cultura, los ciudadanos de esta parte del Sertón le otorgan pleno significado y fortalecen los lazos afectivos de su comunidad.

En “Construir el cambio social desde el diseño, una analogía de habitabilidad en las redes sociales”, Mercedes Portilla, Celia Morales y Gabriela Villar, exploran la vinculación del concepto Bauen con una visión contemporánea del diseño gráfico. Su reflexión gira en torno a preguntarse si es posible contribuir a construir una sociedad renovada desde una visión de dicho concepto, que posibilite el cambio social a partir de los discursos gráficos en las redes sociales. Parte importante de sus reflexiones es el planteamiento de nuevas tecnologías y plataformas digitales que han contribuido a considerar nuevas formas de construcción de comunidades y de entretnejidos sociales, regidos por el principio de la comunicación (poner en común). Frente a ello, dicen las autoras, el diseño gráfico es capaz de buscar dar respuestas a las necesidades de comunicación desde los discursos visuales con fines sociales que pueden ser guiados en diferentes momentos, espacios y realidades espaciales y virtuales en las que dichos

discursos habitan y que pueden ser compartidos e intervenidos en la realidad de habitabilidad de las redes sociales, enfocando sus esfuerzos para que un individuo o una comunidad cambie en forma positiva y se logre una verdadera transformación social.

El libro cierra con algunas reflexiones finales que Deyanira Bedolla y Aarón Caballero aportan al texto. En ellas subrayan la actual presencia del espíritu del concepto Bauen en la disciplina, y la imperativa necesidad de continuar con una reflexión colectiva que conduzca a formular relevantes cuestionamientos para el futuro papel del Diseño en congruencia con el concepto Bauen.

Parte I

Reflexiones desde una visión histórica del Diseño para una construcción social y humanista

Hannes Meyer o la construcción de una arquitectura social

Aarón J. Caballero Quiroz¹

Existe un escrito signado por Le Corbusier (2003) que, cuando es revisado en los cursos de teoría o historia de la arquitectura, como parte de los textos fundamentales para estudiar la arquitectura moderna, importa menos por las motivaciones que tuvo su escritura al interior de un contexto específico que por la lectura inmediata que se hace de él.

En defensa de la arquitectura, es el título con el que se publica en 1983 el escrito en cuestión bajo su versión castellana,² y que por lo apologético de su ánimo levanta sospechas inmediatamente en quien se toma la molestia de esperar algo de un rótulo como ese, aunque, como ya se dijo, casi siempre tan solo por lo que puntualiza explícitamente y no por la pregunta que pudiera provocar: ¿de quién habría que defenderla?

Resulta que el amparo que precisa la actividad se debe a la severa crítica que el artista plástico y crítico de arte Karel Teige le dirige por la publicación de un proyecto que Le Corbusier le

1 Profesor investigador adscrito a la UAM Cuajimalpa, Departamento de Teoría y Procesos del Diseño acaballero@cua.uam.mx.

2 Como el número 7 de la “Colección de Arquitectura”, creada por el Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos e Ingenieros de Edificación de la Región de Murcia.

envía para ser exhibido por primera vez³ en la revista *Stabva* que Teige edita en 1929.

Extrañamente, el redactado en cuestión del arquitecto suizo es encabezado por una cita que a su vez toma de la afrenta que le dedica el editor checoslovaco, y que en realidad forma parte de unas reflexiones que llevaban por título *Bauen*, (construir), publicadas en el No. 4 de la revista *Bauhaus, Zeitschrift Gestaltung* (Bauhaus. Revista de diseño) un año antes, en 1928.

Todas las cosas de este mundo son producto de la fórmula: función x economía. Todas esas cosas no son pues, de ningún modo, obras de arte. El arte es por entero una composición y le repugna por ello toda utilidad. La vida es por entero una función y está desprovista por ello de carácter artístico. La idea de la composición de un buque de guerra parece loca. Pero ¿qué diferencia hay entre esta idea y el origen de un proyecto de plan de ciudad o de casa particular? ¿Es una composición o una función ¿Es arte o es vida? (Le Corbusier 2003, 43).

El escrito del que deriva esta cita es autoría del segundo director de la Bauhaus, Hannes Meyer, quien probablemente lo redacta con la intención de sentar las bases teóricas de la formación que recibirán los alumnos de esta institución.

Resulta de sumo interés que Teige haga acompañar su “Crítica”⁴ de un fragmento extraído de aquel texto, acaso con la intención de situar los señalamientos que hace sobre la propuesta de Le Corbusier quien, a su vez, a manera de epígrafe con los que revertir sus efectos, los retoma en la defensa que hace de su arquitectura.

3 La primera publicación que se hace del escrito es en 1929 dentro del No. 2 de la revista de arte *Stava*, originaria de Praga. Posteriormente, cuatro años más tarde, *L'Architecture d'Aujourd'hui* lo vuelve a publicar como “Défense de l'Architecture” en 1933.

4 Bajo este término Karen Teige titula las reflexiones que hace sobre el proyecto del Mundaneum, las cuales son traducidas del checo, en su versión original, por Ladislav y Elizabeth Holovsky, y Lubamir Dolezel al inglés como *Criticism of the Project* para la revista *Oppositions* 4, en otoño de 1974.

Para no abundar más en el amparo que busca el creador de la Villa Savoye, y que no es asunto a tratar por estas reflexiones, pero que sirve de punto de partida para subrayar sus intenciones, bastará con decir que la defensa en cuestión no obedece a la reivindicación de una disciplina, sino en concreto del proyecto *Mundaneum* –Museo para la Ciudad Internacional– que Le Corbusier envía a Teige con la intención de ser publicado en *Stabva*.

La severa denostación que sufre el *Mundaneum* se debe, entre otras razones, a que Teige considera inconsistente la postura que defiende el arquitecto de La Chaux-de-Fonds quien, a finales de la década de 1920, se publicitó internacionalmente como mártir de la arquitectura moderna, al protestar por el resultado que exhibió la convocatoria del concurso para el Palacio de la Sociedad de Naciones así como por la descalificación de la que fue objeto debido al incumplimiento de aspectos técnicos que no observaban los planos que explicaban su propuesta.

El enfrentamiento entre Le Corbusier y Karel Teige, utilizando ambos una misma idea para legitimar cada uno sus posturas, sirve como figura introductoria de la cual hacer partir estas reflexiones, para así desentrañar las intenciones del escrito de Meyer, por un lado y, por otro, contextualizarlas en el ámbito ideológico bajo el cual se sitúan y al que, indudablemente, se deben.

Dado el momento de reconstrucción al que se enfrentan la mayoría de países europeos durante la década de 1920, tras la devastación que deja la Primera Guerra Mundial, la consigna que ciertos artistas progresistas se autoimponen tiene como objetivo primordial remediar la fractura que sufrieron sus sociedades en lo material y lo humanitario, y que las prácticas academicistas, lejos de resolverlo, abren aún más la brecha con sus postulados de un idealismo por cumplir.

En ese sentido, la reformulación de las prácticas apremia, si no en un sentido obtusamente utilitario de acometerlas, si al menos en términos de desconocer todo indicio de ejecución que se dirija a cumplir un estado ideal de las cosas.

Tales son las intenciones que entraña el *Construir* de Meyer, en especial dentro del contexto y la posición que tiene al interior de una escuela como la Bauhaus, que dedica sus esfuerzos a reconsiderar el arte bajo las consignas políticas, sociales y culturales con que es fundada y cedida a su mandato.

Contexto: disputa por la asunción de una postura

Con su *Crítica* y la cita que la encabeza, Teige intenta desmontar las implicaciones que formalmente encarna el Mundaneum, aunque menos por la búsqueda de lo social –que, en cambio, Hannes Meyer busca mediante su postura– que por la rotundidad de los señalamientos que exhiben las palabras que el arquitecto suizo emplea para ello y que no dejan margen a nada que no sea la asepsia de la función característica que, a juicio del editor de Stabva, no perseguía el “zigurat” que formalmente organizaba el Mundaneum.

El enfrentamiento que desata la “Crítica” de Teige, al margen de denunciar de manera explícita las intenciones de Le Corbusier, mismas que subyacían en el proyecto del museo en cuestión, evidencia el debate ideológico que imperaba a finales de 1920, en relación a la postura que el arte y la arquitectura debían de adoptar para convertirse en un auténtico motor de la reconstrucción social que necesitaba prácticamente toda Europa tras el término de la Primera Guerra Mundial.

El Academicismo del siglo XIX, imperante aún en las primeras décadas del XX, establecía condiciones razonadas para la generación del arte que promueve y la consecuente distancia que ello establece con la realidad. Los principios de los que parte y hacia los cuales se dirige para la comprobación de un estado ideal o verdad universal, son el ámbito bajo el que se desarrolló toda manifestación artística durante más de un siglo.

En ese sentido, el arte dominante, aun después de la primera guerra mundial, es una práctica escolástica que entiende la forma como delineación de un principio universal, al cual debe someterse y en donde su ejecución obedece más a un razona-

miento silogístico, que a una exploración discursiva que permita la contextualización de quien ejerce dicha práctica.

Tales son los señalamientos que sobre el arte medieval y su lógica de realización heredada al neoclásico hace Hans-Georg Gadamer en “La justificación del arte” (2009), advirtiendo que el mensaje cristiano, es decir, referencias bíblicas mediante una narración figurada, se convirtieron en el único motivo del arte, lo que implicaba el sometimiento del quehacer artístico a una verdad general (premisa mayor) y la orientación de toda práctica hacia el cumplimiento de tal verdad.

La ruptura de lo anterior ocurre cuando el ejercicio del arte deja de someterse a tal cumplimiento y en cambio recae en la práctica misma que, de acuerdo al propio Gadamer, queda representado en el concepto de “carácter de pasado del arte”⁵ en donde la principal consigna es otorgar sentido al arte a través de la práctica que se ejerce para convocarla y no por el resultado que deriva de ella, consiguiendo así que sea “nuestro conocimiento mismo de la verdad un objeto de nuestro conocimiento, saber nuestro saber mismo de lo verdadero” (Gadamer 2009, 33), desplazando el sentido del arte lejos de un ideal por cumplir, situándolo en cambio en el acto que cumple el arte.

Implicaciones de esta índole son las que subyacían en esfuerzos como el expresionismo y la *Neue Sachlichkeit* (nueva objetividad), surgidos ambos en Alemania a principios del siglo XX y, aunque el segundo se propone originalmente como una oposición al primero,⁶ la búsqueda que fundamenta y comparten las dos manifestaciones artísticas es el realismo que no se concreta en la figuración de sus obras, sino en el acto consciente de recrear lo vivido, en el acto mismo de concretarlo.

5 Gadamer toma dicho concepto de las lecciones de estética que Hegel elabora en Heidelberg, y en Berlín de 1818 a 1820.

6 La oposición entre uno y otro se cifra fundamentalmente por la fuerte carga individualista con que el expresionismo construye su plástica a diferencia de la *Neue Sachlichkeit* que parte y se dirige hacia lo social.

Una propuesta arquitectónica con formas reminiscentes o historicistas, como lo ponderaba la arquitectura clasicista del *L'École des Baus Arts*, o bien la apariencia del Mundaneum, se alejaba por completo de una *Neue Sachlichkeit* por basar su propuesta en ideales universales –tales como simetría, ritmo, equilibrio, etcétera– con la intención de cumplir una verdad general como la belleza, que la arquitectura debía cumplir con sus propuestas, consideración medievalista del ejercicio de toda práctica que, bajo un pensamiento tomista, implicaba la construcción del hombre, pero que a todas luces, en pleno declive de la modernidad, carecía de sentido.

Existe un grupo de rasgos característicos en las pinturas de *Neue Sachlichkeit*, y que esos rasgos producen la sensación de una relación específica con los objetos representados, relación que, además, lo que la obra “representa” en un sentido más amplio. El distanciamiento, por decirlo así, no es un rasgo fortuito de las pinturas, sino algo puesto en ellas con objeto de ser interpretado (Wood 1999, 303).

Aunque las referencias de Paul Wood se refieren a la pintura, establecen condiciones para comprender la práctica del arte en general, que la *Neue Sachlichkeit* ejercía como postura reformista por una transformación de la sociedad en franca oposición a una figuración puramente representativa.

La distancia que se establece entre lo manifestado en la obra como contenido aún por descifrar, y lo sucedido en la realidad como experiencia por retomar, evita la contemplación de ésta y promueve su intervención en el proceso de reflexión que significa, estableciendo así condiciones distintas para el ejercicio del arte, en concreto, distanciarse del sentido que promovía el clasicismo y del papel por tanto que jugaría éste en un proceso de socialización.

Tal es el contexto al que queda articulado el escrito de Hannes Meyer y por el cual ofrece elementos para seguir pensando el papel que debe jugar un arte renovado por completo respecto del que por más de un siglo y hasta ese momento era el hegemónico.

Debe recordarse, tal vez, que no se trata tan solo de una renovación para establecer posiciones de privilegio, sino para revertir los efectos ideológicos que llevaron a una guerra como la vivida, motivada por los excesos de la razón y al mismo tiempo, por la búsqueda de una práctica que reúna y conjunte las sociedades escindidas de igual manera, sencillamente por posturas ideológicas encontradas.

Es así que el discurso que subyace en el escrito de Meyer, revisado a la luz de la eventualidad que lo suscitó al momento en que fue escrito, y que sirve de argumento para criticar o defender posturas, transita a través la conformación de una arenga que se pregunta, renovadamente objetiva, por las condiciones sociales que se viven y a las cuales hay que atender objetivamente pero que aún hay que instrumentar precisamente mediante el arte, y más específicamente, con un ejercicio activista de ésta.

Construir efectos: *Bauen*

Si hasta ahora el abordaje del escrito de Hannes Meyer no ha sido objeto de un análisis pormenorizado es en gran medida porque, como se advertía desde el inicio de estas reflexiones, había que reconstruir el contexto bajo el que surge para otorgar sentido a los señalamientos que hace, menos por lo que refieren sus palabras explícitamente, que por las condiciones que establecen para el ejercicio de la práctica arquitectónica, tal como funciona la construcción de la época, la construcción de una *Neue Sachlichkeit*.

Partiendo de una consigna como esa, *Bauen (construir)*, puede ser abordado bajo la dinámica que proponen sus señalamientos y, en ese sentido, aunque breve en extensión, *construir* es amplio en posibilidades de lectura, sea como reflexión que desata el escrito o sea como rótulo de las intenciones que persigue el término elegido.

Bauen, el escrito, manifiesta claramente dos momentos diferenciados si se le mira desde los efectos que provoca su lectura. En la primera parte, Meyer toma distancia de una postura clasicista de hacer arquitectura –tal como lo pretendía a su vez la *nueva objetividad*– y que todavía, para la década de 1920, seguía vigente

como lo evidenció el resultado del concurso para el Palacio de la Sociedad de Naciones de 1928.

En dicho concurso, tanto Meyer como Le Corbusier, aun cuando forman parte del grupo de finalistas, ninguno de los dos es declarado ganador, entre otras razones por ser sus propuestas contrarias al cumplimiento de ideales compositivos que procura la arquitectura clásica, cometido que si cumplían Henri-Paul Nénot, Julien Flegenheimer, Carlo Broggi, Camille Lefevre y Giuseppe Vago, ganadores todos de la convocatoria.

Y en contra de ese clasicismo es que quedan declaradas las primeras exigencias del arquitecto de Basilea en su manifiesto:

Todas las cosas de este mundo son un producto de la fórmula: (función por economía).

Por tanto, ninguna de estas cosas es una obra de arte: todas las artes son composiciones y, por lo tanto, no están sujetas a una finalidad en particular.

Toda vida es función y, por lo tanto, no es artística (Meyer 1999, 261).

La irreductible oposición a una verdad general es lo que subyace en las premisas que construyen este silogismo, acaso con la intención de exhibir, en los mismos términos, los elementos argumentativos bajo los que el arte clasicista legitima su postura y fundamenta su verdad. El arte, ese tipo de arte, ya no forma parte de la vida porque siempre ha sido un precepto universal que reclama el cumplimiento analítico de sus condiciones lógicas y no el de una *función*.

Pero ¿cómo se proyecta el planeamiento de una ciudad?, o ¿los planos de un edificio?, ¿composición o función?, ¿arte o vida?

Construir es un proceso biológico; construir no es un proceso estético (Meyer 1999, 261).

A eso hacen referencia las preguntas retóricas que formula Meyer en esta primera parte, ya que con ellas pretende evidenciar que *componer*, o que *los procesos estéticos* nada tienen que ver con el establecimiento de condiciones que precisan las nuevas socieda-

des, quienes exigen, entre otras demandas, se cumpla la consigan ilustrada en que queda representada la modernidad de acuerdo con Kant (2000): *atreverse a pensar sin la tutela del otro*, ya por la forma de las oraciones a manera de pregunta que cada quién debiera hacerse y buscar su respuesta, ya por las formas que los asentamientos urbanísticos manifestarán, acordes a las exigencias que demanden las sociedades en plena conciencia de sí.

La consigna entonces es convocar la *vida* la cual, al igual que el *construir*, obedece menos a preceptos establecidos que a influjos dialécticos hacia los qué dirigirse, y a partir de los cuales vida y construcción se suceden. El dinamismo que caracteriza al *construir* y las eventualidades que en cada caso se le presentan, todo ello expresado como acto consciente, representan la auténtica *función* aún por determinarse, y la *economía* resulta el factor que promueve las relaciones de cada actor interviniendo en que la arquitectura acontece.

Construir sistemas por tanto es el reclamo que resuena en el discurso de Meyer, de ahí el *planeamiento de una ciudad o los planos de un edificio* (Meyer 1999), y en tanto que sistemas, el papel protagónico de alguno de los elementos –la arquitectura, ciudad– respecto de algún otro de los elementos que intervienen –la sociedad, por ejemplo– queda descartado por completo, en su lugar la reciprocidad, la transitividad son el distintivo que representa a tales sistemas.

Se trata de construir el quehacer arquitectónico para que la construcción de la arquitectura ocurra en consecuencia, a manera siempre de acto consciente que se pregunta por la situación que atraviesa, nunca como precepto escolástico hacia el cual ordenarse y al cual dirigirse, a la manera discursiva en que la modernidad queda inaugurada por René Descartes (2012) cuando transita entre las encrucijadas que representa el método, para exhibir con ese acto el sentido que otorga el ejercicio metódico de acometerlo.

Construir como acto consciente de lo que sucede para que en sí mismo sea conciencia del acto que se realiza, representado todo ello en formas arquitectónicas que se construyen de acuerdo con las condiciones en que es posible.

“Para la nueva construcción”, comenta Hannes Meyer (1999), “los tiempos modernos ponen a disposición nuevos materiales de construcción”, porque no se trata de procurar la forma por la forma, aunque tampoco, como lo exige Louis Sullivan ya en 1896, que la forma siga la función, sino de pensar la construcción como el establecimiento de condiciones coherentes y coordinadas en que las sociedades podrían pensarse a sí mismas, en construirse a sí mismas.

La nueva vivienda, en su forma elemental, se convierte no solo en una máquina para habitar, sino también en un aparato biológico que satisface las necesidades del cuerpo y de la mente (Meyer 1999). En estas precisiones Meyer hace un guiño a los esfuerzos de Le Corbusier (2004) por tomar consciencia de lo que significa la casa como parte de las reflexiones expuestas en *Casa en serie* de 1921, y donde señala la nueva lógica bajo la que pensar la vivienda partiendo, entre otros aspectos, de los materiales como el concreto armado que permite estructuras con la suficiente holgura para dar lugar a la libertad y ser consciente de ello como *una máquina que vivir* (Le Corbusier 2004, 200),⁷ estructuraciones bajo las que también reflexiona en su escrito “Ojos que no ven... II Los aviones” dentro del apartado *Manual de la vivienda* (Le Corbusier 2004, 96).

Nosotros organizamos estos materiales de construcción en una unidad constructiva según principios económicos, de modo que cada forma, la estructura y la textura de las superficies nazcan automáticamente y sean determinadas por la vida (Meyer 1999, 261).

7 Al igual que el escrito de Meyer, la cita de Le Corbusier *la maison comme une machine à habiter* (la casa como una máquina que vivir) ha sido abordada descontextualizadamente de las reflexiones en torno a las que gira, del momento histórico del que fue consecuencia y, en español, del idioma bajo la que fue pensada, dando todo ello como resultado, la mayor parte de las veces, una cita acomodaticia, en espacial para denostar la arquitectura de la modernidad y pocas veces para referir el momento en construcción bajo el que ésta se encuentra. Para mayores referencias ver “El espíritu nuevo de una *máquina que vivir*” (Caballero 2018, 157-164).

Es indiscutible que al referirse a materiales y a principios económicos, las referencias de Meyer obedecen a los instrumentos que harían posible la transformación de la arquitectura, la materialización de ella mediante procesos que ente todo establece una relación razonada y consecuente entre las partes. Aunque la intención no solo es incidir eficiente y positivamente en aquella arquitectura que resolvería el problema de la vivienda para la reconstrucción de las naciones afectadas por la devastación de la guerra, sino en especial de la práctica misma de la disciplina: una nueva arquitectura que se piense como la vida lo hace consigo, y las sociedades que en ella habitan.

Sobre la *construcción* de un ejercicio

El *proceso de la vida* es la referencia que atraviesa toda la segunda parte de *Bauen*, en donde exige la observancia de las prácticas y hábitos de las sociedades que definitivamente se han transformado, como ya se señalaba en la última referencia que se hizo de su escrito, una transformación que incluso dichas sociedades ignoran que han experimentado.

Y la clave de lo que Meyer dirá a continuación está precisamente en el proceso bajo la que queda descrita tanto como representada la vida. Una vida aún por vivir que solo ocurrirá en dicho proceso, por ser el proceso mismo de vivir, en el cual no es posible incidir como arquitecto, acaso tan sólo acompañar.

Examinemos la rutina diaria de cada habitante de las viviendas y tendremos el diagrama exacto de las varias funciones del padre, de la madre, del niño, del recién nacido y de los otros habitantes [...] calculemos la inclinación de los rayos solares durante el año, en relación con el grado de latitud del terreno y, basándonos en ello, construyamos la zona de sombra proyectada por la casa sobre el jardín, la exposición al sol de las ventanas del dormitorio (Meyer 1999, 262).

La consciencia de la vida como tal es la exigencia que el segundo director de la Bauhaus hace en esta segunda parte de *Bauen*, por detallar meticulosamente actores, situaciones y momentos en que la vida ocurre procesualmente. El cálculo al que convoca, por ejemplo, para construir *la zona de sombra proyectada por la casa en el jardín*, será tan solo la consecuencia precisa, el efecto calculado de saber por dónde pasa esa vida para estar ahí acompañándola con la intención de que sea ella quien decida su propio rumbo.

Construir la casa *es una obra social*, dice Meyer (1999, 262), menos por el alivio aritmético que se supone da, que por la articulación medida, precisa, que ejerce en los ritmos cotidianos que ya de por sí ocurren al interior de las comunidades industrializadas, aunque aún no en condiciones de auténtica pertenencia desde y hacia ellas mismas, situación que esa obra social, en tanto que acto de vida y no edificación materializada, pudiera propiciar, pero solo como efecto de su precisión calculada.

La nueva vivienda es una obra social (como cualquier norma DIN) porque es el producto industrial estandarizado de un grupo anónimo de inventores.

Además, como una de las formas finales en las que se concreta el bienestar público, el nuevo barrio residencial es una obra conscientemente organizada que pone en juego las energías de todos y en la que los esfuerzos individuales y colectivos se unen en una causa común (Meyer 1999, 262).

Bajo estas condiciones, la vivienda no es la atención particularizada de exigencias excepcionales, sino el estado consciente de condiciones organizadas y puestas en práctica para todos los individuos por igual. Y por ello no es arte debido a que no es el principio de la eficiencia, de la funcionalidad, de la economía que teóricamente se ha propuesto cumplir, sino la precisión, en tanto que consciencia calculada, de las condiciones que establecen equidad en torno a la cual lo social podría proliferar.

La rotundidad con que *Bauen* manifiesta sus consignas presta su aparente determinismo a todo aquel que pretenda exigir una funcionalidad descarnada y a ultranza en la arquitectura que conciba y edifique, tal como ha ocurrido a lo largo de noventa años desde que se hizo público el escrito en cuestión. Sin embargo, como se ha hecho notar, *Bauen* también ofrece elementos a quien busque reconstruir un espíritu en el cual quede representada una época que, en este caso, urgía ser consciente de la situación que estaba viviendo, por un lado, y por otro de responder a ello bajo una consigna sí de reconstrucción, aunque de algo más que solo las edificaciones derruidas la de concebir una nueva arquitectura: de las sociedades aun por conformar a partir de las transformaciones que el mundo entero experimenta, consecuencia de la industrialización.

Tal es el caso de nuevo del propio Le Corbusier que en 1923 y dentro del libro *Hacia una arquitectura* (2004), publica las amenazadoras reflexiones sobre la transformación que debiera sufrir la práctica de la arquitectura bajo el título irreductible de “Arquitectura o Revolución” y en donde, al igual que las reflexiones de Meyer, fija ante todo la construcción de condiciones en que la arquitectura podría edificar lo social y no tan solo la conformación de edificaciones que atiendan la demanda, por ejemplo, de vivienda de interés social. Y el instrumento que suponen, tanto Meyer como Le Corbusier para conseguirlo, es la reconstrucción o reformulación de la práctica arquitectónica bajo un acto profundamente consciente del momento que se vive y no, nuevamente, de procesos que se dirijan al cumplimiento de verdades universales.

Las intenciones que descansan en los ajustes que deben hacerse a la arquitectura van más allá de buscar una funcionalidad en la forma que al final manifestaría la edificación, acaso sería tan solo ésta la consecuencia de la procuración de condiciones sistemáticas en que se edificará la sociedad y en la que pretende incidir.

Tales son las precisiones que Adolf Behne refiere en su libro 1923. *La construcción funcional moderna*, donde reflexiona, entre otros tó-

picos, sobre las motivaciones que ha tenido la funcionalidad en las construcciones, sea para habitar, para convivir o para laborar en ellas.

Y la generalidad con que Behne conceptualiza géneros tan distintos de edificios, advierte ya –de inicio– sus intenciones: la verdadera función no es la actividad que se realizará en ellas, sino el acto mismo de construir con ellas, es decir, no se reduce a la funcionalidad que debe observar la edificación sino a las condiciones que establece ésta para edificar una sociedad.

Si anteriormente se había creído que el artista debía extremar su destreza para llegar a una buena construcción a pesar de la finalidad, se pensaba ahora que la posibilidad de ver aparecer una buena construcción era mayor cuanto más libre de concepciones formales estuviera el arquitecto que afrontara la satisfacción de la finalidad: es decir, las construcciones fueron consideradas cada vez más como instrumentos (Behne 1994, 23).

De lo que se trata entonces es de vivir socialmente a través de las edificaciones lo que, de acuerdo con lo señalado por Meyer, sería auténticamente construir: la arquitectura no es la finalidad, el objeto último de la práctica, tan solo las condiciones que permitirán transitar hacia una sociedad. Y ello deberá observarse como la auténtica reformulación de la práctica arquitectónica, consecuencia de una reconsideración de las sociedades bajo los términos en que éstas se conforman a sí mismas, lo que promueve una arquitectura provocadora de efectos y no una arquitectura que sencillamente resuelve necesidades.

La función no es una consigna exclusiva y única por cumplir en la arquitectura, entre otras razones porque no es la arquitectura la finalidad de una práctica como la propuesta por Meyer. La *función x economía* es el acto consciente del momento que se vive, bajo la forma que la industrialización exhibe y que una consideración escolásticamente formal, alienaría y por tanto desvincularía del suelo que se pisa. Es así que la mejor forma de habitar, de arraigar sobre

el suelo que la consciencia ofrece, es construyendo una arquitectura, en concreto, la de todos lo que conscientes la demanden.

Construir un lugar

Hacia el final de *Bauen*, Hannes Meyer afina las bondades del acto que construye y no de la edificación que ofrece refugio: construir como organización, construir como proceder, construir como rechazo a las individualidades y en cambio afirmación de las comunidades.

Construir “como trabajo conjunto, en colaboración con los demás (para) considerarse realmente un buen constructor” dice Meyer (1999) ya hacia la parte última y previo a afirmar categórico, como lo es a lo largo de todas sus reflexiones, que construir “ahora es una empresa colectiva de toda la nación”, que es “solo organización” bajo los múltiples aspectos en que la vida moderna ocurre: social, técnica, económica, psicológica.

Y los ecos de Martin Heidegger (1994) resuenan en la sensación que deja *Bauen* al ofrecer conclusiones como éstas, en concreto por destacar la condición transitiva del construir que Meyer condiciona al proceso en que se da el trabajo colectivo, siempre que dicho trabajo construya colectividad.

La palabra del alto alemán antiguo correspondiente a construir, *buan*, significa habitar. Esto quiere decir: permanecer, residir. El significado propio del verbo *Bauen* (construir), es decir, habitar, lo hemos perdido. Una huella escondida ha quedado en la palabra *Nachbar* (vecino). El *Nachbar* es el *Nachgebur*, el *Nachgebauer*, aquel que habita en la proximidad (Heidegger 1994, 128).

Construir es colaborar, habitando *en la proximidad*, porque es en ella donde se habita, expresándose en la vecindad, señala Heidegger. Quien colabora construye y es en esa medida que pertenece a esa vecindad que se traduce en colectividad, colaborativamente representada, que permanece en ella, reside en ella, que la habita.

Así pues, el habitar sería en cada caso el fin que preside todo construir. Habitar y construir están el uno con respecto al otro en la relación de fin a medio. Ahora bien, mientras únicamente pensemos esto estamos tomando el habitar y el construir como dos actividades separadas, y en esto estamos representando algo que es correcto.

Sin embargo, al mismo tiempo, con el esquema medio-fin estamos desfigurando las relaciones esenciales. Porque construir no es sólo medio y camino para el habitar, el construir es en sí mismo ya el habitar (Heidegger 1994, 128).

Construir es algo que inquieta, lo mismo durante el periodo de entre guerras que en el periodo que le siguió a la última Gran Guerra, y aunque *Bauen* lo hace en 1928 y *Construir habitar pensar* en 1951, pareciera que la consigna puede ser atendida, acaso tan solo retomada para que, retroactivamente, sitúe el asunto donde queda siempre pendiente de ser atendido, lo que no es ninguna negligencia ya que ello es precisamente construir.

Y esa es la revolución que propone Meyer, que de alguna manera continua el proyecto Bauhaus, el de una casa que se habita sólo cuando se construye y al pie de obra, como la *bauhütte* o cabaña de construcción gremial en la Gropius piensa cuando acuña el nombre del proyecto que Van de Velde tiene que abandonar en 1914, como en la que decide radicar Gaudí hasta ver terminada su Sagrada Familia aunque, en el caso del catalán, con fines expiatorios.

Habitar construyendo ahí, *in situ*, en el acto mismo de construir para así pertenecer, de la mano del resto de habitantes que construyendo habitan... *en la tierra, debajo del cielo, entre los mortales y delante de los dioses*, precisaría Heidegger (1994).

Este es pues el *Bauen* que demanda la época, que demanda Hannes Meyer y que con la funcionalidad se instrumenta ya que, como se señalaba, sólo el ejercicio sistemático en el cual queda representado técnicamente el construir moderno se ofrece un terreno para habitar construyendo.

Bibliografía

- BEHNE, Adolf. 1994. *La construcción funcional moderna*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- CABALLERO, Aarón J. 2018. “El espíritu nuevo de una máquina que vivir”. En *La tecnología en la arquitectura moderna (1925-1975): mito y realidad*, Pablo Arza Garaloces, José Manuel Pozo, coordinadores, 157-164. Pamplona: Universidad de Navarra, Escuela Técnica superior de Arquitectura.
- DESCARTES, René. 2012. *Discurso del método*. Madrid: Alianza ed.
- GADAMER, Hanns-Georg. 2009. *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- HEIDEGGER, Martin. 1994 “Construir, habitar, pensar”. En *Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- HOCHMAN, Elaine S. 2002. *La Bauhaus. Crisol de la modernidad*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- KANT, Emmanuel. 2000. *Tesis sobre filosofía de la historia*. México: Fondo de Cultura Económica.
- LE CORBUSIER. 2003. “En defensa de la arquitectura”. En *El espíritu nuevo en la arquitectura*, Francisco Jarauta Marión, José López Albaladejo, José María Torres Nadal, 43-68. Valencia: Editores.
- . 2004. “Casas en serie”. En *Hacia una arquitectura*. Barcelona: Ediciones Apóstrofe.
- . 2004. “Ojos que no ven... II Los aviones”. En *Hacia una arquitectura*. Barcelona: Ediciones Apóstrofe.
- MEYER, Hannes. 1999. “Construir”. En *Textos de la arquitectura de la modernidad*. Pere Hereu, Josep María Montaner, Jordi Oliveras, editores, 261-263. Barcelona: Editorial Nerea.
- WOOD, Paul. 1999. “Realismo y realidades”. En *Realismo, racionalismo, surrealismo. El arte de entreguerras (1914-1945)*. Madrid: Ediciones Akal.

Bauen: proceso de construcción de sociabilidad

Claudia Mosqueda Gómez¹

Aprender a pensar por sí solo y actuar por sí solo, aprender a crear y contribuir a dar vida a los demás con nuestras experiencias personales es-nos parece- una de las mejores alternativas para construir una identidad y una singularidad propias.

Pérez Cortés

El propósito de este trabajo es mostrar cómo del concepto de *Bauen*, del arquitecto Hannes Meyer, es posible sustraer la esencia sociológica que nos permita dar cuenta de cómo *Bauen* es un proceso de creación de comunidad, un proceso social de vida y creación colectiva encaminado a crear sociabilidad, en el que el artista gestiona e interviene colaborativamente actos creadores en comunidad, modificando su rol como creador único.

La estructura metodológica de este trabajo en primera instancia: contextualiza el trabajo de Meyer en la Bauhaus; posteriormente, se desarrollan las ideas de *Bauen* como concepto

¹ Profesora investigadora adscrita a la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Lerma, licenciatura de Arte y Comunicación Digitales c.mosqueda@correo.ler.uam.mx

central del pensamiento de Meyer del que habrán de sustraerse las ideas de sociabilidad, en tanto que el concepto mismo tiene el potencial de aportar la función socializadora del arte y, finalmente, se establecen los procesos de las aportaciones de esta colaboratividad en el trabajo artístico contemporáneo.

Un poco de contexto: Meyer en la Bauhaus

La presencia de Meyer en la Bauhaus es sustancial, porque ofrece grandes contribuciones a los conceptos fundacionales de esta escuela. Es prudente delinear una perspectiva histórica que me permita contextualizar, adecuadamente, las periodizaciones históricas en las que la presencia de Meyer sienta bases sustantivas en la Bauhaus.

Wick (1986) propone dos periodizaciones distintas de la historia de vida de la Bauhaus de 1919 a 1933. La primera privilegia la dirección de la escuela, razón por la cual se puede hablar de tres fases: la era de “Gropius (1919-1928), la era de Hannes Mayer (1928-1930) y la era de Mies Van der Rohe (1930-1933)”. La segunda periodización contempla lo geográfico, esto es, privilegia los lugares de localización en tanto espacios geopolíticos, de los cuales se pueda hablar de tres momentos: “Weimar 1919-1925, Dessau 1925-1932; Berlín 1932-1933,” (Wick 1986, 34).

Herzogenrath propone cinco fases para periodizar el trabajo de la Bauhaus desde el estilístico: i) expresionista individual tendiente a las artesanías (Itten, Schreyer y otros) 1919-1921; ii) llamada formal que subraya las formas básicas y los colores fundamentales (Kandinsky, Theo Van Doesburg y otros) 1922-1924; iii) “funcional” que se da en colaboración con la industria (Moholy Nagy) 1924-1928; iv) que es la etapa marxista con Hannes Meyer, 1928-1930 y finalmente la fase del conocimiento del material y estética con Ludwig Mies Van Der Rohe 1930-1933.

Las periodizaciones de Wick y Herzogenrath ubican, respectivamente, la era de Hannes Mayer (1928-1930) en la fase de las direcciones. Por otro lado, Herzogenrath asume, desde su categoriza-

ción estilística, que Meyer puede ser ubicado en la fase analítica de la Bauhaus que es la etapa marxista con Hannes Meyer, 1928-1930.

La dirección de Hannes Mayer (1928-1930) fue la más breve pero también la más exitosa. Meyer asumió la dirección de la Bauhaus en 1928. El éxito de su gestión se debió a la sensibilidad que mostró para resolver necesidades sociales que le permitieron innovar y hacer operativos los procesos de diseño para la producción de objetos de diseño asequibles a las clases sociales menos favorecidas. La diferencia entre las direcciones de Gropius y Meyer fue que el ideal de Gropius se caracterizó por ser un gestor e importante actor político para la fundación y mantenimiento de la Bauhaus, mientras que Meyer trabajó en las mediaciones entre la teoría y la práctica para establecer formas de diseño que no que se quedaban en el discurso, sino en el concepto de un proceso creador socialmente asequible y funcionalista.

El mismo Meyer se autocalificaba de marxista, de ahí que la proclividad socialista de su discurso se volcó hacia ideas teórico-prácticas, un trabajo colaborativo equilibrado y orientado a fomentar la sociabilidad entre los artistas de la Bauhaus. Meyer decía que toda creación artística tenía que reconocer la vida, por lo que la escuela de arte era, esencialmente, una empresa social cuyo objetivo consistía en crear “una armoniosa forma de sociedad”; el arte debía servir al pueblo (Hochman 2002).

Las exitosas acciones profesionales de Meyer contribuyeron a fortalecer el *saber hacer* del diseño, pero su trabajo se vio menospreciado por las acciones políticas del nazismo. Y Gropius, una vez más, demostró ser un político capaz de establecer las relaciones para solventar la vida de la Bauhaus (aunque fuese por breve tiempo), aliándose incluso con sus acérrimos rivales, y traicionando a sus colegas máspreciados. En estos términos, Gropius actuaba como el agente que castiga a todos aquellos que no actúen conforme a las reglas implícitas de la práctica. Aun cuando Meyer mostrará ser un miembro competente –y elevará el saber hacer del diseño– fue removido de su cargo por poner

en peligro la estabilidad de la escuela al profesar una ideología contraria a las crecientes tendencias políticas de Alemania.

Las eras de Meyer y Mies Van der Rohe pueden ser caracterizadas como la *consolidación de un nuevo saber*. Durante la fase de Dessau la Bauhaus se rigió bajo la tesis del *arte técnica una nueva unidad*; y es justo por la experimentación de las tareas creativas aplicadas que la Bauhaus se convierte en una Escuela Superior de Diseño, al saber tipificar los procesos de fabricación en serie y orientar los procesos de producción con las artes, mismos que se convirtieron en la directriz de la producción Bauhausiana. La nueva orientación de la escuela centró sus estudios en las necesidades humanas y en cómo estas debían ser apropiadas por la sociedad para responder a ellas en términos artísticos.

La acción del saber hacer del diseño adviene con la consolidación de la Bauhaus como Escuela Superior de Diseño. Lo que se produce antes de este acontecimiento es un saber que está en proceso de revelación y que sólo sale a la luz por la imbricación entre los conceptos teóricos y prácticos. La consolidación de la Bauhaus como escuela de diseño fue la revelación máxima de un saber hacer sistematizado que consolida la singularidad de un nuevo lenguaje de producción.

El saber hacer, dice King (2008), de una práctica profesional se entiende como la posesión de una habilidad que se ejerce y perfecciona mediante acciones reiteradas, de manera que su posesión no se adquiere al primer intento sino en el trabajo constante. El saber hacer del diseño como práctica profesional que se consolida en la Bauhaus responde a un largo proceso de sistematización de las normas explícitas e implícitas de la construcción del conocimiento.

La consolidación de la práctica profesional del diseño, la configuración del concepto de racionalidad funcionalidad como resultado singular de la acción ejecutada por los agentes y la transición del saber empírico-tradicional y de un saber *que* al denominado proceso proyectual como máxima sistematización del saber hacer

de la práctica del diseño son manifestaciones de la emergencia de un lenguaje singular de diseño.

Hochman (2002) dice que, con la dirección de Meyer, la Bauhaus cambió de manera fundamental y se convirtió en una escuela superior de arquitectura –la más práctica de todas las artes– y de diseño industrial, donde en la última instancia se asentaría su reputación. Una vez alcanzado el estatus de Escuela Superior de Diseño, las condiciones de las prácticas del diseño se explicitan y sistematizan en el llamado proceso metodológico de diseño “proceso proyectual”. Este nivel de conocimiento habilitó a los estudiantes para saber proyectar el trabajo; se trata ya de un conocimiento especializado que centra el conocimiento en un contexto real y coherente con las exigencias sociales.

La exigencia y la adherencia de Meyer a las ideas marxistas atomizó a la comunidad académica que prefería producir obra pictórica de aquella que tenía una tendencia industrial y de diseño. Pero el costo fue cobrado por la militancia de muchos de los estudiantes, incluso de Meyer. Con la ideología comunista, estas tendencias ideológicas encaminaron a la Bauhaus hacia su extinción en Dessau pues el ascenso del nacionalsocialismo era fuente de constantes presiones políticas que obligaban a la Bauhaus a cerrar definitivamente por segunda vez.

Gropius y el alcalde de Dessau no suscribían las tendencias marxistas de Meyer, reconocían que su activismo comunista era motivo para el nacional socialismo para solicitar la destitución de Meyer.

Bauen como forma de sociabilidad

Meyer es un hombre de su tiempo. Posee una mirada capaz de recoger las experiencias de su vida. Es un militante de sus ideas, no sólo porque las propone sino porque las ejecuta, haciendo de los conceptos verdaderos actos vivos de creación. Meyer no es un retórico porque ejecuta como praxis lo que concibe. Hace de la experiencia personal y profesional creadoras verdaderos actos colaborativos.

Sus conceptos están atravesados por su vida personal y profesional. Sus ideas no son ejecutadas como soliloquios de la época, sino como un síntoma que recoge de su propia vida personal y también de su vida profesional. La descripción que hace en el texto del *Nuevo Mundo* (*Die neue Welt* 1926), muestra la mirada sensible de un creador que sabe mirar su realidad para problematizarla y proponer respuestas novedosas a un mundo que ha cambiado su panorama. Meyer identifica los cambios de la vida moderna, llevó a estos movimientos a un re-pensamiento de los procesos de producción de las formas.

La racionalidad fue un factor condicionante y un concepto en el proceso de producción que dominó la concepción de las formas de los nuevos objetos. La alta racionalidad permitió una nueva organización y perfeccionamiento en la producción de los objetos de arte industrial.

La Revolución Industrial fragua el panorama del nuevo mundo que el propio Meyer describe a la perfección. En éste, ya se vislumbran cambios en los roles sociales, profesionales, la sexualidad, la definición de los valores éticos. Este nuevo mundo asistió a un proceso de reintegración de los saberes y conocimientos profesionales y empíricos para una nueva unión de artistas, artesanos, arquitectos, comerciantes, tecnólogos, industriales en una organización que permitiera enfrentar un nuevo trabajo artístico, mucho más integral y con menos fronteras disciplinarias. Sin duda que las propuestas de esta producción artística promovieron un naciente pensamiento en la creación de objetos y obras dada la compleja relación entre arte, producción artesanal, condiciones culturales, económicas, sociales, educativas, científicos y tecnológicas e incluso políticas.

Meyer dice que todas las cosas de este mundo se construyen a partir de las condiciones de la economía. Siguiendo la lógica de Meyer, la construcción no puede ser una obra de arte, porque no se trata de una simple composición arquitectónica. La construcción no puede ser una obra de arte en tanto que está atravesada por la función socioeconómica que a trastoca todos los niveles de

producción de las cosas hechas por el hombre. Meyer (1928) dice que la vida es una función, y por ello, no es artística.

Bauen de Meyer es un concepto que ordena la actividad creadora. Para este creador, *Bauen* (construcción) es un proceso biológico, que no se puede reducir al proceso estético. En las ideas de Meyer sobre el concepto de construcción ya se aprecia un carácter complejo de un proceso de creación que no puede ser simple, porque incorpora un entramado complejo de conocimientos, factores, saberes habilidades. *Bauen* puede ser comprendido como una compleja interpelación entre lo biológico, lo estético, lo técnico, lo económico, la organización física y lo social.

El concepto de *Bauen* no fue un concepto fundacional de la Bauhaus, sin embargo, las ideas materialistas de Meyer son sustanciales en el concepto de Bauhaus porque la complejidad de este concepto revela procesos de creación que no se quedan en la estructuración estética de la forma, sino en la construcción de una sociabilidad. La sustancia del concepto de *Bauen* es desbordar los modelos de creación individuales, para instaurar espacios sociales y colaborativos.

Organizamos estos elementos de construcción de acuerdo con los principios económicos en una unidad constructiva. Así, la forma individual, el cuerpo del edificio, el color del material y la estructura de la superficie emergen automáticamente y de la vida. (La comodidad y la representación no son los motores de la construcción de viviendas) (Meyer 1928).²

El arte no está escindido de los procesos sociales; el arte es, incluso, un proceso social porque forma parte de la estructura que permite la producción, circulación y consumo de obras de arte en determinados espacios o contextos históricos específicos.

2 [...] diese baelemente organisieren wir nach ökonomischen grundsätzen zu einer konstruktiven einheit, so erstehen selbsttätig und vom leben bedingt die einzelform, der gebäudekörper, die materialfarbe und die oberflächenstruktur. (Gemütlichkeit und repräsentation sind keine leitmotive des wohnungsbaues) (Meyer 1928).

Dado que las creaciones objetivas del espíritu nunca deben ser opuestas al acontecimiento social, y sólo pueden ser consideradas en una correlación funcional con él en los campos de acción de la cultura, todo sociólogo animado de pensamiento moderno reconoce actualmente que las artes, así como la economía, el derecho, la religión, el Estado, etcétera, son, en definitiva, la resultante de interconexiones culturales y sociales, lo que estaría demostrado por la diversidad de ángulos bajo los cuales pueden considerarse esos fenómenos: expresiones simbólicas, procesos de comunicación y, en última instancia, procesos sociales (Silbermann 1971, 16).

En tanto que el arte se interpela con su contexto social, no sorprende suponer que compartan las concepciones de espacio social en momentos sociohistóricos específicos y diversos. La noción de espacio social que se tenga en un determinado contexto sociohistórico, no se escinde de la producción artística porque ya forma parte de ella al definir procesos con los que habrá de irrumpirse y establecer relaciones sociales complejas.

Como resultado del pensamiento más exacto, estos proveen la prueba evidente de la progresiva compenetración por parte de la ciencia, de nuestro ambiente. Y es así como el diagrama del presente en medio de las líneas confusas de sus campos de fuerzas sociales, y económicas, muestra siempre las líneas rectas de origen mecánico y científico. Éstas atestiguan eficazmente la victoria del hombre consciente sobre la naturaleza amorfa. Este conocimiento sacude los valores existentes y cambia sus formas. Este conocimiento forja de modo determinante nuestro nuevo mundo (Meyer en Maldonado 2002, 248).

Los cambios industriales, científicos, tecnológicos, urbanos, políticos tuvieron un fuerte impacto en el modo en que se percibió culturalmente la idea de progreso y la racionalidad en los procesos económicos, industriales, tecnológicos y artísticos. La configuración de este nuevo arte resulta como un síntoma de la época. La esencia de su existencia es el efecto del espíritu del progreso

y la racionalidad económica que parecía perder su sentido. Sin duda las artes industriales son producto de su época y, como tal, portan las huellas del progreso moderno. Frente al progreso de la industrialización de los inicios del siglo XX, Meyer reconoce que el panorama de la nueva cultura industrializada ha cambiado y está cambiando al mundo.

Meyer apunta que “*construir es un proceso biológico no se trata de un proceso estético*. Pero es biológico porque no es sólo la constitución del espíritu del hombre y las cualidades materiales para la composición estética” (Meyer 1928). Pero si la composición no es un concepto ni artístico ni arquitectónico es porque el propio Meyer asume que se trata de una perspectiva que va más allá del sentido coloquial de la construcción. Construir es crear vida social a partir del proceso de creación que reúne, de modo complejo, rasgos económicos, sociales y culturales. La construcción, como una función realizadora de la vida, pretende integrar características diversas y de distinto orden.

Meyer profundizó sus planteamientos con un nuevo escrito, *Bauen* (Construcción) en el que extremaba sus ideas sobre autoría, razón y responsabilidad social de la arquitectura. Con él y con sus anteriores escritos y experiencias ABC, Meyer estableció nuevas reglas del juego. Niega protagonismo y relevancia a las motivaciones estéticas y sustituye el concepto arquitectura por el de construcción, entendida como organización material de aspectos sociales, técnicos, económicos y psicológicos: “función económica”. El arquitecto no sería un creador individual o el responsable único, pues la autoría cooperativa (Co-op) suprimiría la autoría individual en un proceso de creación colectiva (Ynzenga 2017, 26).

La perspectiva creadora de Meyer siempre es propositiva en correlato con las condiciones económicas, sociales y culturales de la época. *Bauen* no es un soliloquio del artista, es un proceso social que resulta de la lectura productiva de la época. De tal modo que la teoría y la práctica no están escindidos de sí mismos, ni de su

contexto social. Teoría y práctica mantienen un verdadero diálogo en la praxis como acto creador. El creador, de cualquier naturaleza, no crea en solitario, sino en la convivencia de aquello que recoge, lee e identifica de las condiciones que circunscriben una necesidad, pero también crea a partir de la experiencia personal sublimada y vuelta acto de vida. El creador no crea en la soledad de su inspiración, sino en la colectividad de su entorno, interpelando a su contexto, dialogando sensiblemente con la gente y mirando en sus adentros. La complejidad a la que se refiere Meyer revela la importancia de la interdisciplinariedad como trabajo creador.

Meyer se aleja de cualquier enfoque tradicional o quizá conservador que separe la teoría y la práctica. Para él, ambos son fundamentos de la práctica creadora. La práctica es asumida como la aplicación de teoría o también la teoría como la inspiración conceptual del ejercicio práctico.

Pensar la teoría y la práctica como saberes escindidos es limitado y poco propositivo si se considera que la relación de la teoría con la práctica es una relación inmanente. El propio Meyer ya reconocía que no hay teoría sin práctica teórica, y no hay práctica sin teoría práctica. Lo que se intenta decir es que la relación teoría-práctica es el resultado de una acción intelectual correlativa en donde una y otra se hacen a sí mismas.

La práctica como un conjunto de conexiones de la permanente renovación de las habilidades, técnicas o modos sofisticados en que se reconfigura el ejercicio cotidiano de práctica es definitivo para poner en tela de juicio la solvencia de las teorías que parecerían tener sus saberes como dominios absolutos o inamovibles. Este giro de Meyer en vincular la teoría y la práctica no contempla suponer que la práctica es una mera aplicación de la teoría o una conexión unilateral entre éstas. Lo que se propondría es una conexión compleja y multilineal entre conceptos teórico-prácticos. La relevancia de esta relación está en asumir que se trata de una acción intelectual con niveles diversos de complejidad entre la acción de la teoría y la acción de la práctica como redes de relaciones.

En Meyer es preciso pensar la teoría como una acción que se ejecuta en condiciones locales, precisas y en contextos particulares y es sólo desde estos que construye las instancias productivas de ejecución como acción intelectual creadora. La teoría no precisa más de dominios elitistas, sino de acontecimientos que la irrumpen y la vuelvan productiva, en tanto que el contexto pone en relieve el sentido de su acción intelectual. Rouse (1987) diría que las teorías han de ser entendidas en función de sus usos, no en función de su correspondencia estática con el mundo. La teoría se ejecuta en su acción práctica y la práctica ensancha la producción de nuevos conocimientos.

La relación teoría-práctica en el concepto de *Bauen* se ejecuta como una acción capaz de tomar el poder en cualquier resquicio, en cualquier nodo de la red, en cualquier imbricación de saberes de cualquier dominio, teóricos o prácticos. El poder de los saberes de la teoría-práctica se corresponde con los contextos localizados, con los espacios en donde es preciso filtrar el poder, en los localismos que han de poner en relieve la acción de la conciencia de una teoría-práctica que no puede reducirse a un saber unilineal porque la acción teoría-práctica esta encarnada en el cuerpo de los agentes profesionales, en los intelectuales capaces de moverse en espacios o contextos para fragmentar o des-totalizar el saber monolítico de la teoría.

Es en la ejecución de la acción teoría-práctica que los agentes profesionales provocan la emergencia de otros modos de pensar, otras formas de hacer. La teoría se hace múltiple, se renueva, se hace diversa, se actualiza en la medida que se asume como acción intelectual. Rouse (1987) diría que no puede haber un contraste simple entre teoría y práctica hay que involucrar el concepto y la acción, hay que corporeiza la teoría como parte de la práctica en sí misma.

La esencia sociológica del concepto de *Bauen* como construcción de la sociabilidad se refleja no sólo en la manera en que el propio Meyer piensa a la teoría y práctica, sino en que el concepto en sí mismo tiene rasgos sociológicos. El sentido de creación en

la Bauhaus no es un soliloquio creacionista, sino un proceso de intercambio, mutual y colectivo. La experiencia de Bauhaus, la Werkbund, y Metfak en la Vjtemás se destacaron por ser escuelas en las que mejor se destaca el trabajo creador de modo colaborativo y los alcances sociales de las obras producidas.

La Bauhaus tendrá de considerar que no habrá profesores y alumnos, sino maestros (*Meister*), obreros especializados (*Facharbeiter*) y aprendices (*Lehrling*); de tal suerte que el acto creador adquiere un carácter experimental dentro del taller y laboratorio. Lo que estos modelos de escuela proponen es la posibilidad de intervenir mediante estrategias colaborativas para inaugurar otros espacios de sociabilidad.

Meyer manifiesta que la construcción es una organización de los procesos de vida y no una tarea única de los arquitectos. Construir es edificar comunidad porque está vinculado a los procesos de intercambio de saberes, conocimientos, prácticas de los maestros, de los estudiantes, del entorno social, cultural o económico. Construir es hacer comunidad, desatar procesos sociales de intercambio que no se reducen a la materialidad de la construcción sino a los procesos de sociabilidad. La construcción como un proceso social y colectivo de creación.

La sociabilidad, en el sentido más simple, es una tendencia natural del ser humano a encontrarse con otro ser humano; esta tendencia puede ser de cualquier naturaleza porque es la forma más básica y elemental de establecer vínculos sociales. La sociabilidad funda nuevos espacios sociales para la creación. No se trata de un espacio físico sino de espacios creados en el encuentro de todos aquellos sujetos y factores interpelados por la lectura crítica de la función social del arte.

La sociabilidad implica encuentros que fundan al otro con los otros. Es una suerte de creación altern a que no puede crear sin el reconocimiento entre pares, que es posible como encuentro recíproco entre individuos con afinidades e intereses orientados. Simmel dice que la sociabilidad es:

la repercusión recíproca de la interacción de los determinados impulsos o en función de determinados fines. Los instintos eróticos, los intereses materiales, los impulsos religiosos, los fines de la defensa y del ataque, el juego y el trabajo lucrativo, la prestación de ayuda, la enseñanza e incontables otros, hacen que el ser humano entre con los otros en una relación de estar juntos, de actuar unos para otros, con otros, contra otros, en una correlación de circunstancias, es decir que ejerce efectos sobre otros y sufre efectos por parte de éstos (Simmel 2002, 79).

La sociabilidad es un modo de estar juntos, es un modo de orientar la conducta por intereses, impulsos, inclinaciones o finalidades hacia una colectividad, en formas de colectividades. La sociabilidad es la forma más pura de la sociología, lo que significa que se trata de la forma más básica de ser social. Lo que encontramos en la sociabilidad son conductas en que se repercuten los individuos unos con otros, unos para otros siempre orientados por impulsos o intereses.

Porque la forma es el mutuo determinarse, el interactuar de los elementos, que así forman una unidad; y dado que para la sociabilidad quedan suprimidas las motivaciones concretas de la unión, ligadas a las finalidades de la vida, tiene que acentuarse tanto más fuertemente y con tanta mayor eficacia la forma pura, la conexión, por así decir, libremente flotante y de interacción recíproca entre los individuos (Meyer 2002, 83).

La sociabilidad es posible leerse desde el concepto de *Bauen* porque posibilita los encuentros recíprocos de unos con otros. *Bauen* propone ir más allá del acto individualizado por el creador como único autor que se adjudica la propiedad de la obra. *Bauen* es crear en la colaboratividad con los otros, en un entorno en el que la obra habrá de cumplir con una función social, de tal modo que *Bauen* no es la producción artística que busca los cánones de la belleza contemplativa, sino un proceso creador mayor que rebasa el solilo-

quió artístico para instaurar una nueva forma de mirar la creación como acto colaborativo y posibilidades de establecer sociabilidad.

En este sentido, cualquier intento que pretenda dar cuenta del actual solapamiento entre arte y economía necesita partir del vínculo genealógico que liga al arte moderno (y también al contemporáneo) con la lógica de producción del capitalismo. Durante los siglos XIX y XX, las prácticas artísticas estuvieron a todas luces entretejidas con los modos de producción industriales, desde el Arts and Crafts y el futurismo hasta el surrealismo pasando por la Bauhaus, citando sólo unos casos de otros tantos evidentes. En las últimas cuatro décadas, las prácticas del arte se han insertado en las condiciones desplegadas por el capitalismo financiero. Esta inserción ha sido, en todo caso, ambigua: tan conflictiva como cómplice con su lógica productiva (López 2016, 13).

La influencia del concepto de *Bauen* en la producción del arte contemporáneo se reconoce en las nuevas formas de sociabilidad. No hay que olvidar que éste es un acto creador fundado en los procesos de integración de los individuos. Estos encuentros instauran espacios para la sociabilidad. Meyer mismo no consideró las vetas y contribuciones que *Bauen* tendría en la producción artística. *Bauen* es una productiva fuente de vínculos e intercambios entre las distintas capas y niveles sociales, porque logra intervenir y penetrar en estas formas complejas de creación artística.

Los efectos que este concepto desata no son, propiamente, propuestos o incluso vislumbrados por Meyer. El propio Marx ya había desarrollado la noción de intersticio como un espacio de intercambio en el que se fundan las posibilidades para establecer relaciones más allá de los cuadros capitalistas. Meyer, con su concepto de *Bauen*, funda nuevos espacios para la creación artística que en sí mismos implican ya formas de sociabilidad.

El arte es el lugar de producción de una sociabilidad específica: queda por ver cuál es el estatuto de este espacio en

el conjunto de los “estados de encuentro” propuestos por la Ciudad [...] El intersticio es un espacio para las relaciones que sugiere posibilidades de intercambio distintas de las vigentes en este sistema, integrado de manera más o menos armoniosa y abierta en el sistema global (Bourriaud 2008, 16).

El arte en sí mismo es un espacio de encuentro, es un proceso de vínculo social en que se suscita el encuentro de toda forma de sociabilidad. El arte se fusiona con la idea de la acción como una forma de actuación social, crítica o propositiva en el contexto social. El arte contemporáneo reconoce que hay verdaderas formas de participación activa, que no pueden ser simples actividades sino complejas formas de participación social: el happening o el Fluxus son experiencias que conciben a la obra de arte como formaciones sociales que habrán de conducirnos a nuevos espacios sociales.

Muchas son las manifestaciones en que teóricos, críticos, artistas reconocen que la obra de arte tiene una relación sustancial con el contexto en el que se produce. Nicolás Bourriaud reconoce que:

La actividad artística constituye un juego donde las formas, las modalidades y las funciones evolucionan según las épocas y los contextos sociales, y no tienen una esencia inmutable [...] Para inventar entonces herramientas más eficaces y puntos de vista más justos, es importante aprehender las transformaciones que se dan hoy en el campo social, captar lo que ya se ha cambiado y lo que continúa transformándose (Bourriaud 2008, 9).

Por otro lado, López Cuenca (2016) sostiene que el arte contemporáneo asiste a: “la posibilidad de intervenir mediante estrategias colaborativas para inaugurar otros espacios de sociabilidad” (López Cuenca 2016, 33). Esto significa que el espacio creativo ya no es solo un espacio individual, sino que cuando se establecen diálogos entre los artistas y el contexto socioeconómico, cultural e incluso político, se abren nuevos espacios que permiten desplegar otras posibilidades de creación como esferas públicas. Lo que se

puede leer en el contexto de *Bauen* de Meyer son estas formas de sociabilidad que abrieron vetas en la generación del arte contemporáneo para la participación social o la idea de los comunes digitales esbozada por López Cuenca.

Reflexiones finales

La noción de *Bauen* no se satisface con solo mostrarse como un concepto de creación arquitectónico, porque las influencias de Meyer son más profundas. La inspiración marxista que le precede implica un compromiso no solo con la militancia de sus ideas, sino con el compromiso a las condiciones de su contexto social.

Bauen refleja la extraordinaria riqueza de un concepto que no vive en los reductos de la arquitectura, sino que se abre a nuestras instancias de pensamiento. La sociabilidad que se puede inferir de este concepto logra incidir en las producciones contemporáneas del arte, porque a partir de esta gran influencia se comprende que el arte no es una inspiración que se da en solitario, sino es la amplitud de una obra que no se puede comprender sin la participación activa del contexto y de los agentes sociales a los que habría de intervenir.

Meyer, se dijo antes, es un hombre de su tiempo que sabe militar sus ideas, que sabe, piensa, crea y vive no en un soliloquio creacionista, sino en la producción que tiene un sentido social que no debe pasar por alto que la obra de arte tiene un cometido y función social. El arte no está escindido de su contexto, más aún el contexto da sentido a la producción de la obra, pues ésta ha sido producida por él, desde él y para él.

Bibliografía

- BOURRIAUD, Nicolás. 2008. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- HOCHMAN, Elaine. 2002. *La Bauhaus. Crisol de la modernidad*. Barcelona: Paidós.

- KING, Patricia. 2008. “De las normas implícitas en prácticas lingüísticas a las normas implícitas en prácticas epistémicas”. En J.M. Esteban y S. Martínez (eds.), *Normas y prácticas en la ciencia*. México: Instituto de Investigaciones Filosóficas-UNAM.
- LÓPEZ, Alberto. 2016. *Los comunes digitales: nuevas ecologías del trabajo artístico*. México: CCD y Secretaría de Cultura.
- MEYER, Hannes. 1928. “Bauen” (Construir). Del periódico *Bauhaus* (Dessau) n°4, 1928. Alemania. Recuperado el 3 de agosto en <http://www.cloud-cuckoo.net/openarchive/Autoren/Meyer/Meyer1928.htm>.
- ROUSE, Joseph. 1987. *Knowledge and Power: Toward a Political Philosophy of Science*. Nueva York: Ithaca.
- SIMMEL, Goerg. 2002. *Cuestiones fundamentales de sociología*. España: Gedisa.
- WHITFORD, Frank. 1986. *Bauhaus*. Londres: Thames y Hudson.
- WICK, Rainer. 1986. *Pedagogía de la Bauhaus*. Madrid: Alianza.
- YNZENGA, Bernardo. 2017. “Hannes Meyer: hacia, en y después de la Bauhaus”. Recuperado el 3 de agosto de 2018 http://polired.upm.es/index.php/proyectos_arquitectonicos/article/download/3701/3782.

Heidegger, Bauen, Dasein, Design

Román Esqueda Atayde¹

La filosofía de Heidegger se reconoce por su enorme relevancia para el pensamiento filosófico y por su más que controversial relación con el nazismo. Menos conocidas son su importancia para el mundo del diseño y la relación del *Sprache* (lenguaje) con el concepto *semeion* (“signo”) de la Antigüedad griega. Heidegger desarrolla su concepto de lenguaje a partir de sus análisis del *semeion* griego. El *semeion* no era un fenómeno del “significado” que se da en la subjetividad de un sujeto pensante, aislado y autónomo como se expresa a partir de la Modernidad filosófica sino un fenómeno que abarcaba por completo al individuo y a su grupo social. Se trata de una experiencia fenomenológica que lo abarca todo, muestra y oculta, es efímera y está más allá de la dicotomía sujeto-objeto.

La hermenéutica del *semeion* realizada por Heidegger abre la posibilidad de entender al diseño como elemento central de la vida y la filosofía contemporánea.

El diseño (“di-seño”), puede ser entendido desde su etimología “di” (lo que proviene o pertenece) al signo (segno). En este contexto el diseño se puede reinterpretar como una acción del *semeion* heideggeriano. El diseño no es la “creación” de un objeto puesto

1 Profesor investigador de la UAM Cuajimalpa, departamento de teoría y procesos del diseño roman_esqueda@yahoo.com.mx

ante los ojos de un sujeto, sino la forma en que las cosas llegan a manifestarse en la forma en que se “habita” en el mundo.

El diseño, esa práctica del *semeion*, sería la forma de mostrarnos en el mundo, desde el mundo y con el mundo. El diseño tiene entonces una dimensión filosófica fundamental. Las cosas diseñadas, las experiencias diseñadas, el mundo diseñado nos habla, se nos manifiesta, nos manifestamos en él y abre horizontes de posibilidades.

Hannes Meyer: *Bauen*. Una excusa para diseñar nuevos conceptos

En *Construir* (1928)² Hannes Meyer establecía su propuesta para la comprensión y el desarrollo de la arquitectura (entendida como construir *Bauen*). Un año antes habría aparecido otro libro que transformaría cierta forma del pensamiento filosófico “El Ser y El Tiempo” de Martin Heidegger. Mientras que el primero era un manifiesto sobre la construcción (arquitectura), el segundo era el intento de una renovación total de la filosofía. En un momento de su carrera filosófica (1951 según la nota aparecida en la traducción al inglés de “*Bauen, Wohnen, Denken*”) Heidegger abordó directamente el tema de la construcción (*Bauen*), pero en el contexto de su pensamiento filosófico. En este ensayo intentaré demostrar las consecuencias de ambas propuestas para el diseño en la actualidad.

***Bauen* en Meyer y el proyecto de diseño como metafísica**

En *Bauen*, Meyer planteaba una serie de afirmaciones en las que definía su propuesta para una nueva arquitectura:

alle dinge dieser welt sind ein produkt der formel funktion mal ökonomie (todas las cosas de estemundo son producto de la fórmula: función por economía); alle diese dinge sind daher keine Kunstwerke (por lo tanto, todas estas cosas no son obras de arte); alle Kunst ist Komposition und mithin zweckwidrig (todo arte es composición y por lo tanto contraproducente);

2 Todas las citas de la obra están tomadas del original en alemán que aparece en la bibliografía. Las traducciones son del autor de este texto.

alles Leben ist Funktion und daher unkünstlerisch (toda la vida es función y por lo tanto es no artística) (Meyer 1928, 1).

Establecidas estas definiciones como premisas de su razonamiento, Meyer propone la oposición entre composición y función y entre arte y vida. A partir de esta definición elabora su tesis: “*Bauen* ist ein biologischer Vorgang. bauen ist kein aestetischer Prozess” (“construir es un proceso biológico no es un proceso estético”). Lo que proponía era básicamente un cambio del concepto de arquitectura ligado a la estética a un concepto de arquitectura vinculado a la construcción con un fundamento biológico “objetivo”. Este cambio implicaría “Pensar en la construcción en términos funcionales y biológicos, dar forma al proceso de la vida, lleva lógicamente a la construcción pura: este tipo de forma constructiva no conoce patria, es la expresión de una tendencia internacional del pensamiento arquitectónico”. Para él, “¡El arquitecto era un artista y se convirtió en un especialista de la organización!”. Este cambio suponía construcciones prefabricadas de origen industrial. Así una vez descubiertas las necesidades biológicas del usuario podría construirse con ellas para darles solución.

El planteamiento de Meyer buscaba la objetividad fundamentada en la biología y parece oponer su propuesta a la arquitectura como “arte”, como una especie de creación subjetiva. Esto implicaría la concepción y práctica del diseño como trabajo objetivo con fundamentos sólidos. Las tesis de Meyer se plantean desde un cierto tipo de prejuicio filosófico, el prejuicio de que el conocimiento se establece por medio de proposiciones del tipo “x es y”. Si bien podríamos hacer un análisis crítico de aquellas proposiciones y de sus enlaces lógicos, quisiera oponer aquí este sistema de proposiciones que se considera fundador de cierto tipo de diseño, al concepto filosófico de *Bauen* (construcción) de Heidegger. El *Bauen* heideggeriano nace desde un horizonte filosófico totalmente diferente al de Meyer. Entre otras cosas, la filosofía de Heidegger es la destrucción de la metafísica y con ella, como

comentaremos más adelante, se destruye el prejuicio filosófico de las definiciones como las que planteó Meyer.

Heidegger planteó el concepto *Bauen* (construir) a partir de su filosofía y en el marco de la destrucción de la metafísica iniciada con *Ser y tiempo*.

Heidegger y la defundamentación de la filosofía

La filosofía de Heidegger tiene muy diversas lecturas, desde la destrucción de la metafísica hasta su filiación con el nazismo. Sin embargo, algunos de sus planteamientos han obligado a la filosofía y al pensamiento en general a replantearse conceptos tradicionales como la dicotomía sujeta – objeto, la noción de “verdad”, la filosofía misma en todas sus ramificaciones (ética, estética, etcétera). La crítica de Heidegger a la Metafísica se expresa por primera vez en *Ser y tiempo*. Aquí Heidegger reinterpreta la fenomenología de Husserl y la radicaliza. Se trataba de un regresar a las cosas mismas de la manera en que se nos presentan como fenómenos.

El concepto “fenómeno” en el sentido husserliano según Dartigues (1981) lo abarca todo “puesto que todo lo que aparece es fenómeno, el ámbito de la fenomenología no tiene prácticamente fronteras y por consiguiente, no sería posible circunscribirla dentro de los límites de una ciencia particular”. Todo aquello que aparece, todo lo que se manifiesta, pertenece al campo de los fenómenos. Esto tendrá una implicación filosófica muy importante: todo se da como una manifestación, se nos manifiesta de alguna manera. Así, la fenomenología tiene la vocación intrínseca de estudiar el todo.

En este contexto Heidegger define a la fenomenología en *Ser y Tiempo* como un “permitir ver lo que se muestra” (Heidegger 1986, 45) lo que se manifiesta, lo que llega a la luz. En su análisis de la raíz etimológica de la palabra “fenomenología”, Heidegger encuentra que ésta se origina en el verbo griego “mostrar”, por ello fenómeno sería lo que se muestra, lo patente, se relaciona con “sacar a la luz”. La luz será un tema central en Heidegger y

esto repercutirá directamente en su concepto de *Bauen* y, como consecuencia lógica de ello, en un sentido interesante para comprender al diseño en general. A pesar de que el mismo Heidegger habla explícitamente del lenguaje (*Sprache*) como fundamental en su filosofía, este concepto no se relaciona con el órgano de producción bucal y la producción de sonidos. Si así fuera, no insistiría en la iluminación y la luz como esenciales para la manifestación de los fenómenos, se trataría más de un análisis del sonido de la lengua, pero este no fue el caso. La fenomenología y su mostrar está del lado de las manifestaciones en un sentido muy amplio “visuales”.

Para Heidegger el primer tema y tarea de la fenomenología, fue la fenomenología del ser. La tradición filosófica habría asumido de manera acrítica una perspectiva atemporal del ser. La pregunta por el ser, tanto en su versión ontológica (¿qué es algo?) como en su versión metafísica (¿qué es el ser?) fueron planteadas en un presente eterno ¿Qué es? De esta manera se buscaron respuestas atemporales a cualquier pregunta por el ser. Las tesis presentadas por Meyer pertenecen a esta forma de pensamiento que se orienta por las verdades estables y atemporales.

Para Heidegger una fenomenología del ser debía iniciarse preguntando por el ser fenoménicamente más inmediato: nosotros mismos. Nosotros “somos”, al experimentarnos como manifestaciones (fenómenos) de ser, es en nosotros en donde Heidegger analizará esta experiencia del ser. “El ente cuyo análisis es nuestro problema somos en cada caso nosotros mismos” escribirá Heidegger (1986, 53). Así el ser humano sería la vía de acceso a una fenomenología del ser. Pero ¿cómo experimentamos el fenómeno de ser?, ¿cómo se nos da la experiencia de ser fenoménicamente?

Para Heidegger el ser se manifiesta en nosotros como temporalidad, como ser mortal (ser para la muerte), un ser en devenir (ser siendo), un ser cambiante (ser no siendo), histórico, a la vez que situado en un espacio y entorno específicos (ser ahí, ser en

el mundo). Nuestro acceso al ser es siendo, es decir, el ser se nos manifiesta como devenir, no como un ente estático, atemporal, abstracto ni descarnado.

La metafísica, enraizada en la historia de la filosofía occidental, había asumido la existencia de un ser eterno, atemporal, fijo. El verdadero ser estaba “más allá” del mundo físico y cambiante. En esta perspectiva siempre se buscó la verdad como una substancia, como un substrato que subyacía debajo de los accidentes y cambios temporales que sufren las cosas, el mundo, etcétera. Esta forma de pensamiento permea toda la experiencia humana, desde la filosófica hasta la más cotidiana. Según las neurociencias nuestro cerebro se ve en la necesidad de categorizar nuestra experiencia y darle contornos sólidos y bien definidos. A partir de esta necesidad es que el pensamiento filosófico y cierto tipo de pensamiento científico construyó el concepto de “lo real”.

De aquí nace la dicotomía “apariencia” y “verdad”. La apariencia (lo cambiante, lo efímero, lo superficial); lo falso, se opone, tradicionalmente, a lo verdadero, la substancia (lo estable, lo subyacente, lo eterno, lo profundo, etcétera). Esto sería lo real.

En este contexto se construyó la idea de que la verdad es la adecuación entre una proposición que afirma que algo es y la constatación de ésta en la realidad, en un momento determinado. Así la verdad implica que si afirmamos que “X es Y” entonces es el caso que en el mundo existe una entidad “X” que corresponde con la categoría “Y”. Esta verdad sería inmutable, atemporal y universal para todos los casos de “X”. La concepción metafísica de la verdad implica también que ésta es independiente de las condiciones en las que se sitúa la afirmación.

Así Heidegger (1986, 235), nos explica que la manera tradicional de concebir la esencia de la verdad y la definición se fundamenta en tres tesis. La primera afirma que la verdad se da en la proposición; la segunda, en que la esencia de la verdad se da en la concordancia entre el juicio y su objeto; la tercera, en que esta concepción de la verdad se origina en Aristóteles. Esta for-

ma de definir a la verdad supone la creencia de la metafísica de la atemporalidad del ser, de lo que “es”. Palabras como “verdad, certeza, objetividad, y realidad” (Heidegger 1984, 103) son todas deudoras de este concepto de verdad. Pero este pensamiento es, históricamente deudor de la metafísica, de aquel pensamiento que supone al ser como eterno e inmutable.

Sin embargo, la fenomenología por su carácter mismo (mostrante, emergente) requería de una manera diferente de concebir a la verdad. Por esta razón Heidegger recurre a una concepción de verdad distinta a la de la tradición filosófica y metafísica. Ésta la encuentra en la filosofía de los presocráticos, entre ellos Parménides. En su interpretación de Parménides, Heidegger (1992, 11) recurre a la interpretación literal de la palabra griega *A-letheia* (des-ocultar) tal y como aparece en el poema de aquel filósofo. En esta interpretación, Heidegger establece que un aspecto de la esencia de la verdad es des-ocultar, es decir, lo verdadero es lo que se logra mostrar.

Este concepto de verdad como aquello que se muestra es para Heidegger el trabajo de la fenomenología. No se trata de que la descripción fenomenológica proponga tesis (proposiciones) que después pueda demostrar congruentes con “la realidad”. Se trata de que la descripción logra hacer que algo se manifieste. Por esta razón Heidegger, como veremos más adelante, y otros fenomenólogos como Merleau Ponty plantearon que los fenómenos no se dan exclusivamente en el ámbito de la filosofía o del lenguaje. También la literatura, la pintura, la escultura, la arquitectura et-cétera, logran que algo se haga manifiesto.

Sin embargo, este “mostrar” fenomenológico tiene una característica contradictoria y a veces (en el sentido de Heráclito) polémica. En cada mostrar de algo se mantiene algo oculto. Así, la verdad fenomenológica mantiene algo en lo oculto, es decir la verdad nunca es un mostrarse absoluto, mostrar es un fenómeno temporal, histórico, efímero y cambiante. Heidegger (1992, 31) encuentra esta experiencia en diversos textos, entre ellos en Homero. Durante la descripción de diversos pasajes de la Iliada, los

griegos esperan “signos” de los dioses para tomar sus decisiones sobre la guerra. Zeus se les manifiesta a través de su rayo. El rayo es el signo iluminante que manifiesta la voluntad del dios. Según Heidegger, a la esencia del signo (*semeion*) “Le pertenece brillar en sí mismo (se muestra a sí mismo) y en su aparecer indica algo más; el signo en su aparecer deja aparecer algo más” (Heidegger 1992, 31), pero, al mismo tiempo, este “algo más” queda oculto, velado, y esto es en lo que consiste el mostrar fenomenológico.

De aquí que la fenomenología sea un mostrar que oculta a través de signos. Zeus, la máxima deidad de los griegos, es llamado por Homero “el que deja aparecer signos”. Esta descripción homérica retomada por Heidegger es sumamente importante para su concepto de construir (*Bauen*). El signo que lleva algo a su manifestación es una entidad “mostrante ocultante” que no tiene una identidad objetiva, sino que es temporal, histórica y efímera. Además, el evento de la manifestación signica lo abarca todo. Hoy diríamos: es una experiencia compleja que no pertenece al lenguaje descarnado, objetivado de cierta lingüística, ni al ámbito de lo objetivamente visual derivado de una concepción cartesiana del ojo como mecanismo puro independiente de otros ámbitos de experiencia humana.

La luminosidad del rayo de Zeus no está frente a los griegos como estaría un texto para ser interpretado, sino que es un evento que al iluminar ilumina a los griegos y los hace visibles para ellos mismos. Así “mirar” en griego, nos dice Heidegger (1992, 103) es contemplar, ser espectador (la palabra griega “*theao*” es la raíz de teatro) por eso el teatro es el lugar en donde contemplamos. En el teatro la representación se muestra y acontece y al contemplarla nos vemos como contempladores, es decir, al contemplar la obra de teatro aparecemos a nosotros mismos como “estando ahí”. Heidegger hace estas interpretaciones para romper con el esquema cartesiano de un mundo en donde has sujetos y objetos. En este contexto mirar es también un mostrarse a sí mismo mirando. Heidegger concluye que es en la vida cotidiana, en nuestra experiencia ordinaria en donde este mostrarse mirando ocurre.

Así es en la apariencia fenoménica de las cosas en donde las cosas se nos muestran, y en donde nos mostramos a nosotros mismos mirando y reencontrándonos.

Para Heidegger el contrario de la verdad como *aletheia* sería el olvido u ocultamiento (*lethe*). Este se expresa en Píndaro como una nube sin signos. Una nube que no muestra sino mantiene oculto. El desocultamiento requiere del signo luminoso para darse.

Los signos son para Heidegger *daimones*, fenómenos que se manifiestan en lo cotidiano pero que abren la posibilidad del asombro, de lo misterioso y lo increíble. Es lo que se muestra así mismo en su aparecer, se da como algo a la mirada, en su forma, en su semblante. Por este motivo cuando algo se nos muestra nos sorprende, y nos genera “disposiciones afectivas” (Heidegger 1992, 106). Así, la fenomenología no se trata de un saber intelectual, racional, frío. Cuando se da el fenómeno, cuando algo se nos manifiesta y se nos muestra, vivimos una experiencia compleja de asombro, fuertemente emocional que nos abarca y nos sitúa dentro de ella.

Para Heidegger (1992, 115) el ser aparece o se manifiesta a los griegos no sólo en la palabra, en el mito, etcétera, sino también en, la escultura y en la arquitectura. Así, invierte el papel de la palabra y nos habla de la palabra silenciosa “la estatua y el templo se erigen en diálogo silencioso con el hombre en el desocultamiento”.

Heidegger (1992, 144) discute en su tratado sobre Parménides la clásica interpretación de los griegos como un pueblo visual. Recordemos que Aristóteles en el libro 1, capítulo primero de la *Metafísica* inicia describiendo la importancia de las sensaciones como forma de saber y describe que de entre todas ellas las más amadas son las sensaciones visuales pues estas son las que nos hacen conocer y muestran múltiples diferencias (Aristóteles 2015, 65). Así el fenómeno central a la experiencia del ser sería el de experimentar cuando algo llega a la manifestación, sorprendiéndonos, dejándonos ver lo que se manifiesta y mostrándonos en ello a nosotros mismos. Es decir “la manera en que algo irrumpe en su aparecer desde el no aparecer” (Heidegger 1992, 149).

En este contexto es en donde la construcción se vuelve relevante para la filosofía de Heidegger. Estas descripciones de la experiencia del fenómeno y su verdad como *a-letheia* que muestra ocultando son totalmente opuestas a los planteamientos de Meyer en su texto *Bauen*. Para Meyer había que partir de definiciones absolutas y eternas:

“todas las cosas de este mundo *son* producto de la fórmula:
función por economía”

“todas estas cosas no *son* obras de arte”

“todo arte *es* composición y por lo tanto contraproducente”

“toda la vida *es* función y por lo tanto *es* no artística”

“construir *es* un proceso biológico no *es* un proceso estético”

El texto de Meyer revela una actitud totalmente metafísica en la que existen verdades absolutas, eternas, inamovibles. Es interesante que aún desde esta actitud que en su momento y su contexto histórico pudo ser válida, el autor no sienta la necesidad de presentar ninguna evidencia para sus afirmaciones. Se trata de afirmaciones que exigen ser creídas en sí mismas, sin mayor demostración. La postura de Meyer aparece como totalmente autoritaria. En este punto resulta relevante pensar en hasta qué punto el diseño o “los diseños” han crecido a partir de actitudes y creencias metafísicas que se han reproducido acríticamente tanto a nivel profesional como académico.

La propuesta metafísica de Meyer sobre la arquitectura será contrastante con la propuesta fenomenológica y anti metafísica de Heidegger.

Heidegger, construir, morar, habitar y pensar

En su famosa conferencia presentada el 5 de agosto de 1951 “*Bauen, Wohnen, Denken*” Heidegger explora el ámbito de la arquitectura, pero –a diferencia de Meyer– aclara que no desea presentar al construir como una técnica o un arte sino desde la perspectiva del ser. Para Heidegger (1975, 146) *Bauen* significa

“morar”, “habitar”, desde su raíz etimológica³. Su búsqueda de significados etimológicos lo lleva a plantear que “en donde la palabra *Bauen* todavía habla en su sentido original también nos dice qué tan lejos llega la naturaleza de habitar. Es decir, *Bauen*, buan, bhü, beo, son nuestra palabra bin en las versiones ich bin, Yo soy, du bist, tu eres...”. Así, decir “yo soy” (ich bin) significa yo habito, yo moro. Heidegger identifica al “construir” (*Bauen*) con el “morar o habitar” (wohnen). Estas palabras nos hablan de nuestra experiencia cotidiana: vivimos, moramos, habitamos en lugares contruidos. En el construir, como hemos mencionado con respecto al templo griego, la experiencia fenomenológica sale de los confines de la filosofía y se vuelve experiencia viva en el diseño.

De aquí se desprende para Heidegger (1975, 148) que construir es realmente habitar o morar; habitar es la manera en que los mortales estamos en la tierra; y construir, entendido como habitar o morar, se desarrolla como cultivar el crecimiento de las cosas. Construir es entonces un ámbito de manifestación del fenómeno del ser. Construir es un mostrar (signo) que se da de manera temporal, efímera, situada, histórica. Este concepto opera en dirección opuesta al concepto *Bauen* de Meyer. El *Bauen* de Meyer es un concepto metafísico que busca objetividad y realidad en la funcionalidad biológica. El *Bauen* heideggeriano busca un mostrar ocultante a través de signos-fenómenos.

Como Heidegger apunta en diversos lugares de su filosofía, la experiencia del ser, el acontecer de los fenómenos, se da en la vida cotidiana. Como hemos visto la construcción –y ahora podemos añadir el diseño– acontecen fuera del ámbito de la reflexión filosófica, sin embargo, tienen una dimensión filosófica sumamente relevante. Para comprenderlos, es necesaria, en palabras de Heidegger, una hermenéutica de la vida cotidiana.

3 Los análisis de Heidegger no son propiamente etimológicos. Este aspecto de su filosofía ha sido fuertemente criticado desde diversas perspectivas. Sin embargo, las propone como interpretaciones que estimulan el pensar y no como precisas históricamente.

Construir, *Bauen*, será para Heidegger un llevar a su manifestación signos en los que se manifiestan quienes los habitan, se miran siendo mirados, se encuentran. Pero la vigencia de estos signos es temporal situada, efímera. No hay arquitectura internacional ni “verdaderas funciones biológicas”, ni la arquitectura puede ser prefabricada. La arquitectura emergería desde una situación, en una temporalidad, desde una comunidad específica. A diferencia del arquitecto organizador de Meyer, podremos plantear que el arquitecto de Heidegger sería un intérprete capaz de llevar a la manifestación al ser de quienes morarán en su construcción. Se trataría de un hermeneuta de la vida cotidiana.

El diseño como De/ signo, De / mostrar

Nuestra palabra diseño tiene un origen etimológico interesante. Di-segno. Aquí “de” puede significar “perteneciente a” o “proveniente de”. Diseñar puede traducirse en este contexto heideggeriano como hacer signo, diseñar sería “de- mostrar-ocultar”. Diseñar sería una actividad fenomenológica en la que se generan signos (en el sentido heideggeriano y no en el de la tradición metafísica de la lingüística y muchos tipos de semiótica). Diseñar en cualquier ámbito sería lograr que algo se muestre, que algo se manifieste, que algo aparezca, en un contexto histórico específico logrando que los demás se vean a sí mismos, se muestren a sí mismos, en esas experiencias diseñadas.

La manera en que esto se da es a través de la retórica a la que Heidegger llamó (en *Ser y Tiempo* refiriéndose a la *Retórica* de Aristóteles) “la primera hermenéutica sistemática de la vida cotidiana del ser con” (Kopperschmidt 2009, 51), en otras palabras, la retórica sería la forma en que los diseños nos persuaden o no de habitar de una manera u otra, de vernos y mostrarnos con ciertos diseños y no con otros. La retórica sería la forma en que la arquitectura y el diseño, en general, pueden guiarse en la generación de signos que logren llegar a la manifestación dentro de un grupo social, desde él y para él.

En este contexto el diseño estaría en un ámbito distinto al de sus “soportes (fundamentos) materiales” (en la tradición: gráfico, industrial, arquitectónico, etcétera). En este punto, tanto las prácticas diseñísticas como muchos proyectos de enseñanza del diseño tienen raíces metafísicas. Pensar en la existencia de diversos tipos de diseño es pensar en unas sustancias que los definen. Así se generan los conceptos de diseño gráfico, industrial, de indumentaria, de interiores, de experiencias, digital, etc.

Estas subdivisiones de “los diseños” permitían una objetivación o materialización de un trabajo que quedaba siempre en la sombra, el trabajo de diseño que se anteponía a su especificación sustancialista. Por esta razón era difícil encontrar una conceptualización clara del “diseño” sin apellidos. Se trataba de definir a los diseños por medio de sus productos y esta sustancialización entraba en conflicto con los hechos de las prácticas profesionales. Así, nunca fue difícil encontrar a arquitectos que ejercían en diseño gráfico, interioristas que hacía diseño industrial, diseñadores industriales que ejercían el diseño gráfico, etcétera. La reflexión y el análisis crítico sobre este fenómeno se daba desde la metafísica de la delimitación de las funciones que podrían ejercerse legítimamente siendo un diseñador de “X”. Sin embargo, esta situación olvidaba normalmente el análisis de lo que hacía de cada práctica un subtipo de algo más general, cada una era una manifestación del ser diseñador. Desde la perspectiva del *Bauen* heideggeriano que, como hemos visto, es mucho más amplia que el construir arquitectónico, podemos ahora reconceptualizar al diseño fuera de la metafísica de las sustancias. ¿Cómo se manifiesta el diseñar?

En perspectiva heideggeriana y fenomenológica diseñar tiene una dimensión filosófica sumamente relevante. Diseñar es el acto por el cual algo llega a manifestarse para alguien dentro de un grupo social, en una situación específica, en un momento histórico. Diseñar sería una de las maneras (no la única) privilegiadas y más generalizadas a través de la cual algo se nos muestra y se nos hace patente como fenómeno. La acción de diseñar es una ac-

ción por la cual algo logra salir del ocultamiento y hacerse visible. Esta acción es lo que tienen en común las que siguen llamándose “profesiones de diseño”. Sin embargo, se abre la posibilidad para que el diseño se reconstruya y logre una manera de ser y un habitar diferente al de su versión metafísica. Para lograrlo cabalmente puede reinterpretarse desde perspectivas no metafísicas. Cuando situamos el origen del diseño desde principios del siglo XX asumimos tradicionalmente una versión metafísica de esta praxis. Salir de ella puede abrir perspectivas distintas para comprender la práctica del diseño hoy.

El común denominador al diseñar es justamente “di-señar”. En clave heideggeriana el diseño es una forma de actividad retórica en la que, y por la que, un grupo social, en un momento histórico situado y de manera temporal, se ve manifestado en todas sus dimensiones de ser (racional, social emocional, etc.) en un ámbito de experiencia. Desde esta concepción el diseño habita y construye de una manera general y no se define por unos soportes o substancias específicos. La actividad de diseñar es general. Esto explica por qué los diseños y los diseñadores de diversos tipos podrían diseñar fuera del supuesto ámbito de su especialidad. Diseñar siempre fue esta actividad general, esta capacidad intuitiva o técnica (*techné*) a través de la cual algo podía llegar a manifestarse para alguien.

Reflexiones finales

La filosofía de Heidegger y su propuesta de “construir” (*Bauen*) abre nuevas posibilidades para diseñar y construir al diseño. Las imágenes, las formas, las configuraciones, las supuestas “superficialidades” del diseño son el lugar en donde las cosas llegan a su manifestación y, al hacerlo, nos permiten descubrirnos mirándonos en ellas. El diseño ha estado atrapado en gran medida en la metafísica tradicional asumiendo de manera acrítica muchos de sus conceptos y generando una praxis desde ella. Hay una enorme producción de escritos de diseño, entre ellos el que aquí nos atañe de Meyer, con una clara orientación metafísica. Hacer un

análisis crítico de estos textos puede llevarnos a nuevas formas de conceptualización y práctica de los diseños. La filosofía ya está inmersa en el diseño desde hace algunos años. La obra de Gernot Böhme es un ejemplo de esto. Su *Asthetik* (2001), en el sentido de una teoría del conocimiento sensible como lo proponía Baumgarten en contra del racionalismo filosófico en el siglo XVIII, coloca al diseño en un lugar preponderante dentro del fenómeno de la estetización de lo real. La propuesta de Böhme deja atrás el enfoque de la estética como ontología de la obra de arte y, al hacerlo, amplía las posibilidades de la reflexión estética. Ya no se trata de la reflexión respecto a la belleza de la obra de arte, lo cual era de suyo una substancialización de la experiencia artística (¿qué es el arte?, ¿qué es la belleza?), sino de una apertura a todas las posibilidades de la experiencia sensible. Esta apertura puede verse como una continuación, extensión o renovación del proyecto fenomenológico. Sin embargo, una vez desarticulada la conceptualización de la obra de arte como eje del pensamiento estético, el diseño aparece como núcleo de toda *aisthesis*. La forma en que las cosas llegan a su manifestación es, hoy en día, el fruto del trabajo de diseño. La oposición mundo natural-mundo artificial en la que la metafísica occidental fundó las nociones de sujeto y objeto se desvanece desde la perspectiva fenomenológica, pero también desde el momento en el que tomamos conciencia de cómo el diseño se ha convertido en la forma en que construimos y habitamos el mundo. No hay espacios no diseñados. Nuestros trayectos, nuestras moradas, nuestros desplazamientos, nuestras ropas, nuestras pantallas portátiles, el diseño lo abarca todo. Si bien la filosofía se planteaba como una “teoría del todo” en la práctica el diseño, en un sentido muy amplio, es el responsable de hacer que el mundo se nos manifieste en todas sus dinámicas y opacidades, en todo su esplendor y decadencia. El diseño, esta actividad que la metafísica consideró superflua por ser vinculada con la subjetividad de su “creador” y como un añadido “formal” a una substancia que era lo real, se sitúa ahora en el centro del de-

bate pues ha tomado el lugar de la existencia objetiva del mundo natural y nos ha mostrado que ese mundo es el del construir y habitar que solo nos es dado a través del diseño. El máximo reto del diseño, entendido en este sentido general, será el rediseño del mundo a través de la modificación del cambio climático. Se trata del rediseño total de la posibilidad de la existencia sobre el planeta. La superación de este reto será la expresión positiva del construir, el habitar, el persuadir del mundo diseño. Así se cumpliría otro proyecto de occidente que, siguiendo la vena heideggeriana, podemos establecer como originado en los griegos. El proyecto retórico en el que según Bakman (1991, 3) “Los seres humanos comenzaron a darse cuenta de que tenían su vida y su destino en sus manos haciéndose conscientes de ser agentes de cambio. Ellos reconocieron el poder de la mente para alterar la realidad a través de las palabras y las imágenes”. Diseñar es una de las manifestaciones, quizá la más general, del poder de transformación del ser siendo que se ejerce retóricamente.

Bibliografía

- ARISTÓTELES. 2015. *Metafísica. Introducción a la Metafísica*. Introducción general de Miguel Candel Sanmarín. Traducción y notas de Tomás Calvo Martínez. España: Biblioteca Gredos.
- BACKMAN, Mark. 1991. *Sophistication. Rhetoric and the rise of self-consciousness*. Woodbridge Connecticut: Ox Bow Press.
- BÖHME, Gernot. 2001. *Asthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*. München: Willhem Fink Verlag.
- DARTIGUES, André. 1981. *La fenomenología*. Versión castellana de Josep A. Pombo. Barcelona: Editorial Herder.
- HEIDEGGER, Martin. 1975. *Poetry, Language and Thought*. Traducido por Albert Hofstadter. Nueva York: Harper and Row Publishers.
- . 1984. *Early Greek Thinking*. Translated by David Farrell and Frank A. Capuzzi. Harper San Francisco. Nueva York: Harper Collins Publishers.

- . 1986. *El ser y el Tiempo*. Traducción de José Gaos. México: Fondo de Cultura Económica.
- . 1992. *Parmenides*. Traducido por Schuwer y Richard Rojcewicz. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press.
- KOPPERSCHMIDT, Josef (hrsg). 2009. *Heidegger über Rhetorik*. München: Wilhelm Fink Verlag.
- MEYER, Hannes. 1928. “Bauen”. Disponible en: <http://www.cloud-cukoo.net/openarchive/Autoren/Meyer1928.htm>

La pertinencia y el acto de diseñar para construir un nuevo modelo de cultura

Raúl G. Torres Maya¹

En el marco de la celebración de los cien años de la fundación de la Bauhaus y cincuenta del cierre de la Hochschule für Gestaltung, Ulm, el presente trabajo hace una reflexión acerca de las condiciones sociales, políticas y económicas dentro de las que surge la Bauhaus, emblemática escuela de diseño en Alemania, a principios del siglo XX. Se pretende también indagar sobre las condiciones que, en el siglo XXI –a cien años de la fundación de la primera y cincuenta del cierre de la segunda– demandan una visión del diseño que se base en su misma naturaleza, por encima de lo que, a final de cuentas, le resulta calificativo y no sustantivo, su calidad de industrial, artesanal, gráfico, etcétera o el tipo de producto diseñado.

De la naturaleza del diseño

Al aproximarse al análisis del acto de diseñar desde un punto de vista epistemológico se encuentra la importancia que el sentido del ejercicio de diseñar tiene respecto a la comprensión de su na-

1 Profesor investigador adscrito a la UAM Cuajimalpa, Departamento de Teoría y Procesos del Diseño rtorresmaya@cua.uam.mx

turalidad, y a identificar las razones de lo universal de su presencia en el contexto de lo humano. En consecuencia, también se comienzan a descubrir explicaciones a sus diversas formas de aplicación.

Lo común es considerar que el origen del diseño ha sido la industria. Esta idea es pertinente desde un punto de vista sociológico, donde lo relevante es la identificación de los diseñadores como agentes o miembros de una institución, reconocidos mediante el uso distintivo de las palabras “diseño” o “diseñador”. Sin embargo, el acto de diseñar, como aquel proceso cognitivo que ha prefigurado, ante la complejidad de los más diversos problemas, la artificialidad con la que los seres humanos sustentamos nuestra existencia, es un elemento distintivo de nuestra especie (Ewen 1988).

El contexto de una crisis en la cultura

El fenómeno de la Bauhaus, en el contexto de la República de Weimar, tiene la particularidad de proponer el ejercicio del diseño como instrumento para propiciar el uso de la capacidad industrial para beneficiar, a través de artefactos prefigurados y configurados con calidad, funcionalidad y dignidad respecto a las prácticas culturales de las grandes mayorías de la población de una Alemania en proceso de transición.

En *Apolo en la democracia* el fundador de la Bauhaus, Walter Gropius, escribe:

Por democracia, no entiendo aquí ni la antigua forma del Estado griego, asentada sobre el poder de una elite relativamente pequeña de ciudadanos libres, con sólida base en el trabajo de los esclavos, ni aludo a la forma especial, con particular énfasis político, de la actual democracia alemana, americana o rusa, sino que hablo de esa forma de vida paulatinamente extendida por el mundo entero, que, independientemente de todo signo político, va organizándose sobre la base de la creciente industrialización, un servicio de informaciones y de circulación en aumento y el amplio acceso de las masas populares al estudio y el sufragio (Gropius 1968, 13).

El espíritu que animaba al fundador de la Bauhaus, en 1966, parece haber sido el mismo que motivó a muchos otros alemanes en 1919, y debe mucho a las consecuencias de la victoria de los aliados en la Primera Guerra Mundial. En la derrota, el pueblo alemán renegó de la aristocracia imperial que le regía sin otorgarle reconocimiento ni dignidad, y que seguía considerando a la población como sierva de un sistema feudal. Fue el pueblo alemán el que, con arduo trabajo, tuvo que producir la riqueza con la que se habría de pagar el estipendio acordado en el tratado de Versalles para reconstruir a una Europa devastada por la guerra. Ese desprecio al pueblo devino en la abdicación de Guillermo II al trono (Nevinson 2007).

Diseño para un nuevo modelo de organización social en la cultura

La magnitud de todo ese descontento movió a la búsqueda de alternativas de organización social que dieran pie a la formación de una república socialdemócrata parlamentaria a la que los historiadores llaman la República de Weimar, aunque oficialmente se le siguió llamando *Deutsches Reich* (Imperio Alemán) (Nevinson 2007) En este contexto es interesante observar que tanto la Bauhaus como la República de Weimar tienen, aproximadamente, la misma vigencia, de 1918 a 1933, y que el nombre oficial de la que se considera como la primera escuela de diseño es *Staatliche Bauhaus* (Casa de la construcción estatal). Estas observaciones permiten que se considere la relación entre la política estatal, diseño y economía como resultado de un proceso de planeación estratégica social en el cual la prefiguración de artefactos –que serían configurados industrialmente– propiciara la producción y distribución de bienestar para la mayor parte de la población; mientras que antes sólo generaba el placer y distinción de una aristocracia imperial.

De manera congruente con estos ideales, parece lógico asumir la postura acerca del ornamento planteada por Adolf Loos² (1870-1933) en su artículo “Ornamento y Delito” en el que critica a todo ornamento como expresión de una doble moral, un instrumento fútil de simulación, y reconoce el papel de los artesanos e ingenieros como productores de edificios y artefactos útiles y honestos. El mismo arquitecto Loos en un artículo posterior: “Mi escuela de construcción, Ornamento y Educación” reacciona ante la censura oficial, creando una escuela que parte de la tradición helénica, y comienza por la comprensión de los procesos de configuración, de construcción, como base para diseñar edificios “desde dentro”. De alguna manera, esto puede comprenderse como el aprendizaje de la configuración y como fundamento para el desarrollo de la habilidad de prefiguración (Adolf Loos, en Wikipedia).

Nuevo paradigma, nueva organización social para diseñar

El paso entre los siglos XIX y XX fue un hito en la historia de la cultura occidental. Los cambios de paradigma cultural, de lo agrícola a lo industrial, iniciados en el siglo XVIII eclosionan con un dinamismo innovador que genera una gran ebullición social, económica, política y artística en los últimos años del siglo XIX y primeros del XX (Watson 2011).

En el contexto de estas vanguardias, en el pensamiento europeo de las primeras décadas del siglo XX, están presentes los tres tipos de relatos a los que alude Harari en sus *21 lecciones para el siglo XXI* (2018); el fascista, el comunista y el liberal.

Al revisar la historia de la República de Weimar descubrimos que su postura socialdemócrata resulta un compromiso entre los relatos comunista y liberal que solo sobrevive, hasta la fecha, en culturas de menor escala, con mayor cohesión social y con tradición demócrata como las escandinavas y la suiza.

2 Arquitecto vienés, conocido por Gropius quien, en la exposición de arte organizada por Loos, conoce a Itten y le nombra responsable de los cursos básicos de la Bauhaus. Recopilado de: academic02.tripod.com/loos.pdf el 29 de agosto de 2018.

En este contexto resulta importante considerar el papel de Hannes Meyer, un arquitecto comunista, suizo, profesor y director durante el segundo periodo de la Bauhaus (1928-1930), mismo que coincide con el periodo de mayor estabilidad o, mejor dicho, de menor conflicto de la República de Weimar, el de Stressmann (1923-1929) (Nevinson 2007).

En el espacio de esta transformación cultural, el texto *Bauen* (Construir) de Hannes Meyer (1928) no es sólo un manifiesto más de los principios de la Bauhaus respecto al ejercicio del diseño de todo tipo de artefactos, edificios, herramientas, utensilios u objetos simbólicos de uso cotidiano, producidos artesanal o industrialmente, sino una de las más claras descripciones de lo que es el *sentido* del ejercicio del diseño en todas sus acepciones: *la dignidad y el bienestar del otro*. En el caso del contexto respecto al que hablamos, el de la República de Weimar, se trata de un concepto incluyente del otro que busca abarcar tantas instancias sociales e individuales como sea posible, dentro de la contingencia, siempre limitada, en la que se ubica el fenómeno para el que se diseña.

Sobre el texto de Meyer

“Construir es un proceso biológico, construir no es un proceso estético” (Meyer 1994). El rechazo a lo estético puede relacionarse con el hecho de que la concepción de éste como parte de la filosofía es obra de Baumgarten en el siglo XVIII, y la estética está estrechamente relacionada con la excepcional composición y figura de las cosas como instrumento de distinción social, justificada en la idea de que la interpretación de lo sublime presente en las obras de arte es privilegio de la aristocracia, como resultado del nacer en noble cuna y, en algunos casos excepcionales, de una esmerada y excepcional educación (Shiner 2004).

Ante tal noción de lo estético y artístico asociada a la nobleza monárquica, resulta más que evidente que el diseño de una *artificialidad pertinente* al ideal social y cultural de la república de Weimar debería de menospreciar el uso de esa noción de la

arquitectura como arte y de la estética como justificación de su práctica. Esto mismo explica el porqué de la sustracción de la palabra arquitectura ante los objetivos y sentido del ejercicio del diseño en la Bauhaus, puesto que se le asocia con el contexto de los siglos XVIII y XIX donde las artes, entre ellas la arquitectura, eran vistas como signo e instrumento de las monarquías.

En la búsqueda de la construcción de “La nueva vivienda, que, en su forma elemental, se convierte no sólo en una máquina para habitar, sino también en un aparato biológico que satisface las necesidades del cuerpo y de la mente”, Meyer (1994) acude a la disponibilidad de nuevos materiales industrializados como nuevo soporte para comprender la nueva manera de configurar edificios para habitar y vivir. De esta forma se escinde de la tradición neoclásica como canon para la prefiguración de edificios públicos y mansiones en lugar de las casas requeridas por la mayoría de la población alemana después de la Primera Guerra Mundial.

En el párrafo que sigue a la lista de materiales Meyer (1994) describe el acto de diseñar como el de organizar todos esos diversos materiales y componentes siguiendo principios de economía para lograr un contrasentido que sólo se explica si se le considera como metáfora de pertinencia, “de modo que [...] *todo* [...] nazca automáticamente y sea determinado por la vida”. A partir de este mismo concepto resulta evidente que la voluntad del arquitecto para expresar su propia noción del mundo no es compatible con el tipo de proyecto de diseño para construcción que preocupa a Meyer: la vivienda del trabajador. Meyer se encuentra ante la necesidad de un nuevo urbanismo para los conjuntos habitacionales y, a partir de esto, la construcción de una sociedad.

De los requerimientos de diseño a la utopía en México

En la lista de doce necesidades a las que hay que atender en un proyecto de construcción para vivienda es notable la manera como son excluidos aspectos que tienen que ver con las finanzas o la comercialización. Lo tecnológico es visto más como parte de la so-

lución que como aspectos delimitadores del problema. Asimismo, resulta inadmisibles la idea de la belleza como algo distinto del acto de vivir. Esto puede interpretarse como una postura socialista, e incluso comunista del ejercicio del diseño para la construcción en el que el cliente es un estado socialista y el usuario su proletariado.

Si recordamos la cantidad, relevancia, magnitud y discusión de los proyectos de unidades habitacionales que se han desarrollado en nuestro país desde los años 30 del siglo pasado, y tomamos en cuenta lo analizado hasta este punto del texto de Meyer, resulta fácil entender que, durante la presidencia del general Lázaro Cárdenas, y después de participar en un congreso como conferencista, haya sido invitado a participar con la Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura del Instituto Politécnico Nacional, el cual había sido creado durante ese periodo presidencial. Meyer vivió en México hasta 1949 buscando la concreción de su utopía social.

Los últimos seis postulados de este compacto documento pueden leerse desde hoy para el futuro ejercicio del diseño y para la construcción con la misma pertinencia y vehemencia con las que Meyer lo escribió en 1928.

Vigencia de un ideal

Noventa años después de su publicación, cuando la cultura industrial, que dio pie a su redacción está puesta en entredicho e incluso está siendo condenada por su ineficacia en el logro de una dignidad y bienestar universales, su relectura y análisis cobran carácter de urgencia. ¿Cómo ha sido posible que, tras casi un siglo de haberse publicado este manifiesto, sea evidente el desprecio de la industria que ha ignorado su cultura de origen?

Entre las explicaciones posibles se encuentra, como gran filtro, la Segunda Guerra Mundial y la eficacia que el diseño ha demostrado tener como instrumento para activar la economía desde y para el modelo norteamericano del consumismo, como productor y concentrador de riqueza pecuniaria. Si de nuevo acudimos a Harari, el origen de esta crisis parece estar en que de los tres

relatos de los que disponían las culturas, a principios del siglo XX para organizar su existencia, hoy en día queda sólo el relato liberal que ha devenido en neoliberal y en el que el papel del ser humano como trabajador (productor) o soldado es cada vez más irrelevante. Hoy en día, bajo este modelo global, neoliberal encontramos desproporciones enormes, de acuerdo con el mismo Harari “las cien personas más ricas del mundo poseen más, en su conjunto, que los 4 mil millones de personas más pobres” (Harari 2018, 98).

Sin embargo, de esta manera, bajo el modelo liberal-neoliberal de relato que constituye el paradigma de nuestra cultura contemporánea, el ejercicio del diseño, después de la Segunda Guerra Mundial, ha contribuido al desarrollo económico y reconstrucción de países como Italia, Alemania, Japón, Dinamarca, Suecia, Finlandia y Corea. Su aplicación para prefigurar, de manera sintética, en la figura de las mercancías, la solución a problemas complejos de pertinencia significativa, eficacia funcional y eficiencia tecnológica, ha permitido la satisfacción emocional y operativa de millones de compradores y usuarios. No en todos los estadios sociales, ni todos los que hubiera deseado Hannes Meyer, pero sí propiciando el desarrollo de la cultura contemporánea con las contradicciones que le conocemos y en las que vivimos.

El diseño en la cultura, su pertinencia para construir un futuro

Al acudir a la antropología como lente analítico del fenómeno cultural y del diseño dentro del mismo, la postura de Herskovits (1995) nos permite identificar al menos tres grandes grupos de categorías de fenómenos culturales, que este autor identifica como universales, presentes en toda cultura observable. Mediante el diseño del siguiente gráfico es posible visualizar la información que este autor propone. Es posible identificar el papel instrumental que las artesanías, las artes y los diseños guardan como generadores de signos que representan la filosofía, los conocimientos, las ideas de lo sagrado y la ética presente en la cosmovisión de la cultura, y que son aplicados en los aspectos físicos, perceptibles de la misma.

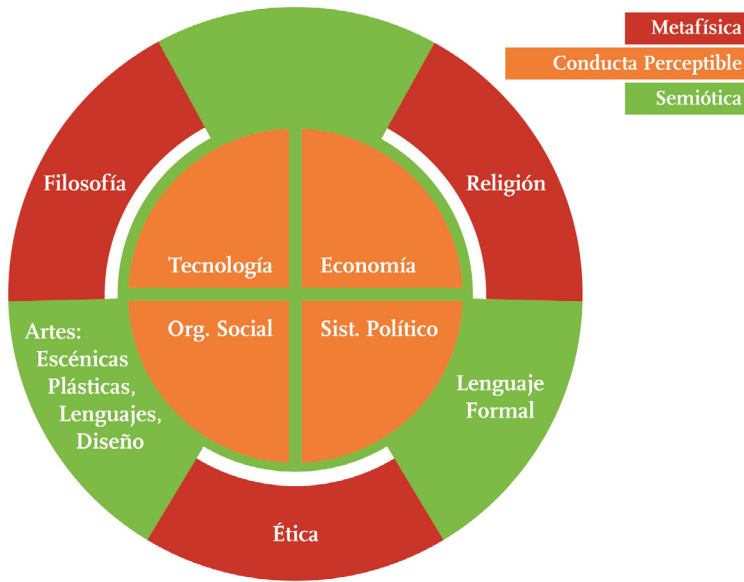


Figura 1. Diseño de visualización Torres Maya (2013).

Identificar de esta manera el papel del diseño en la cultura hace evidente que su naturaleza, como la del cuchillo, no es mala en sí misma, es mala o buena la aplicación que del instrumento realizamos a partir de una postura ética que emana de los valores de la cultura; así, su trabajo es juzgado como *pertinente* mientras esos valores lo sean.

Desde este punto de vista, la relectura del texto de Meyer, hoy, cuando se discute el futuro de la humanidad ante la disyuntiva de la tecno-humanidad o la sostenibilidad, (Harari 2015), tiene en el diseño la oportunidad de colaborar a la construcción de modelos de cultura con los que nuestra especie habrá de sobrevivir y contribuir a la pervivencia del complejo fenómeno de la vida sobre el planeta Tierra o bien generar una muy compleja artificialidad con la que tenga que migrar fuera de ella tras haberle devastado,

y de extraer los recursos necesarios para producirla. No importa cuál sea el sentido en el que devenga la cultura, de acuerdo con él, de manera *pertinente* respecto a dicho sentido, el diseño, como sea que se le reconozca o nombre en el futuro, prefigurará lo que haya que construir para seguir viviendo.

Bibliografía

- EWEN, Stuart y Jorge A. Velázquez Arellano. 1988. *Todas las imágenes del consumismo: La política del estilo en la cultura contemporánea*. México: Conaculta.
- GROPIUS, Walter. 1968. *Apolo en la democracia*. Caracas: Monte Ávila Editores.
- HARARI YUVAL, Noah. 2015. *Homo Deus, breve historia del mañana*. Barcelona: Debate (Penguin Random House).
- . 2018. *21 lecciones para el siglo XXI*. México: Debate.
- HERSKOVITS, Melville Jean. 1995. *El hombre y sus obras: ciencia de la antropología cultural*. México: Fondo de Cultura Económica.
- LOOS, Adolf. Sf. Recuperado de <https://www.es.m.wikipedia.org>
- MEYER, Hannes. 1928. “Bauen” (Construir), en el periódico *Bauhaus*, Dessau, año II, núm. 4.
- NEVINSON, Christopher. 2007. *La República de Weimar (1918-1930)*. Recuperado de: <https://www.dw.com>
- SHINER, Larry. 2004. *La invención del arte*. Barcelona: Paidós.
- WATSON, Peter. 2011. *Ideas*. Barcelona: Crítica.

De las ciencias al humanismo en el diseño

Luis A. Rodríguez Morales¹

El paradigma del Diseño Moderno define sus contornos en las primeras décadas del siglo XX. Como cualquier otro, éste fue un proceso en el que participaron distintos personajes y que sintetiza diversas corrientes, a lo largo del cual prevalece un eje rector: la racionalidad y, en consecuencia, la aplicación de métodos estructurados al proceso de la configuración de objetos. Uno de los primeros en enfatizar el uso de la razón como eje del proceso de diseño fue Peter Behrens, quien también llevó este espíritu a su trabajo en el diseño de gráfica y productos para la empresa AEG en Alemania desde 1907. Para Behrens, el proceso de configuración formal debía unir la utilidad y la belleza abstracta, y es precisamente durante el proceso de abstracción que es necesario introducir elementos racionales. En palabras de Behrens:

[...] este desarrollo de la percepción artística, combinada con el progreso realizado en nuestras técnicas es, al mismo tiempo, la garantía de la fertilidad del estilo moderno y su justificación (Heskett 1986, 140).

1 Profesor investigador adscrito a la UAM Cuajimalpa, en el Departamento de Teoría y Procesos del Diseño luis.rodruiguez12@gmail.com

En el estudio de Behrens en 1910 –durante el desarrollo de proyectos para la AEG– trabajaron W. Gropius, M. Van Der Rohe y Le Corbusier, quienes, entre otros diseñadores, dieron forma al Diseño Moderno. Gropius resume la influencia de Behrens de la siguiente manera: “Frente a cada problema de diseño, Behrens asumía una actitud nueva y carente de prejuicios [...] A el debo sobre todo el hábito de pensar” (Heskett 1986, 138).

Desde la época de su formación profesional, Gropius mostraba una gran admiración por los diseños funcionalistas, en especial los que se desarrollaban en los EUA:

[Los silos de Canadá y América] no se hallan perturbados por un homenaje sentimental a la tradición, ni por otros escrúpulos sentimentales que envilecen en Europa nuestra arquitectura contemporánea (Benevolo 1994, 409).

Estas ideas fueron llevadas en 1919 a la Bauhaus, donde confluyen distintas personas bajo la dirección de Gropius en la búsqueda de la unión entre arte y técnica. Entre las influencias en la Bauhaus destaca la de Theo Van Doesburg, quien en 1923 hace un claro llamado hacia la racionalización del proceso de diseño:

Nuestra época es hostil a cualquier especulación subjetiva en el arte, la ciencia y la técnica. El nuevo espíritu, que ya gobierna a la mayor parte de la vida moderna, se opone a la espontaneidad animal, al dominio por la naturaleza... Para construir un nuevo objeto, necesitamos de un método, esto es, un sistema objetivo (Naylor 1968, 44).

El grupo *De Stijl*, al que pertenecían Van Doesburg y otros diseñadores y artistas como G. Rietveld, P. Mondrian y P. Oud, se distinguió precisamente por incluir el análisis racional de la forma en sus obras, lo que dio por resultado trabajos basados en la geometría del círculo, cuadrado y triángulo y la utilización de los colores primarios. Este enfoque tuvo un gran impacto en estudiantes y maestros de la Bauhaus, especialmente en Weimar, desde 1921

hasta 1928 cuando, ya en Dessau, Hannes Meyer asume la dirección de la Bauhaus y lleva aún más lejos el enfoque racionalista y desliga al diseño del arte:

La afirmación sin calificaciones de la presente *época* presupone la negación inmisericorde del pasado. [Las nuevas manifestaciones de la técnica] son producto de una fórmula: función multiplicada por la economía. No son obras de arte. El arte es composición, el propósito es función. La idea de la composición de un puerto marino nos parece absurda y ¿qué decir de la composición de un desarrollo urbano o de un departamento? Construir es un proceso técnico, no estético, la composición artística no rima con la función de una casa adecuada a su propósito (Wingler 1979, 151-152).

Si bien Meyer se distingue por enfatizar los procesos analíticos del diseño considerando la función y el entorno, y en su trabajo –especialmente el realizado en México de 1939 a 1949– aplica un gran rigor analítico, no llega a proponer un método estructurado. Esto se da, ya en la posguerra, gracias al trabajo de B. Archer y las propuestas desarrolladas por H. Gugelot en la HfG Ulm.

El objetivo de Archer al formular su método es claro:

[...] seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles (Archer 1965, 2).

Por su parte, la propuesta de Gugelot tiene por objetivo llevar el proceso de diseño hacia un enfoque claramente científico. En palabras de Tomás Maldonado, quien colaboró con Gugelot, el diseño es una “ciencia pragmática”, por lo que se incluye en el método el uso de técnicas tomadas de ciencias como topografía, matemática y economía, aunadas al dominio de procesos de fabricación.

Tanto la propuesta de Archer como la de Gugelot enfatizan la necesidad de desarrollar trabajos multidisciplinarios, lo que obliga a que los métodos sean comunicables a otros. Esta necesi-

dad da origen a los llamados métodos de caja transparente (Jones 1975). A partir de ese momento se inicia un período llamado el movimiento de los métodos, en los que se desarrollan múltiples métodos proyectuales, todos ellos basados en procesos racionales. La mayoría de estas propuestas enfatizan la relación con el método científico, otras se inclinan hacia la ingeniería, subrayando los aspectos técnico-productivos, pero todas tienen por preocupación central la forma. En palabras de Ch. Alexander: *El objetivo final del diseño es la forma [...] todo problema de diseño se inicia con un esfuerzo por lograr un ajuste entre dos entidades: la forma y su contexto* (Alexander 1969, 12). Es por este motivo que a este enfoque proyectual se le llama diseño centrado en la forma.

El paradigma del Diseño Moderno entra en crisis hacia la década de 1980, cuando diversos factores tecnológicos, económicos y políticos, así como la propia evolución de la disciplina, llevan a cuestionar sus principios y se inicia la búsqueda de otros enfoques. No es el propósito del presente texto presentar con detalle los discursos generados en ese momento. Para nuestros propósitos enfatizamos el aspecto que se deriva de considerar la forma como un signo.

El inicio del cambio

Hacia la década de 1980, el paradigma del Movimiento Moderno empieza a ser cuestionado, debido tanto a la evolución propia de la disciplina, como a la presión de factores externos entre los que se pueden resaltar el acelerado proceso de globalización, el fortalecimiento de la economía neoliberal, la creciente importancia de las minorías y el cambio tecnológico hacia lo digital. Aunado a estos factores, algunos diseñadores consideraban a los métodos proyectuales como una camisa de fuerza que, en cierta medida, limitaba la creatividad y así eventualmente, las posibilidades competitivas de lo diseñado.

Una de las primeras manifestaciones en este sentido fue la del Grupo Memphis, con el liderazgo de Ettore Sottsass, quien, con

motivo de la primera exposición de este movimiento en Milán y Londres, expresó lo siguiente:

A fuerza de caminar en las zonas de lo incierto, a fuerza de establecer un coloquio con la metáfora y la utopía, a fuerza de quitarnos de enmedio, ahora tenemos una cierta experiencia, nos hemos convertido en buenos exploradores. Quizá seamos capaces de navegar vastos ríos peligrosos, adentrarnos en junglas que nadie ha recorrido. No hay que alterarse [...] ahora podemos proceder finalmente con paso ligero, lo peor ha pasado (Martínez 1986, 201).

De esta manera Sottsass anunciaba una crisis paradigmática. El grupo Memphis se distinguió por diseños que rompían con las reglas habituales de composición y armonía, y así se generó una gran polémica al interior de la disciplina, sin embargo, había un consenso común: a pesar de sus formas y colores poco habituales, todos los objetos diseñados por el Grupo Memphis cumplían con el propósito funcional de igual manera que las propuestas racionalistas de Diseño Moderno. Esto llevó a cuestionar un aspecto central a la racionalidad proyectual: ¿Qué es la función? El Movimiento Moderno había considerado que este aspecto –central a sus propuestas– era evidente, sin embargo ahora resultaba claro que, en realidad, no había una respuesta contundente e irrefutable a esta pregunta. De hecho, desde la filosofía crítica, Th. Adorno reflexionó sobre este aspecto y concluye que el funcionalismo es en realidad tan solo otro estilo formal (Adorno 2008).

Las exploraciones alrededor del factor expresivo de la forma realizadas por el Grupo Memphis y otros diseñadores como H. Hollein (www.hollein.com/eng/Design3) fueron sustentadas en la consideración de los objetos como signos y no solamente como soluciones funcionales a necesidades. Es así como la semiótica se convierte en un área importante del conocimiento para el diseño. Autores como Ch. Peirce (2013), U. Eco (2016) y R. Barthes (1986)

son incluidos dentro de las lecturas necesarias para configurar una teoría sobre el diseño.

En el estudio de lo diseñado en tanto que signo, se encontró un enfoque que eventualmente enriqueció al diseño, al tiempo que cambió, en cierta medida, los preceptos del Diseño Moderno. Un autor que sirvió de soporte en estas reflexiones fue J. Baudrillard, para quien, lo que para Marx fue la mercancía:

ya no es hoy ni solamente mercancía, ni signo, sino indisolublemente los dos, y en donde los dos se han abolido en tanto que determinaciones específicas, pero no en tanto que forma, este objeto es quizá simplemente eso: el objeto, la forma objeto, sobre la cual vienen a converger, en un modo complejo que describe la forma más general de la economía política, el valor de uso, el valor de cambio y el valor/signo (Baudrillard 1982, 88).

Con la introducción de estudios sobre semiótica, el diseño encontró una vertiente que, por un lado, satisfacía su inercia hacia la racionalización y por otro permitía explorar y argumentar sobre nuevos enfoques formales y no apoyarse tan solo en cuestiones sobre la percepción, ergonomía o aspectos técnico-productivos, abriendo así las puertas hacia las ciencias sociales, sin embargo, la inclusión de esta visión en los modelos de métodos proyectuales era difícil y confusa. En buena medida, el problema se centraba en generar una síntesis adecuada de los conocimientos derivados de las ciencias exactas e ingeniería con aquellos que, desde las humanidades, ofrecían la posibilidad de enriquecer los resultados del proceso de diseño.

Debido a que la interpretación o decodificación del signo radica en el observador y no en el creador del signo, fue necesario empezar a considerar a la cultura del usuario como uno de los factores determinantes en las soluciones de diseño; así el estudio de lo diseñado en cuanto a signo abrió la puerta hacia la consideración de la cultura como un elemento fundamental y que, hasta ese momento,

había sido considerada sólo de manera tangencial o superficial. Resultaba evidente que el enfoque funcional-racionalista, y su énfasis en la funcionalidad y los procesos productivos, había dejado fuera muchos factores que incidían de manera directa en el análisis de los mecanismos de aceptación de lo diseñado por parte de los usuarios. Incluso la misma palabra “usuario” empezó a ser cuestionada, pues tiene una fuerte conexión con el enfoque funcionalista.

Aunado a lo anterior, en países no industrializados, el diseño era considerado como una de las herramientas que deberían impulsar el desarrollo y, para asumir ese rol, una visión centrada en la forma funcional-racionalista resultaba insuficiente, postura que tomó impulso a partir del congreso de ICSID en la Ciudad de México en 1979 (Pulos 1979). Por otro lado, autores como V. Papanek cuestionaban el desempeño del diseño en tanto que instrumento para incentivar el crecimiento de grandes corporaciones, dejando de lado la satisfacción de las necesidades de un alto porcentaje de la población en lo que entonces se llamaba el tercer mundo (Papanek 1972).

Es importante señalar que, hasta ese momento, los métodos, a pesar de ser cuestionados por muchos, seguían siendo parte central del paradigma imperante y, por tanto, uno de los pilares de la formación profesional. Incluso aquellos autores que criticaban el derrotero del diseño finalmente proponían un nuevo método funcional-racionalista. Un claro ejemplo de esta postura lo encontramos precisamente en la obra de Papanek. En el caso de este autor, si bien loable su postura ética, carecía de una visión que solo las ciencias sociales pueden aportar para el estudio de la cultura. Es por este motivo que actualmente, al menos en su relación con los países en desarrollo, la obra de Papanek es considerada como un ejemplo de colonialismo (Escobar 2016).

Hacia el antropocentrismo

De manera paralela, a lo largo de esta evolución, se evidencian otros factores que los métodos proyectuales tradicionales no consideran de manera explícita. Entre estos cambios se mencionan los siguientes:

- ♦ *De problemas a problemáticas.* La postura tradicional del diseño inicia el proceso a partir de la definición de un problema que se sintetiza en lo que en el medio profesional se ha llamado el *brief* o *briefing*, documento que reúne los objetivos funcionales y limitaciones. La inclusión de factores como la sustentabilidad, el crecimiento económico, y la atención a minorías ha evidenciado la complejidad de las situaciones que se enfrentan actualmente. Esta perspectiva ya había sido enunciada por Rittel (1973), al proponer que los problemas en diseño son en realidad *Wicked Problems*. En fechas recientes sus ideas son recuperadas para poder analizar la complejidad de las problemáticas que se presentan y que no pueden ser reducidas tan solo a problemas, como se sostenía al estructurar problemas o *briefs*. La complejidad es uno de los factores que identifica la visión que actualmente se tiene sobre las problemáticas y la capacidad del diseño para enfrentarlas.
- ♦ *De la creatividad a la innovación.* El acto de diseñar se ha distinguido por contemplar dentro de sus objetivos implícitos, la búsqueda de propuestas novedosas. Es por esto que, tradicionalmente, se habla de “creatividad”. Si bien existe el debate sobre si ésta es una habilidad que se desarrolla con la práctica constante o en qué medida se apoya en conocimientos y técnicas específicas, lo cierto es que tanto los mismos diseñadores, como clientes y usuarios, esperan que el resultado del proceso de diseño ofrezca algún grado de novedad. En la actualidad, este elemento da un giro hacia la innovación.

A pesar de que muchas personas utilizan estos términos (creatividad e innovación) como sinónimos, en realidad son diferentes. Las ideas contemporáneas sobre innovación fueron propuestas desde la década de 1920 por J. Schumpeter (McCraw 2013), quien definió la innovación como cualquier mejora a un producto, servicio o proceso y que es aceptada por el público. La diferencia entre creatividad e innovación radica precisamente en la aceptación de la novedad. Con el tiempo las teorías de Schumpeter han sido revaloradas y actualmente forman parte del núcleo teórico que sustenta al desarrollo económico y son impulsadas por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE). Un aspecto que resulta evidente es que, para conocer cuáles son las preferencias de usuarios y consumidores, que a su vez llevan a la aceptación de lo diseñado, es necesario profundizar en aspectos culturales y del contexto social.

Si bien la inserción de algunos enfoques derivados de las ciencias sociales enriqueció la polémica sobre el sentido e impacto del diseño en la sociedad, es necesario recordar que el diseño, en la mayoría de las ocasiones, se desarrolla en un ámbito empresarial, por lo que en el proceso de diseño también es importante incluir la lógica derivada de este contexto. En este sentido, el objetivo de buscar soluciones innovadoras deriva no sólo de un avance de las tecnologías disponibles o de una evolución de las necesidades, sino también del propósito de ofrecer ventajas competitivas en los productos diseñados para las empresas.

La búsqueda de una síntesis entre utopía social y beneficios empresariales encuentra en los inicios del presente siglo un ejemplo en la labor desarrollada por IDEO (www.ideo.com). El enfoque particular de esta empresa se difunde masivamente en un programa televisivo de la cadena ABC en horario estelar (Shearer 2015) y posteriormente en un

libro escrito por T. Kelly (Kelley 2001), uno de los fundadores de IDEO. Eventualmente este enfoque adquiere el nombre de Design Thinking.

Si bien el *Design Thinking* ha tenido un gran impacto, también lo es que hay numerosas críticas importantes (Vinsel 2017). Escuelas de diseño ofrecen a sus alumnos cursos en *Design Thinking* y procuran que sus egresados dominen este enfoque. De la misma manera, empresas de diseño ofrecen a sus clientes un sólido manejo de las técnicas del *Design Thinking* con lo que aseguran el éxito de lo diseñado. Dentro de posturas tan disímboles se publican reflexiones que procuran analizar tanto los aspectos positivos como las limitaciones de esta postura (Rodríguez 2017).

No es el propósito del presente texto profundizar en la polémica del *Design Thinking*, por lo que tan solo se apunta que sus postulados continúan cambiando, así como los modelos que buscan convertirlo en un método proyectual, por lo tanto no es posible hablar de una visión consensuada y única de esta propuesta; sin embargo, en todas estas versiones hay un elemento en común y que es probablemente uno de los aspectos que han sido mejor recibidos en el campo del diseño: la necesidad de desarrollar una actitud empática hacia las personas involucradas en el problema como elemento para detonar los procesos de innovación.

- ◆ *De la demografía a la empatía.* Usualmente, la información que se daba a los diseñadores se inclinaba hacia datos demográficos –de preferencia cuantitativos– sobre el grupo de consumidores. La inclusión de los aspectos culturales requiere de datos derivados de análisis cualitativos. Un concepto interesante en este sentido es el de tribus. Usualmente cuando se habla de tribus urbanas vienen a la mente grupos sociales de jóvenes como los llamados *darks*, *punks* y otros similares, sin embargo, el concepto de tribu es mucho más amplio. En realidad, todos formamos parte de tribus, enten-

didadas como grupos reunidos por objetivos comunes y que comparten aspectos como tradiciones, historias y liderazgos.

Desde esta perspectiva se puede considerar que una tribu, por ejemplo, está conformada por aquellas personas que corren una maratón, mientras que otra tribu puede ser la de quienes juegan ajedrez o gustan de bailar de una determinada manera. Para analizar el comportamiento, preferencias y aspiraciones de estas tribus, se requiere del uso de técnicas derivadas de la antropología, como la etnografía, pues arrojan datos de índole cualitativa que sirven de apoyo en la toma de decisiones. El equilibrio entre datos cuantitativos y cualitativos es uno de los aspectos que se buscan durante las investigaciones en el proceso de diseño.

La empatía procura despertar una postura de aceptación hacia las necesidades, aspiraciones y deseos de distintos grupos sociales y no a estudiarlos desde una óptica “científica” que intenta dar a estos elementos una perspectiva universal, lo que enfatiza la tensión entre globalidad y localidad. Para entender las características particulares de los grupos sociales es importante el auxilio de disciplinas humanísticas, como equilibrio a la búsqueda de soluciones desde las ciencias exactas.

El desarrollo de la empatía se apoya en técnicas usadas tradicionalmente por la antropología y que en el diseño se han popularizado como el seguimiento (*shadowing*), observación participante y entrevistas estructuradas. El uso de estas técnicas ayuda en el acercamiento no solo a necesidades de los usuarios en cuanto a la funcionalidad, sino, sobre todo, a evidenciar otros factores como valores, preferencias culturales y aspiraciones.

- ◆ *De la multidisciplina a la interdisciplina.* En la visión de los métodos tradicionales se contemplaba que las soluciones a los problemas requerían del apoyo de distintos especialistas, que, desde su competencia, aportaban datos y conociemien-

tos para configurar la forma. Un claro ejemplo de esto era el apoyo necesario desde la ingeniería para resolver aspectos técnico-productivos. Al reconocer la complejidad de las problemáticas, surge la necesidad del trabajo en equipos interdisciplinarios en los que los participantes aportan no solo conocimientos propios de sus campos, sino que buscan la síntesis de posturas que enriquecen los distintos puntos de vista, de manera que se alcancen soluciones que no podrían darse desde una sola disciplina apoyada por otras.

- ◆ *De sistemas simples a sistemas complejos.* Podemos considerar que los diseñadores siempre han visto los resultados de su trabajo como sistemas, así, por ejemplo, una bicicleta puede entenderse como un sistema conformado por distintos elementos que trabajan armónicamente para desempeñar una función. Este es el caso de un sistema simple, claramente acotado y que puede ser analizado desde una óptica multidisciplinaria. La complejidad de las problemáticas requiere de visiones más elaboradas (Stroh 2015) y (Meadows 2008) en las que todos los elementos actúan de maneras difíciles de predecir, lo que también apoya el reconocimiento de los *wicked problems* mencionados en líneas anteriores. Estos son sistemas complejos y la visión del diseño centrado en la forma no incluía este tipo de posturas, necesarias para enfrentar problemáticas contemporáneas.
- ◆ *De la masificación a la personalización.* El diseño como profesión surge con el desarrollo de las tecnologías industriales que procuraban la producción masiva de satisfactores. Si bien esto continúa a la fecha, las tecnologías digitales abren la posibilidad de personalizar dichos satisfactores, lo que es particularmente relevante desde el punto de vista de la tendencia actual, en la que las minorías adquieren alta relevancia. Tecnologías como la impresión 3D o ciertos procesos de impresión digital permiten rebasar la limitación de la producción masiva que imponen las tecnologías indus-

triales. Este tipo de producción permite que, por ejemplo, el diseño, desarrollo y producción de artículos especiales para personas con discapacidad, hoy sean factibles. Por otro lado, en general se presenta una tensión en la sociedad entre la búsqueda de satisfactores globalizados y otros con características locales. No son pocas las personas que buscan personalizar, por ejemplo, su teléfono móvil, que es un producto típico de producción masiva. Para países como México, las nuevas tecnologías abren posibilidades de producción que antes estaban limitadas a la capacidad de inversión económica que sólo se encuentra en países desarrollados.

- ◆ *De la inspiración a la abducción.* Desde el interior de la disciplina, en los inicios del Movimiento Moderno, la cuestión sobre la creatividad a ocupado un lugar central en las reflexiones teórico-metodológicas. ¿Es la creatividad una habilidad que unas personas tienen y otras no? ¿Cómo se pueden estimular los procesos creativos? ¿Se puede enseñar a ser creativo? En no pocas entrevistas que se hacen a diseñadores, una pregunta recurrente es sobre la fuente de “inspiración” para diseñar.

Algunos diseñadores (Papanek 1972) consideran que la novedad en un producto es el resultado automático de resolver los cuestionamientos planteados por la función, el contexto y las limitaciones productivas; otros (Sottsass 2003) consideran que la creatividad surge de un proceso interno de reflexión en el que la capacidad de formular metáforas y analogías da por resultado nuevas ideas.

Para resolver este debate, se han buscado respuestas desde la psicología (Rodríguez 2006), las cuales sin duda explican, en cierta medida, el proceso creativo, pero aportan pocos elementos para que, en la práctica, los diseñadores incorporen estos elementos al proceso de diseño. Otros autores, explican el tipo de personalidad y el estado mental que

soporta el proceso creativo (Csikszentmihalyi 1998) y en cierta forma aportan conocimientos que ayudan a desarrollar el tipo de personalidad que soporta estos procesos.

Un elemento que hasta cierto punto ha sido de utilidad, al menos para la teoría del diseño, lo encontramos en las propuestas de Ch. Peirce (Fann 1970), quien establece que, además de los procesos mentales tradicionales de deducción e inducción, existe otra manera de enfrentar el proceso de investigación que es el de la abducción, el cual a su vez depende de la capacidad de establecer silogismos e inferencias a partir de ellos. Estas inferencias, al mismo tiempo, dependen de la capacidad de interpretar signos y símbolos para poder formular hipótesis que descansan en los elementos anteriores. No es el propósito profundizar en estos aspectos, por lo que en el presente texto basta señalar que esta postura, aunada a otras que enfatizan el aspecto emocional, como elemento necesario para equilibrar los procesos racionales (Damasio 2010), han irrumpido en los discursos contemporáneos del diseño bajo la forma de hallazgos (*insights*). Si bien los mecanismos mentales de estos procesos aún no están del todo claros, las posturas de Peirce y Damasio han encontrado lugar en algunas técnicas utilizadas especialmente dentro de la corriente del llamado *Design Thinking* (Shearer 2015).

En la *Tabla 1* se muestran comparativamente los cambios mencionados con anterioridad.

		Diseño centrado en la forma (Racionalismo)	Diseño centrado en el usuario (antropocentrismo)
Fase exploratoria/ investigaciones iniciales	Inicio del proceso	Problema (Briefing)	Problemática (Wicked Problems)
	Ejes rectores	Función	Actitud, Experiencia
	Actitud, Experiencia	Cuantitativos	Cualitativos
	Acercamiento al usuario	Perfiles demográficos	Empatía / Análisis de “tribus”
Enfoques al proceso de diseño	Proceso proyectual	Métodos proyectuales estructurados	Selección de técnicas según el problema
	Dirección / Sentido	Creativo / Inspiración	Innovador / Abducción
	Modo de trabajo	Multidisciplinario	Interdisciplinario
	Conceptualización	Sistemas simples	Sistemas complejos
	Orientación productiva	Estandarización	Personalización

Tabla 1. Comparación de los procesos metodológicos en el diseño.

Es necesario mencionar que, en el proceso evolutivo de estos discursos, en la actualidad se manifiestan posturas que, desde la óptica de la sostenibilidad, critican el excesivo antropocentrismo que se ha dado, al considerar que debe incluirse de enfáticamente la idea de que la Naturaleza no es tan solo un factor al que se estudia y utiliza de la mejor manera posible. Esta vertiente propone

que se deben desarrollar visiones centradas en la totalidad del ambiente, incluyendo al ser humano como parte de éste y no como agente externo y “administrador” de la Naturaleza.

El proceso hacia el humanismo en el diseño, además de aportar elementos para enriquecer el proceso de diseño y adecuar sus soluciones al contexto cultural de los usuarios-consumidores, también plantea la necesidad de ver al diseño no sólo como un medio para proporcionar satisfactores, sino como un agente de cambio.

Humanismo y agencia. A cien años de la Bauhaus

En 2017, distintas escuelas de diseño, organismos profesionales y grupos de diseñadores, presentaron ante la Organización mundial de Diseño (WDO, por sus siglas en inglés) la *Declaración de Montreal* (WDO 2017), en la que, a grandes rasgos, se enfatiza que frente a la complejidad de las problemáticas que se presentan es importante subrayar la importancia del diseño como agente de cambio, más allá de ser un instrumento en el desarrollo empresarial y económico. Nociones como calidad de vida, inclusión y, por supuesto, la postura política de los diseñadores es resaltada como aspectos a considerar en nuestras posturas, especialmente cuando estamos a casi cien años de conmemorar el inicio de la profesión con los postulados emanados de la Bauhaus.

La *Declaración de Montreal* tiene sus antecedentes en asambleas convocadas por ICSID (actualmente WDO). En el congreso y asamblea llevada a cabo en México en 1979 (Ramírez 1979), se hace un llamado a considerar al diseño como uno de los motores del desarrollo económico. A raíz de estas propuestas surgen protestas enfatizando el carácter del ICSID en cuanto a organización que reúne principalmente a países desarrollados y deja de lado a las naciones periféricas. Surge entonces la ALADI (Asociación Latino Americana de Diseño Industrial) con el objetivo de reunir a los países del área. Esta organización tuvo un desempeño poco relevante, debido, entre otras razones a las dificultades de sus representantes para reunirse y formular un programa conjunto.

A partir de esos momentos la cuestión política empezó a tomar fuerza, si bien de manera muy lenta y en un segundo plano, ante la inercia pragmática de los diseñadores de buscar teoría y métodos que ayudaran a resolver los problemas inmediatos que el ejercicio profesional enfrenta.

Un segundo llamado, en el sentido de entender las necesidades de los países no desarrollados con relación al diseño, se dio en otra reunión de ICSID en el mismo año. El resultado quedó plasmado en la *Declaración de Ahmedabad* (Clarke 2015), en la que, de nueva cuenta, se subraya que los países no desarrollados deben buscar caminos diferentes a los propuestos en la corriente central de la teoría y la metodología del diseño, generada en los países desarrollados, de manera que el diseño genere la capacidad para ofrecer soluciones no dependientes, ni en lo económico, ni en lo cultural.

Si bien las propuestas en el sentido de que los países no desarrollados encuentren enfoques y soluciones que ayuden a romper la dependencia con respecto a los países centrales no son nuevas (Illich 2011), pocas veces, desde el interior de la disciplina se presentaban argumentos y se levantaban voces que defienden una postura más independiente. En este sentido destacan las reflexiones de G. Bonsiepe (Bonsiepe 2012) quien ha defendido esta postura desde su llegada a América Latina.

La *Declaración de Montreal*, al enfatizar la necesidad de impulsar la visión del diseño como agente de cambio, es la culminación de este largo proceso de más de cien años. En ella el humanismo no se reduce a técnicas metodológicas para diseñar productos que, en el mejor de los casos, procuren mejorar nuestra calidad de vida o satisfacer aspectos propios de nuestra cultura.

El diseño es una actividad política. No solo en el sentido ideológico, sino recuperando el sentido original de la frase, entendida como una actividad central a la *polis*, es decir, al medio en que vivimos. En estas primeras décadas del siglo, surgen con fuerza voces que enfatizan el carácter colonialista de la dependencia cultural,

y, en esta vertiente, el humanismo, derivado del acercamiento del diseño a las ciencias sociales.

El siglo XXI se identificará, entre otros aspectos, como el del inicio de la era poscolonial. En esta visión podemos encontrar enfoques para guiar al diseño de manera tal que sea capaz de desplegar su potencial en tanto que disciplina que, a partir de visiones sistémicas, abraza la complejidad de las problemáticas y con empatía busca soluciones innovadoras. La síntesis de múltiples factores que se refleja en lo diseñado es, en realidad, un agente de cambio para lo que se debe encontrar el equilibrio entre ciencias y humanismo.

En 1919, al iniciar las actividades de la Bauhaus, Gropius hacía un llamado a construir una nueva visión:

Vamos juntos a desear, concebir y crear el nuevo edificio del futuro, combinar todo –arquitectura y escultura y pintura– en una sola forma que algún día se elevará hacia el cielo desde las manos de millones de trabajadores, como el símbolo cristalino de una nueva fe venidera.

Sin duda Gropius tenía en mente un mundo diferente del que hoy podemos visualizar, sin embargo, el espíritu de la construcción permanece. Los objetivos y recursos, a partir de las experiencias acumuladas, permitirán humanizar nuestra actividad, para continuar con la misma utopía inicial: convertir al diseño en un agente del cambio que necesitamos.

Bibliografía

- ADORNO, Theodor. 2008. “El funcionalismo hoy”. En *Crítica de la Cultura y la Sociedad*. Tomo I Madrid: Ediciones Akal.
- ALEXANDER, Christopher. 1969. *Ensayo sobre la síntesis de la forma*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- ARCHER, Bruce. 1965. *Systematic method for designers*. Londres: The Design Council.
- BARTHES, Roland. 1986. *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós.

- BAUDRILLARD, Jean. 1982. *Crítica de la economía política del signo*. México: Siglo XXI Editores.
- BENEVOLO, Leonardo. 1994. *Historia de la arquitectura moderna*. Barcelona: Gustavo Gili.
- BONSIEPE, Gui. 2012. *Diseño y Crisis*. Valencia: Campgràfic.
- CLARKE, Alison. 2015. "Design for Development, ICSID and UNIDO: the anthropological turn". En *1970's Design. Journal of Design History*, 29 (1): 43-57.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. 1998. *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós.
- DAMASIO, Antonio. 2010. *El error de Descartes. La emoción, la razón y el cerebro humano*. México: Editorial Destino.
- ECO, Umberto. 2016. *La estructura ausente*. México: Penguin Random House.
- ESCOBAR, Arturo. 2016. *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Bogotá: Instituto colombiano de Antropología e Historia.
- FANN, K. 1970. *Peirce's Theory of Abduction*. La Haya: Springer.
- HESKETT, John. 1986. *German Design 1870-1918*. Nueva York: Taplinger Publishing Co.
- ILICH, Ivan. 2011. *Ivan Illich, Obras reunidas 1*. México: Fondo de Cultura Económica.
- JONES, Christopher. 1975. *Design Methods*. Londres: Wiley.
- KELLEY, Tom. 1999. *The Deep Dive*. Nightline. Nueva York: ABC.
- . 2001. *The Art of Innovation*. Nueva York: Double Day Publishers.
- MARTÍNEZ, José. 1986. *La polémica de la modernidad*. Madrid: Ediciones Libertarias.
- MCCRAW, Thomas. 2013. *Joseph Schumpeter: Innovación y destrucción creativa*. Londres: Belloch.
- MEADOWS, Donella. 2008. *Thinking in Systems*. Vermont: Chelsea Green Publishing.
- NAYLOR, Gillian. 1968. *The Bauhaus*. Londres: Studio Vista, Belloch.
- PAPANEK, Victor. 1972. *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*. Nueva York: Pantheon Books.

- PEIRCE, Charles. 2013. *Semiótica. Textos selectos*. Florianópolis: Publicações e Intercambio Científico USC.
- PULOS, Arthur. 1979. "The Profession of Industrial Design". Presentado en *ICSID XI Congress*, México: ICSID.
- RAMÍREZ, Pedro. 1979. "Industrial Design and Human Development", Presentado en *ICSID XI Congress*, México: ICSID.
- RITTEL, Horst W.; Melvin Horst. 1973. "Dilemmas in a general theory of planning". En *Policy sciences*, 4: 155-169.
- RODRÍGUEZ, Luis; et al. 2017. *¿Design Thinking? Una discusión a nueve voces*. México: Ars Optika.
- RODRÍGUEZ, Mauro. 2006. *Psicología de la creatividad*. México: Editorial Pax.
- SHEARER, Allan. 2015. "Abduction to argument: A framework of Design Thinking". En *Landscape Journal*, 34 (2): 127-138.
- SOTTASS, Ettore. 2003. *Metaphors*. Milán: Skira.
- STROH, David. 2015. *Systems thinking for social change*. Vermont: Chelsea Green Publishing.
- The Deep Dive*. Programa televisivo de la cadena ABC. Transmitido en julio 13, 1999.
- VINSEL, Lee. 2017. *Design Thinking is kind of like Syphilis. It's contagious and rots your brains*. Recuperado de: https://medium.com/@sts_news/design-thinking-is-kind-of-like-syphilis-its-contagious-and-rots-your-brains-842ed078af29
- WDO. 2017. *Montreal Design Declaration*. Presentado en World Design Summit, Montreal. Recuperado de: <https://www.worlddesignsummit.com>
- WINGLER, Hans. 1979. *The Bauhaus. Weimar, Dessau, Berlin, Chicago*. Boston: MIT Press.
- www.hollein.com/eng/Design3. Acceso en: septiembre 2018.
- www.ideo.com. Acceso en septiembre 2018.

Dos lecturas sobre pedagogía y cultura desde los autores de la Bauhaus

Blanca Estela López Pérez¹

*¡Estudia, hombre en el asilo!
¡Estudia, hombre en la cárcel!
¡Estudia, mujer en la cocina!
Anciano, ¡Estudia!
¡Tú tienes que gobernar!*

*No tienes casa, ¡ve a la escuela!
Muerto de frío, ¡adquiere conocimiento!
Tienes hambre, empuña un libro: ¡Es un arma!
¡Tú tienes que gobernar!*

Elogio del Estudio (fragmento)
Bertolt Brech

La Bauhaus de la República de Weimar no puede considerarse como un todo homogéneo, sobre todo si se toma en cuenta la manera en que sus posturas pedagógicas respondían a la complejidad del entorno cultural de Alemania en los años veinte. De manera particular, se observan cambios en la for-

1 Profesora investigadora adscrita a la UAM Azcapotzalco, departamento de Investigación y Conocimiento, de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, belp@azc.uam.mx.

ma de concebir el arte y el lugar de las producciones de diseño como el resultado de fuerzas políticas y económicas vigentes en distintos momentos de esta escuela. En los años de su fundación, la Bauhaus acogió a artistas entre su personal docente, quienes dotaron de un carácter poético a la pedagogía ejercida a través de los talleres y cursos básicos; estos artistas respondían, en gran medida, a una voluntad creativa ante el fracaso del aparato ideológico alemán después de la Gran Guerra. Al igual que en otras escuelas, como la Escuela de Frankfurt o el Instituto Psicoanalítico de Berlín, artistas e intelectuales buscaban la reconstrucción del sentido para una sociedad que comenzaba a desbordarse ante la liberación, pero sin escapar a la alienación. En contraste, hacia finales de la década, no sólo el nacionalsocialismo se encuentra instalado en la república, sino que las demandas sociales han cambiado: el suicidio entre jóvenes va al alza, así como los discursos antisemitas y las escuelas de las primeras juventudes hitlerianas. Entonces aparece otra posibilidad para la enseñanza en la Bauhaus donde se muestra una perspectiva distinta de entender el proceso de creación, más centrado en los aspectos sociales y, en apariencia, poniendo distancia con el arte.

En este sentido se propone hacer un contraste entre la pedagogía que se practicó en la Bauhaus en sus inicios, a través de la propuesta del Vorkurs desarrollada por Johannes Itten de 1919 a 1923, y la pedagogía y método de construcción de Hannes Meyer, *Bauen*, durante su gestión de 1927 a 1930. Se busca explicar la manera en que las fuerzas culturales impactaron en la lectura que dieron los docentes de la Bauhaus al papel que tenían los diseños y su producción para la sociedad alemana. También pretendían hacer evidentes las diferencias entre la idea del arte a principios y finales de la década, desde la mirada del arquitecto, ya que ambas posturas lo consideran como un elemento de primera importancia, pero lo piensan de maneras muy distintas. Si bien es cierto que ambos autores pertenecen a disciplinas diferentes –arte y arquitectura– y que su posición dentro de la escuela también lo

fue, provocando evidentes disparidades en sus métodos de enseñanza, ninguna de las dos propuestas puede pensarse como ajena a los contextos históricos de los que son producto. De esta manera, la identificación de dos lecturas distintas sobre el quehacer del diseño puede aportar a la comprensión de mucho de lo que la Bauhaus nos ha heredado.

El presente texto hace un contraste entre dos momentos diferentes por los que atravesó la república de Weimar y explica cómo, en consecuencia, la Bauhaus pudo dar marco a muy diferentes formas de enseñanza del diseño. En la primera sección, se trabaja con el nacimiento de la república y las condiciones sociales que hacían evidente el estado afectivo al que se enfrentaba la escuela; en el segundo espacio, se identificarán los elementos metodológicos sobre los que Johannes Itten construye su propuesta de *Vorkurs*; y, en la sección final, se recuperan sobre todo las características ideológicas de la propuesta de Hannes Mayer y la manera en que esta perspectiva entra en conflicto con el aparato del nacional socialismo hacia finales de los años veinte.

Contexto y el nacimiento de la república

En 1919, año en que se funda la Bauhaus, la recién nacida república de Weimar atraviesa por un complejo periodo de posguerra que se encuentra impregnado de derrota y luto que no tuvieron espacio para ser procesados. Pero para poder entender a los profesores y estudiantes que asistieron a la Bauhaus, es necesario recuperar algunos elementos herencia de la preparación para la primera Gran Guerra y el impacto que este sistema de creencias tuvo hacia el interior de las familias y, en consecuencia, de los infantes y jóvenes.

En 1914, se comienza a construir una idea sobre el mundo como un lugar de enemigos que amenazaban a Alemania y nadie de la población estaba exento, incluyendo a los niños (Ingrao 2017, 27). Hubo movilización de tropas y poblaciones, lo que provocó que muchas familias quedaran sin hombres y con los hijos jóvenes que no podían servir, en ese momento, al aparato militar.

Entonces la pedagogía que se estableció fue un aparato discursivo de legitimación del conflicto armado; una industria donde esto queda de manifiesto es la de los juguetes. La mayor parte de los juguetes producidos hasta ese momento fue considerada como artículos de lujo que no aportaban mucho a la formación de soldados útiles para Alemania; de esta manera, la producción fue encaminada a “[...] impregnar a los niños de la evolución de los últimos acontecimientos e inculcarles el espíritu recto, nacional y patriótico” (Hoffman en Ingraio 2017, 28).

Lo mismo ocurrió con los materiales didácticos y libros de texto en las escuelas. Esto ofrece un pequeño retrato de las condiciones con las que se formaron los niños y jóvenes que serían estudiantes, trabajadores, militares y políticos activos las siguientes dos décadas. Pero esta circunstancia también hace evidente el papel que los objetos diseñados jugaron en tanto portadores de un aparato ideológico dirigido a formar ideas sobre la guerra, el enemigo y los valores a impulsar.

La Gran Guerra resultó en un intento fallido, casi desde el principio, de dominar el continente europeo, y fue muy contraproducente a nivel social para el sistema de creencias que le había servido de sustento. Ante el desmoronamiento económico, la población civil se vio en la necesidad de hacer uso de cualquier medio, legal o no, para subsistir; las fuentes de trabajo se fueron reduciendo y provocaron gran escasez de alimentos y la proliferación del mercado negro.

Los trastornos del periodo bélico tuvieron también consecuencias menos tangibles. Los moralistas apreciaron un aumento de la delincuencia, los divorcios, la descortesía, la sexualidad desbocada, las enfermedades venéreas y el número de jóvenes sin padre con demasiado tiempo y dinero en sus manos. La escasez de vivienda, consecuencia de la disminución del trabajo de construcción no esencial, provocó unas condiciones de vida de hacinamiento y una pérdida de la intimidad o de la vergüenza. La guerra contribuyó a lo

que un observador llamo “moratoria de la moral” en el comportamiento personal, al ser al mismo tiempo necesario y legítimo salir adelante por cualquier medio, por muy turbio que fuera (Burleigh 2016, 57-58).

No es de sorprender que el tejido social terminara dañado y que los jóvenes educados en el aparato de valores bélicos experimentaran gran decepción ante la derrota de su país. Muchos quedaron huérfanos y, para aquellos que sirvieron en el frente y que pudieron regresar, las condiciones de existencia no fueron muy favorables: el mundo al que ellos servían, en tanto cultura e ideales, ya no existía.

Al término de la guerra, estalló una revolución donde la población civil terminó por moverse en contra de los militares. En 1918, nace la república de Weimar, pero a pesar del entusiasmo inicial y la intención de restaurar los lazos rotos en el aparato social, se trató sólo de un intento de reconstrucción violento ya que trata de dar orden y sentido a una población que ya no creía en los discursos políticos. El arquitecto Walter Gropius declara después de su visita a Berlín: “Esto es algo más que una derrota. Un mundo llega a su final. Hemos de buscar una solución radical a nuestros problemas” (Gropius en Gay 2011, 28). Muchos intelectuales harían lo propio al dar la espalda a los discursos oficiales y comenzar otro tipo de labor creadora, distinto a la propuesta revolucionaria, que les permitiera la construcción de nuevos sentidos existenciales para ellos y su nación. Entre ellos se cuentan a Bertolt Brecht, Reiner Maria Rilke, Wieland Herzfelde, George Gorsz, entre otros.

Sin embargo, es de llamar la atención en muchos intelectuales que, de manera general, lo que predominó fue el silencio. De la guerra hablaron poco y la derrota se constituyó en un tema ausente (Ingrao 2017, 33). En vista de esta omisión, es posible afirmar que el nacimiento de la nueva república se encontró enmarcado en un trauma histórico cuyos síntomas serían mucho más evidentes hacia la mitad de la década de los veinte. Gropius identifica una parte importante de este aspecto de duelo al que

los creadores se enfrentan y lo describe en la introducción de su texto “Alcances de la arquitectura integral”:

[...] nuestra generación es la culpable de la producción de horrores de desarrollos habitacionales repetitivos, todos producidos con una base artesanal, que puede competir en uniformidad mortal con esos imprudentes sistemas prefabricados que multiplican la casa entera en lugar de sólo sus componentes. No es la herramienta, sino nuestra mente la que es carente. El arte de conocer el límite hasta el cual nuestros instintos individuales deben ser frenados o incentivados, o las políticas comunes ser apoyadas o rehusadas, es aparentemente el privilegio de sólo algunos sabios (Gropius 1955, 14-13).

El fundador de la Bauhaus considera que la arquitectura develará el grado en que sus producciones son capaces de dar cuenta de la comprensión y respeto que esa generación de arquitectos tenía hacia la sociedad para la que construyó espacios. Además, Gropius también señala una condición del trauma histórico: el proceso creativo atrapado en la repetición compulsiva que, para finales de la siguiente década, no sólo no habrá sido superado, sino que se exacerbará en forma de un partido nacionalsocialista al mando de la república.

Si bien es cierto que muchos creadores participaron de manera activa en la nueva revolución, a pesar de su falta de confianza en ella, y otros tantos buscaron vías alternas, lo cierto es que pocos alzaron la voz para apoyar la unificación de los distintos sectores de la sociedad alemana. El escritor Ernst Toller narra cómo sus conocidos cercanos, entre ellos, Thomas Mann y Reiner María Rilke, se juntaban con él para conversar de temas diversos pero que rara vez hablaban de la guerra (a pesar de que las obras de ambos reflejan tanto una carga emocional como una crítica ante la situación). Reclama a los poetas la falta de palabras para librar la situación y decide escribir una carta a Gerhart Hauptmann:

Al igual que a muchos otros poetas alemanes, la fiebre de 1914 también a él lo ofuscó y compuso himnos de guerra y canciones de soldados. Pero ahora, tras estos años asesinos, ha tenido que volver a encontrarse a sí mismo. Le escribo una carta. No tiene usted derecho a callar por más tiempo, le digo. Su obra lo compromete. Nosotros, los jóvenes, esperamos la palabra de un jefe espiritual en el que creemos. Se dejó usted engañar, ¿quién no?, pero ahora usted, el poeta de los que sufren, tiene que reconocer su error. Su palabra tendría una influencia más poderosa que los llamamientos de los generales, sería una exhortación a la paz que convocaría a la juventud de Europa. No recibí respuesta alguna de Gerhart Hauptmann (Toller 2017, 119).

La generación de los artistas e intelectuales que apoyó y sirvió en la Gran Guerra, fue testigo del derrumbe de su sistema de creencias ante la incapacidad de dar respuestas que las nuevas generaciones les demandaban. De ahí las explosiones de producción de algunos grupos de jóvenes como también la liberación de otros, descrita en el texto de Mel Gordon “Voluptuous Panic” en estas palabras: “Berlín significa depravación” (2006, 1). Como parte de los núcleos que pudieron darse a la tarea de generar producción intelectual y creativa, es que se pueden citar a la Bauhaus (1919), el Instituto psicoanalítico de Berlín (1920), la Escuela de Frankfurt dentro del Instituto de Investigación Social (1923) y la Biblioteca Warburg (1926), entre otros.

La década de los 20 comprendió un periodo crucial tanto en cultura como en economía. Se trataba de reestablecer la paz en Europa, así como recobrar las condiciones económicas de antes de la Gran Guerra, objetivos que evidentemente no se cumplieron dado que la situación desembocó en la Segunda Guerra Mundial. Para el historiador Eric Hobsbawm, la incapacidad para resolver las crisis económicas tanto en Estados Unidos como en Europa, fue lo que anunció desde esta década el conflicto de 1938 (Hobsbawm 2012, 43). En ese sentido, los núcleos de creación artística e

intelectual enfrentaron una situación formidable en tanto no sólo se trataba de la condición acotada que atravesaba Alemania, sino de la demanda de poder responder ante un panorama mundial inaudito. No es de extrañar que esta escuela junto con el resto de los centros educativos de la nueva república, fueran rebasados en cuanto a su capacidad de respuesta y, en consecuencia, la Bauhaus pudiera sostenerse sólo durante catorce años.

En vista de lo anterior, no resulta sorprendente que parte de las fuerzas que permitieron a la Bauhaus jugar un papel relevante en este marco histórico, fueran los perfiles de su planta docente, así como los vínculos que tuvieron con otras esferas intelectuales. Esta institución dio espacio a la experimentación de distintas vías para formar personas que pudieran, a través de espacios, objetos e imágenes, ofrecer respuestas a problemas sociales. Por ello, Gropius elaboró un plan de trabajo para crear un nuevo tipo de facultad de arte cuyo plan de estudios era liberal y poco convencional en comparación con las academias de arte con las que Alemania contaba. Esto fue una respuesta contundente ante la carencia de propuestas estéticas que los literatos evidenciaban y, dado que la intención era generar producciones conectadas a lo social, Gropius apuntaba hacia la formación de intelectuales que tuvieran genuino impacto en el marco de la cultura de Weimar.

Johannes Itten y la construcción del diseñador como individuo

Los años iniciales de la Bauhaus padecieron cierta inestabilidad estructural como resultado de la diversidad de perfiles docentes. Si bien el espíritu de Gropius, en principio, fue progresista, lo cierto es que ese nuevo plan no resultó muy atractivo para los maestros tradicionales de la vieja escuela de artes (Wick 2012, 35). En este sentido, la Bauhaus fue un gran espejo del clima social de Weimar en el que los jóvenes decepcionados por la derrota de sus padres desconocen el sistema de valores anterior y, al proponer una exploración más psicológica y con una funcionalidad distinta de la industrial (Gay 2011, 110), se refrendaba la idea de Gropius

de que el malestar en la arquitectura no devenía de las herramientas utilizadas, sino del estado afectivo en el cual se encontraban los creadores.

El plan de estudio comenzaba con un taller básico impartido por el pintor Johannes Itten. El Vorkurs, producto de su formación como maestro de primaria, no perseguía que los estudiantes copiaran objetos de la naturaleza, sino que exploraran su subjetividad, de tal suerte que esos elementos únicos e individuales pudieran aportar creatividad al diseño. El curso constaba de tres secciones: la primera, estudios de la naturaleza y los materiales que incluía color y forma; después, trabajo de análisis sobre los viejos maestros; y, finalmente, dibujo del natural.

Itten encajaba con la filosofía original de la Bauhaus de artes y oficios para regresar a la naturaleza. Mientras que otras facultades de arte hacían que sus estudiantes copiasen servilmente a los viejos maestros, Itten basaba sus clases en los colores y las formas primarias. Hacía que los estudiantes dieran formas geométricas a varios materiales para instruirlos acerca de la línea, el equilibrio y la sustancia. Después trabajaban sobre sus propias ideas, lo que podía consistir en un relieve de escayola con el tamaño de un cartel hecho con cuadrados y rectángulos, o quizá en una manta de retales de fieltro con parches rojos y marrones para demostrar la comprensión de las transiciones tonales (Gompertz 2013, 239).

Este proceso no sólo permitía una exploración de las formas y colores, sino una apropiación del lenguaje gráfico, por lo que, efectivamente, se podrían generar discursos diversos y no marcados por un perfil escolar de repetición. A la vez, el método de Itten permitía la recuperación y el uso de elementos afectivos, en muchos sentidos infantiles, que redundaban en procesos que reflejaban el momento histórico que los estudiantes atravesaban. En este sentido, la propuesta de Itten además de apoyar la estabilización de la estructura curricular de la Bauhaus, también permitía ayudar a la simbolización del trauma de la derrota alemana.

Esta forma de abordar la producción de imágenes se presentó como opuesta a la impronta de funcionalidad industrial desde la que Gropius pensaba que debía ser la enseñanza en Bauhaus. El seguir el método de Itten no permitía alcanzar resultados en el tiempo ni con la funcionalidad estructural para una producción industrial, como la creación aplicada demandaba. Sin embargo, esta postura pierde de vista lo explicado en párrafos anteriores: no se trata de una fábrica sino de la formación integral de personas cuyos procesos creativos están sujetos a la falta de historización del contexto alemán y que reflejan la pedagogía del sistema educativo alemán de la pre-guerra. En tanto no contempló la función de la formación y su sentido, Gropius no alcanzó a ver que su visión sobre el “hombre total” y la educación integral no podía darse el lujo de excluir la dimensión sensible y dolida del estudiantado; era necesario permitirles hacer lo que evitaron los intelectuales que observó Toller: dar un lugar a lo sucedido para simbolizarlo y, eventualmente, reconstruir una visión de mundo con sentido existencial.

Mi concepto de una Bauhaus era a fin de cuentas el de una escuela superior de las artes “de las musas” con una nueva base educativa. Sin embargo, Gropius solamente quería un programa para la escuela superior de arquitectura y encontró mis planes, que entonces eran todavía muy vagos, demasiado fantásticos (Itten en Rotzler 1976, 253).

Para Itten la arquitectura como construcción funcional y útil se encontraba sujeta a un compromiso que era del todo distinto al del arte. Esta postura ponía a Itten en una posición complicada ya que muchos de los resultados de su taller no correspondían con las formas funcionales, sino más bien con producciones intuitivas y, en muchos casos, improvisaciones. Su pedagogía recibió gran cantidad de críticas ya que fue interpretada como indiferente a las necesidades colectivas y productivas propias de la era indus-

trial; también fue una de las marcas de la tajante división entre arte y diseño que hasta el día de hoy perdura en las escuelas.

Sin embargo, es necesario reconocer que mucho del ímpetu que la mentalidad industrial de la época mostraba era una consecuencia del estado psíquico del contexto; es decir, los procesos de producción que permitían refrendar los ciclos de repetición hiper racionales permitían a los individuos continuar en el silencio que mostraban otros campos de creación. En el caso particular, si bien es cierto que el Vorkurs incurría en prácticas no útiles a la funcionalidad, también contribuía a procesos de individuación y autoco-nocimiento, reconociendo un lugar a la subjetividad sensible del diseñador. Al restar importancia a estos aspectos, el pensamiento funcional de alguna manera reflejaba algo terrible del contexto de Weimar: que para los jóvenes era más fácil integrarse a cadenas de producción donde se reforzara la pertenencia y la participación además de acatar órdenes de parte de líderes carismáticos aunque severos (H. Kater, 2016, 51). Al contrario de los procesos de reconocimiento del sujeto y de la poiesis de los distintos campos del arte y la ciencia, la república comenzaba a constituirse como un aparato fundado en los discursos identitarios y las instituciones del partido Nazi; en este sentido, aparatos como las juventudes hitlerianas fundadas en 1926 no sólo respondieron también al contexto y las condiciones psíquicas de la nación, sino que se constituyen como una línea de producción industrial cuyo producto final eran perfiles funcionales al nuevo aparato de gobierno. Tal vez la propuesta de Itten no haya sido funcional para el pensamiento de lo “total” de Gropius, pero ofrecía una respuesta emancipadora de la cual el funcionalismo normalmente ha carecido.

El Vorkurs permitía a los estudiantes trabajar con los materiales a través de algo parecido a la asociación libre (H. Kater, 2014, 152). En cuanto a la enseñanza del color y la forma, Itten y Kandinsky compartían la creencia de que ambas estaban vinculadas al sonido y, en consecuencia, propusieron un espectro cromático que se correspondía con una escala musical, con doce tonos en cada

caso. Esta aura artística eventualmente ya no sería compatible con la visión de Gropius ni con el aparato ideológico del partido nazi. Para 1923, Itten es reemplazado por László Moholy-Nagy quien se ajustó al ideal de fusión de arte y tecnología propuesto por el director de la Bauhaus, pero conservando algo de su herencia constructivista. Es necesario tomar en cuenta que, si bien la propuesta de Itten ya era opuesta a los objetivos de Gropius, también es cierto que Itten exacerbó su comportamiento místico al grado de convertirlo en un tema de preocupación para otros docentes.

Itten, activo en la doctrina oriental mazdaznan, ya no tenía estudiantes, sino discípulos que incluso se afeitaban la cabeza igual que él para acentuar su carácter geométrico; ponían incluso mayor acento en actividades como la meditación, descuidando otros aspectos de su formación. En este sentido, cabe rescatar la propuesta pedagógica de Itten, pero también es necesario poder separarla del conflicto entre su creador y Gropius, así como del carácter de culto que Itten formó a su alrededor con sus estudiantes.

En noviembre de ese año, la Odeonplatz de Múnich presentó un intento de golpe de estado llevado a cabo por el partido nazi bajo el liderazgo de Adolfo Hitler. El incidente tuvo como resultado la muerte de 16 militantes del partido y cuatro policías, y sirvió de motivo para convertirlos en mártires “por su autosacrificio” (Burleigh 2016, 146). Hitler fue herido, aprehendido y acusado de traición; pasó los siguientes cinco años en prisión, donde escribió *Mein Kampf*. Años después este incidente sería utilizado por él y su camarilla como pretexto para motivar la liturgia del partido bajo el nombre de “el estandarte de sangre”.

En torno a ese hombre, Adolf Hitler, se reúnen pequeños burgueses descontentos, antiguos oficiales, estudiantes antisemitas y funcionarios despedidos. Su programa es primitivo y simple. Los marxistas y los judíos son los enemigos internos y tienen la culpa de todas las desgracias, han asesinado alevosamente por la espalda a la invicta Alemania y luego han persuadido al pueblo de que Alemania había perdido la guerra.

Los enemigos externos son los franceses, una raza degenerada y contaminada por la raza negra. La guerra contra ellos es inevitable y, por eso mismo, necesaria. La raza nórdica alemana es superior a todas las demás. En opinión de Hitler, Dios lo ha llamado para aniquilar a los marxistas y los judíos (Toller 2017, 258).

Esta descripción que Toller escribe sobre sus años en prisión (1920-24), sirve de voz prospectiva para ofrecer un retrato de lo que ocurrido en Alemania antes de que Gropius deje la Bauhaus. Ante este panorama, era evidente que se trataba de un proyecto de muy alto riesgo: la Bauhaus compartía con la Escuela de Frankfurt la situación de que muchos de sus docentes eran marxistas y comulgaban con el comunismo, y que además eran judíos. Las palabras del autor de “El hombre-masa”, ya identifican no sólo la construcción del enemigo a vencer a través del discurso político, sino también las condiciones de una sociedad que comenzaba a caminar a pasos agigantados hacia un aparato totalitario.

Hannes Meyer, arquitecto de lo social

Después de la salida de Itten, el carácter de la Bauhaus se encauzó a servir a necesidades de la industria y comenzó a mostrar aquellas características que antes consideraba indeseables para los diseños: tipificación, estandarización, producción en serie, producción masificada (Wick 2012, 48).

Para finales de la década, el ideal de Gropius de fusionar arte y técnica en la formación de un arquitecto capaz de dar respuesta a las necesidades del contexto, sin caer en los procesos de repetición y homogenización, no se había sostenido. Como se observó en el apartado anterior, las propuestas de Itten y otros artistas no resultaron lo funcionales que el arquitecto deseaba; sin embargo, el cambio de cabeza del Vorkurs tampoco logró una formación integral. Para el arquitecto Hannes Meyer, lo que la Bauhaus había logrado era una producción que atendía intereses particulares de ciertas clases y grupos sociales, y dejaba de lado la visión del

edificio, Bauen, como un sistema integral capaz de atender las necesidades humanas de toda la sociedad. Para él, el arquitecto no implicaba un creador autónomo cuya visión única se plasmaba en la construcción de un edificio, sino que la arquitectura habría sido la creación colectiva de distintos niveles de producción e integración para obtener un todo y no solamente una imagen de la ciudad.

Desde 1925, el partido nazi ya contaba con un gran número de simpatizantes entre los industriales, dueños de empresas y negocios, asociaciones deportivas y, también, entre estudiantes universitarios (Burleigh 2016, 134). Un número significativo de jóvenes ya se había inscrito al partido antes de 1933 y esto permite notar cómo las universidades comenzaron a perder poder y capacidad de convocatoria como resultado del clima político. De ahí que no resulte extraño que, lejos de afianzarse como centros de reflexión y crítica, las instituciones de educación encontraran más sencillo alinearse con las demandas industriales y de los campos laborales. Cuando Hannes Meyer toma la dirección de la Bauhaus en 1927, su perfil resultaba algo incómodo para el contexto general de Alemania, ya que era un revolucionario que tenía una postura ante la arquitectura con una marcada preocupación por lo social y las personas.

Nosotros confiábamos en alcanzar una profundización y un enriquecimiento de la arquitectura por medio del análisis del entorno social y un cuidadoso estudio de todos los factores biológicos, prestando especial atención a los factores psicológicos y a la organización de la vida. Por último, se llevó a cabo un complejo análisis urbanístico de la ciudad de Dessau, el cual mostró claramente las deficiencias y el carácter clasista de esta “ciudad modelo” (Meyer en Wick 2012, 47).

Con el objetivo de orientar los programas hacia la generación de teorías científicas y sociales sobre la construcción, Meyer retiró los temas sobre arte y métodos intuitivos para dar lugar a materias sobre tecnología, ciencias naturales y humanidades. En lugar de orientar el diseño a partir de la exploración, ahora se

trabajaría sobre los requerimientos identificables y medibles del futuro usuario. Otras modificaciones incluyeron abrir un taller de fotografía y lecciones de planeación urbana.

Dado que para Meyer la enseñanza debía encaminarse hacia el conocimiento de carácter social y científico, sus propuestas generaron muchas enemistades con el resto de la planta docente, particularmente los artistas. Mientras Klee y Kandinsky consideraban que la forma y la composición debían enseñarse como entidades autónomas, Gropius apostaba por el arquitecto-ingeniero que fuera acorde con una época industrial y a la maquinaria (Djalali 2015, 29). En vista de lo anterior, vino una ruptura de los ejes transversales que articulaban la propuesta original y esto provocó que los talleres de pintura como el de Kandinsky quedaran aislados del resto del programa. Sin embargo, es necesario rescatar que, si bien al final estos cambios redundaron en la desintegración de la Bauhaus como escuela, lo cierto es que también permitieron que la escuela se reintegrara a la sociedad alemana mediante la generación de proyectos que respondían a las necesidades de una población más general y que no quedaban circunscritos sólo a ciertos núcleos sociales.

Cabe mencionar que la inclusión de disciplinas científicas ya estaba contemplada en la propuesta inicial de Gropius. Tampoco quedaba fuera que la labor del arquitecto y el diseñador fuera remunerada, lo que en principio apuntaba a que los estudiantes pudieran vivir de las actividades creadoras en las que fueron formados. Sin embargo, es evidente que, a pesar de lo que pudiera estar escrito en los programas, el perfil de los docentes fue determinante para los diferentes caracteres que la Bauhaus adquirió durante los años 20. Hannes Meyer, desde la pedagogía marxista, habría cubierto aquellas partes que los artistas no contemplaban, como lo habría planteado Lev Vygotsky:

En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces: primero, en el ámbito social, y más tarde, en el ám-

bito individual; primero entre personas (interpsicológica) y después en el interior del propio niño (intrapicológica). Esto puede aplicarse igualmente a la atención voluntaria, a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones superiores se originan como relaciones entre seres humanos (Vygotsky 1979, 94).

Sin embargo, autores como Vygotsky también consideraron que el arte y la ciencia llevan al mismo conocimiento (Vygotsky 2012, 50); en consecuencia, es posible afirmar que mucho de la voluntad de restringir el campo de acción de los docentes artistas pudo deberse más a conflictos políticos y personales que a una incompatibilidad pedagógica. Itten trabajaba con métodos más cercanos a la asociación libre freudiana para poder dar sentido a los contenidos del psiquismo del estudiantado. Sin embargo, falla al llevarlo a lo social. Si Itten quería que los estudiantes fueran libres y que experimentaran para ofrecer propuestas creativas, Meyer buscaba que su trabajo respondiera a las necesidades de su sociedad. Sin embargo, la propuesta de Itten pudo haber contribuido al ensimismamiento de la escuela, y la de Meyer a fomentar un academicismo duro que rechazó la formación artesanal e intuitiva. Meyer considera lo social el origen de toda función en lo individual, pero a pesar del nivel de la producción alcanzado durante su dirección, no logra ver aquello que Gropius sí identificó en su texto: el arquitecto no es un recorte de la realidad, y la manera en que el mundo lo afecta impacta en la forma en que construye. Entonces, cabría considerar que no se trata de posturas irreconciliables, a pesar de que los productos materiales de ambas sí eran perceptualmente diferentes.

A pesar de la productividad y economía alcanzada por la Bauhaus, para 1930 Hannes Meyer será sustituido por Ludwig Mies van der Rohe. A finales de 1929, el Partido Nazi gana por elecciones la región de Bavaria y, para diciembre de ese año, logran control regional (H. Kater 2014, 205). Esto fue resultado de un gran incremento en el número de adeptos, así como la profun-

da desilusión que varios sectores de la población sentían hacia los partidos de izquierda y del empoderamiento que la derecha adquiriría para el siguiente año. Junto con varias acciones de censura sobre el derecho de asamblea y la libertad de prensa, muchos servidores públicos y docentes comunistas fueron despedidos y, en algunos casos, sustituidos por expertos en “ciencias raciales”, cuyo objetivo era poner el sistema educativo al servicio de la formación de simpatizantes del nacionalsocialismo. Ante este panorama, Meyer y, eventualmente toda la Bauhaus, se convertirían una institución indeseable para el nuevo aparato; este régimen tomó el control también de las esferas de producción cultural y nombró a varios miembros del partido para que se encargaran de las escuelas de arte. Uno de los puestos para los que se consideró al recién nacionalizado Hitler fue el de director de la Bauhaus, pero la propuesta no prosperó.

Conclusiones

La Bauhaus, como las otras escuelas de Weimar, constituyó un importante foco de construcción después de la Gran Guerra y de resistencia hacia finales de los años veinte. En muchos sentidos, puede considerarse que, a diferencia de otros ámbitos para los jóvenes universitarios, la escuela de Gropius trató de dar respuesta a diferentes momentos críticos por los que atravesó la república, aunque es evidente que no existía manera de compensar los exacerbados niveles de humillación y resentimiento social aunados a las crisis económicas.

Es necesario destacar que propuestas en apariencia lejanas como son las de Itten y Meyer, permitieron a los educandos adquirir habilidades para enfrentar la realidad cultural de Alemania. En muchos sentidos, ambas posturas apuntaban a la construcción de mejores diseñadores y arquitectos en lo individual y lo social, a pesar de que las rutas críticas y las metodologías de enseñanza ponían sus respectivos acentos en distintos momentos del proceso de diseñar. También se debe considerar que las posturas

pedagógicas deben mucho a las políticas educativas de los contextos históricos en los que se dan: mientras en 1919 el Vorkurs se presenta de la mano de varias vanguardias artísticas que buscan hacer crítica sobre la condición del espíritu alemán y abrir caminos emancipatorios para la sociedad, para 1929 la postura de Meyer enfrenta obstáculos en la imposibilidad de construcción de nuevos sentidos de vida que se reflejaran en las imágenes, objetos y espacios, pues se empezaba a reflejar en el surgimiento de grupos de ultra derecha para universitarios y jóvenes con ideologías nacionalistas, anti comunistas y, eventualmente, antisemitas.

Actualmente (tras el ascenso de Donald Trump en los Estados Unidos), se observa una vez más, según Thore D. Hansen, un significativo incremento del poder y la presencia de los partidos e instancias de derecha que apuntan a formas de pensamiento cercanas a los fascismos (a pesar de las críticas a la administración de Trump durante los últimos dos años). Ante las condiciones culturales actuales, las escuelas de diseño en nuestro país no sólo no pueden seguir apoyando las posturas apolíticas de las juventudes universitarias, sino que deben evitar caer en las trampas en las que cayó la Bauhaus: evitar el ensimismamiento del diseño como consecuencia de pensar que las ciencias sociales y las humanidades le son ajenas; considerar que la formación de los estudiantes debe ser integral y crítica, para desprenderla de la dependencia de la técnica repetitiva y centrada en la máquina más que en las personas; dejar de priorizar el pensamiento de la eficiencia comercial por encima del creativo, estratégico, social y empático; y, finalmente, recuperar de las disciplinas históricas la posibilidad de dar cuenta de las condiciones que llevan a los padecimientos sociales y globales que decantan en una producción de diseño alienado el cual refleja el deterioro de los tejidos de la sociedad. Sobre todo, es menester recuperar al creador sensible

de Itten y el actor socialmente responsable de Meyer, en la figura de un diseñador genuinamente integral.

Bibliografía

- BURLEIGH, Michael. 2016. *El Tercer Reich. Una nueva historia*. Taurus: México.
- DJALALI, Amir. 2018. "The Architect as Producer: Hannes Meyer and the Proletarianisation of the Western Architect". En *FOOTPRINT*, (1): 27-46. Recuperado en: 18 oct. 2018. doi: <https://doi.org/10.7480/footprint.9.2.859>.
- GAY, Peter. 2011. *La cultura de Weimar*. Madrid: Paidós.
- GOMPERTZ, Will. 2013. *¿Qué estás mirando?, 150 años de arte moderno*. México: Taurus.
- GROPIUS, Walter. 1970. *Scope of Total Architecture*. Nueva York: Collier Books.
- HOBBSAWM, Eric. 2012. *Historia del Siglo XX*. México: Crítica.
- INGRAO, Christian. 2017. *Crear y destruir. Los intelectuales en la máquina de guerra de las SS*. Barcelona: Acontillado.
- KATER, Michael H. 2016. *Las juventudes hitlerianas*. España: Editorial Kailas.
- . 2014. *Weimar, from Enlightenment to Present*. New Haven: Universidad de Yale.
- ROTZLER, Willy. 1976. *Johannes Itten. Bilder und Studien. Broschiert-1976* [Fotos y estudios. Pasta blanda-1976]. Alemania: Kunstverein Ulm.
- TOLLER, Ernst. 2017. *Una juventud en Alemania*. España: Pepitas de Calabaza.
- VYGOTSKY, Lev. S. 2012. *Psicología del arte*. México: Fontamara.
- . 1979. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona; Grijalbo.
- WICK, Rainer. 2012. *La pedagogía de la Bauhaus*. Madrid: Alianza

Sensaciones y afectividad, construcción de un método de enseñanza en congruencia con los ideales sociales de la Bauhaus

Deyanira Bedolla Pereda¹

Son numerosas las definiciones del diseño como disciplina que señalan a la creatividad como un requisito fundamental, una característica central en la labor del diseñador, entre ellas se encuentran, por ejemplo: “El diseño industrial es por definición trabajo creativo, que depende para su materialización en la fabricación por otras manos que no sean las del diseñador...” definición de Black Misha de 1969, (en Simon Sol 2009, 53). “Diseño es una actividad creativa y destinada a definir, de acuerdo a un contexto cultural determinado y como parte de un proceso productivo... la forma de los objetos”, definición de Hepp K., Carmen de 1974, (en Simon Sol 2009, 85) “El diseño es una actividad creativa que utiliza un conjunto de disciplinas científicas y sistemáticas para determinar la forma de los objetos y ambientes”, definición de Montellano T., Carmen 1974, (en Simon Sol 2009, 87) “El diseñador es uno de esos especialistas creativos, aquel que en esta concertación creativa se interesa concretamente por

1 Profesora investigadora adscrita a la UAM Cuajimalpa, Departamento de Teoría y Procesos del Diseño dbedolla@cua.uam.mx

los problemas de uso”, definición de Ricard André de 1982, (en Simon Sol 2009, 119). “El diseño es una rama profesional del arte que combina la sensibilidad estética y creativa del artista con el conocimiento científico y la disciplina intelectual del técnico con un propósito socialmente útil...”, definición de Duran Horacio de 1969 (en Simón Sol 2009, 51).

A pesar de ser clara la presencia e importancia de esta importante capacidad humana en la disciplina del diseño, en la actualidad su enseñanza fomenta escasamente la creatividad. Hoy es posible observar una sistematización del proceso de diseño que fomenta pobremente la dimensión creativa e intuitiva del alumno, así como la experimentación, reflexión, y conceptualización por parte del estudiante.

En la actualidad es notorio que la enseñanza del diseño descansa, en gran medida, en llevar al alumno al conocimiento de un proceso de diseño sistemático y ordenado basado en gran medida en la integración y conocimiento –aplicación de métodos y metodologías– que es innegable que estructuran y señalan ideas y acciones centrales del diseñador; sin embargo, la mayoría de veces se trata de caminos proyectuales que, a través de dichas herramientas preconcebidas, no fomentan la formación de criterios propios, ni la creatividad, intuición y reflexión del alumno, así como la generación de propuestas, tácticas o estrategias personales para el desarrollo del diseño.

Es posible constatar lo anterior considerando la naturaleza de la enseñanza actual del proceso de diseño, desde la revisión de los principios planteados por aquellos teóricos y proyectistas del área que más influencia han tenido en la conformación del proceso de diseño actual (Rodríguez 2015). A partir de ello es evidente que existe una escasa o nula presencia de un proceso de enseñanza que permita la experimentación y el hallazgo personal del alumno, así como el ensayo de las diversas posibilidades creativas de los estudiantes.

La gran importancia actual de la creatividad e intuición del alumno en la enseñanza del diseño es subrayada en un notorio texto contemporáneo de apoyo al proceso de enseñanza referente a la temática de los métodos del diseño; se trata de un texto editado y publicado en el 2013 por una institución educativa destacada, la Delft University of technology (Boeijen et. al 2013); dicho libro subraya el hecho de que hoy se enseñan métodos, técnicas, y se dan herramientas de indudable utilidad para guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje del diseño, ya que son un importante medio para la comunicación. Sin embargo –subraya el texto– es indudable también que existen cualidades, capacidades esenciales, que paralelamente a conocer estas herramientas metodológicas, es esencial que tengan los futuros diseñadores. Ello está expresado claramente por Roozenburg:

Los buenos diseñadores parecen no necesitar método alguno, ya que tienden a atribuir su éxito a su intuición, creatividad y pericia, y no al uso de algún método en particular. Es un hecho que el comportamiento y el pensamiento de un diseñador debe tener dichas capacidades esenciales, sin embargo, eso no significa que los métodos no tengan un rol aún que jugar en el diseño (Roozenburg 2013, 5).

Al respecto también el escritor holandés Godfried Bomans señala: “En términos del pensamiento, un método es comparable a una muleta, el verdadero pensador camina libremente” (en Roozenburg 2013, 5). Para Roozenburg (2013) la utilidad actual de los métodos reside en que representan una gran ayuda para guiar a aquél que se inicia en este camino, ya que son un medio para comunicarse con el estudiante, o en el ámbito profesional con el propio equipo de trabajo, sin embargo como ya he mencionado, las capacidades creativas, intuitivas y reflexivas son la base que permitirá el desempeño adecuado del futuro diseñador, y aún más, le permitirá precisamente usar de la mejor manera las herramientas metodológicas que se le proporcionen para su labor proyectual.

Paralelamente a lo anterior, el interés en este trabajo de presentar los objetivos humanos y sociales de los primeros tiempos de la mencionada escuela, los cuales buscaron conducir a una reconstrucción social, obedece también a la orientación productivista (y no social) que actualmente impera en la enseñanza del diseño, tomando en cuenta que nos encontramos en un mundo con importantes problemáticas sociales. Ser conscientes de este contexto actual permite señalar la urgente necesidad de que disciplinas como la nuestra respondan y aporten a la mejora del contexto social, en este caso partiendo de la propia institución educativa, como fue el objetivo en su momento de la Bauhaus de Weimar, ya que es indudable que son parte importante de la sociedad.

Es así que frente a este contexto, y en el marco de la celebración de los cien años de la fundación de la escuela que sentó las bases de lo que es hoy la enseñanza y la práctica del diseño, la Bauhaus; el presente trabajo, a través de la revisión de los fundamentos del método de enseñanza de los primeros tiempos de dicha escuela, pretende ofrecer la oportunidad de reflexionar sobre el tipo de enseñanza actual que estamos impartiendo, y la necesidad de fomentar en mayor medida las capacidades creativas del alumno, relevantes en el desarrollo de un tipo de diseño que necesita responder a las problemáticas sociales que presenta nuestro contexto actual, el cual no es muy diferente del que se vivió en la época de entreguerras en Europa, justo el contexto en el que nace y se desarrolla la Bauhaus.

Nacimiento de la Bauhaus y el contexto del que derivan los objetivos humanos y sociales de los primeros tiempos

La época en la que es fundada la Bauhaus se caracterizó por la existencia de una serie de sucesos políticos, bélicos, sociales, y económicos que afectaron varios países de Europa, ello influyó enormemente la concepción del proyecto de la Bauhaus como institución educativa, por parte de su fundador Walter Gropius.

Gropius funda la Bauhaus en Weimar Alemania en 1919 y la dirige hasta 1928 con base en significativos ideales humanos y sociales, perseguidos durante el periodo que fungió como su director; ideales que tuvieron su origen en dos situaciones: por un lado, las circunstancias personales del propio Gropius, y –por otro– el contexto histórico en el que vivió y concibió el proyecto de la Bauhaus.

Las circunstancias personales se refieren al hecho de que Gropius, vivió en primera persona experiencias bélicas traumáticas debido a su participación en la primera guerra mundial, por lo cual es importante ubicar plenamente su obra en un contexto de posguerra, es decir influida por todo lo que había sucedido social, humana, económica y políticamente en su entorno (Argan 2006).

Entre los importantes sucesos que caracterizaron el contexto histórico vivido por Gropius encontramos principalmente:

- ◆ Una dominante industrialización desde finales del siglo XIX, intensificada a inicios del XX, a ello se le sumó la declarada competitividad comercial de Alemania sobre todo frente a Inglaterra. Estos hechos conducen al nacimiento del Werkbund, asociación de arquitectos, artistas e industriales fundada en 1907 en Múnich, cuya acción fue sufragada por el estado alemán para integrar los oficios tradicionales con las técnicas industriales de producción en masa. Por otro lado, es igualmente importante señalar en dicho contexto la presencia del movimiento artístico inglés Arts & Crafts, cuya presencia se manifestó desde finales del siglo XIX, se trató de un movimiento que buscó la recuperación de las artes y oficios medievales, renegando de las nacientes formas de producción en masa; ambos movimientos se convierten en antecedentes ideológicos fundamentales de la Bauhaus.
- ◆ Caracterizó también de manera importante el momento histórico que vivió Gropius, una importante crisis social. El contexto que provocó el fin de la primera guerra mundial y que caracterizó la crisis que a Gropius le tocó vivir, caracte-

rizada por una inflación que empobrecía más a los pobres y enriquecía aún más a los ricos, con lo cual aumentaba el abismo entre clases; la relación casi familiar del industrial con sus trabajadores se transformó negativamente y quebrantó la vida social. Paralelamente a ello, con la sed de querer ser potencia financiera, creció al interior de Alemania el desprecio y la desconfianza ante la cultura, así como la intolerancia política y racial, lo cual fomentó la violencia.

Es así, como resultado de dicho contexto, que Gropius al fundar la Bauhaus proclama la necesidad de conducir a una humanización de la técnica; muestra un gran entusiasmo por las amplias posibilidades de la elaboración industrial, con base en la utopía de que con la ayuda de la técnica se encontraría una solución definitiva a todos los problemas sociales (Colin 2006, 24).

Una idea central de Gropius era reencontrar una expresión estética unitaria a través de la unidad artística y artesanal, idea que fue resultado, por un lado, de la insatisfacción que él sentía en relación a la formación artística y arquitectónica de la época (debido a la imitación de los estilos arquitectónicos históricos), pero en especial a la esperanza que albergaba, de conducir a una renovación social a través de la reintegración de todas las artes y lograr, de este modo, una expresión estilística típica de la nación.

Para Gropius y otros profesores de la Bauhaus el objetivo de la escuela era “apolítico”, esperaban de las artes lo que otros solían esperar de la política: el equilibrio de intereses antagonistas, superación de las barreras entre clases, reconciliación estética del hombre consigo mismo y con la naturaleza, así como la creación de una sociedad solidaria formada por todos los pueblos y naciones (Colin 2006).

La Bauhaus fue un proyecto educativo fruto de su contexto, denominado por Gropius como artístico e intelectual; ello se refleja en una carta dirigida a Tomas Maldonado en 1963, en donde Gropius al dar una mirada retrospectiva señala que la idea de la escuela evolucionó a partir de una “mezcla de profundo abati-

miento como consecuencia de la derrota en la guerra, del quebrantamiento de la vida espiritual y económica, así como de una esperanza ardiente por construir algo nuevo, a partir de esos escombros”. Una idea central en la cual estaba basada la fundación de la Bauhaus fue que dicho proyecto artístico e intelectual “debía crear al hombre en un nuevo entorno y desatar la espontaneidad creativa de todos” (Colin 2006, 22).

La función social del arte; elemento entrelazante que constituye sociedad

Con base en lo anteriormente expuesto, a partir de su fundación en 1919 la Bauhaus reconoció una importante función social al arte, como elemento capaz de conducir al progreso de la sociedad; la determinación de dicha función surge en Gropius y sus colegas de la etapa inicial de la Bauhaus como consecuencia del intenso debate en auge en torno al arte existente y a algunos preceptos teóricos de ámbito filosófico y sociológico derivados de pensadores de la época.

El intenso debate en torno al arte se trataba, según Hochman (2002), de una amplia discusión acerca de su pertinencia en la moderna sociedad industrial. Se consideraba que existía un desfase entre el arte tradicional y la vida moderna, hecho que también fue percibido en su momento por personajes destacados de la época como el crítico de arte John Ruskin y, más tarde, por el arquitecto William Morris. Así, su planteamiento fue defender “una arquitectura basada en la función antes que en una imitación del pasado” (Hochman 2002, 57).

A partir de dicho contexto, Gropius señala la necesidad de la transformación del arte en un tipo de “arte útil” es decir un arte que *no* fuera únicamente un medio para predicar, exhortar, llamar a metas ideales; sino aquél que tuviera un fin en sí mismo y no más allá de él; que fuera útil en cuanto a que es arte, ya que consideraba al arte como una función de la sociedad; por lo cual la obra de arte no debía ya ser concebida para satisfacer aspiraciones ociosas (Argan 2006).

Para Gropius, una sociedad que no hiciera uso del arte que produce será defectuosa, porque las necesidades insatisfechas crearán peligrosos desequilibrios ideológicos, por lo tanto, era preciso que el arte se configurara de tal modo que pudiera ser reabsorbido enteramente en la circulación de la vida de la misma sociedad.

Con la idea anterior se renovaba para el arte su responsabilidad social, lo cual, según Argan (2006), se justifica si la sociedad realiza de modo inherente, esencial en los actos mismos de su propia existencia, aquel arte que ya no se reconoce como catarsis o trascendencia, sino uno cuya importancia radica en el acto creador mismo; el “hacer arte a nivel social, evita caer solamente en su contemplación y distancia, ya que la labor actúa sobre las relaciones que entrelazan la comunidad de los hombres y que constituyen la sociedad, tejiendo la red de la solidaridad humana” (Argan 2006, 21).

Es así como la consideración del arte por Gropius fue, sobre todo, la perfección de un hacer que tiene su principio y su fin en el mundo, y que se cumple por entero dentro de la esfera de lo social.

Según Argan, este concepto de Gropius se trató de la búsqueda por salvar

el primero y más elemental de los valores, la autenticidad de la existencia humana que, si bien en su esencia es racional, incorpora los impulsos más elementales de los seres humanos, el primero de los cuales es siempre el de crear. De este modo, el arte se convierte en el carácter de todo lo humano, impulso positivamente vital o constructivo, que será también la antítesis de toda voluntad de poder, espíritu de paz contra espíritu de guerra (Argan 2006, 24).

Haciendo referencia a los preceptos teóricos de ámbito filosófico y sociológico derivados de pensadores de la época que llevaron al reconocimiento de una importante función social al arte, es relevante señalar, en primer lugar, que éstos surgen dado que el contexto estuvo caracterizado en general por tener una postura de profunda crítica a la cultura de las décadas de 1910 y 1920; de

manera que la mayoría de los proyectos filosóficos o artísticos que inundaron esa Europa de la guerra y de la posguerra se basaban en una extensa crítica a las relaciones imperantes y en la búsqueda por tener un nuevo comienzo ante la derrota de la guerra.

Dos obras de pensadores de la época influyeron en el planteamiento inicial del modelo pedagógico de la Bauhaus: La obra del filósofo e historiador alemán Oswald Spengler de los años 1918-1922 titulada “La decadencia de occidente”, que señala diversidad de síntomas claros de una crisis y decadencia de aquellos años, como el culto a la ciencia y a la arquitectura y ornamentación “vacías y sin sentido”. Dicha obra, en general, subrayaba la desunión del hombre que se alienó a sí mismo; aunque las ideas sobre las premisas en las cuales debía basarse la nueva unidad del ser humano divergían profundamente.

Paralelamente, influyó la antroposofía del filósofo austriaco Rudolf Steiner que proponía un cambio universal de pensamiento, que se ordenaba a partir de un propósito básicamente positivo de unión entre teoría y práctica, ciencia y religión, mundo sensorial y extra-sensorial; Steiner ejerció una gran influencia sobre de la primera época de la Bauhaus, principalmente sobre Kandinsky, Klee e Itten.

Los profesores de la Bauhaus y la concepción de su método sensible e intuitivo de enseñanza

En la Bauhaus es posible identificar tres etapas de concepción, desarrollo e impartición de clases, que son distintas y diferenciadas entre sí, determinadas por los diferentes directores y maestros que se fueron sumando a la escuela paulatinamente y, con lo cual, su plan de estudios fue cambiando en las diferentes etapas.

La primera etapa –que es la abordada en este trabajo– abarca desde su fundación en 1919 hasta 1923 y es denominada etapa *Expresionista*; fue marcada en gran medida por tres personajes que se convirtieron en profesores de la Bauhaus: Johannes Itten, Wassily Kandinsky, y Paul Klee.

Los tres profesores fueron artistas destacados de la época, invitados por Gropius a integrarse a la escuela; plantearon a través de sus cursos un proyecto de arte y mundo en el que dieron prioridad a la experiencia sensitiva, así como a la vivencia y expresión de sentimientos y emociones humanas, más que a una descripción objetiva de la realidad. Así, fomentaban la creatividad y espontaneidad en los estudiantes de manera que fueran capaces de tomar conciencia de su capacidad creadora y de su sensibilidad artística.

Es posible señalar el origen principal de dicho proyecto pedagógico. En el caso de Kandinsky, basado en que estuvo adherido al movimiento artístico denominado *Expresionismo* (que le da nombre a esta primera etapa); en el caso de Klee, al haber estado inspirado en él (ya que no formó parte oficialmente del movimiento); los planteamientos teóricos de dicho movimiento artístico fueron congruentes con la búsqueda de la mencionada primera época de la Bauhaus.

En el caso de Itten la influencia notable en la concepción de su pedagogía fueron tanto las ideas de pensadores de la época, principalmente del filósofo francés Henri Bergson, como de las enseñanzas recibidas de parte de uno de sus maestros, de Hölzel específicamente, quien también fue pintor de nacionalidad austríaco-alemán, y que se considera fue protagonista de la aparición de la abstracción y de la modernidad.

Los principales fundamentos teóricos del *Expresionismo*, importantes para comenzar a conocer las prácticas pedagógicas de Kandinsky y Klee, son de acuerdo con Briony (1999), ser un movimiento heterogéneo de principios del siglo XX, surgido como reacción al impresionismo. Los expresionistas defendían un arte más personal e intuitivo, donde prevaleciera la visión interior del artista, es decir la “expresión” frente a la plasmación de la realidad en la “impresión”. El Expresionismo se considera “la voz de lo individual por encima de todo busca la expresión de los sentimientos y las emociones del autor, más que la representación

de la realidad objetiva” (Briony 1999, 287). El artista da forma a la emotividad en su obra y a su vez busca que quien lo observa experimente determinadas emociones.

Era intención de los expresionistas, a través de los elementos que integraban su lenguaje plástico, potenciar el impacto emocional del espectador, algunas veces distorsionando y exagerando los temas, otras veces a partir de elementos de su lenguaje plástico como el color. Representaron emociones sin ocuparse de la realidad externa, sino de la naturaleza interna que experimentándolas consiguieran proyectarlas en el observador.

A partir de dichas premisas expresionistas, los métodos para la enseñanza dentro de la Bauhaus fueron el fruto de las diferentes individualidades de cada uno de sus maestros, es decir no existió una pedagogía única dentro de la corriente, aunque sí un objetivo general a alcanzar: que el estudiante pudiera descubrir y desarrollar su expresividad y creatividad a partir de la práctica artística espontánea para adquirir un conocimiento no solo intelectual, a través de textos pertinentes, sino sobre todo un conocimiento y experiencia sensitiva-emocional mediante el trabajo. Los primeros años de la escuela, por lo tanto, representaron una búsqueda estética y pedagógica extraordinaria.

Dado que, como se acaba de mencionar, los métodos para la enseñanza dentro de la Bauhaus fueron el fruto de las diferentes individualidades de cada uno de sus maestros, a continuación, se presentan los principales fundamentos y consideraciones sensoriales y emotivas más relevantes de los métodos de enseñanza de los tres profesores de la Bauhaus en los artistas mencionados: Itten, Kandinsky y Klee.

Johannes Itten

Itten, tuvo un papel fundamental en el inicio de la enseñanza en la Bauhaus ya que configuró el *Vorkurs* que fue el curso preliminar obligatorio para los alumnos, mismo que empezó a funcionar en el verano de 1920. Tenía como objetivo la experimentación y el

hallazgo personal, “aprender haciendo”, así como el ensayo de las diversas posibilidades creativas de los estudiantes.

En el libro *Design and form* (2003, 7-8) el propio Itten determinó tres objetivos concretos para su curso preliminar:

1. Liberar fuerzas creativas y, por lo tanto, el talento artístico de los estudiantes. Itten consideraba que para ello era importante echar mano de las propias experiencias y percepciones del alumno para lograr de cada uno de ellos un trabajo genuino. A través de ello, señala Itten, los estudiantes lograron deshacerse de todo convencionalismo y adquirieron el coraje de crear su propio trabajo.
2. Facilitar la elección de la carrera del alumno, para lo cual llevaron a cabo una serie de ejercicios con materiales y texturas (madera, metal, vidrio, piedra, arcilla) que llevó a cada alumno a sentir afinidad por alguno de dichos materiales y, con base en ello, inspirar más su trabajo creativo.
3. Facilitar la solución de los problemas objetivos y subjetivos de la forma y el color a través de presentar los principios de la composición creativa. Las leyes de la forma y el color les abrieron el mundo y les permitieron interactuar con dichos elementos en muy diversos modos.

Itten, al enseñar principios de expresión artística, buscaba evocar una respuesta individual en los estudiantes de acuerdo con sus distintos temperamentos y talentos, lo cual para él “fue el único camino para generar la atmosfera creativa que condujo a un trabajo original, genuino, que llevara al estudiante a adquirir una natural confianza en sí mismo, a encontrar su vocación” (Itten 2003, 8).

De este modo, señala Itten, que alumnos con distintos talentos reaccionaron bastante diferente a los medios de expresión, lo cual –según él– demostró éxito en acceder a las potencialidades individuales, adoptando el medio de enseñanza sobre cómo usar los medios de expresión.

Con base en ello, subraya Itten en su libro, que la habilidad de la imaginación y creatividad debe ser primero que nada liberada y fortalecida para, a partir de allí, hacer demandas técnicas, prácticas; y para ello las fuerzas y habilidades espirituales e intelectuales, físicas y sensitivas deben estar igualmente disponibles y actuar en concierto, lo cual es esencial para formar al estudiante como una persona creativa bien integrada (Itten 2003, 8).

En la base de dicho interés por fomentar las habilidades espirituales de Itten estaba, de acuerdo con Colin (2006, 23), el concepto de “intuición” del filósofo francés Henri Bergson, perteneciente a su planteamiento conocido como “filosofía de la vida”, que tuvo un papel dominante en el programa pedagógico de Johannes Itten. En su obra de 1912 denominada “la evolución creadora”, Bergson señala la incapacidad del intelecto para comprender la vida, cuyo carácter fluido y único no puede captarse con métodos científicos; el entendimiento sólo es capaz de explorar la materia sin vida, lo incoherente, lo contable y computable, únicamente la intuición (no entendida como inspiración mística sino más bien como experiencia metafísica) puede englobar lo coherente, el espíritu, la vida, y puede penetrar en el interior de las cosas, en su esencia.

Bergson en sus planteamientos apoya categorías vivenciales como “sentir” y “notar”, aspectos predominantes en los métodos didácticos de Itten. Como se mencionó, Itten al mismo tiempo, para la configuración del Vorkurs, toma aspectos importantes de Adolf Hölzel, uno de sus maestros, y quien fuera un importante pintor de nacionalidad austríaco-alemana de la época; con base en la experiencia de sus cursos, Itten organiza la impartición de sus clases en dos polos opuestos: “norma y sensación”, es decir la normativa objetivable de la creación y la intuición subjetiva.

Un aspecto muy relevante a la base de la enseñanza de Itten es que él partía de la idea de que existía una importante diferencia entre lo que podía enseñarse y lo que podía aprenderse; el provocar sensaciones y emotividad conducía precisamente a esto último, es decir a lo que el alumno iba a construir y lograr él mismo

como resultado de su proceso de aprendizaje personal. Por ello, como maestro, Itten daba una especial importancia a la intuición y al autodescubrimiento personal.

Elementos importantes del lenguaje plástico de Itten, tanto en su obra como en sus clases, fue la representación del movimiento y el tiempo, por lo cual uno de los elementos centrales de su enseñanza fue el del ritmo de las formas. Según Schmitz (2006, 363), para Itten el ritmo era “algo más que un simple recurso creativo, era la expresión de la unidad de cuerpo y alma entendida de forma vital más allá de las divisiones intelectuales”. En el desarrollo de los ejercicios que encargaba a los alumnos Itten consideraba que la sensación debía resonar en el propio creador; brazo, mano, dedos, e incluso el cuerpo entero debían inundarse de esa sensación, de ese sentimiento.

Otro aspecto a través del que conducía a sus estudiantes a la experimentación de sensaciones era mediante la interacción directa con los materiales; no bastaba con conocerlos, tenían que experimentarlos. Así, por ejemplo, debían sentir contrastes como liso-tosco, blando-duro, ligero-pesado; debían apreciar táctilmente las secuencias de texturas en los dedos con los ojos tapados.

Igualmente, Itten fomentaba la experimentación interna del carácter de los objetos, lo cual lograba mediante otro tipo de experimentación sensorial directa que se ejemplifica aquí con la descripción de un ejercicio que encargó a los alumnos, y que consistió en dibujar dos limones que estaban en un plato. La experimentación sensorial consistió en que “Itten, sin decir palabra, tomó los limones, los cortó y entregó un trozo a cada estudiante con la indicación de probarlo y después de vivirlo, reproducir en sus dibujos lo elemental del limón” (Schmitz 2006, 363-365).

Otro aspecto muy relevante de la enseñanza de Itten fue la visión espiritual mediante la cual buscaba conducir a los alumnos a una legitimación formal. Así, relacionaba formas geométricas con estados anímicos y conceptos vitales. Por ejemplo, el cuadrado fue relacionado con la tranquilidad, muerte, negro, oscuro; el color rojo

con el triángulo, pesadez, vida; el círculo caracterizado con una proporción inacabable, tranquilo, siempre azul; porque fomentaba una formación humana unitaria le resultaba imposible dejar del lado el trasfondo espiritual de su arte en la práctica docente.

Itten pedía a sus alumnos dibujar lo esencial de esto y aquello. En algún momento, su colega Schlemmer (profesor de la Bauhaus también) señala que Itten enseñaba en la Bauhaus de Weimar lo que se podría denominar como “análisis” de obras, elementos y cosas, y –efectivamente agregaríamos aquí– se trataba de un análisis de la experiencia emotiva. Un ejemplo es que en una ocasión mostró a los alumnos, la *María Magdalena llorando*, parte del retablo de Isenheim, y obra del pintor alemán Matthias Grünewald; e Itten dio a sus alumnos el encargo de extraer lo esencial de la escena representada, y de este modo vivir la tristeza del llanto del personaje principal de la obra (Schmitz 2006, 367).

Debido a la insistencia de Itten de fomentar el contenido individual y espiritual del arte en sus clases, entró en conflicto con el director de la escuela Walter Gropius, quien lo “invitó” a abandonar la Bauhaus en 1923; a pesar de ello, según Schmitz (2006), muchas de las ideas concretas de Itten referentes a la formación y a la ampliación de la creatividad y la percepción de los estudiantes, siguieron siendo el núcleo de la pedagogía de la Bauhaus y, por lo tanto, de su estética general.

Wassily Kandinsky

Kandinsky, pintor de origen ruso fue invitado por Gropius en 1922 a colaborar en la Bauhaus en Weimar y permaneció hasta 1933. Al llegar a la Bauhaus, Kandinsky ya era conocido tanto por su pintura como por su libro “de lo espiritual en el arte” que publicó en 1911.

En dicho texto se encuentran las principales ideas en las que Kandinsky basa la concepción y desarrollo de su pedagogía. Kandinsky propone, esencialmente para los alumnos, despertar su capacidad de captar lo espiritual en las cosas materiales y abstractas. A esta capacidad la consideraba absolutamente necesaria para el

futuro, pues hace posible innumerables experiencias, por lo cual para el estudiante representaba una capacidad bienhechora para sus semejantes que era de gran relevancia fomentar y, para ello, no pretendía en absoluto apelar a la razón y al cerebro (Kandinsky 1996).

Kandinsky propone que el alumno lleve a cabo el conocimiento del lenguaje plástico y del mundo, con base en las sensaciones. A partir de allí considera que es capaz de aprender otros conceptos. De este modo, los conduce a experimentar con los elementos plásticos para conocer e identificar sensaciones y emociones que, a través de ellos, son provocadas en el alma humana.

En opinión de Kandinsky, dicha dimensión espiritual nacía exclusivamente de una sonoridad interna del creador mismo con la que esperaba que el espectador pudiera identificarse espontáneamente (Schmitz 2006, 259). Según Kandinsky, la elección de la forma y el color viene dada por la necesidad interna que básicamente es la única ley inalterable del arte; invoca una especie de intuición mística que ni los cánones configurativos formales pueden limitar (Schmitz 2006, 261).

Kandinsky se expresaba por medio de asociaciones sensoriales y lingüísticas. De este modo, señala las propiedades emocionales de cada tono y de cada color. A diferencia de teorías sobre el color más antiguas, él no se interesa por el espectro, sino solo en la respuesta del “alma” a los colores. De este modo, habla de su efecto emocional.

Identifica dos tipos de efectos del color en el ser humano que se encuentran íntimamente relacionados: uno físico y uno psicológico. El primero es ejemplificado con la sensación física del hielo frío, el cual, si penetra, despierta sensaciones más profundas y puede provocar toda una serie de vivencias psicológicas. De este modo la impresión superficial del color se puede convertir en vivencia (Kandinsky 1996, 51).

El segundo tipo de efecto del color, el psicológico, provoca, de acuerdo con Kandinsky, una vibración anímica. La vía por la que llega al alma es la física. En primer lugar, como se mencionó

más arriba, por sensaciones físicas, dado que el alma está estrechamente unida al cuerpo; y, en segundo lugar, por asociación, ya que –por ejemplo– el color rojo puede provocar una vibración anímica parecida a la de una llama de fuego, dado que el rojo es precisamente el color de la llama. El rojo cálido es excitante hasta el punto de que puede ser doloroso quizá –señala Kandinsky– por su parecido con la sangre.

El efecto del color por asociación se produce porque éste, según el autor, es capaz de recordar agentes físicos, lo cual, inevitablemente, tiene un efecto sobre el alma. Así, es posible explicar fácilmente por medio de asociación los otros efectos físicos del color, ya que éstos no solo son experimentados sobre el sentido de la vista, sino sobre los demás sentidos. Dice Kandinsky que, por ejemplo, el color amarillo claro produce una sensación ácida por asociación con el limón (Kandinsky 1996, 53).

Para Kandinsky el color, en general, es un medio para ejercer una influencia directa sobre el alma, y lo explica más claramente haciendo la analogía del color con una tecla del piano. El alma es el piano con muchas cuerdas; el artista es la mano que hace vibrar adecuadamente el alma humana. La armonía de los colores debe basarse únicamente en el principio del contacto adecuado con el alma humana. Llamaremos a esta base, señala el autor, principio de la necesidad interior (Kandinsky, 54); lo cual, para Kandinsky, es el principio del arte y de la fundación de las formas y la armonía de los colores, el principio de contacto eficaz de la forma con el alma humana. Cada forma posee un contenido interno, el efecto que produce en quien lo mira con atención. Siguiendo este principio, más fácil le será acceder al alma humana, ya que existe una semejanza del sentir íntimo entre los individuos, que puede ser traducido en formas parecidas que resuenen en el espectador de todos los tiempos.

Paul Klee

Klee nació cerca de Berna, Suiza, en una familia de músicos, de padre alemán y madre suiza. Fue un excelente violinista, por lo cual el lenguaje plástico y la temática de sus cuadros frecuentemente aluden a la música, y a veces incluyen palabras o notas musicales (Keller 2013).

Se incorporó a la Bauhaus en enero de 1921. Impartía el curso de teoría de la forma que, junto con el curso preliminar, era componente obligatorio del aprendizaje básico o preparatorio. Klee tenía la convicción de que los artistas vanguardistas podrían contribuir a la estructuración de la sociedad futura con su trabajo y la originalidad de sus ideas.

Con base en la formación musical recibida, el ritmo –elemento central en el ámbito musical– tenía en el lenguaje plástico de Klee una gran presencia y expresión en sus obras de arte. Fue representado mediante la repetición de elementos pictóricos concretos y la subdivisión regular del plano, así como a través de la estructuración y ritmización de los planos pictóricos. De acuerdo con Keller (2013), Klee logró generar la impresión de una polifonía pictórica (sonidos distintos que forman un todo armónico) y para ello le sirvieron de modelo los movimientos de la batuta de un director al dirigir la orquesta. Distinguió tipos de estructuración del plano, una estructuración indivisible-individual y una divisible. A fin de profundizar, recurre a ejemplos siempre tomados de la música, a partir de una compleja representación esquemática.

En la obra de Klee, el movimiento, parte central del ritmo, era también un elemento esencial, el pintor estaba convencido de que todo devenir se basa en el movimiento. Para Klee el movimiento es lo dado en el cosmos y el reposo sobre la tierra era sólo una inhibición casual de la materia.

En sus clases, Klee aborda los diversos tipos de movimiento posibles en el agua o en la atmósfera y explica cómo se pueden trasladar al ámbito formal. Buscando ahondar más en el análisis, recurre a ejemplos tomados de la anatomía humana. Así, por

ejemplo, explica que el cerebro genera el impulso activo que pone en movimiento los huesos pasivos a través de los músculos y los tendones. También toma algunos otros ejemplos de la naturaleza y de la técnica: el molino de agua, una planta y la circulación sanguínea. Muestra, a partir de todos estos ejemplos, que el movimiento es el fundamento de todo trabajo configurador, ya que éste se produce y se recibe en consonancia con el también constante movimiento del ojo durante el proceso de visión. Este hecho repercute directamente en la configuración de la forma ya que la disposición formal determina forzosamente el sentido de la lectura (Keller 2013).

Puede decirse que las sensaciones en la didáctica de Klee fueron los mismos elementos integrantes de su lenguaje plástico: el movimiento y el ritmo, lo cual se explica porque son parte de esos sentidos “no tradicionales” de la percepción humana que también poseemos, aunque resultan un poco más complejos de explicar.

En la primera exposición de trabajos de la Bauhaus en 1923, se reseñaba el contenido de las clases de Klee como un curso en el que el alumno iba a reconocer y aprender los elementos básicos existentes para la expresión de formas, ello justificado en el hecho de que, si se querían establecer nuevos fundamentos para esta tarea, había que empezar antes, desde el principio, y tratar de escuchar, sentir, vivir atentamente los propios elementos plásticos hasta descubrir sus leyes. A partir de estos elementos básicos, surge la configuración creadora. Terminada la exposición, las clases de Klee aparecen con el nombre de “teoría de la configuración-forma” trataban en ese periodo del orden primordial y de la mecánica pictórica (Keller 2013).

Para Klee la pintura no era una evasión, sino un instrumento visionario. Un medio de encontrar los mundos paralelos que sospechaban que se escondían tras la llamada realidad.

Klee, al igual que Itten, consideraba que en la enseñanza existía una parte enseñable y otra que el alumno tenía que construir por él mismo. La enseñable se refería a la gramática plástica impres-

cindible que permite darle cauce a la creación. Y la no enseñable tenía que ver totalmente con la capacidad de intuición del alumno, ya que para Klee una obra no se reducía al manejo de un lenguaje plástico, sino al resultado de la intuición y a la gracia de su creador; una gracia y genialidad que no se enseñan, que es construcción del propio alumno, resultado de su fuerza creadora, impulsada por la energía que los elementos plásticos sensibles, que, al ser vividos por el individuo creativo, eran capaces de generar.

Dimensión didáctica de las sensaciones para el fomento de la creatividad

En este apartado se presentan de manera concreta algunas ideas sobre la didáctica de las sensaciones y la afectividad, ello con el fin de completar la explicación de la utilidad y relevancia de las sensaciones y la afectividad como un recurso de gran importancia para conducir a la creatividad e intuición de un individuo.

De acuerdo con Bayod (1999), las sensaciones humanas, en general, tienen una íntima relación con la vivencia y concepción creativa del arte. Un método de enseñanza que pretenda echar mano de la creatividad como importante capacidad del alumno tendrá en las sensaciones una rica fuente de estímulo y guía para fomentar la creatividad.

La creatividad es una habilidad humana definida, según el diccionario de la RAE, como la facultad de crear, mientras que la actividad de crear se define como producir algo de la nada, realizar algo partiendo de las propias capacidades, imaginarse, formarse una imagen en la mente.

Otras definiciones de creatividad: “Es un impulso reflexivo imaginativo, creatividad es una característica humana, una potencialidad innata en el ser humano [...] el acto creativo es una sutil ecuación in formulable que el ser humano sabe resolver pero que su razón desconoce” (Ricard André 2000, 97-98).

Según Ricard André (2000), algunas características del proceso creativo humano no se producen en el nivel consciente sino

subconsciente, en un estado inferior de la consciencia, en el que por la poca intensidad o duración de las percepciones escapan a la consciencia del individuo; por lo cual el pensamiento ordenado, consciente y lógico difícilmente permite la creatividad.

Explica Bayod (1999), existe un nivel de la mente donde no existen las palabras sólo las sensaciones. Con las sensaciones se trabaja con grandes bloques de información y a más velocidad que con las palabras, lo que procura un mayor rendimiento intelectual, mejor control del equilibrio emocional y la posibilidad de pasearnos por áreas de nuestro ser que normalmente sólo están al alcance de los privilegiados.

De este modo, señala Bayod (1999) que las sensaciones representan otro tipo de inteligencia. Poseemos dos cerebros unidos por un haz de fibras en su parte inferior llamado cuerpo caloso. El cerebro izquierdo (CI) es el que piensa con palabras y el más utilizado en las culturas actuales. El derecho (CD) no sabe articular palabras, solo sensaciones, es el que lee música, dibujos, danza, y todas las artes, así como el amplio mundo de sensaciones, sentimientos y códigos no verbalizables.

Con base en lo anterior expuesto, es un hecho que todas nuestras percepciones intelectuales están siempre acompañadas de percepciones sensoriales. Toda información verbal conceptual del tipo CI es recibida también como un tipo de información recogida por nuestros sentidos; por ello, estamos de acuerdo con Bayod (1999) en que, si el receptor de dicha información sensorial no ha pasado por un proceso que estructure su inteligencia sensorial, para recibir y entender las experiencias recibidas, que son correspondientes a esa parte sensorial, éstas no serán aprovechadas. Por otro lado, el individuo que por mecanismos naturales o por una fuerte educación artística ha estructurado su inteligencia sensorial tipo CD, logrará desarrollar entonces su capacidad intuitiva, de central importancia para la creatividad.

La intuición es la capacidad que tiene nuestro inconsciente (nivel no verbal) de ordenar, buscar, deducir y organizar un pro-

blema complejo sin la participación de la mente consciente, sin necesidad de razonamiento verbal, por lo tanto, ofrece la oportunidad de conducir a soluciones directas, inmediatas, no solamente en forma de conceptos verbales, sino también muchas veces como reacciones emotivas, como sensaciones o incluso como pensamientos abstractos.

Reflexiones finales

Reconocer la labor de la enseñanza de los profesores de la Bauhaus de la primera etapa de enseñanza de la escuela, nos recuerda, en primer lugar, que dicha primera fase de la educación tuvo su centro en la formación de la persona, del estudiante; se buscaba impartir una formación integral como individuos, como humanos; en congruencia con lo señalado por Gropius en el propio manifiesto de fundación de la Bauhaus, se trataba de la formación “de un mundo de gente que construye” personas, sociedad, interacciones, contextos y por supuesto artefactos, un mundo artificial.

Las etapas posteriores de enseñanza se manifestaron con base en el cambio de directores de la escuela, es decir a la llegada tanto de Hannes Meyer como de Ludwig van der Rohe; con ellos paulatinamente la enseñanza en la escuela se fue transformando poco a poco en una educación cuyo centro estaba en la producción de objetos industriales y cuyo propósito principal era generar un mundo artificial funcional, con un ánimo productivo, serial e impávido.

Hoy no son las habilidades manuales el centro de la actividad principal del diseñador, sino su capacidad analítica, reflexiva y conceptual; sin embargo, en la actualidad, igual que antaño, el estudiante requiere de una gran capacidad creativa e intuitiva, mismas que no se fomentan mucho en el presente.

Es indudable que la enseñanza hoy es un proceso sistemático y ordenado, basado –en gran medida– en el apoyo de métodos, técnicas, y metodologías de innegable utilidad; sin embargo, no fomentan la esencia de la labor del diseño. Es necesario ser conscientes de que los métodos no existirán, y no se aprovecharán

realmente, sin una estrategia personal del alumno para aplicarlos; será entonces su intuición y creatividad las que ayudarán a entender cuál podrá ser esa estrategia, según el proyecto.

El proceso de enseñanza aprendizaje debe promover las condiciones favorables para la experimentación, ayudar a los alumnos a construir sus propias competencias y habilidades (así como Itten fomentaba que cada alumno trabajara su propia individualidad); se trata de procurar un modelo pedagógico que conduzca a que los alumnos aprendan haciendo y no en el enseñar haciendo. Al experimentar, los estudiantes emprenderán trabajos con diferentes bases, diferentes modos de abordar las problemáticas y proyectos, diferentes maneras de configurar estrategias para abordar un proyecto.

El enfoque de una enseñanza basada en guiar al alumno hacia la experimentación sensorial y emotiva es un modo distinto y más complejo de fomentar su creatividad; se señala como distinto y más complejo pues fomenta otro tipo de inteligencia humana, integrada por las sensaciones y la afectividad (emociones). Dicho enfoque es hoy vigente porque seguimos siendo en esencia los mismos humanos de antaño, que vivimos y entendemos el mundo a través de nuestra corporalidad, de nuestra percepción multisensorial, de nuestros sentimientos y emociones.

El enfoque de la enseñanza que se propone basar en la vivencia y experimentación sensorial y emotiva es un modo distinto y más complejo de fomentar la creatividad frente a los métodos de creatividad actuales (*brainstorming*, analogías, sombreros para pensar, etc.), que se enfocan solamente a guiar a la generación de alternativas, pero no fomentan el otro tipo de inteligencia humana; la sensorial y emotiva. Estamos de acuerdo con Itten en que sea a partir de fomentar la imaginación y la creatividad que se imparta una enseñanza técnica y práctica a los estudiantes. Dichas características para el proceso de enseñanza-aprendizaje serán de gran utilidad en los cursos iniciales, básicos, ya que es un camino que fomentará la creatividad en el individuo guiando a una formación más integral.

Al igual que los tres profesores–artistas de la Bauhaus lo tenían claro, no se puede enseñar al estudiante absolutamente todo lo que necesita saber y aprender, pero sí puede ser guiado. El estudiante necesita ver y aprender por sí mismo nadie puede y debe ver por él, y no puede verlo porque el profesor o alguien más se lo diga, él necesita deducirlo, intuirlo, entenderlo.

El profesor necesita cumplir la actividad primordial de cuestionar, plantear problemas, criticar, demostrar, dar consejos, en especial en clases de proyecto. Es necesario ser conscientes de este rol docente en la enseñanza del diseño que, como se ha visto, no es una novedad, se encontraba en los orígenes del diseño; es necesario guiar y motivar el autoaprendizaje que sea un proceso autónomo del estudiante a través de la motivación con base en los intereses del individuo (como hizo Itten a través de guiar al alumno a elegir el material con el que más se sintiera identificado). Es necesario ser conscientes de que el estudiante no es un mero receptor de información, es imperativo fomentar su capacidad crítica analítica reflexiva con base en su intuición y creatividad.

Finalmente, solamente resta mencionar que, frente al contexto social actual, debemos decir que el Diseño no puede permanecer indiferente a las problemáticas actuales del ámbito social como no lo hizo Bauhaus en su momento, por lo cual hoy es imperativo preguntarnos ¿cuál ha de ser la finalidad social de esa creatividad?, ¿cuáles situaciones, problemáticas merecen ser abordadas?, ¿cuáles proyectos planteados?, ¿qué artefactos, y espacios merecen ser creados? Se trata de que el Diseño sea capaz de aportar a la mejora de muchas de las problemáticas de nuestro actual contexto social a partir de su capacidad central: la creatividad.

Bibliografía

- ARGAN Carlo, Giulio. 2006. *Walter Gropius y la Bauhaus*. Madrid: Abada Editores.
- BAYOD Serafini, Carlos. 1999. *El arte de sentir, guía práctica para el desarrollo del hemisferio derecho del cerebro*. Barcelona: Indigo.

- BOEIJEN, van Annemiek; Jaap Daalhuizen; Jelle Zijlstra; Roos van der Schoor. 2013. *Delft design guide, design methods*. Amsterdam: BIS Publishers.
- COLIN, Nicole. 2000. “La filosofía de la Bauhaus: crítica a la cultura y utopía social”. En *Bauhaus*, Fiedler Jeannine. Barcelona: Köneman.
- FER, Briony; David Batchelor, Paul Wood. 1999. *Realismo, Racionalismo, Surrealismo, el arte de entreguerras (1914-1945)*. Madrid: Akal.
- HOCHMAN, Elaine. 2002. *La Bauhaus crisol de la modernidad*. Barcelona: Paidós.
- ITTEN, Johannes. 2003. *Design and form, the basic course at the Bauhaus and later*. Londres: John Wiley & sos, Inc.
- KANDINSKY, Wassily. 1996. *De lo espiritual en el arte*. Barcelona: Paidós estética.
- KELLER Tschirren, Marianne. 2013. “Klee maestro de la forma”. En *Paul Klee, maestro de la Bauhaus*. Madrid: Fundación Juan March.
- . 2013. “Ritmo”. En *Paul Klee, maestro de la Bauhaus*. Madrid: Fundación Juan March.
- RICARD, André. 2000. *La aventura creativa, las raíces del diseño*. Barcelona: Ariel.
- RODRÍGUEZ Morales, Luis. 2015. *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño*. México: UAM Azcapotzalco.
- ROOZENBURG, Norbert. 2013. “Foreword”. En: van Boeijin A., Daalhuizen J., Zijlstra J., y van der Schoor, *Delft Design Guide*. Amsterdam: Publishers.
- SCHMITZ, Norbert. 2006. “El curso preliminar de Johannes Itten: la formación humana”. En: *Fiedler Jeannine, Bauhaus*. Barcelona: Könemann.
- SIMÓN Sol, Gabriel. 2009. *+ de 100 definiciones de diseño*. México: UAM – UTEM.

A la conquista de las aulas. Las mujeres en la Bauhaus y la HfG de Ulm desde una perspectiva actual

Isabel Campi Valls¹

En el marco del centenario de la fundación de la Bauhaus y del 50 aniversario de la clausura de la HfG de Ulm, dos fechas realmente importantes en la historia de la enseñanza del diseño, se intentará en este texto, además de desarrollar un relato histórico sobre las mujeres en estas dos importantes escuelas, hablar también desde una perspectiva actual que permita hacer un balance de lo que ha significado su incorporación a la enseñanza del diseño durante un siglo. Por ello, se solicitó a todas las escuelas de diseño de Barcelona y provincia, un informe de los porcentajes de alumnas inscritas en los cursos de diseño en fechas recientes. Sin que los datos de la ciudad de Barcelona (donde existe una cantidad de centros muy significativa) sean extrapolables a México, las conclusiones a las que se llega no dejan de ser curiosas.

No es mi intención configurar aquí, el catálogo de mujeres eminentes que pisaron la Bauhaus y la escuela de Ulm, porque

1 Diseñadora industrial, licenciada en historia del arte y doctora en investigación sobre diseño. Actualmente es presidenta de la Fundación Historia del Diseño isabelcampi5103@gmail.com.

esa tarea ya la han hecho otras historiadoras.² Actualmente se está construyendo el canon de mujeres diseñadoras, es decir la lista de aquellas hasta ahora ignoradas, cuyos nombres deberían entrar en la historia del diseño. Un relato que hasta hace poco solamente incluía a nombres de diseñadores varones.³

El método biográfico es necesario, pero tiene sus limitaciones en el sentido de que elaborar una lista de autores, hombres o mujeres, puede constituir una epistemología caduca ya que no ayuda a entender cuáles son las fuerzas profundas y los estereotipos que han limitado el acceso de las mujeres a la profesión del diseño. Se intentará, en su lugar, hacer una lectura de la Bauhaus y de la HfG de Ulm en clave feminista, analizando en qué medida los ideales y proyectos pedagógicos que regían estas instituciones eran coherentes o incoherentes con la realidad de las alumnas y mujeres del centro. Eso incluye también observar cómo se desenvolvía la vida cotidiana de aquellas jóvenes estudiantes de diseño, teniendo en cuenta que se trataba de instituciones docentes impregnadas de fuertes tensiones ideológicas.

De ninguna manera se hablará de la “feminidad” de la obra de aquellas estudiantes porque no existe en absoluto un “estilo femenino” o el tan manoseado “toque femenino”. Y suponiendo que existiera, ha sido imposible encontrarlo en los miles de trabajos que evaluados por la que escribe, a lo largo de casi 40 años de docencia. El “estilo femenino” en el diseño parece un invento de técnicos de marketing y publicistas empeñados a toda costa

2 Aquí se busca destacar la labor que desde hace años realizan Magdalena Drosste, Mercedes Valdivieso y Ulrike Müller para recuperar la historia de las mujeres en la Bauhaus, y Gerda Müller-Krauspe para indagar la historia de las mujeres en la HfG de Ulm. Los trabajos realizados por ellas irán apareciendo a lo largo del artículo.

3 Se intentó contribuir a este nuevo relato en el artículo “¿El sexo determina la historia? Las diseñadoras de producto. Un estado de la cuestión” publicado en el libro coordinado por la autora. CAMPI, I (Ed): *Diseño e historia. Tiempo lugar y discurso*, Editorial Designio, México, 2010.

en diferenciar los productos.⁴ En general lo que en este texto se plantea, coincide plenamente con la conocida historiadora del arte Linda Nochlin quien niega que exista un estilo femenino en la pintura. Según ella:

Mientras que los seguidores de la escuela del Danubio, los seguidores de Caravaggio, los pintores alrededor de Gauguin en Pont-Aven, el Jinete Azul o los cubistas pueden ser reconocidos por ciertas cualidades estilísticas o expresivas claramente definidas, tales cualidades, aparentemente comunes de “femineidad”, no vinculan de forma general, los estilos de las artistas, al igual que no se puede afirmar que tales cualidades vinculen a las escritoras. La sutil esencia de la femineidad no parece relacionar las obras de Artemisia Gentileschi, Mme. Vigé-Lebrun, Angelika Kauffmann [...] ni más ni menos que las de Safo, Jane Austen, Emily Brontë, George Sand [...] En cada instancia las mujeres artistas y escritoras parecerían estar más cerca de los artistas y escritores de su posición y época que entre sí (Nochlin 2008).

Así pues, vemos como la obra de las alumnas de la Bauhaus se vincula a las primeras vanguardias y a la estética de la Nueva Objetividad de los años veinte del siglo XX, mientras que la obra de las estudiantes de Ulm se vincula al llamado Estilo Internacional y a la escuela tipográfica suiza de los años sesenta. Las cualidades estilísticas de las obras de estas diseñadoras las relacionan más con los arquitectos y diseñadores de su época, que como mujeres entre sí. Así pues, no se analizará aquí la obra de aquellas estudiantes en términos de feminidad, porque además esa es una construcción sociocultural extraordinariamente resbaladiza que se encuentra en constante transformación. Porque lo que en 1900 se consideraba “femenino”, veinte años más tarde, y ya no se diga un siglo más tarde, será casi seguro que resulte cursi o trasnochado.

4 La ponencia Campi I: “The Designed Gender” que presentó la autora, junto con Raquel Pelta, en el XIV congreso de la *Women's History Network, Women, Art & Culture: Historical Perspectives* tuvo como objetivo dejar dicha cuestión bastante clara. Ver <https://isabelcampi.academia.edu>

En cualquier caso, se le debe a las historiadoras del arte, el mérito de haber sacado a la luz una gran cantidad de material, hasta hace poco desconocido, sobre las mujeres activas en el campo de la creación en Occidente. Además, ellas han investigado los criterios de calidad que se aplican en la historia y la crítica del arte proponiendo teorías que han conducido a la revisión del canon de los “protagonistas” masculinos. La Bauhaus y la HfG de Ulm no han sido una excepción. Coincidiendo con las teorías postmodernas de la historia que cuestionaban los relatos dominantes construidos por hombres, los estudios sobre las mujeres en estos dos centros no llegaron hasta los años ochenta. En 1989 tuvo lugar en Stuttgart (Alemania) una exposición sobre las mujeres diseñadoras cuyo voluminoso catálogo presentaba una serie de investigaciones muy rigurosas acerca de su actividad profesional en el campo del diseño desde 1900 hasta los años ochenta del siglo XX. De tal modo, que estos textos se han convertido en clásicos del género y referencia obligada en los trabajos actuales (Oedenkoven 1989). Desde entonces las investigaciones sobre las mujeres en la Bauhaus y la HfG de Ulm han ido creciendo en cantidad y calidad.

Las mujeres en la Bauhaus

En el año de la fundación de la Bauhaus (1919) se inscribieron 51 chicas y 61 chicos. Vemos como la población femenina estaba casi equiparada con la masculina. Al amparo de la política modernizadora de la república de Weimar, las mujeres llegaron a la Bauhaus con la esperanza de explorar nuevas oportunidades profesionales. La nueva Constitución les garantizaba el derecho al voto y la eliminación de la segregación en las aulas. Las jóvenes podían, por fin, estudiar donde quisieran y no únicamente en escuelas femeninas o departamentos de mujeres en escuelas mixtas.

Hay que tener en cuenta que la Primera Guerra Mundial había cambiado el estatus de las mujeres y había modernizado parcialmente la sociedad. Por un lado, ellas ocuparon los lugares de trabajo que los hombres habían dejado al ser llamados al

frente (principalmente en el sector de las oficinas ferroviarias, las fábricas de armamento y los hospitales) de tal modo que las mujeres y la sociedad desarrollaron la conciencia de la capacidad femenina para hacer otras cosas que no fueran criar hijos, cocinar, lavar y planchar. Aunque al término de la contienda, a causa de la desmovilización, muchas tuvieron que volver a sus ocupaciones tradicionales por lo menos sabían que “también podían” y que no eran el “sexo débil”. Por otro lado, con el derecho al voto, las mujeres en Alemania accedían a la vida pública y a formar parte del parlamento (Baumhoff 2000).

Debemos entender la situación de la Bauhaus en el contexto de los vientos progresistas que soplaban en la Alemania de 1919 a la par que la sólida tradición de las escuelas femeninas de artes aplicadas que había en el país. Hay que tener en cuenta que las mujeres de la Bauhaus no eran las primeras en aspirar a una formación artística de calidad. En el catálogo de la exposición de Stuttgart, Magdalena Droste, antigua conservadora del archivo Bauhaus, realizó un interesante estudio sobre el desarrollo de las escuelas de artes aplicadas y las asociaciones de mujeres artistas en Alemania (Droste 1994). A finales del siglo XIX se consideraba que las artes aplicadas eran un oficio respetable para señoritas.⁵ En Berlín, Baden y Hamburgo se fundaron asociaciones de mujeres artistas cuyo objetivo era emprender acciones para exponer y vender sus obras. La enseñanza había generado un colectivo de numerosas creadoras dispuestas a ganarse la vida mediante su obra.

En 1866 se había fundado en Berlín la Letteschule, una prestigiosa escuela técnica femenina que impartía cursos de formación profesional y que se abrió a nuevos oficios como la fotografía y la encuadernación. Las secciones de arte e industria organizaban venta y exposición de trabajos lo cual daba visibilidad e ingresos

5 Se consideraba que la decoración era un oficio femenino de tal modo que en Europa y Estados Unidos muchas antiguas escuelas femeninas de artes aplicadas ahora son prestigiosas escuelas de diseño.

a las alumnas.⁶ Otra popular escuela berlinesa fue la Reimannschule, fundada en 1902, que en 1912 absorbió la Escuela de Artes Decorativas incorporando nuevos cursos como el escaparatismo. Si bien era mixta, antes de la Primera Guerra Mundial tenía aulas especiales para mujeres.⁷ La Lette y la Reimann daban una formación artística de calidad que iba más allá de las escuelas femeninas municipales de arte y comercio que formaban a mujeres para trabajar en tiendas, oficinas y para coser bien.⁸

En el marco de este panorama, ¿Cuál era la situación de las mujeres en la Bauhaus? Pues en muchos aspectos contradictoria puesto que, por una parte, la escuela respondía a los impulsos modernizadores de la República de Weimar, mientras que, por otra, no conseguía desprenderse de las tradiciones de las escuelas femeninas de artes aplicadas. Las declaraciones y textos fundacionales de la Bauhaus de Weimar revelaban su indiscutible carácter progresista. En su primer discurso a los estudiantes Walter Gropius dijo:

No se harán distinciones entre el bello sexo y el sexo fuerte. Derechos absolutamente iguales, pero también deberes absolutamente iguales. No se harán concesiones especiales para las damas. En el trabajo somos simplemente profesionales de nuestro arte (Droste 1994, 201).

Además, las condiciones de admisión que figuraban en los estatutos de la escuela afirmaban su vocación igualitaria: Se admitirán como aprendices, dentro de los límites del espacio disponible, todas las personas no inhabilitadas, sin distinción de edad o sexo cuyas dotes

6 Hoy en día es una escuela profesional (obviamente mixta) llamada Lette Verein que forma tanto a diseñadores como a técnicos de nutrición y laboratorio.

7 La Reimannschule fue una escuela altamente popular en Berlín y contemporánea de la Bauhaus cuyos logros eran inmediatamente absorbidos por ella. La escuela cerró con la llegada de los nazis porque sus fundadores, de origen judío, tuvieron que huir de Alemania.

8 De todas formas, esos dos centros tampoco eran escuelas superiores de bellas artes, las llamadas “academias”, en las que la presencia de mujeres era muy escasa, entre otras cosas, porque tuvieron prohibida durante siglos la entrada a las clases de desnudo, base de la enseñanza académica del arte.

artísticas y capacidad cultural hayan sido consideradas suficientes por el Consejo de Maestros (Valdivieso 2001, 246-255, Wingler 1975).

Sin embargo, el elevado número de mujeres que se inscribió en el primer curso fue un fenómeno inesperado que alertó al director, Walter Gropius quien, en un protocolo del Consejo de Maestros de 29 septiembre 1920, advertía: “Estricta selección en la admisión, sobre todo en el número demasiado elevado del sexo femenino” (Droste 1994, 189).

Esta preocupación continuaba un año más tarde porque en una circular del mismo consejo se recomendaba no hacer “experimentos innecesarios” y enviar a las chicas a los talleres de tejeduría, encuadernación o cerámica una vez que éstas hubiesen superado el Curso Preliminar (Droste 1994, 189).

El problema era que el taller de encuadernación solamente duró tres años (se cerró en 1922) y el de cerámica tenía dudas respecto a la admisión del sexo femenino. Así pues, en ninguno de los dos las mujeres eran, en principio, bien recibidas. En 1921 el maestro de taller de artes gráficas Zubitzer escribió: “Sería mejor que en el futuro mantuviéramos al sexo femenino alejado del taller de impresión” (Droste 1994, 189).

Y en 1923 Gerhard Marks, maestro del taller de cerámica, escribía: “No admitir, si es posible, mujeres en cerámica, tanto por el bien del taller como por el bien de ellas mismas” (Droste 1994, 189; Herkner 1984, 43).⁹

Siguiendo los estereotipos del siglo XIX, en la Bauhaus había serios prejuicios acerca de las actividades que se consideraban femeninas o masculinas y por esta razón los profesores manifestaban sus dudas acerca de la conveniencia o no de aceptar mujeres en sus talleres. En teoría las alumnas podían acceder a cualquiera

9 Cuando el taller de cerámica tuvo carencia de mano de obra no se dudó en incorporar a dos estudiantes femeninas que ni siquiera habían terminado el Curso Preliminar. Después de la Bauhaus la alumna Grete Heymann- Marks fundó con su marido una empresa de cerámica industrial. En cambio, la alumna Marguerite Friedlaender-Wildenhein se convirtió en una virtuosa del torno fundando un taller propio en California donde fue muy apreciada.

de ellos, pero en la práctica se obstaculizaba el acceso a aquellos que no se consideraban apropiados para mujeres. Estas ideas acerca de las peculiaridades del sexo femenino a veces eran incluso compartidas por las mismas alumnas, que en ocasiones se mostraban inseguras de sus aptitudes. Mercedes Valdivieso extrae una larga cita de un elocuente artículo de la estudiante Helene Nonné-Schmidt (casada con el maestro Joost Schmidt) publicado en la revista *Vivos-Locho*, en el que describe las características del intelecto femenino que resumimos así:

- ◆ Más talento para las superficies bidimensionales y poco talento para la comprensión tridimensional o espacial (propia del hombre).
- ◆ Visión infantil. Las mujeres perciben mejor los detalles que el conjunto.
- ◆ Falta de intelecto causada por una mayor naturalidad e ingenuidad (Valdivieso 2001, 249).

La consecuencia de sus observaciones era que el taller ideal para las mujeres era el de tejeduría. Una idea que también compartía Gunta Stözl, directora del taller textil, que en 1926 afirmaba:

La tejeduría es sobre todo el campo de la mujer. El juego con la forma y el color, una mayor sensibilidad para los materiales, una fuerte intuición y capacidad de adaptación, un pensamiento más rítmico que lógico son las disposiciones generales del carácter femenino que está singularmente capacitado para la creación del campo textil (Valdivieso 2001, 250).

Así pues, el taller textil era el taller femenino por excelencia y la elección “adecuada” para las alumnas que terminaban el Curso Preliminar. En una circular de 1921, el Consejo de Maestros observaba satisfecho que: “El taller textil se ha desarrollado mucho y es por derecho propio el departamento de mujeres” (Droste 1994, 189).

En las antiguas escuelas mixtas de artes aplicadas los “departamentos de mujeres” eran los únicos a los que las estudiantes femeninas podrían acceder. Legalmente en la Bauhaus no se podía discriminar a las mujeres de esta manera, pero que ellas optaran de forma “natural” por el taller textil debía serles un tanto tranquilizador. El problema era que un taller tan numeroso y productivo pudiera dar mala imagen a una escuela superior como la Bauhaus pues existía la amenaza de que fuera percibida como una escuela femenina de artes aplicadas. Porque eso era lo que Oskar Schlemmer escribía en 1924 en su diario: “Dos talleres, alfarería y tejeduría, ya están en el camino de convertirse en los más representativos de la Bauhaus si no lo son ya. No deberíamos sorprendernos si acabamos siendo etiquetados como poca cosa más que una buena escuela de artes aplicada” (Droste 1994, 190, Valdivieso 2001, 248).

Las escuelas de artes aplicadas eran el fantasma que planeaba sobre la Bauhaus, tanto por ser femeninas como por ostentar un estatus académico inferior. Esa percepción quedaba bien explícita en una carta que Walter Gropius recibió en 1915 cuando estaba elaborando el proyecto de la Bauhaus. En ella Fritz Mackensen le informaba del trabajo insustancial que se realizaba en la Escuela de Artes y Oficios de Weimar dirigida por Van de Velde: “En los talleres no se hacía nada importante: estampación por el sistema batik, encuadernación, cerámica, etcétera; casi nada que tuviera aplicación en el campo de la arquitectura. Lo alumnos eran en su mayoría señoras” (Wingler 1975, 32).

No debemos olvidar que la Bauhaus fue el resultado de la fusión de la Escuela de Artes Oficios con la Escuela Superior de Artes Plásticas (ambas en Weimar) y que, según el manifiesto fundacional, tenía la misión de poner el trabajo de los artesanos y artistas al servicio de la arquitectura. Desde la perspectiva de los arquitectos el trabajo textil aportaba bien poco.

Talleres masculinos y talleres femeninos

¿Por qué el trabajo textil se percibía como una manualidad de carácter secundario en la jerarquía de las artes? En su conocido libro sobre el bordado y la construcción de la feminidad, Rozsika Parker investigó como una actividad que en la Edad Media era practicada profesionalmente por hombres y mujeres y era considerada una de las artes mayores, equiparable a la pintura, empezó a rebajarse a la categoría de artesanía en el Renacimiento y, finalmente, en el siglo XIX, a la de actividad femenina (Parker 2017).

Según los moralistas, las interminables labores de aguja tenían la virtud de mantener a las mujeres quietas y en su sitio, o sea en el hogar, y las hacían exclusivamente ellas porque eran la expresión de su “naturaleza femenina”. Parker recordaba que la reforma de la Arts And Crafts impulsada por William Morris trajo consigo la revalorización artística del trabajo textil, pero no consiguió superar las diferencias de género porque que la ejecución de los bordados se encomendaba a talleres femeninos.

La industrialización trajo consigo, por un lado, la proletarianización de las costureras y, por otro, el desarrollo de la industria de la mercería dirigida a las mujeres de clase media y alta que aprendían en escuelas de bordado. A las mujeres humildes se les enseñaba a coser para ganarse la vida y a las de clases acomodadas se les enseñaba a coser como pasatiempo y medio de expresión artística.

Así pues, a los temores a que la Bauhaus fuera considerada una escuela de femenina de artes aplicadas se unían los temores a que las estudiantes no se tomaran su trabajo textil en serio. Según Oskar Schlemmer: “Allí donde hay lana se encuentra también una mujer que teje, aunque solo sólo sea para pasar el rato” (Droste 1994, 185).

Paradójicamente el taller textil fue uno de los más productivos de la Bauhaus y sus orientaciones pedagógicas se contaban entre las más avanzadas de Alemania. No solamente cualificaba a los estudiantes para trabajar en la industria, sino que también firmaba contratos de explotación de diseños lo cual contribuía al mantenimiento de la escuela. De los bordados y las aplicaciones en Weimar

se avanzó hacia la realización de prototipos comerciales y se buscó activamente la cooperación con las empresas. Realmente fue uno de los talleres más rentables que además supo realizar con éxito el paso de la artesanía hacia el diseño. El exitoso “taller de las chicas” demostró que las reticencias de los profesores eran infundadas y que procedían del temor a que las alumnas derivaran hacia profesiones “masculinas” arrebatando lugares de trabajo a los hombres.

En Weimar no se podía obtener el título de maestro tejedor, pero en Dessau sí, de modo que Gunta Stölzl, que anteriormente había sido alumna, fue la primera mujer que alcanzó el estatus de Maestra de Taller. Además de desarrollar una importante obra personal, ella equipó adecuadamente el taller textil, y le dio una orientación muy técnica y profesional. En 1931 se encontró involucrada en una agria disputa interna de la escuela por lo que fue forzada a dimitir instalándose en su Suiza donde abrió diversos negocios textiles. Actualmente su obra se encuentra en varios museos importantes de arte contemporáneo.¹⁰

Otra eminente alumna del taller textil fue Anneliese Fleichmann, conocida como Anni Albers porque se casó con el profesor Josef Albers. Albers desarrolló sofisticadas y complejas composiciones geométricas en un alarde de dominio de la trama y el urdido textil. Debido a su ascendencia judía tuvo que emigrar con su marido a Estados Unidos donde ambos enseñaron en el Black Mountain College de Carolina del Norte. Su obra fue allí ampliamente reconocida y el MoMA le dedicó una importante exposición monográfica en 1949. En los años setenta, tres universidades norteamericanas le otorgaron títulos “honoris causa”. Últimamente, sus composiciones textiles, auténticas obras de arte de vanguardia, están siendo mostradas en exposiciones monográficas organizadas por los

10 En esta página web se pueden encontrar fotografías y las referencias bibliográficas de la obra de Gunta Stölzl: <https://www.guntastolzl.org>.

principales museos de arte contemporáneo del mundo.¹¹ Las obras de Albers y Stölzl se consideran hoy en día la cima del arte abstracto tejido.

Mientras que el taller textil era percibido como “apropiado” para las chicas, los talleres de metalistería y carpintería se consideraban inadecuados, porque se temía que éstas no tuvieran suficiente fuerza para manejar las máquinas y herramientas. Nada más lejos de la realidad, puesto que algunas se empeñaban en entrar en ellos. Marianne Brandt –autora de una serie de ceniceros, teteras y lámparas que se producen industrialmente, reconocidos como auténticos iconos de la Bauhaus– no fue especialmente bien recibida en el taller de metal donde al principio se le encomendaban toda clase de tareas laboriosas:

Al comienzo no se me recibió con mucha alegría. Se pensaba que el taller de metal no es el lugar para una mujer. Esto me lo confesaron más tarde y esta opinión me la mostraron encargándome principalmente trabajos aburridos y laboriosos. ¡Cuántas pequeñas esferas de dura alpaca he batido perseverantemente en el dado de embutir pensando que era así porque “todo comienzo es difícil”! Más tarde nos hemos llevado estupendamente y nos hemos compenetrado muy bien (Valdivieso 2001, 252; Baumhoff, 2000, 107; Brandt 1994, 161-175).

Otra brillante alumna que quiso entrar en un taller “masculino” fue Alma Siedhoff-Buscher, quien tuvo que admitir que, a pesar de ser mujer, el trabajo textil no se le daba bien. En 1923, después de esforzarse un año en el taller de tejeduría, pidió el traslado al taller de carpintería argumentando que: “Nunca me llevé bien con el hilo, pero quería probarlo porque creía que cualquier material merece un serio empeño y duro trabajo” (Müller 2009, 113).

11 *Anni y Josef Albers. Viajes por Latinoamérica*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 14.11.2006/12.2.2007; *Anni Albers. Tocar la vista*, Museo Guggenheim de Bilbao, 6.10.2017/14.1.2018; *Anni Albers*, Tate Modern, Londres, 11.10.2018/27.1.2019. Para más información sobre la obra de los esposos Albers ver: *Josef and Anni Albers Foundation*, <https://albersfoundation.org>

Muy interesada por las teorías pedagógicas más avanzadas de la época, Alma Buscher se especializó en el diseño de mobiliario infantil (diseñó el mobiliario de la habitación de niños en la casa experimental de la exposición de la Bauhaus de 1923) y juguetes, algunos de los cuales todavía se fabrican hoy. Su carrera se vio fatalmente truncada al morir en un bombardeo en septiembre de 1944.

Así pues, vemos como muchas de las obras más emblemáticas de la Bauhaus fueron diseñadas y ejecutadas por estudiantes que, por el hecho de ser mujeres, al principio, no merecían la confianza de los maestros.

Además de obstaculizar el acceso de las mujeres a los talleres de metales y carpintería con el argumento de que eran “demasiado duros”, quedaba claro que la arquitectura, auténtica vocación de la escuela, era totalmente inadecuada para ellas. Por lo menos para el fundador de la escuela:

Según nuestra experiencia no es aconsejable que las mujeres trabajen en los talleres más duros como el de carpintería, etc. [...] Las mujeres también se inscriben en encuadernación y alfarería. Nos pronunciamos básicamente en contra de la formación de arquitectas (Baumhoff 2000, 96-107).

Paradójicamente, aunque el fin último de la Bauhaus era la arquitectura, por lo visto, ellas no serían bienvenidas a su enseñanza. En cualquier caso, el Departamento de Construcción no se puso realmente en marcha hasta la primavera de 1928, en Dessau, cuando el arquitecto suizo Hannes Meyer se hizo cargo de la dirección de la escuela en sustitución de Walter Gropius. Éste era un departamento pequeño, pues solamente registraba diez alumnos por semestre. Gracias a los trabajos de Marisa Vadillo y Josefina Hervás sabemos que entre ellos hubo como mínimo seis mujeres: Maria Müller, Hilde Reiss, Annemarie Wimmer, Lotte Stam-Beese, Annemarie Mauck-Wilke y Wera Meyer-Waldeck (Vadillo 2013, 358-375, Hervás 2014). Eran pocas, pero no

se puede decir que fueran las primeras en estudiar arquitectura en Alemania pues ya había unas cuarenta estudiando en escuelas técnicas. La Bauhaus era especialmente atractiva por su concepto integrador de las artes y por el hecho de que el talento, y no los estudios de bachillerato, fueran el baremo principal para el ingreso. Algunas alumnas, como Lotte Stam-Beese, realizaron un tortuoso itinerario por talleres hasta llegar al Departamento de Construcción (Vadillo 2013, 362).¹²

De Annemaria Mauck-Wilke sabemos que trabajó profesionalmente como diseñadora industrial y arquitecta, aunque ella nunca se consideró una eminencia. En cambio, Wera Meyer-Waldeck tuvo una gran proyección internacional siendo actualmente considerada como una de las mejores arquitectas de Alemania (Vadillo 2013, 366).¹³ Así pues, ni siquiera en unos estudios relacionado con las ciencias puras, las relaciones espaciales y la creación artística superior –y por lo tanto considerados como masculinos en oposición a lo femenino/manual/artesanal– se resistieron a la entrada de las voluntariosas estudiantes femeninas.

Las profesoras

Hasta ahora hemos hablado de las dificultades de las alumnas de la Bauhaus, pero también hay que hacer algún comentario sobre las profesoras. Porque solamente fueron seis de los ochenta docentes que tuvo el centro en sus catorce años de existencia. Las más veteranas fueron Gertrud Grunow y Helene Borner. La primera fue llamada a la Bauhaus, en 1919, por Johannes Itten para dar la asignatura de “Armonía” en la cual proponía una síntesis entre la danza, la música y el color. Grunow era una profesora muy valorada que abandonó la Bauhaus en 1923 cuando consideró que no podía continuar explorando los sentidos porque la nueva orientación del centro era “arte y técnica”. De acuerdo con

12 En el que no llegó a graduarse porque lo hizo en 1945 en el VHBO (*Voortgezet en Coger Boukunst Onderwijs*) de Amsterdam.

13 Su trabajo para obtener el diploma (Núm. 77, del 12 de julio 1932) versaba sobre una escuela primaria y un hospital infantil para niños.

las teorías racionalistas que impregnaron la escuela en Dessau su sustituta fue la profesora de educación física Karla Grosch. Helene Borner fue una profesora de arte textil que procedía de la antigua Escuela de Artes Aplicadas de Weimar y aunque se dice de ella que era muy atenta hubo alumnas que la cuestionaron porque la consideraban anticuada.

De Gunta Stölzl ya hemos dicho que fue la primera mujer en alcanzar el estatus de maestra de taller como se comprueba en una foto donde aparece en el tejado de la Bauhaus de Dessau, con el resto de maestros. La competente diseñadora textil, de interiores y mobiliario Lily Reich fue profesora de la Bauhaus, de enero a diciembre de 1932 cuando, bajo el mandato de Mies van de Rohe, la escuela abandonó su carácter artesano para dedicarse a la arquitectura.

Por último, citaremos a la poco conocida profesora de los primeros años de la escuela en Weimar, Tekla Mulert que se ocupaba del jardín y de cultivar un huerto que proporcionaba verduras a los hambrientos estudiantes de postguerra.

Es necesario mencionar a una mujer que, aunque no fue ni profesora, ni estudiante ni ostentó cargo alguno, fue muy significativa: Ise Gropius. De soltera Else Frank, se casó con Walter Gropius en 1923 pocos meses después de conocerle en una conferencia sobre la Bauhaus (Valdivieso 2008, 422-425). Su implicación con el proyecto pedagógico de la Bauhaus y su labor de relaciones públicas fue tan intensa que la llamaban “Frau Bauhaus”. Formada en Inglaterra, la Sra. Gropius supo aprovechar sus contactos internacionales, para promocionar la escuela y obtener encargos. En Dessau recibía a las autoridades e intensificaba los contactos con los alumnos invitándoles a comer en su ultramoderna casa.¹⁴ Como se desprende de los diarios estudiados por Mercedes Valdivieso, Ise Gropius fue mucho más que la secretaria de su marido al que ayudaba a redactar artículos, discursos y cartas durante interminables fines de semana. Fue su fiel esposa, colaboradora

¹⁴ Cerca del edificio de la escuela se construyeron tres modernas casas para alojar a los maestros.

y compañera durante el exilio (primero a Inglaterra y luego a Estados Unidos) hasta su muerte en 1969.

La vida cotidiana en la Bauhaus

Jóvenes, modernas e implicadas en un proyecto pedagógico de carácter vanguardista, las estudiantes de la Bauhaus adoptaban el estilo de la “nueva mujer” que divulgaban las revistas y el cine, y que en el mundo anglosajón se conocía como la *flapper*. Se trataba de una mujer que vestía faldas cortas –y a veces pantalones– llevaba el cabello corto, conducía automóviles, fumaba, se mostraba sexualmente desinhibida, acudía sola a los actos sociales, al cine y al teatro y practicaba el deporte al aire libre (Sykora 1991). La mujer alemana de los años veinte ya no era fiel a las tres K tradicionales –*Kinder, Küche, Kirche*– sino las nuevas tres K modernas –*Konsum, Kino, Kultur*–. La enorme cantidad de fotografías sobre la vida cotidiana en la Bauhaus no dejan lugar a dudas sobre estas tendencias en el estilo de vida.

Durante sus estudios muchas chicas se casaron. Desde la perspectiva actual resulta curiosa la cifra de 71 matrimonios en catorce años de existencia de la escuela, así como la constancia de numerosos nacimientos de niños. Estos datos hay que entenderlos a la luz de una época en que no existían anticonceptivos eficientes y casarse era la única manera de legitimar una relación sentimental o de esconder un embarazo no deseado. Por estos motivos la prensa de derechas acusaba a la Bauhaus de ser un “centro de libertinaje”. Sin embargo, los estudios de Ute Akermann revelan que las relaciones en el centro eran las normales entre personas jóvenes (Akermann 2000, 108-119). Ahora bien, en la Bauhaus se celebraban los nacimientos con júbilo independientemente de si los padres estaban casados o no, lo cual escandalizaba a las mentes bien pensantes de Weimar. Por lo demás los alumnos dibujaban divertidas caricaturas y chistes sobre algunos profesores –como Hannes Meyer o Joost Smidt– que hipócritamente actuaban de “guardianes de la moral” (Valdivieso 2005, 16-17).

Más allá de la Bauhaus

Del libro de Ulrike Müller sobre las mujeres en la Bauhaus se desprende que las alumnas tuvieron vidas personales y profesiones muy duras más allá de sus años de formación en la escuela. Con la llegada de los nazis muchas –casi la mitad de las estudiadas por Ulrike Müller– fueron perseguidas por ser de origen judío, tener relaciones con comunistas, practicar “arte degenerado” o por ser extranjeras y, por lo tanto, enemigas de la patria. Seis murieron hacia 1944 en campos de concentración y Alma Buscher en un bombardeo.

Las que lograron salir de Alemania emigraron a Gran Bretaña, Suiza, Holanda, Francia, Palestina, México, Argentina, Sudáfrica y Estados Unidos. En sus precipitadas huidas dejaron tras de sí su obra y sus talleres, por lo que no pudieron reconstruir sus vidas fácilmente, ni siempre ejercer la profesión que habían estudiado. Muchas fueron olvidadas.

Un caso flagrante de extravío de archivos y de olvido es el de Lucía Moholy-Nagy. Nacida en Praga, Lucía Schulz recibió una esmerada educación y a los 21 años (en 1915) se emancipó de su familia trasladándose a trabajar en un periódico de Wiesbaden. La joven independiente ocupó varios empleos periodísticos para costearse estudios de fotografía, un sueño que no pudo realizar. En 1921 contrajo matrimonio con el pintor húngaro László Moholy-Nagy quien, además de investigar la teoría del arte, se interesaba también por la fotografía. Desde entonces ambos iniciaron una obra escrita conjunta, una “alianza simbiótica”, según Mercedes Valdivieso, por la que Lucía pagaría un caro peaje, pues su autoría quedó muy diluida (Valdivieso 1998, 213-228).

En 1923 László fue invitado a enseñar en la Bauhaus, de modo que ella se trasladó con su marido a Weimar, en calidad de “esposa”, tiempo que aprovechó para estudiar fotografía en el estudio de Otto Eckner. Sin ánimo de protagonismo, Lucía empezó a fotografiar objetos en la escuela de Weimar muy alejados del bodegón pictórico y dentro de los parámetros de la Nueva Objetividad. Eso le valió el encargo, en 1926, de fotografiar para la

prensa y editoriales el edificio de Dessau y sus talleres, así como las casas de los maestros, de tal modo que ella se convirtió en la “fotografía oficial” de la Bauhaus. Sus 560 fotografías en blanco y negro proporcionaron una imagen muy característica, austera y racional de la escuela totalmente alejada de cualquier efecto artístico o dramático. En 1928 el matrimonio Moholy-Nagy dejó la Bauhaus para instalarse en Berlín y, poco después, separarse.

En 1933, con la llegada de los nazis, Lucía tuvo que dejar precipitadamente la capital y tras ella sus negativos de cristal y a su nueva pareja –el comunista Theodor Neubauer–. Entre 1934 y 1959 trabajó como fotógrafa y ensayista en Londres, intentando –siempre sin éxito– emigrar a Estados Unidos donde se encontraban Walter Gropius, su exmarido y sus antiguos compañeros de la Bauhaus. En 1954 Lucía Moholy se enteró de que los archivos que ella creía perdidos se hallaban en manos de Gropius, quien los utilizaba para promocionar la escuela. Entonces entabló una larga y dura batalla legal para recuperarlos y para que se reconociera su autoría en los catálogos y libros sobre la Bauhaus. Tras jubilarse, Lucía Moholy se instaló en Zollikon/Zurich dedicándose intensamente a la recuperación de sus fotografías y al estudio de la obra de su exmarido en la que era una experta. Lucía Moholy murió a los 95 años logrando dejar de ser una autora anónima, una “auxiliar” de la Bauhaus, para convertirse en una artista y una escritora por derecho propio.

Las estadísticas

En total en la Bauhaus estudiaron 923 alumnos del sexo masculino y 380 alumnos del sexo femenino. Paradójicamente, en sus inicios, la matriculación de alumnas casi se equiparaba a la de alumnos: un 47% en 1919. En cambio, en el curso 1932-1933, había descendido al 11%. Si miramos atentamente las cifras que proporciona Magdalena Droste, veremos que el número de chicas hasta 1930 no decreció significativamente (Droste 1994, 199). Lo que sí aumentó fue el número de estudiantes varones. En cual-

quier caso, lo que los historiadores se preguntan es porque a lo largo del tiempo esta proporción fue volviéndose tan desigual. En mi opinión, y eso concuerda con las tendencias actuales, la progresiva tecnificación de los estudios atraía cada vez más a los hombres en busca de profesión y menos a las mujeres. La Bauhaus empezó siendo una escuela superior de artes aplicadas de vanguardia, rápidamente evolucionó hacia una racional escuela de diseño y terminó realizando su sueño, a saber, ser una escuela de arquitectura. Hubo alumnas –y también profesoras– que no se sintieron identificadas con este viaje intelectual, y abandonaron los estudios.

Desde el siglo XIX las mujeres se asociaban a la naturaleza y los hombres a la cultura: a la ingeniería, la arquitectura y la industria. Se trata de un mito muy persistente y ya hemos visto en páginas anteriores como la Bauhaus luchó mucho para no ser tildada de escuela femenina de artes aplicadas. Su giro metodológico se asociaba al ente superior de la tecnología y, por lo tanto, a la masculinidad.

De todos modos, en medios académicos donde la opcionalidad es totalmente libre deberíamos preguntarnos por la persistente desafección de las mujeres hacia el conocimiento tecnológico. Una razón profunda se encuentre en el hecho de que las mujeres perciben la tecno-ciencia como un ente deshumanizado. Rita Arditti escribía lúcidamente en 1982:

Mientras que la falta de apoyo y un evidente sexismo han frenado la participación plena de las mujeres en la ciencia, la deshumanización de la ciencia ha jugado también un importante papel en mantenerlas alejadas de ella. Las mujeres, que generalmente están más en contacto con sus sentimientos, a menudo hacen incómodas preguntas a la “falsa objetividad de la ciencia”. El modelo imperante de la ciencia en la actualidad plantea serios problemas a la gente que tiene preocupaciones humanas, como es el caso de muchas mujeres. La “objetividad” aplicada a las personas a menudo lleva a convertirlas en objetos o por lo menos a percibir solamente su dimensión de objetos (Arditti 1982, 136-146).

Se dirá que en la actualidad esta percepción ha cambiado mucho, pues las mujeres invaden progresivamente las profesiones técnico-científicas, pero se trata en mi opinión de un proceso exageradamente lento y poco incentivado por los profesionales varones.¹⁵

La Hochschule für Gestaltung de Ulm

Los estudios sobre las mujeres en la HfG de Ulm revelan una situación muy diferente de la Bauhaus o por lo menos no tenemos constancia de historiadoras que hayan escrutado metódicamente sus archivos en busca de desafortunadas frases machistas. La Escuela de Ulm se fundó 34 años más tarde que la Bauhaus, aunque significativamente en otra postguerra en la que el desarrollo de proyectos intelectuales desnazificadores, de carácter democrático y progresista era urgente. En la nueva República Federal Alemana se necesitaban instituciones impulsadas por jóvenes que no hubieran tenido nada que ver con el nacionalsocialismo, y la HfG de Ulm lo era.¹⁶

La fundación de este centro tuvo lugar gracias a la increíble energía de una mujer: Inge Scholl. Sus hermanos Hans y Sophie habían pertenecido al grupo de resistencia antinazi la Rosa Blanca, fueron capturados por la Gestapo y luego ejecutados. Otro hermano fue dado por desaparecido en el frente ruso. A partir de la traumática experiencia de la dictadura del régimen nacionalsocialista y la guerra, Inge Scholl creyó que había que trabajar activamente para la regeneración política y moral de Alemania. Así pues, solamente un año después del fin de la guerra, en 1946, Scholl, junto con el joven estudiante de arte Otl Aicher¹⁷ y el escritor Hans Werner Richter, crearon en Ulm la Volkshochschule, una escuela de adultos que iba más allá de los centros donde se enseñaba idiomas y costura para proponer una educación innovadora

15 En los años ochenta la autora escuchó a un reputado profesor ingeniero de caminos, decir que empezaban a ingresar chicas en la Universidad Politécnica de Barcelona pero que “eran muy feas”.

16 Para un relato detallado de la historia política de la HfG de Ulm ver (Spitz 2002).

17 Posteriormente un brillante profesional del diseño gráfico con el que contraría matrimonio en 1952.

y universalista basada en el compromiso estético, político y social.

Los buenos resultados de este centro animaron a sus fundadores a crear una escuela superior de sociología y ciencias políticas que ampliara los objetivos iniciales de la escuela de adultos y tuviera repercusión más allá de la ciudad.

Entre 1947 y 1948 empezaron los contactos con antiguos miembros de la Bauhaus para fundar una escuela profesional privada y libre de vinculaciones con los partidos políticos, en la que además de política y economía se enseñara publicidad, urbanismo, diseño industrial.¹⁸ La idea era formar a individuos creativos que pensarán políticamente. En 1949 Inge Scholl presentó al High Commissioner for Germany (HICOG), que administraba los fondos del Plan Marshall, el plan de estudios de la HfG, un proyecto que se consideraría muy atractivo porque hacía confluir en una sola institución ideas de democracia, comunidad de profesores y estudiantes, además de carecer de cualquier vinculación con el nazismo de preguerra y con el comunismo, nueva gran amenaza ideológica de la incipiente Guerra Fría.¹⁹ La HfG de Ulm abrió sus puertas en 1953 en una instalación provisional mientras se realizaban las obras del nuevo campus en la colina del Kuhberg, inaugurado a bombo y platillo en 1955. Inge Scholl había conseguido del HICOG la astronómica cifra de un millón de marcos para su construcción. Con ellos y con otras donaciones se crearía la fundación Geschwister-Scholl de la que ella fue presidenta hasta 1964. Mientras que los diseñadores y profesores de la HfG de Ulm fueron los constructores del prestigio intelectual de la escuela, Scholl se dedicó siempre a la ingrata tarea de encontrar

18 Las materias de la Volkshochschule consistían en estudios generales de medios de comunicación (Política, periodismo, radio y cine) y formación artística (fotografía, publicidad, pintura y diseño industrial). Cuando el exalumno de la Bauhaus, Max Bill fue llamado a colaborar en el proyecto de una nueva escuela la *Gestaltung* fue tomando cuerpo y daría nombre al centro. La HfG ofrecería estudios de periodismo, cine, comunicación visual, construcción industrializada y diseño industrial pero no de pintura y arte.

19 Para una historia cultural y del contexto de la HfG ver (Betts 2007).

fondos para su fundación y continuidad por lo que no siempre se ha reconocido su papel en su mera existencia.

No nos extenderemos aquí en el relato detallado de la azarosa y complicada historia intelectual de la HfG de Ulm (en Lindinger 1990), pero sí afirmaremos que mientras que la Bauhaus realizó el tránsito de la enseñanza del diseño como oficio al diseño como profesión, la HfG de Ulm realizó el tránsito del diseño como profesión al diseño como disciplina, es decir, como una profesión autorreflexiva.²⁰

Según Otl Aicher, mientras que la Bauhaus nunca abandonaría los principios espirituales del arte, ni siquiera el abstracto, la HfG de Ulm se propuso desarrollar y experimentar científicamente categorías estéticas como proporción, volumen, serie e interpenetración, entendidas no como algo trascendental, sino como gramática o sintaxis del diseño. La voluntad de controlar conceptualmente el proceso estético se convertía así en una investigación altamente estimulante (Aicher 1990, 124-127).

La escuela de Ulm tomó el tema de la modernidad allí donde la Bauhaus lo había dejado, evolucionando desde la abstracción hasta la sistematización. Además, había que evitar a toda costa el denostado *Nierentisch*.²¹ En la colina del Kuhberg no se diseñarían objetos decorativos para el hogar sino sistemas. La obsesión por el diseño de redes y módulos fue pedagógicamente muy relevante pues respondían a todos los ideales de la escuela: la posibilidad de ser científicamente estudiados, ser impersonales, favorecer la reproducción seriada y ponerse fácilmente al servicio de la colectividad. En definitiva, la HfG de Ulm se proponía trasladar los proyectos de diseño del estudio del artista al laboratorio.

20 Sobre la evolución de la enseñanza del diseño ver (Buchanan 1998, 63-66).

21 Nombre que se da en Alemania a las mesitas en forma de riñón y por extensión a la vulgarización del estilo orgánico americano.

Las mujeres en la HfG

¿Cuál era la situación de las mujeres en tan exigente centro y porque acudieron a él? Realmente no fueron muchas pues significaban solamente el 15%, pero al parecer lo hicieron no solamente para formarse en la novedosa profesión del diseño sino también para enfrentarse a un estimulante reto intelectual. En 1989 Gerda Müller-Krauspe, alumna de la escuela y actualmente presidenta de la asociación de mujeres de la HfG de Ulm realizó una encuesta a sus antiguas compañeras preguntando las razones que las habían impulsado a acudir a un centro que no enseñaba las típicas profesiones femeninas de los años cincuenta –secretariado, enfermería o magisterio–. Algunas conocían por parientes y amigos la experiencia de la Bauhaus que había cerrado hacía 20 años, otras obtuvieron información a través de la intensa promoción que el primer director, Max Bill, había hecho de un centro que en 1956 ya era conocido internacionalmente. Pero, ¿qué las atraía tanto para desplazarse a Alemania después de la increíble devastación de la guerra? (Müller 1989, 244-277).

La inmensa mayoría afirmaron en la encuesta que lo que las había atraído por encima de todo era el programa. Un plan de estudios que sugería una nueva cultura y la posibilidad de participar activamente en la era técnica. Para las futuras estudiantes la HfG era sumamente atractiva porque su proyecto consistía en poner los recursos productivos y los *mass media* al servicio de la idea de diseñar un mundo práctico basado en las necesidades presentes y futuras. Después de sus estudios en Ulm, las antiguas estudiantes observaron que la escuela les había resultado particularmente atractiva porque:

- ◆ Practicaba la simultaneidad entre teoría y práctica.
- ◆ Respondía a un profundo intelectualismo.
- ◆ Era muy receptiva hacia los campos de nuevo conocimiento.
- ◆ Formaba en el análisis crítico de los resultados.
- ◆ Desarrollaba un trabajo cultural con un objetivo social.

- ◆ Obligaba al compromiso con la perfección absoluta y la economía de medios.
- ◆ Obedecía a una ideología del diseño guiada por la razón.
- ◆ Mostraba el deseo de cuestionarlo todo a cada momento (Müller 1989, 272).

Al leer estas afirmaciones nos damos cuenta de qué lejos estamos de las dudas de las estudiantes de la Bauhaus respecto a sus capacidades intelectuales; la escuela de Ulm veía el diseño bajo un prisma científico y tecnocrático muy alejado del arte y eso, al parecer, no las asustó.

Las estudiantes femeninas de la HfG afirmaron también en la encuesta que a pesar de ser una minoría nunca se sintieron oprimidas ni tampoco disfrutaron de ningún privilegio por ser mujeres. Muchas de ellas tenían estudios previos de carpintería, orfebrería o escultura por lo que el trabajo en los talleres no les resultaba extraño.

La vida cotidiana

La arquitectura de la HfG de Ulm, obra de Max Bill, respondía a la idea de campus universitario, alejado de la ciudad. Situado en la colina del Kuhberg, su espartano diseño le valió el calificativo de “monasterio del diseño” o de “monasterio de la orden de Descartes” (Betts 2007, 145).²² Estudiantes y profesores convivían en un mismo edificio y debían adaptarse a una estricta disciplina de trabajo: clases mañana y tarde y actividades culturales al anochecer como conferencias, debates, cine y teatro a los que estaba muy mal visto no asistir. Durante los fines de semana se organizaban numerosas fiestas.

Como era de esperar, a las pocas semanas de vivir en un centro en el que imperaban las teorías hiper-racionalistas y los posicionamientos de izquierdas los estudiantes modificaban su indumen-

²² Según Paul Betts, la arquitectura hiperracionalista de la HfG era un intento consciente de negar lo que sus fundadores veían como la manipulación emocional y el irracionalismo de los nazis.

taria. Se abandonaban los abalorios y los adornos y todo aquello que revelara un gusto pequeñoburgués. Las alumnas lucían cortes de cabello corto, abandonaban los estampados y vestían telas predominantemente lisas. Chicos y chicas optaban por los colores oscuros y preferían el negro. Eso sintonizaba con las corrientes existencialistas que se avecinaban, pero es que, además, según Lindinger, en los años de postguerra la única tela que se podía comprar en Ulm era el *Schwesterndrillich* de color negro. Como en la ciudad había muchos sastres con poco trabajo aquella sofisticada moda no resultaba ser un capricho caro (Lindinger 1990, 92-95).

La escuela era estrictamente igualitaria. Las habitaciones de la residencia eran iguales para todos y no había diferencias. Sánchez y Benito plantean la interesante idea de que lo que borraba las diferencias de género en la HfG era la obsesión por alejarse de la subjetividad del arte, por el énfasis en la racionalidad, el método y el trabajo en equipo. Eso neutralizaba la identidad y el género de los que proyectaban:

La producción de la HfG pretendía alcanzar esa condición anónima del buen diseño, del objeto y la arquitectura universal al servicio de la sociedad. Lo colectivo frente al individuo y su expresión personal. Por tanto, la cuestión de género, lo masculino o lo femenino no tenía cabida en esa concepción del trabajo. La esfera femenina había sido superada (Sánchez 2016, 324-345).

A pesar de este trato tan igualitario en la encuesta de Müller-Krauspe muchas exalumnas confesaron que al tratarse de una minoría eran un grupo muy cortejado. Sin embargo, la intensa vida de trabajo no dejaba tiempo para aventuras amorosas. Durante los quince años de existencia de la escuela, solamente dos estudiantes tuvieron niños y las que se casaron con sus compañeros lo hicieron a término de los estudios.

Estadísticas

En la HfG estudiaron 98 mujeres frente a 642 hombres.²³ Este 15% no era mucho, pero comparado con el 7% de las universidades técnicas y científicas alemanas de la época no estaba mal. En cambio, era muy inferior al 43 % de las escuelas superiores de música y bellas artes. La escuela de Ulm atraía a las estudiantes porque contemplaba el diseño como una disciplina comprometida con la sociedad y para las cuales la perspectiva de participar en la civilización técnica de la segunda revolución industrial era algo muy atractivo.

Veamos la distribución por departamentos, la cual fue muy desigual. El departamento de Comunicación Visual (Diseño Gráfico) fue el que registró un mayor número de alumnas: 32 frente a 138 estudiantes varones lo que significaba un 23%. En cambio, el departamento de Construcción Industrializada solamente atrajo a 5 estudiantes femeninas frente a 143 varones lo que significaba un raquíto 3,5%. El departamento más exitoso, el de Diseño de Producto, registró 29 alumnas frente a 222 varones, lo que significaba un discreto 13%. El pequeño departamento de Información (Periodismo) registró seis alumnas frente a quince varones, lo que significaba un 40%. Algo similar ocurría con el Departamento de Cinematografía que durante su corta vida solamente registró seis alumnas frente a 26 varones.

Más difíciles de interpretar son las estadísticas del Curso Fundamental que registró veinte alumnas sobre 93 varones. Hay que tener en cuenta que este curso no fue obligatorio hasta 1961 y que era altamente selectivo, por lo que muchos estudiantes lo abandonaban antes de proseguir sus estudios en un departamento.

Salvando todas las distancias resulta sorprendente que, en cifras no totales sino relativas, estas tendencias todavía se observan en las escuelas de diseño actuales en las que cuanto más técnicos son los estudios menos estudiantes femeninas encontramos.

²³ Pueden consultarse las estadísticas en Frauen an der HfG Ulm: <http://www.frauen-hfg-ulm.de> (Consulta 23-12-2018).

Sánchez y Benito nos informan del escaso número de profesoras que tuvo la escuela: 6 profesoras sobre un total de 216 docentes, todas ellas invitadas y ninguna fija. En este sentido las cifras no mejoraban mucho las de la Bauhaus (Sánchez 2016, 338).

Como es de suponer en la plantilla del personal no docente de la escuela había muchas mujeres –casi la mitad– que trabajaban en las características ocupaciones de secretaria, telefonista, cocinera, camarera, limpieza, etcétera. Su labor fue muy importante en la vida cotidiana de la escuela, pero resulta difícil seguirles la pista pues no constan en los registros académicos. En cambio, entre los jefes de taller y personal de investigación solamente hubo cuatro mujeres frente a 72 varones. Resulta un tanto descorazonador que sesenta años después, la división del trabajo en los centros académicos siga tendencias similares.

Las alumnas de la HfG de Ulm trabajaron como empleadas en empresas siendo las primeras mujeres que realizaron tareas de diseño corporativo. Un alto porcentaje de ellas se casó con sus compañeros lo que dio lugar a oficinas de diseño compartidos en las que no queda claro si ellas desempeñaban trabajos creativos o auxiliares. Por último, algunas se dedicaron a las artes plásticas.

¿Las aulas por fin conquistadas?

Las estadísticas de la Escuela de Ulm me resultaron extrañamente familiares. En los casi cuarenta años de docencia de la que escribe este texto, se ha podido constatar que las especialidades más tecnológicas del diseño no atraían a un número significativamente alto de estudiantes femeninas. Igualmente, esta autora ha observado que las mujeres eran mayoría en moda y textil –o sea en las labores de hilo y aguja– casi la mitad en diseño gráfico y diseño de interiores –más cercanas al arte y a los espacios cotidianos– y eran claramente minoritarias en diseño e ingeniería de producto –típicas especialidades “técnicas”–. Así que, para el desarrollo de este texto, se solicitó a las escuelas de diseño de Barcelona, en la mayoría de las cuales la que escribe había enseñado, que envia-

ran las estadísticas más recientes de estudiantes femeninas. A lo mejor las cosas habían cambiado.

Aunque no se contó con el tiempo de realizar las estadísticas personalmente ni de aplicar un método científico, los resultados fueron los siguientes (expresados en porcentaje de mujeres):

Escuela Superior de Diseño y Artes Plásticas de Catalunya (Matrícula 2018-2019)	
Diseño de interiores	82,5 %
Diseño de moda	80 %
Diseño de producto	52 %
Diseño gráfico	72,8 %
Total mujeres en el grado	74,4 %

Tabla 1.

Escola Elisava – Graduados en diseño (Curso 2017-2018)	
Diseño gráfico	72 %
Diseño del espacio	88 %
Diseño de producto	64 %
Diseño de interacción	76 %
Diseño global	33 %
Total mujeres en el grado	75 %
Graduados en Ingeniería de Diseño Industrial (Curso 2017-2018)	
Diseño de producto	32 %
Desarrollo de producto	32 %
Total mujeres en ingeniería	32 %

Tabla 2.

Escola Superior de Disseny- Grado en disseny (Matrícula 2017-2018)	
Diseño gráfico	92 %
Diseño de interiores	100 %
Diseño de moda	80 %
Diseño de producto	200 % ²⁴
Total mujeres en el grado	89 %

Tabla 3.

Escola Eina- Grado en Diseño (Matrícula 2018-2019)	
Mención Diseño Gráfico ²⁵	72 %
Mención Diseño de Espacios	82 %
Mención Diseño de Producto	54 %
Mención Creación Visual	72 %
Mención Cultura del Diseño	86 %
Total mujeres en el grado	76 %

Tabla 4.

24 Este dato no es muy significativo, pues el curso pasado solamente se matricularon dos estudiantes femeninas y uno masculino.

25 Las “menciones” son itinerarios curriculares que los alumnos pueden realizar optativamente.

Escola Massana- Alumnos graduados en talleres de CFAS ²⁶ (Curso 2016-2017)	
Artes aplicadas de la escultura	63 %
Modelismo industrial	15,50 %
Joyería artística	100 %
Artes aplicadas al muro	62 %
Proyectos y dirección de obras de decoración	87 %
Arte textil	100 %
Gráfica impresa	77 %
Ilustración	75 %

Tabla 5.

A la vista de estas cifras y sin temor a equivocarnos mucho podemos decir que en la ciudad de Barcelona las mujeres han conquistado las aulas de diseño, siendo casi dos tercios de los alumnos matriculados o graduados en todas las escuelas. Quedan pues muy lejos de los bajos porcentajes de la Bauhaus en sus últimos años y del 15% de la HfG de Ulm. Este es un dato positivo y debemos congratularnos de ello. Ahora bien, vamos por el camino de que el diseño se convierta en una “profesión femenina” con los peligros que ello comporta pues los sociólogos han observado que cuando una profesión se feminiza se devalúa. Ya se sabe que las mujeres están dispuestas a trabajar más por menos y que les resulta muy difícil superar el “techo de cristal” cuando trabajan en un entorno muy masculinizado. Y el diseño lo ha sido hasta hace pocos años.

26 Esta escuela ofrece un grado en arte y diseño de carácter generalista, pero es muy veterana en las enseñanzas de taller altamente especializadas por lo que hemos considerado interesante incluir sus estadísticas.

Otro aspecto a considerar es la proporción de mujeres en función de la especialidad. Los porcentajes elevados de mujeres en diseño de interiores y abrumadores en diseño textil y moda nos indican que ellas continúan sintiéndose más identificadas con todo aquello que tenga que ver con los espacios de la cotidianidad y lo relacionado con la costura. Resultan también altos los porcentajes de alumnas en diseño gráfico e ilustración, especialidades muy creativas cercanas al arte. Como era de esperar, aunque ahora ya son un poco más de la mitad de los alumnos, las chicas no se sienten especialmente atraídas por el diseño de producto. El porcentaje desciende mucho cuando la especialidad adquiere el calificativo de “ingeniería” o de “industrial”.

Al parecer estas preferencias obedecen a estereotipos de género que se construyen en la infancia y la adolescencia. En el complejo proceso mediante el cual los niños adquieren su identidad masculina y las niñas su identidad femenina, los estudios y las perspectivas profesionales tienen un papel importante (Badinter 1993). En la enseñanza primaria las diferencias de género tienden a difuminarse, pero en la secundaria estas aparecen con cierta claridad. En el bachillerato científico-técnico, que antes registraba un mayor número de estudiantes masculinos, ahora la población suele estar bastante equilibrada,²⁷ pero este dato puede resultar engañoso.

En Catalunya, la administración de enseñanza ha observado un dato significativo: cuando hacen la selectividad para entrar en la universidad las chicas optan preferentemente por carreras de ciencias de la salud (medicina, enfermería, fisioterapia, veterinaria, etcétera), mientras que los chicos optan abrumadoramente por las ingenierías técnicas. Es decir, dentro de la rama científico-técnica, las jóvenes optan preferentemente por aquello que tiene que ver con el cuidado de la salud y de los demás, mientras que los jóvenes optan preferentemente por aquello que tiene que ver con la tecnología. Así que no hace falta llegar a la uni-

²⁷ Informaciones obtenidas en la entrevista con Lourdes Bosch profesora del instituto de bachillerato Joan Boscán en Barcelona.

versidad para haber adquirido el estereotipo de género según el cual las mujeres están destinadas a ser buenas cuidadoras y los hombres competentes técnicos.

A partir de estos patrones de conducta, los datos de las escuelas de diseño en Cataluña plantean muchas e interesantes cuestiones: ¿los jóvenes varones temen perder su masculinidad si se dedican al diseño de los espacios interiores, a las labores de aguja o a la joyería? ¿Acaso no hubo antaño decoradores, sastres y orfebres? ¿Acaso las chicas temen que no serán capaces de enfrentarse a las complicadas y abstractas operaciones matemáticas de la ingeniería que, por lo demás, no requieren ningún esfuerzo físico? ¿Temen que las ingenierías las empujarán a diseñar artefactos deshumanizados?

El trabajo ocupa un lugar central en la construcción del género, sobre todo del género masculino que se identifica mucho con su profesión (Horowitz 2001). Contrariamente a las apariencias, muchos de los temores masculinos sobre la presencia de las mujeres en el lugar de trabajo no tienen tanto que ver con la economía, como con la preocupación de que ellas les arrebatan el dominio de un oficio manual cualificado o una profesión altamente remunerada y prestigiosa.²⁸ En una época en que las mujeres están invadiendo todos los territorios laborales ¿El conocimiento hipertecnológico se convierte en el último reducto de la masculinidad? ¿Es que las mujeres no desean formar parte de las élites que planifican la producción a partir del conocimiento técnico-científico? ¿Los temores y las reticencias de ellas respecto a la tecnología son los mismos ahora que en el siglo XX? ¿Siguen vigentes las teorías de Arditti sobre la desconfianza de las mujeres hacia la tecno-ciencia?

No es muy alentador terminar esta disertación con tantas preguntas sin respuesta, sin embargo, se abre de ese modo un vasto campo de investigación. Sería muy interesante averiguar cuáles son los estereotipos de género –seguramente no verbalizados ni

28 ¿Por qué hay tan pocas mujeres albañiles, electricistas, mecánicas, ferroviarias, conductoras o informáticas?

escritos porque sería políticamente incorrecto— que impregnan las escuelas de diseño en México tanto por lo que se refiere a los estudiantes como a los profesores o al personal no docente.

Y por último es importante expresar otra duda ¿las mujeres conquistarán el mercado de trabajo en la misma proporción que han conquistado las aulas de diseño? La experiencia de esta autora en relación con las oportunidades laborales de algunas de las mejores alumnas egresadas de las instituciones educativas en que se desempeñó como docente, en ocasiones ha sido frustrante. Los seleccionadores de personal no son revolucionarios culturales y opinan que las mujeres son poco racionales, carecen de aptitudes mecánicas, están poco dispuestas a hacer horas extras y, en el caso de que sean madres, presentarán un alto índice de absentismo laboral (Sarfatti 2000, 188-193). Por desgracia, en el caso de ser diseñadora, un brillante expediente académico no es la garantía de un buen lugar de trabajo.

Bibliografía

- AICHER, Otl. 1990. "Bauhaus and Ulm". En Lindinger, H. (ed), *Ulm Design. The morality of objects. Hochschule, für Gestaltung, 1953-1968*: 124-127. Berlin: Ernst & Sohn.
- AKERMANN, U. 2000. "La Bauhaus en la intimidación". En Fiedler, J. y Feierabend, P., *Bauhaus*: 108-119. Colonia: Editorial Konemann.
- ARDITTI, R. 1982 "Feminism and Science". En Bbechey V. y Allen, R., *The Changing Experience of Women*, 136-146. Oxford: Open University set Book, Martin Robertson & Company
- BADINTER, Elisabeth. 1993. *XY la identidad masculina*. Madrid: Alianza Editorial.
- BAUMHOFF, Anja. 2000. "Las mujeres en la Bauhaus: un mito de emancipación". En Fiedler, J. y Feierabend, P., *Bauhaus*, 96-107. Colonia: Editorial Konemann.
- BEECHY, V. y R. Allen. 1982. *The Changing Experience of Women*. Londres: Open University set Book, Martin Robertson & Company, Oxford.
- BETTS, Paul. 2007. *The Authority of Everyday Objects. A Cultural History of West German Industrial Design*. Berkeley-Los Angeles-Londres: University of California Press.
- BRANDT, M. 1994. "Brief an die junge Generation". En Neumann, E. (Ed) *Bauhaus und Bauäuhäuser. Erinnerungen und Bekenntnisse*, 175-161. Colonia: DuMont.
- BUCHANAN, Richard. 1998. "Educational and Professional Practice in Design". *Design Issues*, Vol. 14, Núm. 7, Verano: 63-66.
- CALVERA, Anna y Mallol Miquel, (Eds). 2001. "Historiar desde la periferia: historia e historias del diseño". *Actas de la 1ª Reunión Científica Internacional de Historiadores y Estudiosos del Diseño*. Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona
- CAMPI, Isabel (Ed). 2010. *Diseño e historia. Tiempo lugar y discurso*. Ciudad de México: Editorial Designio.
- y Pelta Raquel. 2005. "The Designed Gender". XIV Congreso de la Women's History Network, *Women, Art & Culture: Historical Perspectives*. <https://isabelcampi.academia.edu>

- CASAMARTINA-Parassols, J. y Jiménez Burillo, P. 2008. *Amazonas del Arte Nuevo*. Madrid: Fundación Mapfre.
- DROSTE, M. 1994. "Women in the Arts and Crafts and Industrial Design 1890-1933". En Oedenkoven-Gerischer, A, et al (Eds) *Frauen im Design. Berufsbilder und Lebenswege seit 1900/ Women in Design. Careers and Life Histories since 1900*, 174-202. Ladengewerbeamt Baden-Württemberg: Design Centre Stuttgart.
- FIEDLER, J. y P. Feierabend. 2000. *Bauhaus*. Colonia: Editorial Kone-mann.
- FUJITA, H. (Hg.). 2008. *Another Name for Design. Words for Crea-tion. Proceedings of the 6th International Conference on De-sign History and Design Studies*, Osaka: Osaka University Communication-Design Center.
- HERVÁS Heras, J. 2014. *El camino hacia la arquitectura. Las mujeres de la Bauhaus*. Tesis. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- HOROWITZ, R. 2001. *Boys and their Toys. Masculinity, technology and class in America*. Nueva York-Londres: Roudledge.
- LINDINGER, H. (ed). 1990. *Ulm Design. The morality of objects. Hochschule für Gestaltung, 1953-1968*. Berlin: Ernst & Sohn.
- MÜLLER, U. 2009. *Bauhaus Women. Art-Handicraft-Design*. Paris: Flammarion.
- MÜLLER-Krauspe, G. 2007. *Selbstbehauptungen. Frauen and der hfg Ulm*, Frankfurt del Meno: Anabas.
- NOCHLIN, L. 1971. "Why have been no great women artists?" *ARTnews*, Núm. 69, enero.
- OEDENKOVEN-Gerischer, A.; et. al. (Eds) 1989. *Frauen im Design. Beru-fsbilder und Lebenswege seit 1900/ Women in Design. Careers and Life Histories since 1900*. Ladengewerbeamt Baden-Württenber: Design Centre Stuttgart.
- PARKER, R. 2017. *The Subversive Stitch. Embroidery and the Making of the Feminine*, Londres-Nueva York: I.B. Tauris, [1ª Edición The Women's Press, 1984].

- SÁNCHEZ Moya, M.D. y Benito Roldan E. 2016. “Encontrar las respuestas propias. El papel de la Mujer en la HfG de Ulm”. En *Sociedad y Utopía. Revista de Ciencias Sociales*. Fundación Pablo VI, #47, SyU: 324-345.
- SARFATTI Larson, M. 2000. “Cuando las mujeres trabajan”. En el catálogo de la exposición *Las culturas del trabajo, 188-193*. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona/ Diputación de Barcelona.
- SPITZ, R. 2002. *HfG Ulm. The View behind the Foreground. The political History of the Ulm School of Design*. Stuttgart-Londres: Axel Menges.
- SYKORA K.; et al (eds). 1991. *Die Neue Frau. Herausforderung für die Bildmedien der zwanziger Jahre*. Marburg Jonas Verlag.
- VADILLO-Rodríguez, M. 2013. “La Bauhaus y sus experimentos innecesarios: las arquitectas prófugas”. *Arte, Individuo y Sociedad*, 25 (3): 358-375.
- VALDIVIESO, M. 1998. “Lucía Moholy: la fotógrafa de la Bauhaus”. En *Arte, Individuo y Sociedad*, Núm,10. Madrid, Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense.
- . 2001. “Retrato de grupo con una dama. El papel de la mujer en la Bauhaus” en Calvera, A. y Mallol, M. (Eds): *Historiar desde la periferia: historia e historias del diseño. Actas de la 1ª Reunión Científica Internacional de Historiadores y Estudiosos del Diseño*, Barcelona: Publicacions de la Universitat de Barcelona.
- . 2005. “La Bauhaus de festa, 1919-1933”, *Bauhaus Archiv-Fundació La Caixa*, Barcelona.
- . 2008. “Frau Bauhaus. Ise Gropius and her role in the Bauhaus”, in: FUJITA, H. (Hg.): *Another Name for Design. Words for Creation. Proceedings of the 6th International Conference on Design History and Design Studies*. Osaka: Osaka University Communication-Design Center
- WINGLER, H. M. 1975. *La Bauhaus. Weimar, Dessau, Berlín, 1919-1933*. Barcelona: Gustavo Gili.

Páginas web

Frauen an der HfG Ulm: <http://www.frauen-hfg-ulm.de>

Gunta Stözl: <https://www.guntastozl.org>

Josef and Anni Albers Foundation, <https://albersfoundation.org>

Parte II

Reflexiones desde la proyección del Diseño para una construcción social y humanista

Comprender, aprender y construir: Bauen como vínculo vigente entre etnografía y diseño

Ricardo López León¹

Gabriel Ángel López Macías²

El presente texto tiene por objetivo enfatizar dos principales aspectos. El primero, resaltar la esencia inicial del concepto de construir –*Bauen*– particularmente en el aspecto relacionado con la construcción de sociedades; es decir, que desde sus inicios en los ideales de la Bauhaus se consideraba que el diseño tenía un rol fundamental en la construcción y desarrollo de la sociedad. El segundo, destacar que a pesar de que desde el origen existía dicha intención, las prácticas del diseño no han logrado más que incorporar de manera superficial enfoques para la consulta de usuarios, y al no mantener aspectos esenciales para la comprensión a profundidad de grupos sociales, las necesidades detectadas no son satisfechas a profundidad y por lo tanto el rol y participación social del diseño se difumina. Así, se pretende también, a través del presente texto, identificar rutas posibles a seguir para redirigir el proceso de diseño hacia prácticas más so-

1 Profesor investigador adscrito a la Universidad Autónoma de Aguascalientes, Centro de Ciencias del Diseño, ricardolopezleon@gmail.com

2 Maestro en diseño integral y doctorante en ciencias de los ámbitos antrópicos en la Universidad Autónoma de Aguascalientes gabriel.lopez.ags@gmail.com

cialmente sustentables, y así recuperar el concepto original para la organización social: *Bauen*.

Un énfasis tecnológico y funcionalista de la Bauhaus provocó a su vez una obsesión por estudiar la forma, generando un debate incluso entre forma y función, sin embargo, la necesidad del entorno en donde dichos objetos eran insertados, provocó el surgimiento de un tercer elemento; el usuario, es decir, no sólo cómo se ve (forma), para qué sirve (función), sino también cómo se usa (usuario). Por lo tanto, alrededor de los años 1980 se puede identificar un creciente interés por incorporar la antropología-etnografía a la disciplina del diseño, con la intención de ubicar necesidades de diversos grupos sociales para el desarrollo de productos y servicios. El presente trabajo, el cual corresponde a una investigación doctoral actualmente en proceso, busca reflexionar acerca de la vigencia del concepto *Bauen* a partir de revisar cómo se ha incorporado la perspectiva antropológica y sus técnicas de aproximación a grupos sociales, particularmente desde la etnografía. El texto pretende presentar un estado del arte respecto a los vínculos que se han generado entre antropología, etnografía y diseño, específicamente cómo se ha buscado considerar la perspectiva de grupos sociales durante el proceso de diseño.

Las reflexiones están presentadas en tres apartados. En el primero se revisa el vínculo entre antropología y diseño, mencionando los aportes más destacados y sobre todo haciendo un énfasis en que la necesidad de generar mejores vínculos entre ambas disciplinas ya ha sido detectada también en otros trabajos. Asimismo, se enfatizan algunos aspectos que según dichos trabajos deberían cuidarse para desarrollar un mejor vínculo. En el segundo apartado, se revisan con mayor detenimiento los aportes que han surgido del vínculo entre etnografía y diseño. Además, se resalta que la incorporación de la etnografía a la práctica del diseño ha sido superficial y hasta cierto punto sólo una instrumentalización para la consulta de usuarios. Lo anterior ha impedido que los objetos diseñados se conviertan en un motor de trans-

formación social, o que el acto de diseñar, *Bauen*, colabore realmente como un agente social de cambio. Finalmente, en el tercer apartado, se recuperan aspectos conceptuales de la definición de la etnografía, para identificar tres rutas a desarrollar que podrían colaborar en que la práctica del diseño tenga un alcance mayor y una participación social más pertinente y activa. Así se propone como ruta para la recuperación del concepto de re-organización social –*Bauen*– una revisión más profunda sobre lo que puede aportar a la práctica del diseño la etnografía en tanto disciplina.

Antropología y diseño: los fragmentos de un vínculo

El boom tecnológico que presenciaba el mundo hacia la década de 1980 exigía al mismo tiempo nuevas prácticas del diseño, o por lo menos, una actualización del proceso de diseño que pudiera contemplar más allá de la forma y colaborara en clarificar cómo el hombre se relaciona con su contexto tecnológico. Así, nuevas prácticas empezaron a surgir incorporando enfoques sociológicos como la antropología y la etnografía, aspecto que daba luz a interacciones entre el hombre y, por ejemplo, la computadora. Estos esfuerzos, principalmente, aportaban en esclarecer cómo se daba el sistema de interacción y entender las necesidades manifiestas en dicha relación (Harper 2000). El valor de estos enfoques para las prácticas del diseño pronto sería reconocido por lo que empezaron a extenderse a partir de incorporar la antropología como parte de su proceso, con el propósito de encontrar sentido a los rasgos que caracterizaban a un grupo de usuarios (Cruz y Pérez 2017). A partir de entonces la observación participante comenzó a ser un método dominante en las investigaciones de campo por parte de las empresas para entender a las personas dentro de los sistemas de trabajo (Gunn, Otto y Charlotte 2013), en donde finalmente estaba presente el objeto tecnológico. Dichas intenciones marcaron un enfoque que predominó en la última parte del siglo XX, a fin de proyectar la posible materialización de objetos tecnológicos que interactuaran con los individuos.

Paralelamente, en Estados Unidos y Europa, ya se hablaba de la etnografía como una herramienta utilizada por el diseño industrial, misma que le permitía a la disciplina mejorar el entendimiento de sus productos en el contexto de uso a partir de realizar observación en los ambientes en donde ocurría la interacción (Reese 2002). Se encuentra entonces que el nodo manifiesto para intentar conectar ambas disciplinas fue, desde un inicio, el objeto producido, dando como resultado que la única intención de incorporar la antropología en el diseño era, y posiblemente siga siendo, extraer información para analizar la relación del hombre con los objetos, con la finalidad de proyectar mejoras a los mismos, y –al mismo tiempo– ubicar necesidades que dieran elementos para el desarrollo de nuevos productos.

Una de las tendencias en la actualidad sigue siendo centrar el análisis antropológico de diseño en la producción y proyección objetos, generando una predisposición por examinar escenarios e interacciones específicas en ambientes controlados (Martín 2002; Clark 2011). Es decir, dichas prácticas representan observaciones fraccionadas que están posiblemente limitando al diseñador, el cual podría omitir información dada su predisposición a observar sólo aspectos particulares del contexto, y no a comprender la profundidad del mismo.

Aun cuando existen evidencias de la posible relación entre las disciplinas, pareciera que el tipo objeto de diseño, pertenezca al apellido gráfico, industrial, arquitectónico, etcétera, predefine la forma de incorporar la antropología, lo que podría estar diseminando el potencial. Es decir, que cada una de las intenciones por relacionar ambas disciplinas refiere a bloques específicos de los diseños, pues la finalidad que prevalece es encontrar elementos para el desarrollo de productos orientados al consumo.

Encontrar los nodos en los que se vinculan ambas disciplinas puede ser un laberinto conceptual, pues “las discusiones entre antropología y la investigación en diseño se están enredando cada vez más” (Charlotte y Gislev 2015, 75), dado que las prácticas del

diseño, orientadas hacia objetivos comerciales pudieran recaer en omitir, seleccionar a conveniencia, o sintetizar aspectos tanto de la disciplina del diseño como de la antropología. Posiblemente entonces se puede observar que el carácter social de ambas disciplinas se esté obstaculizando a partir de dichas líneas de relación y, que tanto la disciplina del diseño esté siendo reducida a la configuración de objetos específicos, como la antropología a la observación de aspectos particulares del contexto.

Incluso, desde la misma antropología se han identificado los mismos problemas de fragmentación en cuanto al objeto de estudio de dicha disciplina (Ingold 2000). Ingold buscó superar el dualismo naturaleza-cultura a través de conceptos como el de antropología-ecológica, y borrar las fronteras entre disciplinas como la biología, psicología, sociología, entre otras, resaltando la necesidad de que la antropología fuera una “ciencia total del ser humano” (Sánchez-Criado 2009). En otras palabras, existen propuestas que buscan que la antropología se relacione con otras disciplinas de una manera menos fragmentada, aspecto que hemos enfatizado como una necesidad en la relación entre diseño y antropología.

Como tendencia, la fragmentación se debe a que las prácticas del diseño se han centrado en lo material, y han utilizado la antropología para ello (Drazin 2013), desarrollando un reconocible interés por el artefactualismo. Asimismo, esta tendencia impide que el diseño logre tener una mejor comprensión del impacto que tiene en los valores humanos (Tunstall 2013). Así, si se buscara redireccionar los esfuerzos del diseño para que tengan un mayor alcance, la relación entre antropología y diseño debería enfocarse en entender cómo el mundo de las personas se ve afectado por la disciplina (Gunn, Otto y Charlotte 2013), y que los individuo a los cuales se quiere entender, deberían ser abordados desde una visión sistémica del diseño en la que el sujeto solo está respecto a un ambiente que le permite reconocerse, definirse y existir (Martín 2002).

El diseño, entonces, está en posibilidad de entender la necesidad de clarificar el potencial de la vinculación entre ambas disciplinas para ser capaz de enfrentar los complejos desafíos del mundo contemporáneo, mismos que le exigen no perder su carácter social. Así es como una práctica del diseño, centrada en el aspecto social, y que considera a cada sujeto y su entorno, recupera el concepto de Bauen y, por lo tanto, destaca que el mismo sigue vigente.

Etnografía y diseño: una relación aún superficial

La etnografía, como parte de la antropología, es el estudio de la cultura que ha permitido que las personas se acerquen al entendimiento de la humanidad y, por ende, disciplinas ajenas a ella pretendan incorporarla como herramienta significativa, ya sea para aproximarse a un entendimiento de sí mismas o bien para la comprensión de las sociedades multiculturales del mundo moderno (Spradley 1979). Se debe entender que si se quiere hacer antropología, se necesita primero saber y hacer buena etnografía pues de lo contrario la disciplina colapsa (Esteva 1972). La relación entre antropología y diseño comúnmente recae en la implementación de ejercicios etnográficos, sin embargo, la etnografía se ha confundido con un estudio descriptivo, en el que se pierde el sentido de un enfoque sistémico en lo social, que conduce a realidades separadas que otros han aprendido, es decir, comprender cómo otras personas dan sentido a su mundo.

La etnografía ofrece a todos la posibilidad de dar un paso fuera de nuestros estrechos orígenes culturales, para dejar de lado nuestro patrimonio social heredado de etnocentrismo, aunque sea por un breve periodo, y aprender el mundo desde el punto de vista de otros seres humanos que viven por diferentes sistemas de significado (Spradley 1979, p. v).

Incluso Malinowski (Citado por Spradley 1979, 3), habla sobre el objetivo de la etnografía, mismo que versa en captar el punto de

vista del individuo y su relación con la vida para comprender su visión del mundo. Se puede entonces visualizar que una práctica que no considere lo anterior, podría debilitar el potencial de la etnografía, y lo que ésta puede ofrecer para el diseño, pues tal como menciona Spradley (1979) la etnografía en lugar de recopilar datos sobre las personas, busca aprender de ellas y descubrir lo oculto de otras formas de vida.

Hasta ahora se ha hablado de que las prácticas del diseño han utilizado la etnografía sólo para extraer información y analizarla, y a partir de ahí desarrollar objetos concretos desde la perspectiva de quienes diseñan, por lo que podría estarse desaprovechando el potencial de incorporar la etnografía a la disciplina del diseño. Sin embargo, la etnografía también ha permitido que la práctica del diseño haya de alguna manera logrado sistematizar los esfuerzos para entender a las personas y sus contextos. Uno de los principales retos que aún prevalecen es la recopilación de información que por ahora se da de manera fraccionada, suficiente para construir una coherencia en relación con los objetivos de intervención (Sahlins 1997), pero omitiendo información de los grupos estudiados, ya sea de manera intencional o inconsciente. Es decir, frecuentemente el diseño se ha valido de la etnografía para dotarse de información eventual, con la intención desarrollar proyectos que sólo buscan estimular el asombro o curiosidad temporal sobre el objeto diseñado, y que finalmente no logran que el individuo se identifique con sus creencias, prácticas y hábitos (Martín 2002). Dicha práctica desviada o incompleta de la etnografía ha provocado un diseño alejado del concepto *Bauen* y anclado más bien en un enfoque artefactualista que ya cuestionaba Hannes Meyer, quien en 1928 asume la dirección de la Bauhaus y acentúa su interés por debatir y enfatizar los aspectos sociales, económicos y biológicos del diseño –construir– (Meyer 1999).

Otro aspecto para tener en cuenta es el tiempo disponible en el proceso de diseño, pues la capacidad de producción se ha acelerado considerablemente, lo cual impacta en el proceso de creación.

Quizá la práctica del diseño haya tenido que seguir utilizando a la etnografía para la comprensión de comportamientos habituales dentro de marcos de tiempo cortos para realizar mejoras materiales lo más rápido posible (Balla y Ormerod 2000). La incorporación de herramientas etnográficas ha logrado también una mayor efectividad en la producción de objetos de diseño, efectividad que, finalmente, puede ser compatible con intereses comerciales, de consumo o de la propia formación aspiracional artefactualista. Se podría hablar entonces de objetos diseñados que han merchado su carácter social por querer asegurar de alguna forma su adaptabilidad a la vida de los usuarios, aunque sea temporal, o de acuerdo con objetivos de negocio (Lindley y Sharma 2014); incluso, en ocasiones, bajo una visión de un diseño redentor, mismo que trabaja constantemente por compasión en entornos “vulnerables” para “mejorarlos”, como menciona Tunstall (2013). Esto ha generado que el diseño frecuentemente entienda al usuario como mero agente de consumo, desvirtuando entonces el potencial del carácter social de la relación entre etnografía y diseño que parte de entender y conocer al otro (Spradley 1979) y lo aleja cada vez más de una conciencia sobre la complejidad del contexto: *Bauen*.

Por lo tanto, podríamos referir aspectos propuestos por la etnometodología (Garfinkel 1984), en la cual uno de los conceptos clave es el relajamiento, que refiere a sólo buscar descripciones generales sobre el contexto que se observa, una tendencia a buscar lo aislable, típico o uniforme que, finalmente, trae como consecuencia alimentar una visión autorregulada por intereses particulares. El relajamiento refiere a una manera usual o requerida de mirar que viene anclada en la búsqueda del objeto aspiracional, y, por ende, opera en el nivel más bajo de exigencia.

La relación entre etnografía y diseño entonces no solo buscaría comprender y describir productos, sino que requiere un proceso de investigación profundo que alejaría a las prácticas del diseño de la ansiedad por generar elementos para la configuración material de objetos (Otto y Charlotte 2013), comprendiendo, en

cambio, que el diseño está vinculado a procesos simbólicos más grandes y menos inmediatos (Murphy y Marcos 2013).

Las prácticas de la disciplina frecuentemente han sido orientadas hacia el desarrollo de proyectos con estas características, ya sea porque así han sido aprendidas o porque así han sido demandadas por la fuerza del mercado laboral, misma que mayormente se encuentra enganchada en el sistema acelerado de producción y consumo, propiciando incluso que la etnografía sea utilizada de manera superficial para hacer los entornos y los hábitos de los individuos más accesibles para el proceso de diseño (Charlotte y Gislev 2015). En consecuencia, las capacidades del diseño como disciplina se estarían convirtiendo en elemento clave para incrementar el valor de los productos debido a que dicho sistema los considera sinónimos de crecimiento económico. Probablemente entonces el carácter de problema complejo de las sociedades actuales pueda ser relegado, inalcanzable u oculto para el diseño, originando en consecuencia prácticas incluso ya cuestionadas por Meyer, aquellas que se desarrollan bajo la idea de un diseño de élite que, si bien genera un asombro e interés temporal, se aleja de lo social (Wolff y Robles 2006). Incluso Martín (2002) habla de un diseño que desarrolla este tipo de objetos que pretenden ser mostrados como símbolos de progreso y bienestar, sin embargo, durante su desarrollo y sistema de adquisición, se estaría por un lado marginando a otra parte de la sociedad y, por otro, condeñando al retroceso de distintos sectores, incluso, cuando estos “símbolos” son, como menciona Heidegger (1994), simplemente cosas. Meyer, desde su posición en la Bauhaus, mencionaba que se estaba olvidando de diseñar para la gente (Bauhaus Association 2019), pues la mayoría de los productos Bauhaus eran caros y estaban reservados para un grupo exclusivo de compradores, alejándose de la participación del diseño en la organización armoniosa de la sociedad.

A pesar de los planteamientos ideológicos de la Bauhaus, quizá la disciplina del diseño continúa predispuesta a perpetuar sólo las

fuerzas capitalistas de ésta (Aicher 1994). La práctica del diseño sigue desarrollando proyectos que detonan incertidumbre en los contextos de las personas (Ewart 2013) al idealizar objetos, forzando a las personas a que los adapten en sus sistemas de vida, o adecuándolos, de manera parcial o incompleta, a través del proceso de diseño. La etnografía por sí misma no puede reducirse a ir, mirar y reunir información, requiere la intención de comprender un contexto complejo que advierte ser observado desde el sujeto mismo, y no desde los intereses de quien lo observa o, incluso, desde los intereses individualistas de cómo el diseño pretende ver el mundo (Clark 2013).

Es por ello que, la intervención etnográfica ofrece al diseño la posibilidad de abandonar la obsesión por construir un objeto idealizado, aspecto que tiende a condicionar la observación (Button 2000), es decir, aquella que orilla a mirar sólo lo que se quiere o se necesita ver para lograr la configuración idealista de objetos particulares. Si el diseño continúa anclado en dicho enfoque lo único que logrará será poner en evidencia su propia incapacidad como disciplina, al seguir sobreponiendo los intereses propios de cada proyecto sobre la vida de los otros (Crabtree, Rouncefield y Tolmie 2012). Por lo tanto, es fundamental recuperar la capacidad de intervención de la práctica del diseño en contextos de mayor exigencia que sean fieles a los intereses y problemas comunitarios de las sociedades actuales: *Bauen*. Así, la postura del presente texto es reparar en la importancia, sobre la esencia misma, de la práctica etnográfica, la cual exige una mentalidad analítica (Anderson 1989) y una inmersión menos superficial e instrumental de como comúnmente ha sido aplicada en las prácticas del diseño.

***Bauen*: etnografía para recuperar el rumbo**

Ya desde Gropius y el nacimiento de la Bauhaus el concepto de construcción aparecía extendido, es decir, no sólo como una acción relacionada al desarrollo o materialización de objetos, sino también en relación con el desarrollo de personas y por lo tanto

de las sociedades, pues para él, la Bauhaus era el lugar para educar jóvenes a través de un “proceso formativo de consecuencias sociales” (Droste 2002, 22). Por tal motivo “los primeros años en la Bauhaus llevan el cuño de un fuerte espíritu comunitario” a través del cual sus docentes –en el rol de artistas, artesanos o educadores– buscaban colaborar para construir un hombre nuevo. Asimismo, Meyer enfatiza el aspecto social sobre el concepto de construir, como un “sistema para organizar la vida” (Inceköse, 2006, p.144). En su manifiesto, el profesor de la Bauhaus expone una nueva forma de mirar el acto de construir, pasando de lo de lo técnico a lo económico, de lo individual a lo colectivo, de lo aislado a lo colaborativo. En palabras de Meyer, “construir es sólo organización: organización social, técnica, económica, psicológica” (Meyer 1999, 263), incluso hacía un llamado a los estudiantes para que, en lugar de la exploración basada en los principios del diseño propuestos por Gropius, se ocuparan estrictamente de estudiar los procesos de vida de los futuros usuarios (Bauhaus Association 2019). *Bauen* se retoma entonces como una idea ligada al desarrollo de un diseño alejado del objeto, no limitado en el sentido de construir cosas, sino que es partícipe de la construcción y organización de la vida social a partir de su esencia y la complejidad de sus necesidades.

Así, para traer al presente un concepto que había surgido cien años antes, se propone en este texto centrarse en la etnografía no como un instrumento para la consulta de usuarios, que como ya se expuso desvirtúa el propósito esencial de la etnografía, sino como una manera de mirar al otro para aprender del otro y construir en comunidad. Diseño y etnografía pueden crear un lazo auténtico centrado en la organización social: *Bauen*, a través del cual se pueden enriquecer ambas disciplinas, tanto la etnografía como óptica desde la cual se activa el proceso de diseño, como también el diseño como una forma de hacer etnografía.

Aunque el presente texto es una primera aproximación para esclarecer y promover una relación simbiótica entre diseño y

etnografía, se pueden identificar tres ideas fundamentales, expuestas anteriormente, como rutas para trazar y profundizar a futuro en la presente investigación.

1. *La etnografía implica salir de nuestros estrechos orígenes culturales, y dejar de lado nuestro patrimonio social.* Al mismo tiempo que el etnógrafo carga con ideas preconcebidas sobre la cultura que va a observar y con prejuicios formados desde el entorno social en el que se ha desarrollado, el diseñador carga ideas preconcebidas sobre el tipo de soluciones que podría aportar antes de siquiera acercarse a la comunidad en la cual pretende intervenir. El origen cultural, es traducido al diseño como el origen formativo, los procesos y métodos aprendidos en la escuela, así como el patrimonio técnico que comprende materiales, formas, formatos, estilos, es decir, ideas que corresponden a todo el bagaje que el diseñador ha incorporado a su forma de diseñar durante su proceso de formación y experiencia profesional. Así, el diseñador etnógrafo, debe saber ignorar ambas, la herencia cultural con la que carga como ser social y también la herencia procedimental con la que carga como profesional del diseño.
2. *Captar el punto de vista del individuo y su relación con la vida para comprender su visión del mundo.* La empatía es un concepto clave en el proceso de diseño (López-León y Gómez 2018), pues el diseñador necesita comprender el mundo desde el punto de vista de aquél para quien diseña. Para ello se necesitan apertura y disposición, entre otras habilidades necesarias, para buscar un entendimiento profundo del contexto en el que está el otro. Por otro lado, será muy distinto iniciar un proceso de diseño orientado a comprender la relación con la vida que tienen las personas con las que se pretende trabajar y su visión del mundo, a centrarlo sólo en la identificación de necesidades. En este punto se puede ver el alcance que podrían tener ambos proyectos; el primero,

podría generar acciones que tengan un impacto sistémico y a largo plazo, logrando así una organización social –*Bauen*–, mientras que el segundo proveerá de acciones aisladas que posiblemente logren satisfacer las necesidades de manera incompleta y requieran actualización de dichas soluciones constantemente. Así, el diseñador etnógrafo no busca identificar lo que el otro necesita, sino comprender su vida y su mundo para luego construir.

3. *La etnografía en lugar de recopilar datos sobre las personas busca aprender de ellas y descubrir lo oculto de otras formas de vida.* Las prácticas del diseño han estado comúnmente orientadas a proveer soluciones, limitando así su alcance, pues el diseño también puede ser visto como una forma de acercarse al mundo o una forma de conocer (Cross 2001). El diseño también puede contemplar dentro de su práctica el aprendizaje de otras comunidades –el diseño como forma de descubrir– pero para ello se requiere un énfasis distinto en la práctica, la cual debe ser orientada a crear simbiosis con aquellos para quienes se diseña. En este punto cabe recalcar que, en efecto, hay acercamientos desde esta disciplina como puede ser el diseño participativo (Simonsen y Hertzum, 2012) o co-diseño, sin embargo, en dichas tendencias aún la etnografía se encuentra desdibujada, pues se identifica desde las mismas prácticas del diseño participativo que éste debería apostar por abordar sistemas a una mayor escala (Shapiro 2005). Aprender y descubrir son dos conceptos clave que por lo general no están presentes en el proceso de diseño, o al menos no se refieren, por ejemplo, a descubrir aspectos ocultos de la vida de las personas, sino a descubrir nuevas soluciones. El diseñador etnógrafo se acerca a la comunidad para aprender sus formas de vida cotidiana, sus valores culturales, sus aspiraciones, entre otras, abandonando la visión redentora del diseño sobre el marginado, y acercándose con el fin de des-

cubrir incluso cómo ellos mismos desarrollan su proceso de diseño y hasta dónde su intervención como diseñador es necesaria y el alcance que la misma debería tener a largo plazo.

Se presentan estas tres rutas con el fin de, primero, propiciar una reflexión sobre las posibilidades que representa un enfoque etnográfico genuino para la práctica del diseño y su alcance; y segundo, trazar un mapa de desarrollo que permita mostrar una ruta que esta investigación podría seguir para el desarrollo de modelos de diseño centrados en la construcción de la sociedad, tarea sumamente necesaria y aún vigente, que luego de cien años sigue marcando el rumbo del diseño desde el faro de la Bauhaus.

Reflexiones finales

Repensar la práctica del diseño a partir del rol social que puede desempeñar no es un tema nuevo. Como ya se mencionó, existen propuestas como el diseño participativo, el diseño social (MICA 2018), o el diseño lento –*slow design*– (Fuad-Luke 2018), los cuales buscan salir de la dinámica en la que se ha visto envuelta la práctica del diseño en su relación con las prácticas mercantiles y los acelerados procesos de producción y consumo, proponiendo –en cambio– estrategias que involucran una mayor participación social, conciencia ambiental, y un abordaje a problemas complejos de las sociedades actuales. En otras palabras, el diseño mismo ya se ha dado cuenta de la necesidad que existe de pensar en una práctica distinta, y de que su alcance podría ser mayor si se propone desde una perspectiva más holística.

De esta forma, para ver el diseño como construcción, y la construcción contemplada como posibilidades para la organización y reorganización social: *Bauen*, se presenta en este documento la posibilidad de fortalecer el vínculo que se ha ido forjando entre las disciplinas de la etnografía y el diseño. Esto no significa que las propuestas actuales que se orientan a la reorganización social estén mal planteadas, y por ello sea necesario buscar una nueva a través

de la etnografía, sino lo que se desea resaltar en el presente texto es que la etnografía, recuperada desde su esencia y no sólo como una herramienta de consulta social, puede enriquecer la práctica del diseño, tanto aquella con fines comerciales, así como también las perspectivas holísticas que en las últimas décadas han surgido.

Una perspectiva que procure mantener la esencia de la etnografía, tan sólo en su definición, invita a salir de las prácticas habituales y herencias culturales de la propia disciplina, así como conocer, descubrir y aprender del otro. Por ello, la misma se propone como una ruta para recuperar la esfera social que desde los inicios de la Bauhaus se había planteado. Los problemas a los que se enfrentan las sociedades actuales son ahora más complejos y por lo tanto requieren respuesta de una práctica distinta que tenga la capacidad de abordarlos desde un pensamiento sistémico y de mayor alcance. Así, nuestra investigación continuará en la búsqueda de modelos que se mantengan fieles a la etnografía para enriquecer el proceso de diseño, pues una comprensión más profunda de los mayores aportes de dicha disciplina, más allá de la mera revisión de la definición aquí presentada, sin duda proveerá de nuevas rutas y consideraciones distintas para que la práctica del diseño alcance un nuevo nivel, y al mismo tiempo pueda repensarse la manera en la que está orientada la formación de los profesionales del diseño, como si comenzara un nuevo ciclo, cien años después.

Bibliografía

- AICHER, O. 1994. *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ANDERSON, G. 1989. "Critical Ethnography in Education: Origins, Current Status, and New Directions". *Educational Research*, 249-270.
- BALLA, L., & Ormerodb, T. 2000. "Applying ethnography in the analysis and support of expertise in engineering design". *Design Studies*, 403-421. Disponible en: doi: [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00009-0](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00009-0)

- BAUHAUS Association. 05 de octubre de 2019. *Hannes Meyer*. Obtenido de 100 years of Bauhaus: <https://www.bauhaus100.de/en/past/people/directors/hannes-meyer/>
- BUTTON, G. 2000. "The ethnographic tradition and design". *Design Studies*, 21, 319-332. doi:[https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00005-3](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00005-3)
- CHARLOTTE, R., & Gislev, M. 2015. "Design Anthropology in Participatory Design". *Interaction Design and Architecture(s) Journal - IxD&A* (26): 73-80.
- CLARK, A. 2011. *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century*. Viena: Springer, Ed.
- CLARK, B. 2013. "Generating Publics through Design Activity". En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Londres: Bloomsbury Academic Edición.
- CRABTREE, A., Rouncefield, M., & Tolmie, P. 2012. *Doing Design Ethnography*. London: Springer-Verlag. Disponible en: doi:10.1007/978-1-4471-2726-0
- CROSS, N. 2001. "Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science". *Design Issues*, 49-55.
- CRUZ, B., & Perez, A. 2017. "Diseño y Antropología: un vínculo en expansión". *i+Diseño. Revista científico-académica internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño*, 12, 66-86. Disponible en: doi:<http://dx.doi.org/10.24310/Idisenio.2017.v12i0.3036>
- DRAZIN, A. 2013. "The Social Life of Concepts in Design Anthropology". En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Londres: Bloomsbury Academic.
- DROSTE, M. 2002. *Bauhaus*. Berlin: TASCHEN.
- ESTEVA Fabregat, C. 1972. *Antropología y filosofía*. Barcelona: A. Redondo.
- EWART, I. 2013. "Designing by Doing: Building Bridges in the Highlands of Borneo". En W. Guun, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.

- FUAD-Luke, A. 05 de octubre de 2018. 'slow design' – a paradigm shift in design philosophy? Obtenido de carlosfiorentino.files.wordpress.com: <https://carlosfiorentino.files.wordpress.com/2010/03/slow-des.pdf>
- GARFINKEL, H. 1984. *Studies in Ethnomethodology (Social & Political Theory)* . Wiley-Blackwell.
- GUNN, W., Otto, T., & Charlotte, R. 2013. *Design Anthropology: Theory and Practice*. Londres: Bloomsbury Academic.
- HARPER, R. H. 2000. "The Organisation in Ethnography: A Discussion of Ethnographic Fieldwork Programs in CSCW". *Computer Supported Cooperative Work*, 9(2): 239-264. Disponible en: doi:<https://doi.org/10.1023/A:1008793124669>.
- HEIDEGGER, M. 1994. "Bauen, Wohnen, Denken". *Vorträge und Aufsätze*, 102-110.
- INCEKÖSE, Ü. 2006. *Instrumentalization of Natuarl Sciences*. Izmir: Izmir Institute of Technology.
- INGOLD, T. 2000. *The Perception of the Environment*. Londres: Routledge.
- LINDLEY, J., & Sharma, D. 2014. *An ethnography of the future*. Texto de conferencia, [http://www.research.lancs.ac.uk/portal/en/publications/an-ethnography-of-the-future\(21ca8785-a6ba-478c-a290-6d48826c65f9\).html](http://www.research.lancs.ac.uk/portal/en/publications/an-ethnography-of-the-future(21ca8785-a6ba-478c-a290-6d48826c65f9).html)
- LÓPEZ-León, R., & Gómez, G. 2018. "Understanding Empathy in Design Education". *International Journal of Educational Research and Innovation* (10): 51-63.
- MARTÍN Juez, F. 2002. *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- MEYER, H. 1999. "Construir". En P. Hereu, J. Montaner, & J. Oliveras, *Textos de Arquitectura de la Modernidad*, 61-263. Madrid: Nerea.
- MICA. 09 de octubre de 2018. *Demonstrating the value of design in addressing complex social problems, and preparing the next generation of creative changemakers*. Obtenido de Center for Social Design: <http://www.micasocialdesign.com/>.

- MURPHY, G., & Marcus, G. 2013. "Epilogue: Ethnography and Design, Ethnography in Design. Ethnography by Design". En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Londres: Bloomsbury Academic.
- OTTO, T., & Charlotte, R. 2013. "Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing" est. En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Londres: Bloomsbury Academic.
- REESE, W. 2002. "Behavioral Scientists Enter Design: Seven Critical Histories". En S. Squires, & B. Byrne, *Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration of Anthropologists and Designers in the Product Development Industry* (17-44). Bergin & Garvey.
- SAHLINS, M. 1997. "O 'pessimismo sentimental' e a experiência etnográfica: por que a cultura não é um 'objeto' em via de extinção". *Mana*, 3(1): 41-73. Disponible en: doi:<http://dx.doi.org/10.1590/S0104-93131997000100002>.
- SÁNCHEZ-Criado, T. 2009. Reseña de "The Perception of the Environment: Essays in livelihood, dwelling and skill". *AIBR. Revista de Antropología Iberoamericana*, 4(1): 142-158.
- SHAPIRO, D. 2005. "Participatory Design: The will to succeed". En O. Bertelsen, N. Bouvin, P. Krogh, & M. Kyng, *Proceedings of the 4th Decennial Conference on Critical Computing: Between Sense and Sensibility*, 29-38. New York: ACM Press.
- SIMONSEN, J., & Hertzum, M. 2012. "Sustained Participatory Design: Extending the Iterative Approach". *Design Issues*, 28 (3): 10-21.
- SPRADLEY, J. 1979. *The ethnographic interview*. Orlando: Holt, Rinehart and Winston.
- STAN, B. 12 de agosto de 2018. *Bauhaus 100*. Obtenido de: <https://www.bauhaus100.de/en/past/people/directors/hannes-meyer/>
- TUNSTALL, E. 2013. "Decolonizing Design Innovation: Design Anthropology, Critical Anthropology, and Indigenous Knowledge". En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Londres: Bloomsbury Academic.

- VILCHIS, L. d. 2015. “Reflexión sobre los métodos para la enseñanza del Diseño”. *Actas de diseño*, XIX, 140-143.
- WOLFF, S., & Robles, F. 2006. “Diez errores y máximas en la investigación social cualitativa. Articulando metodológicas comunes entre la etnometodología y la teoría de sistemas”. *Sociedad Hoy* (11): 111-125.

Entre el diseño y la antropología

Mercedes Martínez González¹

El campo de investigación de la antropología del diseño surge de entre los campos de la antropología, y la investigación del diseño. El potencial que ofrece descansa en la orientación transdisciplinar hacia futuros posibles; pero su metodología y epistemología todavía están sin explorar.²

Ton Otto y

Rachel Charlotte Smith

Se coincide con Gatt e Ingold (2013, 139) al considerar al diseño como una capacidad humana universal que implica la posibilidad de concebir un objeto antes de crearlo, siendo que “la manera en que [dicho proceso] se lleva a cabo varía entre distintas sociedades y culturas” (Otto y Smith 2013, 1).

La antropología, por su parte, estudia al ser humano en sociedad; y, para Bohannan y Glazer (2007, xii), “comienza como la misma humanidad”. Todas las sociedades existentes se han inte-

1 Profesora investigadora adscrita a la ENES Morelia UNAM, docente en la licenciatura en Arte y Diseño mmartinezg@enesmorelia.unam.mx

2 “The research field of design anthropology is emerging between the fields of anthropology and design research. The potential that it offers lies in the transdisciplinary orientation towards possible futures; but its methodology and epistemology are still largely unexplored” (Otto y Smith 2016, 19).

rrogado sobre la naturaleza del ser humano, se han preguntado cuál es su lugar en el mundo y se han cuestionado acerca de las cualidades del Otro.

En México la antropología del diseño surge con Martín Juez (2002); aunque actualmente se discuten en distintos lugares del mundo las posibilidades que presenta esta intersección para ambas áreas,³ e incluso se habla de la posible creación de una nueva disciplina o *estilo de conocimiento* con métodos y prácticas propias (Otto y Smith 2013, 10-13). Esto se refleja tanto en el contexto de la investigación, como en un creciente número de asignaturas en programas académicos a nivel licenciatura y posgrado.⁴

Siguiendo esta línea y buscando vincularla al concepto de construcción (*Bauen*) descrito por Mayer (1928), lo que aquí se pretende es encontrar otros modos de entablar diálogos horizontales entre diferentes modos de ser, de hacer, de vivir, y, sobre todo, de construir –tarea que atañe directamente al diseño– en y con el contexto del estado de Michoacán.

Para tal efecto tomamos como caso de estudio a la comunidad de Cuanajo, población de tradición purépecha de 4 mil 758 habitantes (Censo de Población y Vivienda, 2010) adscrita al municipio de Pátzcuaro, y ubicada a corta distancia de la ciudad de Morelia. Según Pérez (2019, 47), Cuanajo conjunta las palabras *kuanasī*, que significa rana en purépecha, y *uanhasī*, que son las piñas de los pinos. La mayoría de las calles están empedradas y

3 Véase, por ejemplo, Gunn, Otto y Smith (2013); Smith, Vangkilde, Kjaersgaard, Otto, Halse y Binder (2016); Gunn, W. y Løgstrup (2014); Ingold (2013; 2014; 2015; 2016); Ventura (2013); Research Network for Design Anthropology (<https://kadk.dk/en/research-network-design-anthropology>).

4 Por poner algunos ejemplos, la Universidad de Southern Denmark tiene una asignatura en antropología del diseño, en la licenciatura de Diseño de Producto; existe un curso en esta área en Harvard Graduate School of Design; en la UNAM Martín Juez solía impartir un curso en la Facultad de Arquitectura... Solo en el estado de Michoacán podemos mencionar a la Universidad La Salle, que dentro de la licenciatura en Diseño Gráfico y Digital tiene una asignatura denominada “Antropología para el Diseño”; y el plan de estudios de Arte y Diseño de la UNAM, que contempla una materia optativa llamada “Cultura y contexto social”.

las viviendas suelen ser de un piso. Según el testimonio de los pobladores, en el pasado predominaban las casas tradicionales, *las trojes*, elaboradas con troncos de madera ensamblados, cuya característica principal es que puede cambiarse de lugar; sin embargo, ahora quedan pocas trojes y predominan las casas de cemento de baja altura. Al interior de las viviendas es frecuente encontrar talleres de madera, ya que esta comunidad es reconocida en el estado por su especialización en la elaboración de muebles, textiles en telar de cintura y bordado.

Mayer (1928) considera el término construir (*Bauen*) como “un trabajo conjunto de artesanos e inventores” y añade que “no es una tarea individual”; además, “construir” significa “habitar” (Pedragosa 2011, 362) entonces, ¿cómo se puede pensar, diseñar y construir en colectividad cuando se trata de diseñadores que habitan contextos distintos?, ¿de qué modo la antropología puede contribuir a la construcción de diálogos horizontales? y ¿qué tipo de conocimiento antropológico se construye a través del diseño?

Lo que se presenta en este texto surge de la comparación de dos casos. En uno se partió del trabajo de campo etnográfico prolongado (2015-2018) para diseñar; mientras que, en el otro, el diseño fue el medio a través del cual se obtuvo conocimiento antropológico sobre la comunidad.

Cuentos que cuentan los niños

[Para elaborar un mueble] se va a cortar la madera al cerro, y se corta con la motosierra. Después, se quita la tecata con la cinta, se cepilla, y se seca con la secadora. Se sacan las medidas, luego clavan las tablas, se sacan las patas para armar las bancas, y luego, las braceras, [esto], para que se pueda armar la banquita.

Ian, José Luis, Brian, Yair y Axel

El primer caso se desarrolló durante las vacaciones del mes de agosto del 2016, cuando se realizó un taller de cuento animado

para los infantes de Cuanajo, al cual asistieron diecisiete personas de entre seis y diecisiete años.

Con la intención de conocer la manera en que los infantes perciben su comunidad, se les solicitó hacer un dibujo de Cuanajo. Se obtuvieron diez ilustraciones, de las cuales:

- ◆ El 80% incluyó una representación explícita de los cerros que rodean a la población. Este tema ha sido reiterativo en otros momentos del trabajo de campo, y con otros sectores de la comunidad, lo que implica plantear su importancia en la construcción de la identidad local.⁵
- ◆ El 90% de los infantes dibujó, además, la iglesia principal del pueblo.
- ◆ El 60% incluyó viviendas de los pobladores.
- ◆ Un niño dibujó animales de granja.
- ◆ Y ninguno incluyó personas en su dibujo.

Estos datos reflejan que en la construcción de la representación de Cuanajo, el entorno natural, el espacio público y los objetos son elementos a través de los cuales parece ser que la comunidad se identifica mejor desde la colectividad. La información se pudo corroborar en un taller de fotografía construida, cuyos participantes eran en su mayoría adultos, en el que se sugirió la creación de imágenes que identificaran a la comunidad y nuevamente la referencia visual se hizo a espacios y objetos, no a personas.⁶

Durante el segundo día del taller se entregaron a los niños algunos temas preseleccionados, basados en la investigación que se había realizado hasta entonces. En equipos de tres o cuatro personas eligieron el tema de su preferencia: el trabajo en madera, textiles elaborados en telar de cintura, Cuanajo en el pasado, en el presente, y en el futuro. Tres de estos temas fueron selec-

5 Véanse los trabajos de Nuño (2015); Muñoz (2009); y Castilleja (2007; 2008).

6 Para su consulta, véase Martínez (2018, 163-169).

cionados, y un equipo insistió en trabajar con el “Día de Muertos”, a pesar de que no estaba en la lista.

Con la intención de mostrar el modo en que se produjeron los cuentos animados, se mencionan brevemente las fases:

1. Cada grupo de infantes escribió libremente un cuento sobre el tema que había elegido.
2. Se dibujaron los personajes en cartulina.
3. Se cortaron y articularon la cabeza y extremidades con un alfiler.
4. Se crearon los escenarios sobre un pliego de papel, usando lápices de colores para ilustrar.
5. Los infantes grabaron el audio del cuento animado con un reproductor digital.
6. Los menores dieron movimiento a los personajes, mientras un alumno de la licenciatura en Arte y Diseño tomaba fotografías que servirían de fotogramas para la animación.
7. Dos alumnos de la misma licenciatura integraron todos los elementos del cuento animado, utilizando un software de edición digital de video.
8. Se regresó a la comunidad con los cuentos animados y se proyectaron en un salón de la Jefatura de Tenencia, evento al cual asistieron los niños y algunos de sus familiares.
9. Una alumna de la licenciatura en Literatura Intercultural hizo la traducción de los cuentos al purépecha.
10. Un académico del Centro de Idiomas de la Enes hizo la traducción al inglés.
11. Los estudiantes de Arte y Diseño subtitularon los cuentos animados.
12. Se subieron el proceso y los resultados del taller a una plataforma interactiva trilingüe en línea, en la cual se conjuntan las experiencias obtenidas durante el desarrollo de este y otros proyectos similares.

Cabe señalar que en un periodo tan corto –diez horas– es difícil generar un movimiento fluido en las animaciones, sin embargo, los datos que se obtuvieron por este medio fueron sumamente enriquecedores, ya que mostraron la manera en que los niños perciben una serie de eventos importantes para su comunidad. Sobre la elaboración de los objetos locales, parece ser que el conocimiento que tienen los infantes sobre estas actividades es superficial, y que los niños que trabajaron estos temas no participan cotidianamente en estas tareas.

El trabajo en madera es percibido como una actividad masculina, y parece ser que a los infantes les preocupa más el contexto en el que se desarrolla, que el proceso en sí mismo. El personaje principal es un varón adulto que se dedica a la carpintería, actividad que realiza con éxito, lo cual se refleja en la posibilidad que tiene de vender los objetos que produce en la ciudad de Morelia. Su fortuna cambia con el alcoholismo, derivado de la muerte de su padre, y es una afección que sufría también su hermano.

El equipo de infantes que seleccionó este tema estaba, además, compuesto por varones, lo que enfatiza el carácter masculino –al menos tradicionalmente– de esta actividad.

En cambio, el equipo que eligió el tejido en telar de cintura estaba compuesto por niñas. El personaje principal es una mujer anciana que tiene dos hijos varones, y toda la familia se dedica a tejer y a bordar. Este dato extrañó a los investigadores inicialmente, pues imaginaban que el tejido en telar de cintura era exclusivamente femenino, sin embargo, durante el trabajo de campo se ha podido constatar que, aunque se lleva a cabo predominantemente por mujeres, hay varones que también la ejecutan. El bordado no estaba contemplado en la lista de temas, pero las niñas decidieron incluirlo y lo mezclaron con el tejido. Durante el proceso de animación del cuento, las menores tuvieron que preguntar a sus madres sobre las fases y herramientas para bordar. Aparentemente, el tejido en telar de cintura les era ajeno, y no ocurría lo mismo con el bordado. Este dato es relevante ya que,

según testimonios de los pobladores, actualmente solo alrededor de veinte personas tejen con telar de cintura en Cuanajo.

El futuro de la comunidad fue representado por un equipo conformado por cuatro niñas, y el cuento consiste en un científico famoso que produce un robot inteligente, gracias al cual el científico tiene la posibilidad de viajar a países lejanos, como China. El robot tiene la capacidad de hablar distintos idiomas y de ayudar a las personas de Cuanajo. Lo que se considera más importante destacar de esta narración es la manera en la que las niñas describen a la comunidad en el futuro, Cuanajo se imagina como “una ciudad”, y es representada con automóviles que circulan en vías rápidas rodeadas por edificios. El único rasgo que conserva del presente son los cerros, lo que enfatiza nuevamente el papel de este elemento como constructor y reconstructor de la identidad local.

El último cuento trata sobre el Día de Muertos, que es una fecha sumamente representativa para el estado de Michoacán, y específicamente, para las comunidades de tradición purépecha. Aunque este evento continúa vigente en el presente, se concibe como una celebración que está vinculada al pasado. El cuento de los niños comienza haciendo referencia a “Pueblo Viejo”, que es el nombre que los pobladores dan al lugar que habitaban sus antepasados durante la conquista, pero luego se menciona que eso ocurrió hace “veinte o treinta años”, lo cual me hace pensar que para los niños es difícil establecer la temporalidad. Posteriormente, hacen una breve reseña de los eventos que ocurren durante esta celebración.

A través de la imagen, los infantes representaron el “caballito de madera”, objeto que, hasta donde sabemos, es exclusivo de Cuanajo. Se elabora para esperar la “llegada del difunto”, se adorna con flores, fruta, bebida, pan, comida y bebida, y en la noche los varones son los encargados de cargar este objeto hasta el altar, donde “se espera” a la persona fallecida durante ese año. Al llegar al umbral de la casa se lanza un cohete, se coloca el caballito en el altar del difunto y los visitantes se sientan alrededor para hablar, beber y comer. Las mujeres, en cambio, llevan canastas

de fruta adornadas con flores y velas. Durante la noche suenan las campanas continuamente –elemento que se reproduce en el cuento animado de los niños–. De acuerdo con los testimonios recopilados durante el trabajo de campo, el caballito sirve para llevar al difunto al “más allá”, es el medio que le permite viajar.

Consideraciones sobre los cuentos que cuentan los niños

Sobre el tipo de conocimiento antropológico que es capaz de aportar el diseño, en *los cuentos que cuentan los niños*, se utilizaron herramientas del diseño –el dibujo en primera instancia, y el cuento animado en segunda– en conjunto con la oralidad –materia prima de la etnografía–. El taller comenzó dibujando, lo que permitió a los investigadores contextualizar el espacio; luego se acudió al discurso oral –a través de la narración, y posterior escritura– de los cuentos. Finalmente se regresó al dibujo y se añadió movimiento a la imagen.

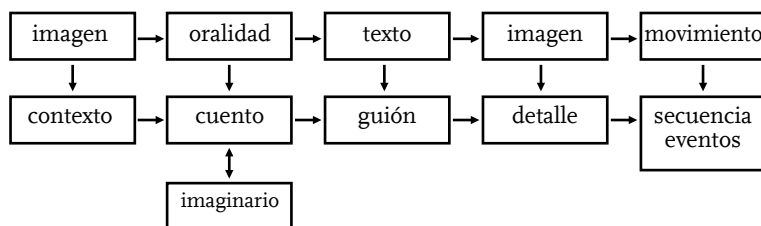


Diagrama 1: Proceso de elaboración de los cuentos que cuentan los niños.

De este modo fue posible conocer a la comunidad a través de los infantes: la importancia que tienen los cerros para los pobladores; las actividades que son predominantemente masculinas, y las que son femeninas; la secuencia de eventos realizados durante Día de Muertos, la importancia que esta festividad tiene en la memoria colectiva y lo que significa en el presente. El diseño permitió además ver el futuro que los niños imaginan, en el que Cuanajo se convierte en una ciudad en la que se producen grandes avances tecnológicos, una urbe que se vincula con países lejanos, en la

que parece ser que el único elemento que se conserva del presente son los cerros.

La historia de vida del objeto, y el taller de joyería

[...] es una manera divertida de explorar nuestra imaginación y poder hacer algo útil que además, genere un ingreso económico, para poder obtener un sustento. Y además de todo, es una manera de beneficiar el ecosistema mediante el reciclaje de materiales.

Fabiola

Durante el trabajo de campo, los artesanos reiteradamente han expresado la falta de mercado para comercializar los objetos que elaboran debido a: la ausencia del turismo derivada de los problemas de inseguridad del estado de Michoacán, el que los compradores no lleguen hasta la comunidad porque adquieren los objetos en otros lugares, o que no sea suficientemente valorado el trabajo artesanal.

Así que, contrario a lo que suele hacerse desde el diseño industrial, se decidió partir de un trabajo de campo etnográfico prolongado que apostara por comprender a la comunidad, antes de diseñar.

Martín Juez (2002, 137-198) creó una técnica denominada “historia de vida del objeto”, que describe las etapas por las que atraviesa una *cosa* desde que nace, hasta que muere, a partir de las relaciones que las personas establecen con los diseños.⁷ Siguiendo esta línea, se realizó un diagrama en donde se representaron las etapas por las que atraviesan los muebles de madera, los vínculos que las personas establecen en el proceso, y el destino final de estos objetos durante su uso, consumo y desecho.

⁷ Otros autores que han trabajado el tema de los objetos como entes sociales son, Mauss (1967 [1923-1924]); Baudrillard (1995 [1968]); Appadurai (1986); Latour (2005); Augé (2000); Gell (1998); Henare, Holbraad y Wastell (2007) y Sudjic (2009).

Luego se mostró el diagrama a un grupo de pobladores, y se averiguó en qué fases era conveniente intervenir. Dado que se considera al mueble de madera como un referente de identidad para la comunidad –dato que se ha podido corroborar durante estos tres años–⁸ se pensó que sería mejor trabajar con los desperdicios de material. Las personas entrevistadas se refirieron a los jóvenes como el sector más abierto al cambio, por lo tanto, se consideró que serían quienes tendrían la posibilidad de crear objetos distintos a los tradicionales.

Así, se decidió realizar un taller de joyería para alumnos del último año del bachillerato local, bajo la consideración de que algunos jóvenes trabajan en el taller familiar por las tardes y que otros piensan dedicarse exclusivamente a esta actividad en el futuro.

Se comenzó con una lluvia de ideas en las que se definieron los requerimientos de diseño, entre otros, los objetos que se diseñarían debían incluir desperdicios de madera. Se dividió el grupo en tres equipos, y cada uno de los facilitadores del taller se encargó de trabajar con ellos de manera conjunta las propuestas.

Para poder desarrollar los prototipos de los objetos que los jóvenes propusieron, se utilizaron diversas herramientas de joyería, equipo para trabajar la madera a pequeña escala (*mototool*,⁹ lijás,

8 Cuanajo se reconoce a sí misma a través del trabajo en madera, actividad que el pueblo desarrolla desde que tiene memoria, pero que además ha crecido exponencialmente en las últimas décadas. En 1963 llegó la electricidad al pueblo, y con esto, surgieron los primeros talleres mecanizados (Nuño, 2015, 36) con lo cual se incrementó el número de personas que se dedican a esta actividad. Según Cuñ (comunicación personal, 2017), actualmente hay alrededor de 400 talleres en el pueblo. Desde el exterior Cuanajo también es reconocida por el trabajo en madera. Por poner algunos ejemplos, los habitantes de Morelia describen a Cuanajo como una comunidad de “buenos carpinteros”; Custodio (comunicación personal, 2018) comenta que en otras poblaciones se dice que las personas de Cuanajo hicieron un pacto con el diablo y por esa razón aprendieron a trabajar tan bien el mueble; las instituciones gubernamentales organizan anualmente un concurso artesanal en el que artesanos de Cuanajo frecuentemente obtienen premios por los objetos que producen.

9 El *mototool* es una herramienta eléctrica que sirve para cortar y grabar piezas pequeñas de madera.

taladros de mano, sellos de golpe y gurbias); así como material para bisutería, desperdicios de madera, y pedazos de tela.

Dado que no se tenía un espacio adecuado –ya que la dinámica se realizó en el salón de clases del bachillerato– se adaptaron los pupitres para improvisar un taller de madera con herramientas eléctricas y manuales. Cada participante elaboró un accesorio de joyería. Algunos de los alumnos que trabajan en las tardes en el taller familiar llevaron piezas de madera talladas, mientras que quienes tenían menor conocimiento del trabajo en madera utilizaron el material en bruto.



Figura 1. Taller de joyería.

Para poder evaluar los prototipos, se realizó una serie de fotografías de estudio en el Laboratorio de la Imagen de la Enes Morelia,¹⁰ y luego se le preguntó a un grupo de personas su opinión sobre los objetos. Se les pidió que eligieran aquellos de su preferencia, se les preguntaron las razones, y se les solicitó mencionar el precio que estarían dispuestos a pagar por cada uno

10 Muchas gracias a Sarahí Alfaro, alumna que participó en esta etapa del proyecto, quien fue la encargada de realizar el estudio fotográfico en el Laboratorio de la Imagen de la Enes Morelia.

de ellos. También se hicieron pruebas de funcionalidad en las que, a partir de una evaluación cualitativa, posibles futuros usuarios mencionaron cómo se sentían al utilizarlos. La intención era comparar las preferencias de los usuarios cuando les mostramos los prototipos de diseño con las fotografías de estudio, por lo que hicimos una sesión con modelo. Tanto la fotógrafa como la modelo son alumnas de la licenciatura en Arte y Diseño.



Figura 2. Estudio fotográfico de algunas de las piezas realizadas por jóvenes de Cuanajo con desperdicios de madera. Diseño de joyería: Esmeralda García Victoria. Fotografía: Sarahí Alfaro Guzmán.

Finalmente, se regresó al Bachillerato con la intención de compartir los resultados con los jóvenes participantes y de regresarles los objetos que diseñaron y elaboraron. Se buscaba conocer su opinión sobre el taller, sobre los resultados que arrojaron los posibles compradores de Morelia, y sobre las fotografías de estudio realizadas.

La mayoría de los participantes dijo estar interesados tanto en las propuestas que se generaron, como en los contenidos del taller. Al menos ocho alumnos del bachillerato mostraron interés en seguir aprendiendo esta actividad, y varias personas de Cua-

najo solicitaron que se realizara una actividad similar para otras personas de la comunidad interesadas en aprender a elaborar accesorios de joyería con desperdicios de madera.

Consideraciones sobre el taller de joyería basado en la historia de vida del objeto

En este segundo caso se plantea la importancia de la etnografía en el proceso de diseño. Es importante mencionar que no basta un estudio etnográfico superficial o de corta duración, se destacan en cambio los alcances del trabajo de campo prolongado, porque los resultados que se obtienen por este medio son directamente proporcionales a la profundidad con la que se conoce a la comunidad con la que el diseñador contempla trabajar.

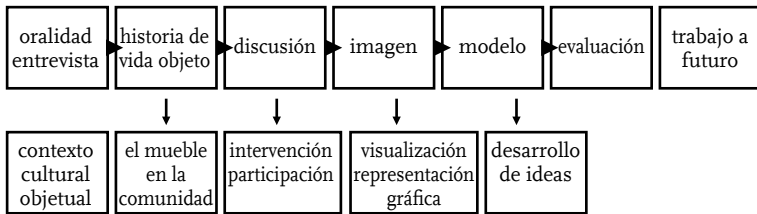


Diagrama 2. La etnografía y el trabajo de campo prolongado como antecedentes al proceso de diseño.

Como puede observarse en el diagrama, en este caso se comenzó con el trabajo de campo etnográfico, cuya herramienta principal fue la entrevista semi estructurada y a profundidad. Esto permitió a los diseñadores comprender el contexto cultural-objetual de Cuanajo; luego se elaboró un diagrama que mostraba la historia de vida del objeto, lo que contextualizó el mueble dentro de la comunidad, y reflejó las necesidades de los productores; a través de la discusión se visualizaron las fases en las cuales era pertinente intervenir; se recurrió a la imagen –el boceto– para visualizar posibles propuestas de diseño, y esto condujo al desarrollo de un modelo funcional a escala real; en la evaluación que se realizó hacia el interior de la

comunidad se contempló la opinión de los participantes del taller y de un grupo de pobladores de Cuanajo, hacia el exterior se llevó a cabo en el laboratorio de la Imagen de la Enes Morelia.

Vale la pena mencionar que en la evaluación externa también se tuvo una buena recepción de los objetos diseñados por los jóvenes artesanos de Cuanajo. Las personas entrevistadas en Morelia dijeron estar dispuestas a pagar precios que varían entre \$30 y 150 pesos mexicanos por cada pieza, lo cual da un margen de ganancia de entre 60% y 80% –sobre todo, considerando que actualmente los desperdicios de madera se queman, por lo que solo es necesario calcular los precios invertidos en accesorios para bisutería–.

Sobre la funcionalidad, con excepción de dos piezas (que estaban demasiado ajustadas), los usuarios mencionaron que se sentían cómodos al utilizarlas.

Al comparar la imagen fotográfica producida en el estudio con el prototipo, los usuarios consideraron que la primera le da un valor agregado al producto, ya que se percibe como un objeto de diseño bien pensado. Además, este medio les permitirá a los artesanos difundir su trabajo por medios alternativos a los actuales.

De este proyecto surgieron varias ideas a futuro:

- ◆ Hacer un estudio de mercado detallado, para verificar la pertinencia de estos objetos
- ◆ Crear un catálogo que los albergue
- ◆ Realizar otros talleres de joyería, de modo que los participantes logren especializarse en el tema y generar objetos diversos
- ◆ Elaborar una serie de accesorios que contengan elementos de plata y verificar su valor en el mercado
- ◆ Crear una línea de joyas que incluyan elementos de la naturaleza, específicamente, de los alrededores de la comunidad (como semillas, piñas de los árboles, etc.)

Reflexiones finales

Lo que se busca en este proyecto es construir otros diálogos desde la antropología del diseño *para y con* comunidades del estado de Michoacán.

Como puede observarse en el *Diagrama 1*, en el primer caso se partió de la imagen, que luego se complementó con la oralidad, y que a su vez repercutió nuevamente en una creación visual. Como resultado se obtuvo un discurso audiovisual en el que la imagen y la palabra se complementan de manera equitativa para ser plasmadas en la narración de cuatro cuentos animados que muestran parte de la esencia de una comunidad purépecha, vista a través de los ojos de los niños.

El *Diagrama 2* muestra lo contrario, se partió del discurso oral que después de un trabajo de campo etnográfico prolongado, impulsó la generación de un diseño, acto que como puede verse, ocurrió aproximadamente a la mitad del proceso. Este caso muestra las posibilidades de la etnografía en el proceso de diseño, y aunque este tema se ha trabajado ya desde hace varias décadas¹¹ lo que se quiere destacar no es solo la importancia de *conocer* antes de *hacer*, sino el tipo de diseño –y de diálogo– que puede construirse a partir del trabajo de campo etnográfico prolongado.

Si habitar significa “por un lado, ser cuidado por el mundo, en una especie de seguridad fundamental, libre de peligro; por el otro lado, significa el cuidado y conservación del mundo” (Pedragosa 2011, 363); la antropología del diseño vislumbra la construcción de otras maneras de hacer, de pensar, de conocer, de cuidar y de ser cuidado; apuesta por un diseño más humano, más inclusivo y ve por la construcción de un mundo que todos podamos habitar, en el que quepan distintas voces, modos de ser, de hacer y de pensar, pertenecientes a culturas y contextos diversos.

11 Otto y Smith (2013, 5) se refieren a los años ochenta como la década en la que algunas empresas comenzaron a realizar estudios etnográficos para el diseño de software.

Bibliografía

- APPADURAI, A. 1986. *The social life of things*. Cambridge: Cambridge University Press.
- AUGÉ, M. 2000. “El diseño y el antropólogo”. *Experimenta*, 32: 90-94.
- BAUDRILLARD, J. 1995. *El sistema de los objetos*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- BOHANNAN, P. y Glazer, M. 2007. *Lecturas Antropología*. Madrid: Mc Graw Hill.
- CASTILLEJA González, A. 2007. *Construcción social y cultural de categorías referidas al espacio. Un estudio en pueblos purépecha*. (tesis de doctorado en Antropología). México: INAH / SEP.
- GATT, C. e Ingold, T. 2013. “From Description to Correspondence. Anthropology in Real Time”. En: Gunn, W., Otto, T. y Smith, R.C. (Eds), *Design Anthropology. Theory and Practice* (pp. 139-158). Londres: Bloomsbury.
- GELL, A. 1998. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press.
- GUNN, W., Otto, T. y Smith, R.C. 2013. *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury.
- GUNN, W. y Løgstrup, L.B. 2014. “Participant observation, anthropology methodology and design anthropology research inquiry”. *Arts & Humanities in Higher Education*, 13 (4): 428-442.
- HENARE, A. Holbraad, M. y Wastell, S. 2007. *Thinking through things. Theorising Artefacts Ethnographically*. London: Routledge.
- INGOLD, T. 2013. *Making. Anthropology, archaeology, art and architecture*. Nueva York: Routledge.
- . 2014. “That ´s enough about ethnography!”. *Journal of Ethnographic Theory*, 4, 383-395.
- . 2015. *Líneas, una breve historia*. Barcelona: Gedisa.
- . 2016. “From science to art and back again. The pendulum of an anthropologist”. *Anuac*, 5(1): 5-23.
- LATOUR, B. y Weibel, P. 2005. *Making Things Public. Atmospheres of Democracy*. Massachusetts: Cambridge.

- MARTÍN Juez, F. 2002. *Contribuciones a una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- MARTÍNEZ González, M. 2018. “Entre hacedores de cosas. El diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo”. *Michoacán. Cuadernos de Diseño*, 82: 157-172.
- . 2019. *Cuentos que cuentan. Historias de Cuanajo, Michoacán*. México: LANMO / UNAM.
- MAUSS, M. 1967. *The Gift: Forms and Functions of Exchange in Archaic Societies*. England: Norton Library.
- MAYER, H. 1928. “Construir”. En Hereu, P., Monataner, J. y Oliveras, J. [1999]. *Textos de arquitectura de la modernidad*. Barcelona: Nerea.
- MUÑOZ Morán, O. 2009. “Lugares del más antes. El cerro y el pueblo en la historia purépecha”. *Relaciones. Estudios de Historia y Sociedad*, 30 (119): 159-190.
- NUÑO Gutiérrez, M.R. 2015. *Cuanajo. Discursos de una identidad amenazada*, México: UDG.
- OTTO, T. y Smith, R.C. 2013. “Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing”. En: Gunn, W., Otto, T. y Smith, R.C. (Eds.): *Design Anthropology. Theory and Practice* (1-29). Londres: Bloomsbury.
- . 2016. “Cultures of the Future: Emergence and Intervention in Design Anthropology”. En Smith, R.C., Tang Vangkilde, K., Kjaersgaard, M., Otto, T., Halse, J. y Binder, T. (Eds.), *Design Anthropology Futures* (pp. 19-36). Londres: Bloomsbury.
- PEDRAGOSA, P. 2011. “Habitar, construir, pensar en el mundo tecnológico”. *Investigaciones Fenomenológicas*, 3: 361-378.
- PÉREZ, B. 2019. “El origen de Cuanajo”. En: Martínez, M. (de.) *Cuentos que cuentan. Historias de Cuanajo, Michoacán, México* (32-47). México: LANMO / UNAM.
- SUDJIC, D. 2009. *El lenguaje de las cosas*. Madrid: Turner Publicaciones.
- VENTURA, J. 2013. “Industrial Design, Ethnography and Anthropological Thought”. *Anthropology in Action*, 20, 31-41.

Páginas web

Censo de población y vivienda, 2010, disponible en:

<http://www.microrregiones.gob.mx/catloc/contenido.aspx?Refnac=160660009> (consultado el 10 de julio del 2017).

MARTÍNEZ González Mercedes, Diseño y Antropología en Cuanajo, 2016, disponible en:

<http://www.enesmorelia.unam.mx/antropologiadisenio> (consultado el 26 de septiembre del 2018).

Research Network for Design Anthropology. 2015. Disponible en:

<https://kadm.dk/en/research-network-design-anthropology> (consultado el 26 de septiembre del 2018)

Experiencias de interacción social y simbólica en proyectos de diseño

María Gabriela Villar García¹

María del Pilar Mora Cantellano²

El Cuerpo Académico de Investigación en Diseño y Desarrollo Social de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx), tiene dentro de sus objetivos, identificar problemáticas sociales contemporáneas que permitan plantear propuestas innovadoras desde el ámbito del diseño. En este contexto, se han realizado ejercicios en conjunto con alumnos del Programa de Posgrado de Maestría en Diseño, formalizando esfuerzos de Investigación Acción Participativa (IAP), que son muestra del trabajo que se realiza con comunidades y grupos vulnerables desde un enfoque de interacción social y simbólica. Este texto tiene como objetivo presentar dos experiencias de interacción social y simbólica en proyectos de diseño que han seguido como eje metodológico la IAP con este enfoque. En los procesos de investigación que se presentan se promueve el enfoque de interacción simbólica como

1 Profesora investigadora adscrita a la Universidad Autónoma del Estado de México, Centro de Investigaciones en Arquitectura y Diseño investigacion.fad.villar@gmail.com

2 Profesora investigadora adscrita a la Universidad Autónoma del Estado de México, Centro de Investigaciones en Arquitectura y Diseño mora_pilar@hotmail.com

marco de referencia de los distintos casos en donde, es evidente, es en los colectivos y a partir de la interacción social que se construyen los significados de los productos elaborados y, por tanto, es en este marco de referencia que los actores logran apropiarse de las propuestas que se promueven desde las disciplinas del diseño.

En dicho contexto descrito, es necesario reconocer el planteamiento inicial con el que nace la primera escuela de diseño en Alemania, la Bauhaus, y su prefijo *Bauen*, como una invitación a reflexionar sobre las posibilidades que tiene el diseño para construir vida cotidiana. En este sentido, se distingue la propuesta de (Gropius 1956) quien sostiene que el diseño es una parte integral de la substancia de la vida cotidiana necesaria en una sociedad civilizada. Pretendía rescatar lo mejor del artista o artesano, así como del comerciante para fusionarlo en un diseño que sería capaz de crear objetos de uso cotidiano para todos los sectores sociales. En la etapa u orientación funcionalista, “la forma sigue la función” y el diseño se dirigiría a la funcionalidad como atributo. La intención fue acceder a un mayor número de destinatarios. Para la Bauhaus, siguiendo a (Bazzara 2015), “El Arte debía ser comprendido colectiva antes que individualmente”. De aquí se sugiere desde inicios del diseño como disciplina y su ejercicio, un reconocimiento al factor de la colectividad como variable de importancia para considerar en el quehacer de ésta.

El Diseño nace con la posibilidad de dirigir su producción a sectores antes no contemplados. Llegó para invadir las ciudades, las comunidades, los espacios. Desde la concepción alemana de la Bauhaus, el diseño tendría que pensarse accesible al pueblo, diseñando sus objetos para el uso diario o cotidiano. Lo que está en cuestión desde esta perspectiva es el uso y la funcionalidad de los objetos planteada por la escuela alemana, en contradicción con el valor de cambio de éstos, expuesto desde la postura norteamericana. En el sentido expuesto y desde un ejercicio de la disciplina que contempla y ejerce su praxis hacia grupos vulnerables, hoy en día resulta necesario distinguir algunas diferencias entre los

términos intervenir e interactuar como posibilidades del Diseño para construir vida cotidiana a partir de acercamientos a grupos y comunidades. Intervenir para efectos del trabajo investigativo que realiza este Cuerpo Académico, consiste en ejercer un mandato o posición superior entre uno o más sujetos o individuos, sugiere una condición de inferioridad de uno de los actores, lo cual supone también un ejercicio de violencia estructural o simbólica. Desde la disciplina del diseño, la intervención social se ha entendido como aquella actividad formal y organizada que responde a necesidades sociales pero que se fundamenta en el actuar desde la visión del grupo de diseñadores que interviene. Autores como Tello (2008), sostienen que la intervención social es una acción intencional que se funda en el conocimiento científico y que pretende desencadenar procesos de cambio social modificando una situación personal o grupal que no se percibe como satisfactoria.

Desde el pensamiento, la intervención social (Blanco 2006) se fundamenta sobre la idea de progreso y se ubica en un pensamiento de la modernidad más positiva, se sujeta sobre la paradoja del binomio protección-control y establece una relación claramente jerarquizada de la persona o grupo que interviene y la persona o grupo de intervención. Intervenir un grupo social desde la perspectiva de este texto implica la prevalencia de una visión del mundo, principio y saber teórico metodológico del que interviene con su acción (Blanco 2006), por lo que se apuesta desde la mirada de quienes presentamos esta disertación, por la Interacción como posicionamiento social y ético frente al trabajo con grupos desde el ámbito del diseño.

La interacción desde su concepto básico supone una acción que se ejerce recíprocamente entre los actores. La reciprocidad supone la relación en un plano de igualdad o equidad. En este sentido, se pretende que los actores sociales (diseñadores-comunidad) sean capaces de construir alianzas y tejer redes de vinculación entre Organizaciones de la Sociedad Civil (OSC), Instituciones académicas y grupos de investigación, y otros organismos gubernamentales y

no gubernamentales para fortalecer las acciones y cambiar las realidades de grupos que requieren de la interacción del diseño para modificar sus entornos y mejorar las condiciones o calidad de vida.

Metodología

Se pretende promover la Investigación Acción Participativa (IAP), como metodología para la interacción, entendiéndola como el proceso por el cual un colectivo organiza la información para actuar sobre necesidades o problemáticas de la vida cotidiana, en concordancia con el principio expuesto por la escuela alemana Bauhaus, con el propósito de encontrar soluciones y promover transformaciones sociales.

La IAP se observa como metodología de interacción social que promueve el marco de referencia del interaccionismo simbólico y que propone un análisis de la realidad como forma de conocimiento del contexto con el que se va a interactuar, percibiendo al grupo como colectivo activo, protagonista de su proyecto de desarrollo social, convirtiéndose los contextos en palabras de (Basagoiti 2003) en ámbitos de vida cotidiana. Los casos que se presentarán son ejemplos claros de un trabajo investigativo que apuesta por la interacción como modelo para la IAP en miras de posibilitar desarrollo social en comunidades y grupos vulnerables.

Se muestran dos casos de interacción de los alumnos de la Maestría en Diseño guiados por el cuerpo académico de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx como grupo de investigación.

Desarrollo

Los proyectos sociales desde cualquier iniciativa no deben realizarse de manera aislada (persona o grupo), el éxito de estos depende de la capacidad de interacción para la construcción de relaciones de colaboración. Los proyectos de este tipo deben responder a una necesidad social sentida, a una problemática identificada y, por tanto, han de servir para mejorar las condiciones de vida de los involucrados. Se espera que proyectos sociales provo-

quen cambios y transformaciones en los espacios o comunidades en donde se desarrollan. Para tal efecto, existen dos cauces desde el ejercicio de la disciplina del diseño: la intervención social y la interacción social; en sus bases radican las diferencias por lo que se exponen como formas de lograr objetivos comunes.

Intervención social vs interacción social

La intervención social como proceso teórico metodológico ha sido muy utilizado en las ciencias sociales como eje para realizar una serie de acciones de manera subordinada en donde en palabras de Saavedra (2015), intervenir constituye un sello de identidad. Existen diferentes perspectivas sobre la acción de este tipo de intervención como lo es desde la psicología social, por ejemplo, o desde una perspectiva de trabajo social; en ambas existe el argumento sobre la actividad discursiva de persuadir o convencer. En términos generales, existe una disyuntiva sobre el concepto y el uso de este tipo de acción, que constituye una forma de actuar en contextos sociales desde una perspectiva de mercado.

Saavedra (2015) expone la intervención social como interpretación de la complejidad social acotando lo siguiente:

Existen además indicaciones recurrentes hacia la perspectiva de la complejidad de Morín, en esta argumentación sobre la intervención social, contando con algunos autores que suscriben a este enfoque. Así, por ejemplo, (Auxiliadora González y Germán Jaraíz, 2013) definen la intervención social como una mediación intencionada que ordena un proceso de acción en torno a la relación compleja de tres dimensiones de lo social (bienestar social, calidad de vida y desarrollo social), para lo cual los autores señalan que la intervención debe ser comprendida como un hecho social complejo. Para esto, proponen establecer un diálogo combinado entre las tres lógicas de intervención que sostienen en esta conceptualización, que, a nuestro juicio, es consistente con una perspectiva que releva la interpretación sobre los contextos y marcos de producción de sentidos, sobre los cuales, se constituyen las ex-

presiones de la intervención social (instituciones, servicios sociales, programas) (Saavedra 2015, 139).

Diferentes autores, reconocen la complejidad de la polifonía del término intervención social, llevando el concepto hacia la teoría de la complejidad de Edgar Morín sin dejar de distinguir el aprecio por el término social. El acercamiento a grupos sociales se deriva desde la disciplina del diseño de la atención a necesidades o fenómenos que requieren de esta disciplina. La intervención social le otorga un sentido particular a la participación que supone un proceso y estructura de aproximación a los contextos, historias de vida, testimonios, en donde desde la intervención, en palabras de Saavedra (2015), “existen prefiguraciones de sentido desde los operadores de las políticas sociales, los cuales complejizan tanto la explicación de los fenómenos sociales como el modo en que se actúa sobre estos problemas” (138). El acercamiento y actuar sobre los problemas, implica también un ejercicio hermenéutico, en donde la interpretación dirige a la comprensión del problema o fenómeno.

Desde una visión ontológica Prado (2008), manifiesta que el concepto de la intervención social moderna se gesta desde las metáforas de progreso y desarrollo como categorías de un modelo de producción y reproducción económica con pretensiones de imposición al resto de la sociedad, obedeciendo a universos simbólicos que configuran la realidad social.

[...] la desarticulación de las comunidades que fueron obligadas a migrar del campo a la ciudad, y que por ende generaron una serie de situaciones inéditas en las sociedades que viven el empuje del capitalismo, obligando al Estado a promover una serie de políticas de intervención social, que estarán modeladas bajo los principios ideológicos del liberalismo y su teología del progreso (Prado 2008, 63).

Prado (2008) sostiene que la intervención en lo social está conformada bajo los principios de sistema y racionalidad, entendiendo el sistema como red de interacciones que se originaron desde las

instituciones de la modernidad capitalista, promoviendo formas de asistencia social a partir de la racionalidad weberiana, como forma de acción orientada por valores de la época comprometiendo medios y fines a favor de una forma de progreso.

La discusión sobre el tema gira alrededor de las formas de aproximación a los grupos sociales, comprometiendo valores, significaciones, e intereses sobre la realidad social, posibilitando una resignificación desde la estructura básica del planteamiento. No se opta por la competitividad e instrumentalidad que se reconocen en el paradigma de la intervención desde su nacimiento como política social, por lo que se apuesta por la interacción social como acción. Se reconoce que la interacción social nace como propuesta para analizar realidades sociales con base precisamente en las interacciones personales. Erving Goffman citado en (Mercado, A. & Zaragoza, L. 2011) hace una serie de aportaciones desde la sociología y antropología social que explican el orden interaccional. Se rescata desde la postura de Goffman, las posibilidades que ofrece para discutir, a partir de las cuestiones de la vida cotidiana, del involucramiento personal con la construcción diaria de los fenómenos de un grupo. La propuesta citada antecede al interaccionismo simbólico, sin embargo, coinciden en que los individuos y los grupos interpretan su contexto para construir conductas. Desde la propuesta de interaccionismo simbólico se destacan sus posibilidades como marco de referencia en la investigación para el diseño, en donde, en palabras de Villar, Mora y Maldonado, 2018:

[...] se observan convergencias que apuntan hacia comprender el interaccionismo simbólico como la forma de entender cómo la gente percibe, entiende e interpreta el mundo en sociedad. La importancia de este marco de referencia para la investigación cualitativa en el área del diseño es su énfasis sobre la importancia de los signos y los símbolos, y lo fundamental de los procesos interpretativos –generados a base de interacciones– para entender la significación y su re-

percusión en la conducta humana a partir de la interacción de los colectivos (receptores) de los textos del diseño (Villar M.G; Mora M.P; y Maldonado A. 2018, 12).

Hoy en día, la interacción social se genera a partir de marcos de referencia como el citado, en donde es importante que el investigador forme parte del contexto, se encuentre en el lugar de los hechos y se reconozca como parte de un colectivo en el que las significaciones por los productos están dadas por los referentes de la vida cotidiana.

El primer elemento es asumir que el único medio de conocer a los seres humanos y a los grupos, para detectar sus interacciones, es la investigación naturalista, que implica estar en el lugar donde se presentan las interacciones y donde se encuentran los grupos (Álvarez-Gayoy 2010, 70).

La exploración como acercamiento a la realidad y la inspección como posibilidad para el desarrollo teórico de la información son otros elementos de importancia que discute el autor mencionado.

Regresando al concepto básico de la interacción, el ejercicio diseñístico debe suponer una acción recíproca en términos de reconocimiento de la labor de las diferentes partes, lo que posibilitará, la construcción de alianzas y redes de vinculación para el trabajo conjunto, con el propósito –desde el área del diseño– de fortalecer acciones que permitan cambiar realidades, posibilitar mejores entornos, así como impactar en la calidad de vida de los grupos en los que se interactúa. Se trata de un ejercicio ético, social y cultural desde la disciplina del diseño, que conlleva una forma de actuar en términos sociales, entendiendo, como lo plantea (Frascara 2004), que la labor no concluye en la producción y distribución de los productos que se generan desde el diseño, sino en el efecto que causan sobre la gente, –los grupos, los colectivos; apostándole a la transformación de realidades sociales a partir de la adhesión cultural a estos–.

El ejercicio de interacción desde la disciplina del diseño debe suponer una serie de acciones que conllevan a una cadena de realidades que no pueden eludir la responsabilidad ética, social y cultural de la disciplina. Se coincide con Frascara (2004), sobre la serie de responsabilidades en el ejercicio de la disciplina del diseño: profesional, ética, social y cultural.

Desde la responsabilidad ética, Frascara (2004), menciona que el principio fundamental está en el reconocimiento del otro –receptor, comunidad, colectivo que posibilita un ejercicio mutuo; lo que implica trabajar con el otro desde una condición de igualdad–. Desde la responsabilidad social, como eje de la disciplina, el ejercicio de diseño, implica un reconocimiento de las situaciones sociales como una posibilidad de interactuar para mejorar la calidad de vida de los grupos. Se reconoce que el principal problema del diseñador es, posteriormente, de identificar la necesidad; reconocer el paradigma metodológico para interactuar con o a partir de una visión social, lo que implica una responsabilidad social y cultural –par indisociable en proyectos que pretenden un acercamiento a grupos–.

La responsabilidad cultural, involucra la posibilidad de generar nuevas formas de convivencia y comportamiento en los grupos: se crean pautas de comportamiento a partir de la posibilidad que tiene la disciplina de posicionar un producto o servicio en la comunidad. El diseño condiciona en palabras de Frascara (2004) relaciones interpersonales e igual de importante desde la visión de esta disertación, transforma el sistema de significados culturales a partir de su ejercicio. Cuando el diseño en su acción posibilita una nueva significación en los productos, ofrece alternativas a los grupos para entender sus dinámicas a partir de estos de manera distinta ofreciendo alternativas para garantizar la trascendencia y valor a su quehacer. La resignificación cultural y simbólica, debe ser el principal fundamento del ejercicio de interacción del diseño con grupos sociales, por eso la importancia de involucrar el interaccionismo simbólico como ejercicio permanente. Se espera

de este tipo de interacciones del diseño un reposicionamiento de la disciplina, entendiendo los efectos colectivos que se generan a partir de la interacción con los grupos con los que se relaciona.

Acercando el ejercicio que este grupo de investigación ha realizado con grupos sociales, se presenta el enfoque de la Investigación participativa y sus cualidades en la dinámica con grupos sociales.

Investigación acción participativa (IAP)

Desde un contexto coherente desde la postura de la interacción social y simbólica, la investigación acción participativa (IAP), desde el enfoque cualitativo tiene el propósito como lo menciona Álvarez-Gayou (2003), de “resolver problemas cotidianos e inmediatos; ha tratado de hacer comprensible el mundo social y busca mejorar la calidad de vida de las personas” (Gayou 2003, 159).

Balcazar (2003), plantea que:

Desde el punto de vista ideológico, la IAP representa creencias sobre el papel del científico social en disminuir la injusticia en la sociedad, promover la participación de los miembros de comunidades en la búsqueda de soluciones a sus propios problemas y ayudar a los miembros de las comunidades a incrementar el grado de control que ellos tienen sobre aspectos relevantes en sus vidas (incremento de poder o empoderamiento). La IAP genera conciencia socio-política entre los participantes en el proceso -incluyendo tanto a los investigadores como a los miembros del grupo o comunidad. Finalmente, la IAP provee un contexto concreto para involucrar a los miembros de una comunidad o grupo en el proceso de investigación en una forma no tradicional- como agentes de cambio y no como objetos de estudio (Balcázar 2003, 61).

Siguiendo a Balcázar (2003), existen tres actividades centrales en la IAP:

- 1) Investigación: Se refiere al rol activo de los participantes para documentar las historias de vida, las experiencias en comunidad y el análisis de manera sistemática sobre las con-

diciones presentes y las venideras a partir del cambio que se espera desde la implementación.

2) Educación: “Los participantes aprenden a desarrollar una conciencia crítica que les permite identificar las causas de sus problemas (alejándolos de posiciones victimizantes como la superstición y la desesperanza aprendida) e identificar posibles soluciones” (Balcázar 2003, 62). Se espera que la comunidad comprenda que la solución es resultado del esfuerzo que ponen para cambiar el estado de la situación atendida.

3) Acción: “Los participantes implementan soluciones prácticas a sus problemas, utilizando sus propios recursos o en solidaridad con otros grupos o gremios. Estas actividades están interrelacionadas y forman un ciclo dinámico” (Balcázar 2003, 63).

Díez (2013), sugiere que: “Investigar desde una perspectiva comunitaria, desde un enfoque participativo, de compromiso y cambio con todos los agentes involucrados desde un comienzo, supone una forma de repensar la investigación desde los márgenes tradicionales de la academia” (Díez 2013, 137). Lo anterior supone un ejercicio cultural que conlleva, en palabras del autor, a un cambio que afecta las raíces de la organización o estructura social del grupo, por lo que deriva en un cambio cultural como resultado de la interacción a partir de la IAP. Se asume que un cambio cultural requiere de la variable del tiempo en un proceso de cambio compartido por el grupo, como una alternativa de colaboración colectiva.

Villar (2015) reconoce a la cultura y a la identidad como variables de investigación cualitativa mencionando lo siguiente:

la cultura requiere de lenguajes sociales para coexistir e incluso para transformarse, estos lenguajes están cargados de valores simbólicos socializados a partir de representaciones, textos o narrativas. El interés de este apartado consiste en explicitar como la cultura y la identidad como dimensiones analíticas de la vida social están regidas por una lógica de signos y símbolos que se reconocen en las prácticas culturales y que a su vez manifiestan valores asumidos socialmente

para generar un sentido y un significado cultural que son interiorizados por los sujetos para conformar tanto la identidad individual como la colectiva (Villar 2015, 16).

Si desde la IAP, la cultura, es entendida como un patrimonio heredado, transmutado, incrementado, compartido y transmitido de generación en generación por los miembros del grupo a partir de símbolos compartidos en colectividad que producen significados, habrá que reconocer a la cultura como hecho social en permanente transformación, en donde se enfrentan crisis desde los colectivos, que son asumidos reconociendo la capacidad adaptativa de los seres humanos a los cambios, por lo que debe entenderse a los aspectos culturales no como constantes, sino como variables. “La cultura es una organización social de significados, que son interiorizados por los sujetos en forma de representaciones compartidas colectivamente siendo objetivadas en textos o narrativas que corresponden a un contexto histórico específico y socialmente estructurado” (Villar 2015, 23).

Por tanto, en ejercicios de interacción a partir de la IAP en el mundo del diseño, la cultura se asume como una variable en constante reinterpretación y movimiento. Los productos derivados de la IAP en un ejercicio de diálogo entre los involucrados supondrán también un cambio cultural derivado de la dinámica grupal.

Casos de IAP del diseño a partir de la interacción social

Se presentan dos casos de ejercicios desde el diseño en donde se evidencia en un marco de interaccionismo simbólico la interacción social como elemento fundamental para llevar a cabo la investigación acción participativa. En todos los casos, los autores principales observan el contexto desde su experiencia individual y colectiva, en correspondencia con su vida cotidiana, ya que son actores que forman parte del contexto en donde se desarrolla la interacción. Se retoman los casos a exponer observando en ellos el principio de la escuela alemana de la Bauhaus y desde sus posibilidades para construir vida cotidiana.

Dos casos de interacción social y simbólica del diseño a través de la IAP

◇ *Diseño de una estrategia de comunicación para reforzar la identidad local de la producción de pan artesanal de Santa Cruz Cuahutenco, Zinacantepec, Estado de México.*

El primer caso que se presenta estuvo desarrollado por Emmanuel Solórzano Hernández, como alumno de la Maestría en Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx. Lleva por título: “Diseño de una estrategia de comunicación para reforzar la identidad local de la producción de pan artesanal de Santa Cruz Cuahutenco, Zinacantepec, Estado de México”.

Su objetivo central, fue la implementación de una estrategia de diseño que permitiera reforzar la identidad colectiva del lugar y así coadyuvar en la cohesión social de la comunidad. La necesidad o fenómeno detectado como habitante y familiar de participe del colectivo mencionado es la disminución de la actividad característica que años atrás distinguía a la población y era reconocida por poblaciones aledañas, la elaboración de pan de fiesta o artesanal. “No hay un registro oficial del número de personas dedicadas a este oficio, sin embargo, en un conteo rápido expedido por un habitante del lugar que ha organizado las fiestas patronales donde intervienen los productores de pan artesanal, se contabilizan 70 familias dependientes de este oficio” (Solórzano 2017, 2), lo que sugirió reconocer la necesidad de diseñar una estrategia de comunicación que identificara y promoviera la identidad de la comunidad de manera endógena para su promoción.

Esta investigación expone de manera particular su contexto, introduciendo apartados relacionados con la construcción cultural e identitaria, el desarrollo local, la cohesión social. Asimismo, se expone el lugar, Santa Cruz Cuahutenco, como región panadera. Se realiza un acercamiento etnográfico como parte de la IAP que permite “un desglose de las festividades anuales que concurren a la mayoría de población de esta comunidad. Además, se hace una

clasificación de las formas identitarias actuales que permiten la conformación social del poblado” (Solórzano E. 2017, 4).

Para la tercera parte se presenta la metodología del trabajo que parte del interaccionismo simbólico como paradigma interpretativo, además de presentar a los actores estudiados y las formas de abordarlos. Como se mencionó una de las herramientas fue la etnografía, para complementar esta parte cualitativa, se formuló un cuestionario para hacer un diagnóstico de la situación actual de los panaderos respecto a tres variables: 1) producción de pan artesanal, 2) familias productoras de pan; y 3) sentido (significado) de la producción de pan. De acuerdo con lo anterior se presentan los resultados y se hace una reflexión que permitirá plantear una estrategia (Solórzano 2017, 4).

En su parte final, la investigación desarrolla lineamientos estratégicos, que posibilitan al interior de la comunidad, reconocer la elaboración de pan artesanal como actividad de origen de la comunidad, permitiendo un reposicionamiento de la actividad y sus artesanos. Se genera una reflexión colectiva sobre la posibilidad de salvaguarda de las prácticas ancestrales de la gastronomía del lugar a partir de la solicitud de la UNESCO para aportar desde distintas disciplinas a esta labor. De manera endógena y como investigador participe, el alumno junto con investigadores de la facultad, realizan tomas fotográficas de las formas de elaboración de pan que se están perdiendo, así como de los hornos de sal que aún se utilizan para esta actividad, con la intención de realizar un primer ejercicio de apoyo a la salvaguarda con una visión desde las disciplinas del diseño.

Las estrategias planteadas desde el colectivo en conjunto con el alumno consisten en: La implementación de un horno móvil, un taller de elaboración de pan y la promoción, y difusión de la feria del pan como formas de apoyo para la producción. Se propone la conformación de una mesa directiva procedente de las familias que están involucradas en la actividad y se plantea un primer

esbozo de inventario sobre la tradición panadera como estrategia para generar, en un marco de interacción simbólica, obtención de sentido a la actividad que se desarrolla. Se elabora también una infografía que se difunde en los distintos talleres.

El interaccionismo simbólico que se ha formado alrededor del elemento del pan y los panaderos, así como en la mayor parte de la comunidad, ha develado la importancia que aún tiene esta artesanía para unir al pueblo en una historicidad colectiva y familiar, es decir, hablar del pan en cada familia remite a recordar a sus ancestros además de enlazar a las familias panaderas. Por lo tanto, el análisis aquí mostrado solo presenta una parte de ese cúmulo de significaciones (Solórzano 2017, 138).

El ejercicio realizado desde el enfoque de la IAP facilita a la comunidad y al grupo apropiarse de las estrategias planteadas, dado que nacen como una posibilidad desde un ejercicio en común que reconoce la riqueza de la tradición desde el corazón de ésta.

◇ ***Los objetos desde el diseño en las principales tradiciones de Jiquipilco, Estado de México. Hacia la creación de un inventario, para resguardar y promover la identidad colectiva del lugar.***

El segundo caso que se presenta está desarrollado por la diseñadora gráfica Magali Mora Torres, alumna del Programa de Maestría en Diseño de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx. Se expone, desde la mirada de la autora, como estrategia de salvaguarda derivada de los efectos que la globalización como fenómeno trae a las tradiciones y costumbres de lugares ricos en patrimonio cultural inmaterial.

Como antecedente a la investigación expuesta, en 2015, se realiza una investigación denominada “Los efectos de la globalización en la identidad cultural de la etnia mazahua del Estado de México. Caso: Jiquipilo. Una aportación desde la disciplina

del diseño”; que permite vislumbrar que los elementos que generan la identidad colectiva de los pueblos se han transformado paulatinamente o en el peor de los casos desaparecen sin dejar rastro en la memoria colectiva del lugar, esto, dentro del establecimiento de procesos sociales que buscan la unificación como dicta la globalización (Mora 2018, 11).

Desde la perspectiva expuesta, (Mora 2018) como integrante de la comunidad de Jiquipilco, expone que, desde el contexto descrito, el diseño gráfico se suma desde una perspectiva multidisciplinaria a la salvaguarda de elementos culturales que tienen una esencia inmaterial.

Auxiliado por otras disciplinas como la antropología, la sociología y la psicología social, se desarrolla una investigación de corte cualitativo en su marco etnográfico retomando como ya se mencionó, el caso del municipio de Jiquipilco, en el Estado de México, desde tres de sus principales manifestaciones culturales: La Festividad en Honor a la Virgen de Loreto en la comunidad de La Capilla, la de El Señor del Cerrito en el Santuario ubicado en Santa Cruz Tepexpan y la resignificación de la figura del maguey en la Expo Feria del Pulque (Mora 2018, 12).

La autora hace referencia en las líneas introductorias a su trabajo, al interés personal sobre el fenómeno y necesidad que “nace del vínculo que tiene el caso de estudio con la autora, un vínculo que le convierte en investigadora *in situ* para compartir no solo el conocimiento gestado en la academia, si no desde la parte empírica que enriquece la aplicación de conocimientos desde el diseño” (Mora 2018, 12).

El objetivo principal de la investigación radica en la generación del inventario de los objetos desde la mirada del diseño a las principales manifestaciones de Jiquipilco, Estado de México, para disminuir los efectos que la globalización genera en la identidad colectiva del lugar. Para lograr el propósito citado, se desarrolló la

investigación con un enfoque desde la investigación cualitativa, considerando un modelo de interacción simbólica, y retomando el corte etnográfico como posibilidad de experimentar y documentar a partir de la observación participante posibilitando el conocimiento y entendiendo como se construye la significación de los objetos y las tradiciones desde un marco de interacción simbólica, en donde fue necesario estar en el lugar de los hechos, formar parte del colectivo jiquipilquense, y compartir los referentes de las manifestaciones como parte del mismo colectivo. Lo anterior permite a la investigadora posibilitar una serie de acciones que pueden ser asumidas por los grupos dado que contienen una carga cultural y simbólica compartida.

Para el ejercicio expuesto, fue necesario realizar y aplicar una serie de instrumentos que permitieron medir la apropiación que los habitantes de Jiquipilco, con sus manifestaciones, a partir de las cuales generan la identidad colectiva. Por sus particularidades como manifestaciones culturales, se aplican instrumentos diseñados específicamente para estos. Resultó un trabajo extenuante pero muy gratificante (Mora 2018, 15)

Los distintos instrumentos, le permitieron a la investigadora la reconstrucción de historias de vida, reconocer las significaciones que los actores le otorgan a su práctica y documentar las tradiciones expuestas para este trabajo de investigación como un ejercicio de interacción que permite, desde la mirada del diseño, una apropiación y re-identificación del colectivo hacia sus costumbres.

A manera de conclusión, y partir de lo expuesto en las líneas de este trabajo, se puede aseverar que la cultura y la construcción de la identidad son procesos sociales que se mantienen en constante evolución. No se pretende, por lo tanto, en exclusiva detener el tiempo dentro de la imagen fotográfica, por el contrario, la interacción del diseño como disciplina, posibilita un análisis a partir del reconocimiento de la imagen y del impacto que ésta tiene para generar

una reflexión social que implique la generación y aplicación de estrategias dentro y fuera de las manifestaciones culturales (Mora 2018, 16).

El trabajo realizado, corresponde a una necesidad de salvaguarda de manifestaciones de un grupo social vulnerable por sus características. Se observa como ejercicio de interacción social a partir de que la investigadora forma parte del contexto, se encuentra en el lugar de los hechos y se reconoce como parte de un colectivo en el que las significaciones por los productos están dadas por los referentes de la vida cotidiana. Los resultados de la investigación pueden ser replicados en la comunidad dado que desde su origen contienen un rasgo identitario con el grupo, comparten referentes culturales y simbólicos que posibilitan desde un marco de interaccionismo simbólico apropiarse de significados culturales.

Reflexiones finales

A partir de las experiencias de interacción social y simbólica presentadas a través de dos casos expuestos por alumnos de la Maestría en Diseño de la FAD de la UAEMéx, se sugieren algunas conclusiones desde el ejercicio de investigación de este grupo para la práctica cotidiana de la disciplina, que apuesta por la valoración de un Diseño que se dirige o ejerce su praxis hacia grupos vulnerables, rescatando desde el termino *Bauen* la posibilidad de construir diseño funcional para todos sin distinción como posibilidad que fue abordada desde la escuela alemana de la Bauhaus e incluso como principio fundamental de la misma.

Al identificar necesidades o problemáticas sociales desde el área del diseño, la investigación acción participativa en un marco de referencia de interaccionismo simbólico facilita un acercamiento a las comunidades o grupos con la posibilidad de que estos se apropien de las propuestas que se desarrollan desde la disciplina del diseño en conjunto con los grupos. Se distingue la diferencia entre la intervención y la interacción, reconociendo que, desde sus orígenes, están vinculadas con propósitos distintos. La primera

sugiere una acción intencional desde un grupo que se autodetermina con la posibilidad de un ejercicio jerarquizado. Se ubica en un pensamiento de modernidad positiva desde el binomio protección-control, imposibilitando una actuación de reconocimiento de los actores en las prácticas del diseño de manera igualitaria. Por lo anterior, se apuesta por la interacción social como posibilitadora de un ejercicio social y ético de la disciplina.

Se espera que a partir de la interacción se logren construir alianzas entre los participantes (comunidad-diseñadores) que permitan modificar sus entornos y mejorar las condiciones o calidad de vida de los grupos, entendiendo que los proyectos sociales desde cualquier iniciativa dependen de la capacidad de interacción para la construcción de relaciones de colaboración en donde la resignificación cultural y simbólica son fundamento del ejercicio de interacción del diseño. Desde la experiencia en los casos, se distinguen los efectos colectivos de la disciplina de manera positiva. Se reconoce que la investigación desde el área del diseño para el desarrollo social implica una postura de apertura para el intercambio, en donde los productos serán resultado de un ejercicio dialógico que supone un cambio social y cultural derivado de la dinámica grupal. Esta dinámica reconoce el principio de la escuela alemana de la Bauhaus a favor de construir desde el diseño vida cotidiana.

Bibliografía

- ÁLVAREZ-Gayou, J. 2010. *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona: Paidós Ecuador.
- BALCAZAR, F. 2003. "Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación". *Fundamentos en Humanidades*, IV (7-8): 59-77.
- BAZZARA, L. 2015. "El diseño durante la Bauhaus y después de ella. Dos valoraciones estéticas". *Questión*, 1 (46): 11-19.
- BLANCO, J. 2006. "La Construcción Social del Sujeto de Intervención.

- Los modelos implícitos en los procesos de intervención social”. *Acciones e Investigaciones Sociales*, (22); 1-20.
- DIEZ, E. 2013. “Investigación acción participativa: el cambio cultural con la implicación de los participantes”. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 16 (3): 137-153.
- FRASCARA, J. 2004. *Diseño gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- GONZÁLEZ, A. y Jaraiz, G. 2013. “La intervención social: una mirada desde esquemas de complejidad”. En E. Ballesteros y J. Solanda. *Complejidad y Ciencias Sociales*. Sevilla: U.I. Andalucía.
- GROPIUS, W. 1956. *Alcances de la arquitectura integral*. Buenos Aires: La isla.
- MERCADO, A. & Zaragoza, L. 2011. “La interacción social en el pensamiento sociológico de Erving Goffman”. *Espacios Públicos*, 14 (31): 158-175.
- MORA, M. 2018. Tesis de maestría: *Los objetos desde el diseño en las principales tradiciones de Jiquipilco, Estado de México. Hacia la creación de un inventario, para resguardar y promover la identidad colectiva del lugar*. Toluca: UAEMéx.
- PRADO Arellano, L. 2008. “Los horizontes de la intervención en lo social”. *Reflexión Política*, 10 (20): 58-69.
- SAAVEDRA, J. 2015. “Cuatro argumentos sobre el concepto de intervención social”. *Cinta Moebio*, (53): 135-146.
- SOLÓRZANO, E. 2017. *Diseño de una estrategia de comunicación para reforzar la identidad local de la producción de pan artesanal de Santa Cruz Cuahutenco, Zinacantepec, Edo. de México*. Tesis de maestría. Toluca: UAEMéx.
- TELLO, N. 2017. “Trabajo Social, disciplina del conocimiento”, *Serie Apuntes de trabajo Social*. 18 de julio de 2018, de UNAM Sitio web: http://neliatello.com/docs/apuntes-sobre-intervencion-social_nelia-tello.pdf

- VILLAR, M.G. 2015. *La construcción social de la identidad colectiva mexicana representada a través del texto publicitario. Estudio de caso: La familia de clase media en el México de los años 50's a 60's*. Tesis doctoral. Toluca, México: UAEMéx.
- , Mora, M.P. y Maldonado, A.A. 2018. “Un acercamiento a la investigación cualitativa en la disciplina del diseño”. *RIDE*, 8 (16): 1-12.

Diseño para la vida cotidiana

Santiago Osnaya Baltierra¹

El diseño para la vida cotidiana como línea de investigación del Cuerpo Académico (CA), *Diseño, Academia e Investigación para la vida cotidiana* del programa de estudios de la licenciatura en diseño industrial del Centro Universitario UAEM Zumpango, tiene su fundamento en el trabajo teórico de la Dra. Katya Mandoki Winkler.² Mandoki es pionera en los estudios de estética para la vida cotidiana (prosaica) al desprenderse de la línea de investigación formal y tradicional del estudio de la belleza en las distintas manifestaciones del arte. Es decir, un evento de la vida diaria también puede ser estudiado desde la estética, en tanto que es un hecho sensible al igual que cualquier expresión artística. En este sentido, el CA³ rechaza la idea de que el diseño tenga que responder sólo a necesidades triviales de las sociedades de consumo.

Como bien se sabe, nuestro país aún cuenta con cifras desalentadoras en cuestión de igualdad en la calidad de vida de

1 Profesor investigador adscrito a la Universidad Autónoma del Estado de México, Unidad Académica Profesional Tianguistenco, docente en la licenciatura en diseño industrial vosanova_24@hotmail.com.

2 La Dra. Katya Mandoki ha publicado artículos y presentado ponencias a nivel nacional e internacional sobre estética, crítica del arte y semiótica.

3 De manera lamentable en agosto del 2018 dos de los tres integrantes del CA Diseño, academia e investigación para la vida cotidiana, presentaron su baja por cuestiones académicas y personales.

sus pobladores. Existen realidades verdaderamente preocupantes, con problemáticas diversas que responden a necesidades que, en ocasiones, bien pueden ser sufragadas a través del diseño. Bajo esta perspectiva, el CA ha identificado cuatro rubros de vulnerabilidad a saber: zona geográfica en la que viven los individuos, su nivel socioeconómico, por su discapacidad (motriz, auditiva, visual, intelectual y visceral) o su edad. Estas categorías generan y permiten el análisis y posterior realización de proyectos de investigación aplicada en contextos reales. Con este trabajo se reafirma el alto compromiso que la UAEM tiene con la sociedad pues desde sus inicios reconoce la responsabilidad social como uno de los esfuerzos centrales y cotidianos del quehacer universitario.

Para dar cuenta de lo dicho en párrafos anteriores, se presentarán tres investigaciones aplicadas donde la intervención del CA fue de suma importancia. En un primer momento se hablará de la *Investigación aplicada en la sociedad de productores y destiladores de agave de Zumpahuacán para la reutilización sostenible de sus desechos orgánicos*. Tomando como base el desarrollo sustentable y el diseño participativo, este trabajo tiene su punto de partida en la problematización con la que se encausó la búsqueda de soluciones. El eje rector de la investigación se focalizó en el uso de los recursos de manera responsable, multiplicando la experimentación e innovación bajo condiciones de la zona, la producción, los desechos y la población. Ello, sin poner en riesgo el futuro de las siguientes generaciones de productores y comunidad. Así, la propuesta de dicho proyecto fue reutilizar las pencas del maguey para la producción de etiquetas del producto final ya embotellado. Esto permitió generar una nueva actividad productiva a la comunidad de mezcaleros de Zumpahuacán y darle un valor agregado a la producción del mezcal, lo que devino en mayores ganancias y la inclusión de las mujeres en el proceso de producción.

En seguida se hablará de una *estufa ecológica* denominada *Chinnatla*, la cual fue diseñada por el alumno Efrén Toledo, originario del municipio de Chinantla en el Estado de Oaxaca. Hoy

día, la contaminación del aire es uno de los graves problemas que adolece la sociedad a escala mundial. Cada año, un gran número de personas tiene problemas de salud que se asocian, las más de las veces, a la exposición continua de contaminantes en el ambiente. Chinantla es un esfuerzo por disminuir la polución del aire en espacios interiores, puesto que en zonas rurales aún se siguen utilizando los fogones tradicionales para la cocción de los alimentos. El proyecto no sólo mejoró la emisión de contaminantes al interior de las viviendas, sino que también se redujo el riesgo de quemaduras, así como la disminución del consumo de madera utilizada como combustible para la generación de calor.

Finalmente, se expone el proyecto *Mobiliario compacto para espacios reducidos*. En la actualidad las constructoras generan viviendas con áreas comprimidas para sacar mayor provecho a los terrenos y generar un incremento en la oferta de residencia. Ante esta situación, los alumnos Ángel Flores Solís y María del Carmen Díaz Buendía desarrollaron una propuesta de mobiliario acorde a las exigencias y necesidades de los individuos que habitan estas casas pequeñas. Dentro de los beneficios obtenidos en la propuesta final de diseño están la optimización de los espacios y la usabilidad del mueble para personas de la tercera edad con algún tipo de atrofia en las manos (la debilidad, el dolor, la hinchazón, etcétera, en las extremidades superiores de los individuos puede convertir las actividades sencillas en difíciles). Así, este tipo de muebles facilita su uso a través de un sistema de manijas corredizas.

Investigación aplicada en la Sociedad de Productores y Destiladores de *Agave sp* de Zumpahuacán para la optimización de su proceso productivo y la reutilización sustentable de sus desechos orgánicos⁴

La elaboración de mezcal en el Estado de México es una actividad aún poco reconocida. No obstante, al sur del municipio de Zumpahuacán, se encuentra la comunidad de Santa María la Asunción⁵ donde se detecta un alto nivel de pobreza y marginación, pese a esto un grupo de diez familias⁶ se han unido para conformar la Sociedad de Productores y Destiladores de Agave de Zumpahuacán. Con el objetivo de producir mezcal artesanal de calidad, a través del aprovechamiento de los recursos naturales que les da la tierra, aplican tradicionalmente su conocimiento, transmitido de generación en generación por más de cuatro décadas.⁷

El contexto donde están inmersos es crítico, una brecha de desigualdad social marcada por grandes desequilibrios regionales y la presencia de niveles significativos de marginación y pobreza son muy agudos. Ante la insuficiencia de fuentes de empleo, la migración significa una oportunidad para superar las múltiples y diversas realidades. Esto se constata con los datos del INEGI, en donde solamente el 22% del total de la población habita las zonas rurales. Dichas áreas suman más de la mitad del total de los municipios existentes en el estado, y dicha problemática es el segundo lugar a nivel nacional. La principal causa de la migración es, desde luego, la falta de oportunidades para el trabajo y el desa-

4 El presente texto es un extracto del artículo “Una perspectiva emergente en torno al diseño para la vida cotidiana” (Zarur 2016).

5 Una de las 33 comunidades que conforman Zumpahuacán, municipio localizado al sur del Estado de México, que colinda al norte Tenancingo y Villa Guerrero; al sur estado de Guerrero y Morelos; al este Malinalco y al oeste Tonatico, Ixtapan de la Sal y Villa Guerrero, y con una extensión territorial de 201.54 km².

6 Representando un tercio de las familias que se dedican a la producción de esta bebida.

7 Testimonio Braulio Díaz Castro, maestro mezcalillero.

rrollo (INEGI 2010). Con ello se acentúan el abandono y deterioro de las regiones, lo cual disminuye las actividades locales en los sectores primario y secundario.

Zumpahuacán ocupa a nivel estatal el número uno entre los cinco municipios con el mayor nivel de pobreza, lo por lo que suma 84.1% de sus habitantes en esta situación (Coneval 2010). Sus 33 comunidades tienen un total de 16 mil 365 personas, de los cuales únicamente 4 mil 923 constituyen la Población Económicamente Activa de catorce años en adelante. Están principalmente ocupados en el sector primario en el cultivo jitomate, flor y fresa como lo más destacado, en artesanías como ixtle, madera, y en la producción de destilados como el mezcal y el licor de mezcal.

Resulta así que hacer frente a dicha realidad es insoslayable. A pesar de los esfuerzos realizados por el gobierno del estado, aún se presentan inequidades sociales. Para incidir en el desarrollo local sustentable y coadyuvar a los habitantes en la obtención de una mejor calidad de vida en sus propias comunidades, se requiere la participación activa y comprometida de actores clave. Si se conjugan los esfuerzos gubernamentales, la labor comprometida de académicos, investigadores, alumnos y el espíritu emprendedor de pobladores que han decidido seguir habitando su lugar de origen a través del trabajo y aprovechamiento de sus recursos naturales es muy probable que se logren mayores avances en la disminución de los distintos niveles de pobreza y marginación que azotan a la población mexiquense.

En una etapa preliminar del proyecto de investigación que aquí se presenta se exploró mediante la interacción con el conocimiento empírico que tienen los integrantes de la Sociedad de Productores en cuestión, tanto del uso y manejo de sus recursos naturales, como de las potencialidades y limitantes que impone el ambiente natural, social, cultural y educativo en que está inserta su acción productiva.⁸

8 Estrategia aplicada a partir de la revisión de documentos sobre innovación agropecuaria.

Lo anterior fue posible por el manifiesto interés de este grupo por mejorar para ser más competitivos en esta importante actividad económica. Ello permitió detectar que su proceso de producción es complicado por no contar con una línea directa de elaboración y que los residuos se desechan sin la opción de ser reutilizados.

Teniendo como base el desarrollo sustentable, se determinó que esta investigación requería problematizar y buscar soluciones, utilizando los recursos de manera responsable, multiplicando la experimentación e innovación bajo las condiciones de la zona, de las parcelas y de la población, y sin poner en riesgo la satisfacción de futuras generaciones. Se partió de la premisa de que los resultados son susceptibles de tener mayor impacto con este pequeño grupo de productores si se considera e incorpora activamente a sus miembros desde el inicio. Por ello, desde la etapa preliminar exploratoria estuvieron presentes y partícipes aportando sus conocimientos sobre los sistemas productivos, culturales y sociales, en los cuales se desenvuelven.

Los hallazgos que produjo la investigación fueron la incursión en nuevas actividades y alternativas económicas como lo son: la elaboración de papel artesanal, ácido húmicos y vermicompost reutilizando los desechos. El proceso y lo que conlleva requieren de capacitación; su aprovechamiento por parte de los productores puede ser altamente significativo para ellos, por cuanto las experiencias cognitivas incorporadas pueden servir de plataforma para la diversificación y expansión de otras iniciativas fértiles que les permita ampliar su abanico de posibilidades productivas, así como sus proyectos de vida en general.

La pertinencia se encuentra aquí en coadyuvar a que las personas acentúen el reconocimiento de su potencial para contribuir a su propio mejoramiento y, por ende, para combatir el nivel de pobreza en el que se encuentran. Así entonces, la propuesta de facilitar procesos de innovación se convierte en un elemento importante, aunque no exclusivo, para mejorar la competitividad

de la producción. Promover esto en los pequeños productores rurales contribuye a la generación de medios de vida sostenibles en sus localidades.

Desarrollo

La producción del mezcal vista como una actividad económica de importancia data del siglo XVII, y alcanza mayor aceptación dos siglos después, cuando se ubicaba a Jalisco como el único lugar donde se producía la bebida alcohólica conocida como tequila. No obstante, la relevancia que en la última década ha adquirido la producción del mezcal, puede deberse a que en el año de 1994 obtuvo por parte de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, la denominación de origen “DO” (que refiere a la elaboración de un producto con características medio ambientales exclusivas de determinada región geográfica, por lo que se le designa como único productor).

El Estado de México apenas comienza a figurar. Aunque es un legítimo poseedor de esta tradición por sendas generaciones (incluso mucho antes de que existiera la DO), no cuenta aún con un reconocimiento oficial. Por tanto, la información al respecto es escasa, lo cual obliga a no desestimar el terreno ganado hasta ahora gracias al empeño de los mezcalilleros que al creer en su producto deciden buscar distintas formas para enaltecerlo y promocionarlo y que se reconozca cada vez más. “La franja mezcalera del Estado de México abarca los municipios de Zacualpan, Malinalco, Ocuilán, Zumpahuacán y se cuenta que entre Tonalico e Ixtapan sobreviven algunos alambiques tradicionales”.⁹

La comunidad de Santa María la Asunción elabora mezcal con técnicas tradicionales lo que a voz de sus productores, “garantiza que no se le añaden agentes externos o químicos”. Es un producto 100% de agave; que se obtiene directa y originalmente con las mieles de las cabezas maduras de los magueyes “criollos” o “silvestres” que son cultivados durante 6, 8 o hasta 12 años y

9 Testimonio Braulio Díaz Castro maestro mezcalillero.

reproducidos de manera natural. La Sociedad elabora el producto bajo seis principios básicos: jima o cosecha, cocimiento, molien-da, fermentación, destilación y ajuste de riqueza alcohólica.

Como resultado del estudio exploratorio se identificaron algu-nas problemáticas que limitan la eficacia y la eficiencia como la infraestructura y la optimización de recursos. Aunado a lo anterior, a partir de los principios del desarrollo sustentable, se consideró que el proceso de producción no tendría que concluir con el em-basamiento del producto para su venta. De manera alterna, debe estar el manejo de sus desechos de forma responsable. Al respecto no existía una clara idea de cómo hacerlo. Al momento de la in-vestigación, la comunidad utilizaba el gabazo exclusivamente para abono de sus siembras particulares, y consumían tan sólo un 30%. El resto, junto con otro tipo de desechos, tales como las pencas que se le desprenden a la piña, eran desaprovechados, dejados a cielo abierto, lo cual genera un impacto negativo en el medio ambiente.

A saber, los remanentes agroindustriales se han convertido en una de las nuevas posibilidades que están siendo aprovechadas como recursos alternativos para obtener pulpa para papel. Espe-cíficamente, el desecho de la industria tequilera conocido como *bagazo* se convirtió en objeto de estudio con miras a ser utilizado como una nueva posibilidad para elaborar dicho producto. Fabri-cando papel de agave de tequila, la empresa mexicana *FIBRAZ* ha sido líder en el aprovechamiento de este recurso. Sin embargo, el centrar los esfuerzos en el estudio del bagazo ha dejado de lado la posibilidad del uso de las pencas de agave también como fuente factible a ser aprovechada para el mismo fin. Es preciso decir que son pocos los estudios que se han dedicado a indagar las posi-bilidades que este recurso ofrece.

La industria del papel ha experimentado cambios importan-tes en las últimas décadas. Al regularse con mayor rigor legal la tala y extracción de los árboles, comenzó a explorar nuevas posi-bilidades que le permitieran continuar generando este material tan necesario, de ahí el auge de los papeles reciclados y más aún

aquellos de índole artesanal. No obstante “actualmente en México, el uso de las fibras de las pencas del Agave para elaborar papel es muy limitado, y casi desconocido” (Parra 2010).

Gracias a su estructura leñosa, utilizar las pencas de maguey como componente primario para elaborar papel es una opción viable económica y amigable con el medio ambiente, y ya que Zumpahuacán con su larga tradición mezcalera, cuenta con esta valiosa materia prima, dicha situación puede ser sumamente aprovechada para la elaboración de papel artesanal.

Según Escoto-García “se conocen diversos métodos para la obtención de pulpa para papel: métodos químicos, mecánicos y biológicos, sin embargo, estos procedimientos utilizan materias primas puras -como las coníferas de fibra larga- y no están pensados en función de materiales alternativos” (Escoto 2006). El maestro mezcalillero José Luis mencionaba que hasta hace algunos años las pencas no tenían ninguna utilidad en el proceso de elaboración del mezcal, pero ahora con el proyecto esperaban producir papel tanto para etiquetar sus botellas como para su venta individual.

En el caso del desecho orgánico que resulta de la trituración de la piña y que se utilizaba para abono de sus siembras particulares, se propuso darle un tratamiento de vermicompostaje, ya que es una de las vías más factibles para contribuir en el manejo de los desechos orgánicos generados en la agricultura, como es el caso de la piña del agave. Esta biotecnología consiste en estabilizar los residuos orgánicos por medio de su biodegradación a través de la interacción de las lombrices y microorganismos, con lo que llega a producir materiales orgánicos con alta capacidad de retención de humedad, buen drenaje, buena aireación y alta porosidad. De esta forma se genera un excelente acondicionador del suelo para la producción orgánica.

Asimismo, este producto incrementa el porcentaje de germinación, rendimiento y calidad en cuanto a su firmeza, sabor y color de muchos cultivos; lo cual se le atribuye no únicamente al alto

contenido de minerales en formas disponibles para las plantas, sino también al contenido de sustancias húmicas y al contenido de reguladores de crecimiento vegetal como auxinas giberelinas y citocininas, los cuales son producidos por la acción de ciertos organismos como lombrices, hongos, actinomicetos y bacterias. La vermicomposta suprime el crecimiento de muchos hongos patógenos como *Veticillium*, *Pythium*, *Rhizoctonia*.

Sin embargo, cuando está inmadura y se utiliza de esa manera ocasiona síntomas de toxicidad y deficiencias nutrimentales, así como efectos depresivos sobre el crecimiento y desarrollo vegetal. Esto debido a la inmovilización de los nutrimentos por el aumento de los microorganismos que asimilan los nutrimentos para su crecimiento y metabolismo. Por tanto, resultó de suma importancia mostrar y capacitar a los productores respecto al reciclaje mediante el uso de la biotecnología del vermicompostaje de desechos orgánicos generados durante el proceso de producción del mezcal.

Dicho proceso consiste en establecer camas o pilas donde se coloca una mezcla de estiércol vacuno con las piñas del mezcal para su degradación y transformación en fertilizantes orgánicos. A estos materiales se les dará un precompostaje o etapa termofílica el cual determinará el porcentaje de crecimiento y reproducción de las lombrices. Para asegurar una eficiencia máxima en el sistema de vermicompostaje el pre-compostaje deberá mantenerse al mínimo, únicamente para asegurar la esterilización de los desechos (Frederickson *et al.* 1997). Con este procedimiento se pudo obtener fertilizantes orgánicos (ácidos húmicos y vermicomposta) de calidad, lo cual garantiza la inocuidad de los productos, y que no únicamente puedan usarse por ellos, sino que también puedan ser embazados, empaquetados y etiquetados, para su venta y, de esta manera, ser un ingreso extra para las familias involucradas.

El trabajo de investigación que se desarrolló con estos artesanos mexiquenses, tiene su antecedente en febrero del 2012. En 2013, como resultado de un estudio de gabinete para determinar (con base a indicadores ya establecidos por el INEGI y el CONE-

VAL), las zonas rurales con mayor potencial productivo artesanal, pero que se ven limitadas por situaciones de pobreza y marginación; se decide invitar a la Sociedad de Productores y Destiladores de Agave de Zumpahuacán a participar en un proyecto de investigación con miras a potencializar oportunidades en su proceso de fabricación del mezcal, los maestros de esta tradición respondieron afirmativamente y de forma entusiasta para trabajar en beneficio de las familias mezcaleras de la perla del Cascomite.

Estufa ahorradora¹⁰

El proyecto “Estufa Chinantla” es valioso desde cualquier ángulo que se le mire. Efrén Toledo estudiante del programa en diseño industrial del Centro Universitario UAEM Zumpango, es un joven proveniente de la sierra del estado de Oaxaca. Este exalumno es muestra del esfuerzo y motivación tanto personal como familiar para que una persona en condiciones altamente vulnerables pudiese estudiar una licenciatura. En ese sentido, su proyecto no es otra cosa que la prefiguración de un mundo mejor para los suyos, es decir, Toledo, trata de contribuir a través del diseño con un objeto que ayude a mejorar las condiciones de vida de la comunidad que lo vio nacer y crecer, San Juan Petlapa, Oaxaca.

La leña es el principal recurso utilizado en los hogares rurales y semiurbanos en México ya que suministra aproximadamente el 40% de energía total utilizada. Casi una cuarta parte de las familias mexicanas la utiliza para cocinar o calentar sus viviendas. Además, 19 millones de habitantes usan derivados de la madera como combustible único y alrededor de ocho millones la usan en combinación con gas LP según cifras¹¹ del INEGI.

Es preciso decir que al utilizar altas cantidades de leña se fomenta la tala clandestina, favoreciendo la deforestación y todos los problemas que de esto deriva. Otra desventaja es que dichos fogo-

10 El presente texto es un extracto del capítulo “Chinantla” (Zarur 2018).

11 Dicha información fue verificada y procesadas por el Centro de Investigaciones en Ecosistemas (CIEco), de la UNAM y el Grupo Interdisciplinario de Tecnología Rural Apropiada A.C. (GIRA).

nes son una fuente de calor ineficiente ya que dejan escapar del 60 al 80% del calor producido. Por tal razón, se hizo necesario buscar alternativas que pudieran disminuir la problemática descrita.

Un claro ejemplo de lo antes descrito es la comunidad de San Juan Petlapa, que forma parte de la región de Chinantla, ubicada a unos cien km de la ciudad de Oaxaca. Como objeto de estudio se detectó la necesidad de desarrollar una cocina ahorradora de leña con miras a mejorar las condiciones ambientales y de salud en beneficio de las familias y su comunidad.

La estufa “Chinantla” maximiza el aprovechamiento de la leña ya que al mismo tiempo que se está realizando la cocción de los alimentos se proporciona calor a un depósito de agua mismo que puede ser aprovechado en las regaderas o espacios de limpieza personal. Además, el proyecto permite reducir el consumo de leña y las emisiones de gases al interior de los hogares mejorando con esto la calidad de vida de las personas, y hacer más eficiente el consumo del combustible natural.

En México al igual que en otras tantas partes de Latinoamérica y del mundo, donde el nivel económico es precario y el uso de fogones es básico, el proceso de cocción resulta ser un gran foco de contaminación, toda vez que por las características de las construcciones, el mobiliario y los combustibles empleados, la emisiones se quedan al interior de los espacios, generando daños a la salud de los moradores. A decir de Yassi (2002), hablar de contaminación es hablar de cualquier modificación indeseable del ambiente, causada por la interacción de agentes físicos, químicos o biológicos con éste en cantidades superiores a las naturales, y que en conjunto resultan nocivos para la salud humana.

En torno a este padecimiento existen comunidades expuestas a fuentes fijas de contaminantes atmosféricos, donde en muchos de los casos todo se deriva de la situación precaria en que se encuentran, o bien, a la negligencia de abandonar tradiciones ancestrales, tal es el caso de San Juan Petlapa Chinantla.

Al respecto, según estudios realizados por K. R. Smith para la FAO, en estufas y fogones adecuados, y con buenas prácticas de combustión, es posible el consumo limpio de leña y carbón vegetal, así como de otra biomasa, lo que da lugar principalmente a dióxido de carbono y agua. Corroborando que tales condiciones son difíciles de alcanzar en zonas rurales y urbanas pobres, en las cuales se utilizan pequeños fogones baratos alimentados con leña, la misma que si no arde debidamente se convierte en dióxido de carbono dando lugar a productos de combustión incompleta como son: monóxido de carbono, benceno, butadieno, formaldehído, hidrocarburos poli aromáticos y muchos otros compuestos peligrosos para la salud.

Aunado a lo anterior, el problema se incrementa si la estufa no presenta chimeneas o campanas que recojan el humo para expulsarlo al exterior. Y aunque no se han hecho encuestas a gran escala que sean estadísticamente representativas, cientos de pequeños estudios en todo el mundo en situaciones locales típicas han revelado que se producen importantes concentraciones de pequeñas partículas en el interior de la casa, que pueden alcanzar a largo plazo niveles de diez a cien veces superiores a los recomendados por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en sus directrices revisadas sobre calidad del aire para proteger la salud (OMS 2005). En este sentido, los expertos han recomendado la aplicación de medidas para reducir este tipo de contaminación en ambientes cerrados, incluyendo cambios de hábitos, mejoría de la ventilación y de los sistemas de calefacción de los hogares (Torres-Duque 2008).

Desarrollo

El proceso metodológico empleado para abordar la problemática detectada es el método de diseño denominado “Caja transparente”, cuya autoría responde a Christopher Jones y está configurada concretamente por tres etapas (Objetivo, Análisis del problema y

Evaluación), aunque hay quienes las desglosan dando como resultado un total de seis etapas. Cabe resaltar que para Jones diseñar es trascender, utilizando la creatividad, la racionalidad y el control organizado, a fin de llegar a algo coherente y consciente.

Toda vez que se tuvo claro el objetivo, fue necesario realizar visitas a la pequeña localidad de San Juan Petlapa, la cual se ubica a lo largo de la parte noreste del estado, y colinda al norte con Veracruz, al noroeste con la región mazateca, al oeste con la Cuicatteca y al sureste con la región Zapoteca. En esta comunidad, la residencia es básicamente patrilocal. En la zona alta de la región, la casa tradicional es de adobe con techo de teja. Mientras que en la región de transición es común encontrar casas de madera con techos de palma o tejamanil, y en la parte baja las construcciones son de madera rolliza o jonote con techo de palma. En todos los casos, los techos son de dos aguas y en las actuales construcciones de los altos se está sustituyendo la teja por lámina, y en la parte baja el jonote por tablas de madera.

Ya ubicados en dicha comunidad, la tarea consistió en lograr pasar el umbral de las casas para observar las condiciones en las cuales principalmente las mujeres cocinan y así corroborar la contaminación que dicha actividad genera. Se identificaron tres situaciones preocupantes. La primera es que en un área no mayor a los 40m², se encuentran cocina, recamara y área de convivencia. En el mejor de los casos existen con telas.

La segunda es que en muchas de estas casas se emplean para la cocción de alimentos piedras o restos de bloques de adobe como soporte de los contenedores (ollas), y se utiliza leña como combustible principal. En todo momento, por la estructura de dicho fogón, hay un alto riesgo de un accidente o derrame de líquidos calientes.

La tercera situación evidenció que en un gran número de viviendas existe una estufa hecha por los propios moradores con bloques de adobe, barro y piedras cuadrangulares como soporte del comal y en promedio tiene un largo de 1.70m, con 0.50m de profundidad y 0.80m de altura. En ella, hay tres áreas: una destinada a la prepara-

ción de los alimentos, otra para la cocción de estos y, quizás la más importante, un área para “echar tortillas”: el comal.

Algo importante durante la estadía en la comunidad de San Juan Petlapa y tras la aplicación de entrevistas a los moradores, es que se obtuvo información referente a los tiempos de cocción. Llama la atención que en días normales, de lunes a sábado las amas de casa pasan entre cuatro y cinco horas haciendo tortillas, actividad que inicia a las cuatro de la mañana. Durante este tiempo el fuego se mantiene constante. En otros periodos, durante las festividades locales, el tiempo del fogón se llega a incrementar al doble.

Analizando las estufas, tanto las de base de piedra como las de base sólida se observó que en ambos casos se carece de un elemento capaz de evitar que el humo generado contamine el interior de la casa. Toda vez que el fuego se encuentra por debajo del comal alimentado por leña, sin que haya un área de contención del combustible, lo que ocasiona que todo el humo y aquellas partículas resultado de la transformación de la leña (cenizas), se esparzan libremente en el interior de la vivienda.

Otras situaciones que se detectaron fueron calentamiento excesivo de la habitación, cenizas de la comida, que el comal se resbala constantemente de sus apoyos, frecuente irritación de los ojos de las personas. Resultado de lo anterior era necesario diseñar un elemento que permitiera reducir riesgos y daños ocasionados a esta comunidad durante la cocción de alimentos.

Habiéndose determinado especificaciones de la alternativa, se generó un prototipo, el cual fue sometido a prueba. Tras verificar su funcionalidad y realizar pequeños ajustes, el equipo de trabajo se trasladó nuevamente a la comunidad de San Juan Petlapa. Una familia aceptó construir una estufa dentro de su propiedad, aunque –por cuestiones de desconfianza de los moradores– no fue posible hacerlo al interior de la casa.

Ahora bien, el diseño en cuestión se generó empleando materiales que los comunitarios pudieran tener a la mano, como lo son: adobe, arcilla y cemento, así como insumos de fácil adquisición

incluso por las características de la zona. De forma bidimensional se les hizo ver dos posibles bases a trabajar, una totalmente cerrada y la otra hueca, donde ésta última tenía como ventaja el contar con un espacio para almacenar leña y así, evitar salir de la vivienda para conseguir más combustible de manera constante. La decisión estaría sujeta a las posibilidades económicas de cada familia.

Con este proyecto se disminuye el consumo de leña, se ahorra tiempo y dinero, se reduce la irritación de los ojos y el riesgo de enfermedades respiratorias. Además, se conserva parte de la cultura de la comunidad, por demás importante para el desarrollo óptimo de pueblos y comunidades. Entre sus características está contar con un anillo de metal curvado, lo que permite acomodar cualquier tamaño de comal. Asimismo, presenta un contenedor de líquidos capaz de calentarlos a través de la radiación generada por la flama que asiste al comal, situación que en mucho ayuda a que las personas en temporada de frío no se vean afectadas durante el lavado de utensilios. Finalmente, presenta una llave para la salida de agua, lo que permite su abastecimiento con facilidad.

Como ha dejado ver el trabajo realizado en relación con la problemática presentada al interior de un gran número de casas habitación de la comunidad Oaxaqueña de San Juan Petlapa, la solución que los habitantes habían generado para la cocción de sus alimentos, pese a las mejores intenciones, en apego a sus tradiciones y economía, resultaba en perjuicio de su salud. Por tanto, se considera que “Chinantla” es una propuesta viable, toda vez que está creada a partir de materiales de fácil adquisición sin afectar el medio ambiente. Además, permite mantener las tradiciones, ya que busca ser un elemento que salvaguarde el sentimiento de identidad común como parte de la comunidad y, a la vez, dé la posibilidad de tener una mejor calidad de vida.

Finalmente, comentamos que dar solución a este proyecto, fue difícil, ya que al compartir el modo de vida de una comunidad alejada como lo es San Juan Petlapa, deja al descubierto que hay mucho por hacer en beneficio de la sociedad a través del diseño de nuevos objetos. Aunque a veces se cree que todos tenemos condiciones se-

mejantes, ello no es así. Valioso será voltear la vista con mayor frecuencia hacia comunidades lejanas de los grandes centros urbanos.

Mcube¹²

Desde que el hombre apareció sobre la faz de la tierra se enfrentó a una serie de situaciones naturales que amenazaban su integridad como persona y grupo social. Retos geográficos, climáticos, de fauna animal, etcétera, dieron forma a lo que hoy día conocemos como vivienda.

El *hogar* desde sus inicios ha cubierto aspectos de protección. De no ser por las cuestiones de comodidad podríamos decir que las actividades dentro de éste no han cambiado significativamente. Dentro del espacio de la casa-habitación se realizan labores básicas para subsistir como comer, dormir, resguardo, tener sexo, socializar, entre otras. La vivienda, nos brinda seguridad del entorno que nos rodea, sigue siendo un refugio contra la adversidad y el lugar más cómodo a nuestra conveniencia. En esencia, estos rasgos primordiales y necesidades que las personas requieren para co-existir se han mantenido a lo largo del tiempo, hemos adaptado nuestro entorno y espacio, de acuerdo a la situación y contexto particular. Si bien es cierto que en la actualidad no siempre las necesidades de vivienda son cubiertas de manera óptima debido, principalmente, a problemas económicos. Una alternativa es la oferta de interés social, siendo la principal característica de estas construcciones el espacio reducido. Un ejemplo son los conjuntos urbanos en municipios del Estado de México como Huehuetoca, Zumpango, Tecámac, Ecatepec, etcétera. Enormes conglomerados de casas-habitación que comparten estructuras similares con áreas minúsculas al interior de ellas. Estas edificaciones sacrifican calidad por cantidad al representar un negocio redituable para las

12 El presente texto es un extracto de los avances de investigación “Mobiliario compacto, para espacios reducidos” de los alumnos María del Carmen Díaz Buendía y Ángel Flores Solís para obtener el grado de licenciado en diseño industrial en la Universidad Autónoma del Estado de México, campus Zumpango.

constructoras, las cuales se han extendido geográficamente y de manera desmedida en zonas colindantes a la Ciudad de México.

Ante tal situación, esta investigación surgió como respuesta y propuesta de un nuevo tipo de objetos que deben adaptarse a estas nuevas realidades. El proyecto se cataloga como mobiliario modular, al cual denominamos, *mobiliario compacto*. El diseño permite adaptarse en lugares habitacionales pequeños, otorgando variedad de posibilidades en la economía del espacio, debido a su versatilidad en términos formales, estéticos y de usabilidad.

Desarrollo

Para el desarrollo de la propuesta y elaboración del prototipo se seleccionó la metodología *design thinking*, que busca entender y dar solución a necesidades reales, a partir de fases que implican la empatía como parte fundamental. Es decir, el diseñador abre sus sentidos para entender la realidad que viven los usuarios mediante la observación. Durante la experiencia e interacción diaria en el contexto específico se analizaron e identificaron necesidades o problemáticas. Esta información es de suma importancia, ya que se utilizó en la búsqueda e implementación de las posibles soluciones.

Una de las técnicas de investigación utilizadas fue el *story board* con el fin de exponer la problemática. En la siguiente tabla, se muestran los inconvenientes en el *mobiliario ordinario*.¹³ Al no ser idóneo para el entorno, dificulta el uso e impide dar solución a las necesidades del usuario.

Jerarquización de Problemas		
Seguridad	Salud	Confort
Derribar Objetos	Higiene/Limpieza	Incomodidad
Romper Objetos	Golpes/Lesiones	Malestar

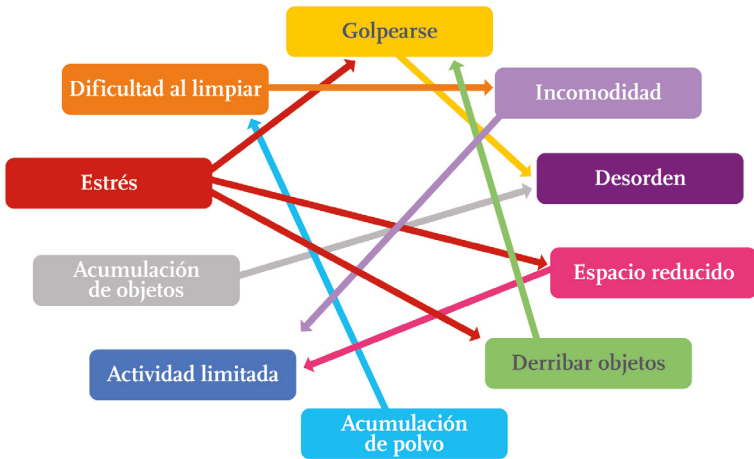
13 Se utiliza esta denominación para indicar que los muebles no son los correctos para una casa con áreas reducidas.

Jerarquización de Problemas		
Desconfianza	Estrés	Movimientos Limitados
		Desorden
		Espacio Reducido

Tabla 1. Jerarquización de problemas con mayor impacto. Fuente: Ángel flores Solís y María del Carmen Díaz Buendía (2018).

De la misma forma, en el siguiente diagrama, se exhiben los diferentes problemas que originan la incorporación de *muebles ordinarios* en espacios compactos y la relación causa y efecto que hay entre ellos.

Diagrama 1. Relación de problemas causa y efecto. Fuente: Ángel flores Solís y María del Carmen Díaz Buendía (2018).



Otros estudios implicados en esta investigación fueron el análisis anatómico, postural, biomecánico, manipulación manual de cargas, entre otros. Las *tablas 2 y 3* muestran los requerimientos de uso y función. Dichos resultados fueron la base con la que se generó la propuesta de diseño.

No.	Requerimiento	Parámetro	Criterio
1	El objeto debe ser sencillo en su manejo	Para que su uso sea inmediato	Mediante un sistema intuitivo y reconocible
2	El objeto debe servir como apoyo	Para auxiliar cualquier actividad que desempeñe el usuario	Mediante la funcionalidad de todas sus partes
3	El objeto debe servir como apoyo	Permitiendo el cambio, reacomodo y organización	Mediante módulos móviles que generen combinaciones
4	El objeto debe ser confiable	Para evitar riesgo de accidentes	Mediante aristas planas, formas definidas, texturas lisas, componentes y piezas bien ubicadas
5	El objeto debe ser resistente	Para fomentar confianza en su uso y durabilidad	Mediante unión mecánica y ensamblajes firmes
6	El objeto debe ser amigable con el usuario	Su usabilidad requerirá el mínimo esfuerzo	Mediante movimientos sencillos y adaptación antropométrica
7	El objeto debe permitir diversidad en el acomodo	Para fomentar la óptima organización	Mediante estantería, cajones y puertas
8	El objeto debe considerar el espacio para colocar objetos	Para permitir el alojamiento apropiado de objetos diversos	Mediante un área destinada para distintos tamaños

Tabla 2. Requerimientos de uso. Fuente: Ángel Flores Solís y María del Carmen Díaz Buendía (2018).

No.	Requerimiento	Parámetro	Criterio
1	El objeto debe mejorar el aprovechamiento del espacio	Para que el usuario optimice su espacio	Mediante diversas dimensiones buscando la versatilidad
2	El objeto debe mejorar la organización	Para facilitar las actividades de almacenaje y limpieza	Mediante módulos con diferente uso
3	El objeto debe tener estructura firme	Para asegurar la estabilidad del peso de objetos almacenados	Mediante soportes de material rígido
4	El objeto debe facilitar el movimiento	Para facilitar empuje, carga, movilidad o arrastre	Mediante un sistema de rieles o ruedas en sus módulos
5	El objeto debe distribuir el peso	Para reducir la carga y esfuerzo en un mismo punto	Mediante la división de apartados para almacenaje
6	El objeto debe resistir a cargas	Para asegurar el apilado de objetos	Mediante la estructura que asegure puntos de apoyo
7	El objeto debe permitir sostenerse firme	Para poder ser colocado en piso o pared	Mediante soportes de fácil armado y sujeción
8	El objeto debe permitir la interacción con sus módulos	Para facilitar agarre y movilidad de los módulos	Mediante perforaciones, agarraderas o rieles

Tabla 3. Requerimientos de función. Fuente: Ángel Flores Solís y María del Carmen Díaz Buendía (2018).

En la fase del bocetaje fue posible determinar algunas características para la conceptualización de la propuesta final del mueble. La principal inspiración surgió de un pasatiempo didáctico denominado “taken”. En México, se le conoce como “cuadro má-

gico”. El juego es de forma cuadrada, tiene 16 espacios y 15 piezas que están numeradas del 1 al 15, debido a la ausencia de una pieza se pueden acomodar de manera ordenada los números y generar una infinidad de posiciones nuevas dadas al azar o siguiendo un patrón. Este referente formó parte de la base del diseño de un mueble que propone generar desplazamientos en todas sus partes generando un sistema que aporte una mejor experiencia de uso que los *ordinarios*. De esta manera se logra un acomodo personalizado de los espacios dando la posibilidad de cambio y fácil reacomodo, acorde a las necesidades de cada particular. A continuación, se muestra uno de los bocetos para dar una idea general del proyecto.



Figura 1. Boceto Mcub. Fuente: Ángel Flores Solís y María del Carmen Díaz Buendía (2018).

Reflexiones finales

Aún y cuando parece que en nuestro siglo XXI la humanidad ha logrado solucionar la mayoría de sus necesidades a través de un objeto simple o complejo, no es del todo cierto. Existen contextos diversos que obedecen a la ubicación geográfica, condiciones socio-económicas, físicas, sexuales, ambientales, entre otras en los cuales es posible encontrar áreas de oportunidad donde el diseño para la vida cotidiana puede ser la diferencia para tener una mejor experiencia.

Los tres proyectos aquí presentados surgen en distintos contextos geográficos, sin embargo, la característica que los identifica es el grado de vulnerabilidad. Zumpahúacán ha sido históricamente una zona marginada en términos económicos, Chinantla sufre de condiciones similares aunado a las carencias por su lejanía con la

ciudad. El proyecto Mcube aunque obedece a una necesidad propiamente de las nuevas áreas urbanas, se trata de dar atención a una población de recursos económicos limitados que les impide el acceso a una oferta de vivienda más adecuada en cuestión de espacio.

Para la mayoría de los teóricos del diseño como Tomas Maldonado, Edgar Kaufmann, André Ricard, Oriol Pibernat, entre otros, el diseño está ampliamente relacionado con una actividad creativa cuyo objetivo primordial es satisfacer necesidades materiales y espirituales, producto de una exigencia o demanda social. Así, respecto al primer proyecto, el uso de los desechos orgánicos para la producción de etiquetas ha mejorado la valía del producto (mezcal) y la calidad de la tierra. Esto impactó de forma positiva en la economía de la comunidad debido a que se registró un aumento en la comercialización de la bebida alcohólica, generando nuevos mercados.

El segundo caso tuvo repercusiones benéficas en la salud de los habitantes de Chinantla, Oaxaca. El diseño de la estufa acrecentó positivamente las condiciones de vida dentro de las casas, en éstas se erradicaron los accidentes por quemadura y las intoxicaciones o muerte por inhalación de bióxido de carbono. Los efectos en el medio ambiente han sido favorables por la reducción del uso de la madera, contribuyendo de manera global a la reducción de la contaminación atmosférica.

Mcube emerge de las necesidades sociales generadas por constructoras que se centran en el abuso desmedido de los territorios preponderando el nivel de la ganancia económica a costa de las necesidades de las personas de tener una vivienda. Estas empresas ponen en el olvido la calidad de vida, sacrifican los espacios de los hogares para ofertar más número de viviendas que no cuentan con los espacios suficientes, ni con la calidad de los materiales que permitan cohabitar los espacios de forma decorosa. Ante esta realidad es necesario auxiliarse de sistemas modulares para dar a los usuarios la posibilidad de una mejor experiencia de vida dentro de sus hogares.

En este sentido, el CA Diseño, Academia e Investigación para la Vida Cotidiana, dirigió su área de estudio hacia las personas en condiciones de vulnerabilidad en su contexto de vida cotidiana. Por ser campos poco atractivos para los diseñadores, hasta ahora les ha sido más benéfico atender situaciones en dónde el riesgo de acción sea menos comprometedor por la diversidad de factores (económicos, sociales, culturales, geográficos, etcétera) implicados en las diferentes necesidades. Una cualidad y acierto del CA fue la multidisciplinariedad del grupo, lo que llevó a trabajar cada una de las investigaciones desde las distintas miradas académicas y profesionales. Se generaron proyectos ricos en innovación e impacto positivo en situaciones y comunidades reales.

Bibliografía

- ALLARAINÉ, L. 2002. *Papel Elaborado de Forma Artesanal*. España: Editorial Parramón.
- CAMARENA Gómez, Beatriz Olivia y Delisahé Velarde Hernández. 2010. "Educación superior y mercado laboral: vinculación y pertinencia social ¿Por qué? Y ¿para qué?". *Estudios sociales*, Vol.17, Núm. Especial enero: 106-125.
- CHAVES, Norberto. 2002. *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: Gustavo Gili.
- CONEVAL. 2010. MCS-ENIGH 2010 y muestra del censo de población y vivienda. Disponible en: www.coneval.gob.mx
- CÓRDOBA, M. Gottret, M. López, T. Montes, A. Ortega L. y Perry, S. 2004. *Innovación participativa: experiencias con pequeños productores agrícolas en seis países de Latino América*. Santiago de Chile: CEPAL.
- DE KETELE, Jean- Marie. 2008. *La pertinencia social de la educación superior*. Quito: CISE.

- ESCOTO-García, E. Vivanco-Castellanos, M. Lomelí-Ramírez, A. Arias-García. 2006. "Tratamiento fermentativo-químico-mecánico del bagazo de maguey (Agave Tequilaza Weber) para su aplicación en papel hecho a mano". *Revista Mexicana de Ingeniería Química*, vol. 5, núm. México.
- FREDERICKSON, J., Butt, K.R., Morris, R.M., Daniel, C. 1997. "Combining vermiculture with traditional green waste composting systems". *Soil Biology and Biochemistry*, 29: 3-4.
- GARCÍA, Rolando. 1986. "Conceptos básicos para el estudio de sistemas complejos", En Leff, Enrique (coordinador), *Los problemas ambientales y la perspectiva ambiental del desarrollo* (segunda edición revisada 13 de octubre de 2000). México: Siglo XXI.
- GARROCHO Rangel, Gustavo Segura. 2012. "La pertinencia social y la investigación científica en la universidad pública mexicana". *Ciencia ergo sum*. Vol. 19. Núm. 1. Marzo-Junio: 24-34. México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual (IMPI). [http://www.impi.gob.mx/wb/IMPI/denominaciones_de_origen_Conultado en julio del 2013](http://www.impi.gob.mx/wb/IMPI/denominaciones_de_origen_Conultado_en_julio_del_2013).
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). 2010. Censo de población y vivienda.
- Organización Mundial de la Salud (OMS). 2005. *WHO air quality guidelines global update 2005*. Copenhagen, Dinamarca, Oficina Regional de la OMS para Europa. Disponible en: www.euro.who.int/Document/E87950.pdf.
- OSNAYA Baltierra, S., et al. 2017. *Diseño, academia e investigación para la vida cotidiana*. Antología Internacional, Tomo I. México: UAEMex.
- , Zarur Cortés J. E., Ávila Aguilar J, J. 2015. "Investigación Aplicada en la Sociedad de Productores y Destiladores de Agave Sp de Zumpahuacán para la Optimización de su proceso productivo y la Reutilización Sustentable de sus desechos Orgánicos". En Carreto, Bernal, F. et al. 2015. *Compartiendo experiencias de la práctica docente* (pp. 103-117). México: Editorial Prado.

- PARRA Negrete, L.A., Quiñones del Villar P., Rodríguez Prieto A. 2010. "Extracción de fibras de agave para elaborar papel y artesanías". *Acta Universitaria*, vol. 20, núm. 3, diciembre, Universidad de Guanajuato, México. Documento en línea. <http://www.actauniversitaria.ugto.mx/index.php/acta/article/view/63>.
- SEGURA, José C. 2006. "El maguey. Memoria sobre el cultivo y beneficio de sus productos". *Revista de Geografía Agrícola*. Núm. 37, julio-diciembre. México: Universidad Autónoma Chapingo.
- TORRES-Duque, C., Maldonado D., Pérez-Padilla R, Ezzati M, Viegi G. 2008. "On behalf of the Forum of International Respiratory Studies (FIRS) Task Force on Health Effects of Biomass Exposure. Biomass Fuels and Respiratory Diseases: A Review of the Evidence". *Proc Am Thorac Soc*. 5: 577-590.
- TÜNNERMAN, C. 2000. "Pertinencia social y principios básicos para orientar el diseño de políticas de educación superior". En *Educación Superior y Sociedad*. Vol. 11. Núm. 1 y 2: 181-196
- VILCHIS, Luz del Carmen. 2000. *Metodología del diseño*. México: Centro Juan Acha A.C. UNAM.
- YASSI, A., Kjellstrom T, de Kok T, Guidotti. 2002. *Salud ambiental básica* (versión al español realizada en el INHEM). México DF: PNUMA. Disponible en: <http://www.fao.org/docrep/009/a0789s/a0789s09.htm> <http://www.ine.gob.mx/ueajei/publicaciones/libros/363/cap20.html#top>
- ZARUR Cortés, J. E., Osnaya Baltierra S., Platas López F. 2016. "Una perspectiva emergente en torno al diseño para la vida cotidiana. El caso Zumpahuacán y la reutilización de los desechos orgánicos", *Revista Cuestión de Diseño*, Vol. 5 Num.6, UAM A., México. Documento en línea. <http://cuestiondedisenio.azc.uam.mx/index.php?journal=RCDD&page=article&op=view&path%5B%5D=10>
- , Osnaya Baltierra S., Toledo Toledo E. 2018. *Proyecto Chinantla: Hacia un diseño sustentable y en apoyo a la salud de las personas*, Alemania: EAE.

Los arquitectos de la Bauhaus y la construcción de edificios de vivienda en el centro de Tel Aviv

Andrea Marcovich Padlog¹

En los últimos veinte años, la ciudad de Tel Aviv ha llamado la atención tanto de los estudiosos de la arquitectura moderna como de los turistas, debido a que concentra la mayor cantidad de edificios de Estilo Internacional del mundo. En la actualidad, este fenómeno es conocido como la “ciudad estilo Bauhaus”. Aunque el término arquitectura Bauhaus no es el más apropiado, éste comenzó a utilizarse a partir del libro que publicó el arquitecto israelí Arie Sharon en 1976, titulado *Kibbutz + Bauhaus* y se popularizó (Will-Rochant 2008). También se conoce a esa zona como “la ciudad blanca”, puesto que las fachadas de esos edificios son blancas.

Entre 1931 y 1956, en la zona comprendida entre las calles Allenby y Menachen Begin, al sur; el bulevar Ben Gurión al norte; el bulevar Ibn Gabirol al este y el mar Mediterráneo al oeste, se construyeron unos cuatro mil edificios en ese estilo, la mayoría de dos o tres niveles, con plantas bajas libres sobre *pilotis*, balcones

1 Profesora investigadora adscrita a la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, Departamento de Teoría y Análisis de la División de Ciencias y Artes para el Diseño andreavich@hotmail.com

corridos y techos planos. Los arquitectos que diseñaron dichos edificios eran judíos europeos que inmigraron a Palestina en los primeros años del siglo XX y partieron a Europa a estudiar en los años veinte o treinta, regresando posteriormente a Palestina a trabajar en la construcción de ciudades como Tel Aviv, Haifa o Jerusalén. Algunos de ellos estudiaron en la escuela de diseño de la Bauhaus y fueron discípulos de maestros como Mies van der Rohe o Hannes Meyer,² otros estudiaron en universidades europeas, y algunos otros trabajaron con Le Corbusier, Bruno Taut o Erich Mendelsohn. Todos ellos trajeron las nuevas ideas sobre la vivienda, el espacio, el urbanismo, la funcionalidad, que plasmaron en la concepción de los edificios de vivienda, los edificios y los espacios públicos que requería una ciudad nueva para una sociedad nueva (Will-Rochant 2008).

La escuela de diseño Bauhaus

La Bauhaus fue una escuela de diseño alemana que estuvo en funciones entre 1919 y 1933. Fue fundada en Weimar por el arquitecto alemán Walter Gropius (1881-1969) cuya principal preocupación era abolir la separación entre el arte y el diseño, mediante un trabajo artesanal basado en nuevas ideas sobre el arte heredadas del cubismo, el expresionismo y el neoplasticismo, dejando de lado las tradiciones históricas de la arquitectura y el diseño, y comenzando todo desde cero. Esta necesidad de comenzar desde cero no derivaba solamente de las vanguardias artísticas y de diseño, sino también de los estragos producidos por la Primera Guerra Mundial que evidenciaban que lo que la sociedad burguesa capitalista europea había creado hasta entonces no servía para las necesidades de las nuevas sociedades de posguerra. Por ello, si bien los maestros llegaban de diferentes países y con diferentes ideas sobre el arte y el diseño, todos ellos estaban preocupados por crear objetos y espacios para una sociedad más justa y más

2 Los arquitectos que estudiaron en la Bauhaus fueron: Shlomo Bernstein, Munnio Gitai-Weinraub, Shmuel Mestechkin y Arie Sharon.

humana. De este modo, muy pronto los maestros integraron a los programas de estudio la necesidad de realizar diseños producidos industrialmente, y arquitecturas estandarizadas y prefabricadas.

En 1933, debido a la toma de poder del Partido Nazi, la escuela, cuya sede se había movido de Weimar a Dessau y posteriormente a Berlín, debió cerrar sus puertas, y tanto los maestros como los alumnos tuvieron que buscar otros lugares donde estudiar o ejercer sus profesiones. Muchos de ellos partieron a Estados Unidos, otros a América Latina o la Unión Soviética, y en todos esos sitios difundieron los ideales de la Bauhaus y el estilo arquitectónico que terminó llamándose Movimiento Moderno o Estilo Internacional, que liberaba a la arquitectura de la tradición y de los ornamentos superfluos y ponía el acento en lo básico, lo geométrico, lo puro, con nuevas tecnologías y con la unión de lo funcional con lo racional. Este tipo de arquitectura utilizaba volúmenes primarios, ventanas horizontales, *pilotis*, balcones, techos planos y terrazas en las azoteas como el nuevo lenguaje del futuro racional de la sociedad.

Estas ideas sobre la arquitectura racional y purista, sobre comenzar desde cero y solucionar los problemas de vivienda para las mayorías, coincidían con la ideología de los judíos sionistas y socialistas que llegaban a Palestina buscando construir una nueva patria para los judíos del mundo que hicieran “*alyah*”, palabra hebrea que significa inmigración. Por todo esto, la nueva ciudad de Tel Aviv se convirtió en el escenario perfecto para la realización de obras funcionales, de color blanco y formas puras, que rompían tanto con la arquitectura historicista europea como con los estilos arquitectónicos locales, creando una nueva ciudad para una nueva sociedad.

La fundación de la ciudad Tel Aviv

La ciudad de Tel Aviv fue fundada en 1909 como resultado de la necesidad de expansión hacia el norte de la antigua ciudad portuaria Yafo, en la que convivían árabes y judíos desde hacía

mucho tiempo. A partir de los últimos años del siglo XIX, la población judía de Palestina estaba creciendo debido al constante flujo de inmigrantes llegados desde Rusia y Europa, huyendo de las persecuciones y las malas condiciones de vida. La primera ola de inmigrantes llegó en 1881, y a partir de entonces comenzaron a surgir nuevos asentamientos hacia el norte de Yafo, como Neve Tzedek construido por inmigrantes magrebíes en 1887; Ohel Moshe, fundado también por magrebíes al noreste de Yafo en 1904 y Kerem HaTeimanim, construido por inmigrantes yemenitas en 1906. Todos estos barrios quedaron integrados a la ciudad de Tel Aviv en años posteriores.

Hacia 1906 los inmigrantes comenzaron a sentir la falta de espacio en Yafo, por este motivo un grupo de residentes judíos de Yafo formaron una cooperativa llamada Ahuzat Bayit para crear un centro urbano más al norte. El 11 de abril de 1909, un inmigrante llamado Akiva Arie Weiss organizó un sorteo para adjudicar los terrenos a 60 familias, que se distribuirían según un plan urbano. Un año después estaban trazadas la avenida Herzl de norte a sur y el bulevard Rothschild de este a oeste, y cada familia ya había construido una casa. En ese mismo año, el barrio tomó el nombre de Tel Aviv y se convirtió legalmente en una ciudad (Weill Rochant 2008) (*Fotos 1 y 2*).





Fotos 1 y 2. Av. Nahlat Binyamin, Tel Aviv, 1913. Bd. Rotshchild, Tel Aviv, 1911.

Planificación urbana de la ciudad de Tel Aviv

En 1921, la ciudad de Tel Aviv contaba con unos treinta mil habitantes y crecía de manera desordenada puesto que recibía inmigrantes constantemente que se instalaban en carpas provisionarias (*Foto 3*).



Foto 3. Campamento para inmigrantes, Tel Aviv, 1923.

En 1925, el gobierno del Mandato Británico encargó al biólogo escocés Patrick Geddes (1854-1932) un plan para ordenar la ciudad. Un año después, Geddes, quien también era urbanista, higienista, geólogo, geógrafo, sociólogo y planificador, entregó un plan de 62 páginas y un plano a escala 1:2500, inspirado en las utopías de Ebenezer Howard para la “ciudad-jardín” y tomando en consideración las características propias del terreno, del clima y de los habitantes de la zona.

El plan de Geddes tomaba en cuenta el crecimiento futuro de la ciudad, pensado hasta cien mil habitantes. Para ordenar la circulación por la ciudad, Geddes incluía calles principales orientadas norte-sur, unidas por calles secundarias dirigidas este-oeste. Trazó avenidas para los automóviles, calles domésticas para los peatones y senderos para los trayectos de los padres con sus hijos hacia las escuelas (Will-Rochant 2008). En las intersecciones de las avenidas se creaban plazas circulares con servicios públicos como guarderías, escuelas o canchas de tenis. También se limitaba el área construida a un tercio del terreno, y las alturas de los edificios dos o tres niveles, con separaciones entre los edificios y con jardines detrás de los mismos. Además, cada edificio debía alinear su fachada sobre la calle. Esta reglamentación no fue bien recibida por algunos arquitectos que deseaban construir bloques de edificios perpendiculares a las calles y muy separados entre sí, siguiendo las propuestas de Le Corbusier para la vivienda social. Sin embargo, salvo raras excepciones, todos respetaron las recomendaciones de Patrick Geddes.

Geddes pensaba que la planificación urbana debía crear, ante todo, identidad, y para lograrlo era necesario conocer la historia y las tradiciones de la región para poder así construir una urbanidad con identidad territorial. (Fariña 2011) Por este motivo, recomendó tomar en cuenta las cualidades del tipo de construcciones árabes de la zona, de techos planos y color blanco en sus muros, agregándoles algunos postulados del Movimiento Moderno, con los cuales estaban de acuerdo los arquitectos recién llegados de

Europa, admiradores de Le Corbusier y de Gropius, puesto que la arquitectura funcionalista se oponía tanto a la arquitectura burguesa europea como al estilo colonial británico impuesto en Palestina por los ingleses. (Will-Rochant 2008)

Los arquitectos que construyeron Tel Aviv en los años treinta

En Palestina, hasta comienzos de los años treinta, había barrios como Mea Sha'arim, en Jerusalén, que parecía un antiguo gueto de Europa Oriental; otros que parecían suburbios de ciudades inglesas, y otros que tenían viviendas al estilo árabe o eclécticas. En Tel Aviv, entre 1909 y 1930, las casas que se construyeron eran de estilo inglés, con techos a cuatro aguas y muros de tabique. Los edificios públicos tenían elementos tanto orientales como eclécticos. Un ejemplo del estilo oriental era el Colegio Hebreo Herzliya, construido en 1909 en la avenida Herzl, diseñado por Joseph Barsky, quien se inspiró en el templo de Salomón.

Algunos arquitectos que estudiaron en Europa y regresaron a Israel, comenzaban a construir en Tel Aviv y, como no estaban de acuerdo con esos estilos arquitectónicos, buscaban cambiar el rumbo de las cosas. Así, en 1932, tres arquitectos que habían estudiado en Europa, Arie Sharon, ex alumno de la Bauhaus; Joseph Neufeld –quien había trabajado con Erich Mendelsohn en Berlín y con Bruno Taut en Moscú– y Ze'ev Rechter, discípulo de Le Corbusier, se reunían en un café de Tel Aviv para discutir la manera de integrar las ideas vanguardistas del Movimiento Moderno en sus nuevos proyectos para la ciudad. Los tres constituían el grupo autodenominado el “Círculo de arquitectos”. También participaban de estas tertulias otros arquitectos, como Carl Rubin, que había trabajado con Erich Mendelsohn y Sam Barkai, discípulo de Le Corbusier, entre otros. Para difundir sus ideas, publicaron la revista *Habinjan Bamisrah Hakarov*, donde exponían sus ideas sobre la arquitectura que era necesario establecer para las ciudades de Palestina (Weberling 2016).

El más destacado del Círculo de Arquitectos fue Arieh Sharon (1900-1984), nacido en Polonia y emigrado a Palestina cuando era pequeño. Entró a estudiar en la Bauhaus de Dessau en 1926, con los maestros Josef Albers y Hannes Meyer, y regresó a Palestina en 1931. No sólo proyectó y construyó numerosos edificios, sino que también enseñó arquitectura en la universidad, propagando entre sus alumnos los principios de la Bauhaus y del Estilo Internacional. Entre sus obras destacan las viviendas para obreros, kibutz y hospitales. Para el proyecto de un edificio de vivienda para obreros en la calle Frishman, de 1934, pidió autorización para agrupar varios lotes en uno y así poder colocar los tres bloques de vivienda de manera independiente a la alineación de la calle y así aprovechar al máximo las condiciones climáticas de asoleamiento y ventilación. Así, las salas y comedores se orientan al oeste y las recámaras al este. También proyectó otras viviendas colectivas para obreros junto con Joseph Neufled, Israel Dicker y Carl Rubin. Sharon pretendía construir todos sus edificios perpendiculares a las calles y con grandes áreas verdes entre ellos, inspirándose en el Plan Voisin de Le Corbusier para París, y en viviendas colectivas diseñadas por Mies van der Rohe, Ludwig Hilberseimer, Ernst May y Walter Gropius. Sin embargo, estos conceptos solamente pudieron aplicarse a los edificios de vivienda obrera (Weill-Rochant 2003).

Joseph Neufeld (1898-1980) nació en Polonia y emigró a Israel en 1920. Estudió arquitectura en Viena y en Roma. En 1926 trabajó con el arquitecto Erich Mendelssohn y de 1929 a 1931 vivió en Moscú y trabajó como asistente de Bruno Taut. En 1932 regresó a Israel y abrió un despacho con Israel Yeruset. Diseñó viviendas, hospitales, escuelas y edificios. El edificio de la calle Jabotinsky 60; el edificio de vivienda obrera de Givatayim, en el barrio de Ramat Gan, el hospital Assuta de 1936, en Tel Aviv y la escuela en el Kibbutz Mishmar Haemek. También fue editor de las revistas *Habinyan Bamizrah Hakarov* que difundió las obras de arquitectura israelíes (Dvir 2010).

El tercer miembro del Círculo de Arquitectos fue Zeev Rechter (1899-1960), quien nació en Ucrania e inmigró a Palestina en 1919. En 1929 viajó a París para estudiar arquitectura y trabajó con Le Corbusier. A su regreso, en 1934, diseñó la casa Engel en el bulevar Rothschild 84 que fue el primer edificio levantado sobre *pilotis* en el país y que en la actualidad se encuentra muy deteriorada y en vías de restauración. Posteriormente diseñó el Centro Internacional de Convenciones Binyanei HaUma, en Jerusalén; el Palacio de Justicia de Tel Aviv, en colaboración con su hijo Yaakov; y el Auditorio Frederick R. Mann (actualmente llamado Charles Bronfman), junto con su hijo Yaakov y el arquitecto Dov Karmi. (Metzger-Smuk, 2004) (Foto 4).



Foto 4. Casa Engel, Tel Aviv, 1934. Arq. Zeev Rechter.

Los arquitectos Shmuel Messtechnik (1908-2004) y Munio Gitai Weinraub (1909-1970), estudiaron arquitectura en la escuela de la Bauhaus y regresaron a Palestina en los años treinta. Ambos construyeron numerosos edificios “estilo Bauhaus” en Tel Aviv.

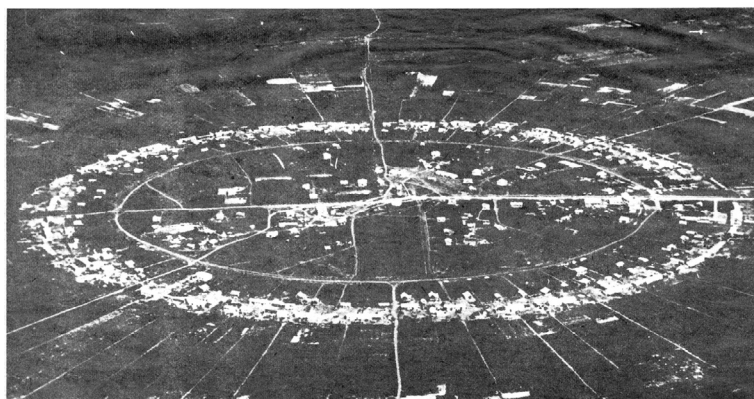
Entre los arquitectos que no estudiaron en la Bauhaus, sino en otras escuelas europeas, destacan los siguientes: Dov Karmi, Richard Kauffmann, Carl Rubin. El arquitecto Dov Karmi (1905-1962) nació en Odesa e inmigró a Palestina en 1921. Estudió arquitectura en Bélgica e ingeniería en Gante. Sus obras más destacadas son la casa Max Liebling, en Tel Aviv, de 1936 y el auditorio Richard Mann (actualmente Charles Bronfman) en la plaza Habima de Tel Aviv, de 1957, realizado en colaboración con Ze'ev Rechter y su hijo Yaakov (<http://www.bauhaus.co.il/architects.tmpl>) (Foto 5).



Foto 5. Casa Max-Liebling, Tel Aviv, 1936. Arq. Dov Karmi.

Richard Kaufmann (1887–1958), nacido en Frankfurt-on-Main, estudió arquitectura en Amsterdam y Munich. Después de la Primera Guerra Mundial trabajó como urbanista en Christiania, hoy Oslo, capital de Noruega. En 1920 se trasladó a Palestina y diseñó

numerosos asentamientos agrícolas, el más famoso es el kibutz Kfar Nahalal, de 1921, por su forma circular (Cortés Lerín 2014). Además, proyectó la planificación urbana del norte de Tel Aviv, las ciudades de Herzliya y Afula, numerosos barrios de Tel Aviv, Jerusalén y Haifa, así como varias viviendas en Estilo Internacional. En las siguientes fotos se puede apreciar el kibutz Sfar Nahalal y el comedor del kibutz Ein Harod, (<http://www.bauhaus.co.il/architects.tmpl>) (Fotos 6 y 7)



Fotos 6 y 7. Kibutz Nahalal. Comedor del kibutz Ein Harod, 1934. Arq. Richard Kaufmann.

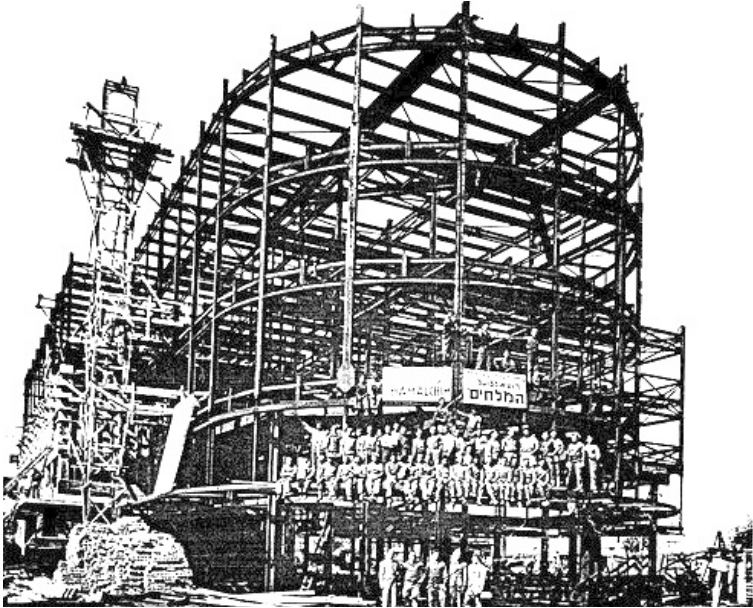
Carl Rubin, nacido en 1899 en Polonia, estudió arquitectura en Viena y emigró a Palestina en 1925. En 1931 trabajó con Erich Mendelsohn en Berlín y, en 1932, regresó a Palestina. Abrió su propio despacho y diseñó numerosos edificios residenciales en Tel Aviv, como el del bulevar Rothschild 85, de 1932. También diseñó la remodelación de la casa del alcalde Meir Dizengoff, construida en 1910, en el bulevar Rothschild 16, para convertirlo en el Museo de Arte de Tel Aviv, que funcionó hasta 1971 y en la actualidad es un museo sobre la independencia del Estado de Israel, que se firmó en dicha casa (<http://www.artlog.co.il/telaviv/9.html>) (Foto 8).



Foto 8. Museo de arte de Tel Aviv (hoy Museo de la independencia de Israel). Arq. Karl Rubin.

Entre 1933 y 1936 proyectó unos dieciséis edificios en la ciudad de Tel Aviv. El edificio de oficinas Beit Hadar, en el bulevar Petah Tikvah de Tel Aviv,³ fue el primer edificio con estructura de acero (<http://www.artlog.co.il/telaviv/9.html>) (Fotos 9 y 10)

3 En 1933: Frishman 9 y Allenby 77. En 1934: Ben Yehuda 7, Geula 29, Spinoza 29 y 33, Ben Yehuda 118 y Yehuda Halevi 5. En 1935: Mendelsohn 5; bulevar Rothschild 87 y Petach Tikva 19. En 1936: bulevar Ben Gurión 64; Ruppín 28; Ben Yehuda 63; Ma'ale Hatzofim 19.



Fotos 9 y 10. Edificio Beit Hadar, 1935. Arq. Karl Rubin. Estructura de acero del edificio Beit Hadar.

Algunos arquitectos, además de estudiar en grandes escuelas de Europa, trabajaron en despachos de arquitectos reconocidos. Uno de ellos fue Sam Barkai, (1889-1975), nacido en Rusia y emigrado a Palestina en 1920. En 1931 estudió arquitectura en París y posteriormente trabajó en el despacho de Le Corbusier durante dos meses. Regresó a Palestina en 1934 y proyectó numerosas casas y edificios según las enseñanzas de su maestro, como la Villa Lubin y la casa Aginsky (Zandberg 2015) (Foto 11).



Foto 11. Casa Aginsky, 1935. Arq. Sam Barkai.

Otro arquitecto que realizó numerosas obras en Tel Aviv en los años treinta fue Salomon Liaskowsky (1903-1979) nacido en Suiza. Estudió ingeniería en el Technicum de Zurich y ejerció en Bruselas, París y Zúrich. Vivió en Palestina entre los años 1934 y 1939, y en Argentina desde 1939 hasta su muerte. Durante su estancia en Tel Aviv, construyó diez edificios. Entre ellos destaca el edificio Recanati, en la calle Petah-Tikva, restaurado recientemente. Tres de los edificios proyectados por Liaskowsky se encuentran en la plaza Magen David, que se forma por el cruce de tres avenidas comerciales, la Hacarmel, la Nahalat Binyamin y la Sheinkin, pero su obra más famosa es el edificio Polishuk,

llamado “el Elefante”, cuya fachada, que da sobre la plaza, es más alta, y está coronada por una pérgola y circunscrita por dos muros verticales (*Foto 12*).



Foto 12. Plaza Maguen David con el edificio Polishuk a la derecha. Arq. Salomón Liaskowsky.

La única mujer arquitecta que destacó en esos años en Tel Aviv fue Genia Averbuch (1909-1977), nacida en Rusia. Estudió arquitectura en Roma, Bruselas y Gante. En 1934 ganó el concurso para el diseño de la plaza Dizengoff. Este lugar había sido concebido por Patrick Geddes en el plan de 1925, como un corazón para la ciudad, con forma hexagonal que simbolizaba una síntesis entre los diferentes campos del saber humano: higiene, gobierno, industria, arte y educación. Geddes pensaba que la plaza debía estar rodeada de árboles y bancas, y tendría un quiosco con música. Los edificios que la rodeaban debían tener no más de cuatro niveles y debían ser diseñados por un único arquitecto para asegurar la unidad estética del conjunto. Genia Averbuch respetó las recomendaciones del plan de Geddes en cuanto a la ubicación, la forma general, la función y la unidad arquitectónica de los edificios. La plaza fue inaugurada en 1938 y, en 1978, fue modificada con un diseño que arruinó la idea original de Averbuch para darle prioridad a la circulación vehicular. En los últimos años se está considerando si es posible volver al proyecto original (Weill-Rochant 2007) (*Fotos 13 y 14*).



Fotos 13 y 14. Plaza Dizengoff, Tel Aviv, 1940. Arq. Genia Averbuch. Plaza Dizengoff, Tel Aviv, 2013.

La arquitectura estilo Bauhaus en Tel Aviv

Al repasar las obras de los arquitectos israelíes realizadas entre 1930 y 1950, se puede ver que crearon un panorama arquitectónico y urbano homogéneo, basado en los conceptos del Movimiento Moderno y de los postulados de Le Corbusier, como los *pilotis*, los volúmenes puros y blancos, los balcones y los techos planos. También resulta evidente el abismo entre dicha arquitectura y la que se venía realizando en los primeros años del siglo XX, hasta la llegada de los arquitectos que estudiaron en Europa y que trajeron nuevas ideas para construir una nueva sociedad. Finalmente, se puede ver que los arquitectos debieron adaptar sus concepciones de la arquitectura racional del Movimiento Moderno a las condiciones particulares de la ciudad de Tel Aviv: por un lado, el plan urbano trazado por Patrick Geddes en 1925 y, por otro, el clima y el estilo de vida de la zona. De este modo, los edificios debieron alinearse a lo largo de las calles de la ciudad, en bloques independientes separados por patios semiprivados, en lugar de ubicarse según la orientación del sol o de las necesidades funcionales, como hacía Le Corbusier. Por otra parte, como el clima de Tel Aviv es cálido y húmedo, debieron dejar de lado las ventanas horizontales vidriadas y reemplazarlas por logias que recorrían las fachadas y creaban espacios sombreados y frescos. Otros elementos que se utilizaron fueron plantas bajas libres sobre *pilotis*, pérgolas en las azoteas, espacios contenidos por cerramientos y setos, bulevares de arena y palmeras, fachadas jerarquizadas frente a jardines con flores y jardines traseros con árboles frutales. De este modo, las viviendas son frescas y la vegetación es abundante tanto en los frentes como en los patios traseros. Finalmente, la regularidad de edificios de tres o cuatro niveles, pintados de blanco, da unidad y armonía a la ciudad y los bulevares y calles arboladas permiten a los peatones pasear resguardados del inclemente sol (Foto 15).



Foto 15. Casa Riger, Tel Aviv, 1934. Arq. Zeev Rechter.

El dilema de la preservación del patrimonio bauhausiano

A pesar de las bondades de la arquitectura bauhausiana de los años treinta ya descritas, para 1990 muchos de esos edificios presentaban signos de envejecimiento y decrepitud, debido a la inclemencia del tiempo mediterráneo y a la falta de mantenimiento, y muchos ya habían sido demolidos. En esa época, la Municipalidad de Tel Aviv comenzó a preocuparse y a buscar la manera de preservar el patrimonio construido en el perímetro de la “ciudad blanca”, sin embargo, la gran cantidad de edificios dañados hacía muy difícil y cara la tarea de restauración.

En 2003, la UNESCO declaró a los edificios *bauhausianos* como Patrimonio cultural de la humanidad, y desde entonces se ha contado con fondos para restaurarlos, de tal modo que, hasta la fecha, se han restaurado unos doscientos edificios de los mil catalogados. Por otra parte, desde el año 2000 se abrió el Centro Bauhaus en la avenida Dizengoff, en el que se realizan exposiciones y conferencias sobre la arquitectura “estilo Bauhaus”, y se organizan recorridos para los turistas por el centro de la ciudad en los que se les muestran y explican los edificios catalogados. Con estas acciones, se ha logrado difundir el valor patrimonial de esos edificios y la necesidad de conservarlos.

Ahora bien, frente al interés por mantener la ciudad tal como fue pensada en los años treinta, existe la necesidad de redensificar el centro de la ciudad puesto que la población crece y se ve obligada a vivir lejos y a perder mucho tiempo en transportarse. Por este motivo, en los últimos años ha proliferado la construcción de torres de departamentos y oficinas en los bordes de la ciudad, en la línea del frente del mar y en los terrenos desocupados por la demolición de los antiguos edificios.

Los nuevos edificios frente al mar han creado una barrera que impide que la brisa marítima entre a la ciudad, obligando a la utilización de aire acondicionado en los departamentos antiguos, y elevando así tanto el costo de la vida como la contaminación ambiental. Por su parte, las torres nuevas erigidas entre los edificios antiguos de cuatro pisos, distorsiona la escala de las calles y acaba con el encanto que alguna vez tuvieron.

Conclusiones

Para concluir, la pregunta que surge es la siguiente: si la arquitectura que realizaron en los años treinta se inspiraba en los postulados del Movimiento Moderno y de la Bauhaus que, entre otros, quería comenzar todo desde cero, sin tomar en cuenta el valor patrimonial de los edificios existentes y pensando en las necesidades reales de la sociedad del momento, ¿por qué ahora debería-

mos conservar el producto de aquella ideología? ¿No sería eso ir en contra de todo lo que pensaban y hacían aquellos arquitectos?

¿Es necesario preservar la arquitectura del pasado por nostalgia, para atraer turistas y subir de precio el metro cuadrado construido o, por el contrario, demoler los edificios de cuatro niveles para construir en su lugar altas torres con cientos de departamentos pequeños para alojar a quienes necesiten vivienda?

El dilema entre preservar edificios con valor patrimonial para que la ciudad permanezca tal como fue pensada por sus planificadores y arquitectos, y para que el turismo se interese por visitarla, o densificar y modernizar el espacio construido para adaptarse a las nuevas necesidades que plantea la vida urbana del presente, no es fácil de resolver y lo encontramos en casi todas las ciudades que experimentan gran crecimiento demográfico y cuyos centros tienen valor patrimonial.

Si bien los arquitectos *bauhausianos* de los años treinta creían en la necesidad de construir viviendas dignas para la nueva sociedad, y esa idea se contrapone a la de conservar los edificios que ellos mismos construyeron, el problema estaría entonces en la búsqueda de soluciones que no dejen de lado la preocupación que tuvieron aquellos arquitectos por el clima del lugar, la calidad de vida de sus habitantes y las necesidades sociales y culturales de la comunidad. Si eso se pierde, la ciudad será solamente un puñado de rascacielos, sin brisa, sin sombras, sin vegetación y sin vida urbana.

Por todo esto, es necesario reflexionar en torno a la doble necesidad tanto de preservar el patrimonio arquitectónico como de solucionar los nuevos problemas urbanos que plantean las ciudades en la actualidad, retomando los ideales de aquellos arquitectos que buscaban construir no solamente viviendas sino, sobre todo, una utopía social y urbana.

Bibliografía

- GEDDES, P. 1925 [1960]. *Ciudades en evolución*. Buenos Aires: Editorial Infinito.
- METZGER-Szmuk, N. 2004. *Des maisons sur le sable: Tel-Aviv, Mouvement Moderne et Esprit Bauhaus*. París, Tel Aviv: Editions de l'éclat.
- MONTANER, J.M. 2011. *Arquitectura y política, ensayos para mundos alternativos*. Barcelona: GG.
- WILL-Rochant, C. 2008. *L'architecture "Bauhaus" a Tel Aviv*. Tel Aviv: Ed. Rita Gans

Internet

- <https://www.bauhaus-center.com/about/>
- <http://web.nli.org.il/sites/NLI/English/collections/personalsites/IsraelGermany/Weimar-Republic/Pages/Bauhaus.aspx>
- CORTÉS Lerín, M. 2014. "Tel Aviv 1932-1939. De la experiencia en Occidente al experimento en Oriente", recuperado de http://oa.upm.es/35531/7/TESIS_MASTER_Marcos_Cortes_Lerin_1314.pdf
- DVIR, N. 2010. "The Demolition Game", *Haaretz*. Recuperado de: <https://www.haaretz.com/1.5131109>
- FARIÑA, J. 2011. "Recuperando a Patrick Geddes". Recuperado de <https://elblogdefarina.blogspot.com/2011/10/recuperando-patrick-geddes.html>
- ROSEMBLUM, K. 2012. "A Room with a view of Israel of Old", 29 nov 2012, *Haaretz*, Israel. Recuperado de <https://www.haaretzisrael.com>
- WEBERLING, A. (comp.). 2016. *Handbook of Israel: mayor debates*, https://books.google.com.mx/books?id=G_1DDQAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- WEILL-Rochant, C. 2003. "Mythes et construction de Tel Aviv", *Bulletin du Centre de recherche français à Jérusalem* [Online], 12, 2003. Recuperado de: <http://bcrfj.revues.org/672>

ZANDBER, E. 2015. "The Israeli Architectural Great with a Le Corbusier Complex". Recuperado de: <https://www.haaretz.com/israel-news/culture/.premium-israeli-with-a-le-corbusier-complex-1.5435193>

Fotografías

1. Nahlat Binyamin, Tel Aviv, in 1913. Foto de Ya'ackov Ben-Dov https://en.wikipedia.org/wiki/Tel_Aviv#/media/File:PikiWiki_Israel_49257_Nachlat_Binyamin_.jpg.
2. Boulevard Rotshchild, 1911. Foto Avraham Soskin. <http://www.tribunejuive.info/israel/great-old-pictures-of-tel-aviv-2>
3. Campamento para inmigrantes, Tel Aviv, 1923 <http://www.tribunejuive.info/israel/great-old-pictures-of-tel-aviv-2>
4. Casa Engel, Tel Aviv, 1934 https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Angel_house.jpg
5. Casa Max-Liebling, 1936, Tel Aviv <https://www.archdaily.com/549522/10-modernist-projects-receive-conservation-grants-from-getty-foundation/541bb4f6c07a80d13100005a-10-modernist-projects-receive-conservation-grants-from-getty-foundation-photo>
6. Kibutz Nahlal <https://richardkauffmann.wordpress.com/articles/the-grand-designs-of-richard-kauffmann/>
7. Comedor del kibutz Ein Harod, 1934 <http://www.jmmag.com/2010/09/kibutz-arquitectura-sin-precedentes.html>
8. Museo de arte de Tel Aviv (hoy Museo de la independencia de Israel). Foto de Yair Talmor. [https://es.wikipedia.org/wiki/Museo_de_Arte_de_Tel_Aviv#/media/Archivo:Independence_Hall_\(Israel\).JPG](https://es.wikipedia.org/wiki/Museo_de_Arte_de_Tel_Aviv#/media/Archivo:Independence_Hall_(Israel).JPG)
9. Edificio Beit Hadar, 1935 http://hamaguen.blogspot.com/2009/07/modernismo-en-tel-aviv_06.html
10. Estructura de acero del edificio Beit Hadar http://hamaguen.blogspot.com/2009/07/modernismo-en-tel-aviv_06.html

11. Casa Aginsky, 1935. Foto de Itzhak Kalter <https://www.haaretz.com/israel-news/culture/.premium-israeli-with-a-le-corbusier-complex-1.5435193>
12. Plaza Magen David. Foto de וקלחב חמשה https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/3a/Tel_Aviv_Magen-david-Sq_panorama.jpg/1280px-Tel_Aviv_Magen-david-Sq_panorama.jpg
13. Plaza Dizengoff. 1940. Foto de desconocido. https://www.clarin.com/viajes/edificios-inspirados-bauhaus-patrimonio-arquitetonico-tel-aviv_0_S1TnV6fVW.html
14. Plaza Dizengoff, 2013. Foto de Andrea Marcovich Padlog
15. Casa Riger, Tel Aviv, 1934, arq. Zeev Rechter <https://arte.laguia2000.com/arquitectura/la-arquitectura-de-la-bauhaus-en-tel-aviv>

Bauen: el potencial simbólico y la estética espacial en la arquitectura corporativa (Ciudad Global, caso Santa Fe, Ciudad de México)

Celia Guadalupe Morales González¹
María de las Mercedes Portilla Luján²

La percepción del mundo es la única maravilla distinta para cada uno de nosotros, y aquella de la que seguramente somos menos conscientes.

Zaraluki 2019, 143

Los espacios urbanos se ubican en territorios con características específicas que les otorgan una cualidad; tal es el caso de los que emergen de mecanismos económicos con una singularidad que moldea el entorno a partir de un sistema global y lo que se denomina “Ciudad Global”³ en estas ciudades

1 Profesora investigadora adscrita a la Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Artes cgmoralesg@uaemex.mx

2 Profesora investigadora adscrita a la Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Arquitectura y Diseño invposgradofad@gmail.com.

3 La globalización de la economía ha inducido un intenso proceso de concentración del poder económico en unas cuantas áreas metropolitanas desde las que

existe un factor que contribuye a otorgarle rasgos de identidad a través de la propia visualidad y es la llamada “Arquitectura corporativa”;⁴ y a partir de este planteamiento el interés del análisis pretende aproximarse a una interpretación de los procesos perceptivos que llevan a cabo los individuos que habitan en ella concretamente en cómo viven la ciudad. El potencial simbólico y la estética espacial son dos líneas que permitirán analizar el fenómeno urbano desde la identificación de los significados socio-culturales y las estructuras socio-espaciales.

Las grandes empresas que tienen reconocimiento a nivel internacional y que se mueven en el mundo global emplean elementos de reconocimiento visual de sus marcas a través de elementos visuales como logotipos, colores, texturas, formas, tamaños, dimensiones y, para ello, recurren a la arquitectura corporativa, que es el medio por el que se transforma visualmente el espacio urbano, e independientemente de que exista cierta hegemonía entre las ciudades globales, la visión en la percepción de la ciudad cambia en cada región y las experiencias significativas de los individuos son multisensoriales lo que permite configurar distintos imaginarios sociales y culturales.

Zapata Salcedo (2014) pone de manifiesto que la globalización que transita en las ciudades deja una impronta en su estructura espacial definida por la segregación socio-espacial, nuevas centralidades conectadas económica y financieramente con agentes

se ejerce el control y la dirección de la economía mundial. Esas áreas conforman lo que Saskia Sassen (1991) dio en llamar las Ciudades Globales. En ellas convergen los nodos de las principales redes de telecomunicaciones; en ellas están las sedes de las principales instituciones financieras; y en ellas se ubican los principales centros del poder mundial, lugares en los que se genera una información privilegiada que es vital para la toma de decisiones de alto nivel. Las *Ciudades Globales*, por tanto, son la médula espinal del sistema económico tardocapitalista (Sassen 1991).

4 “Al hablar de arquitectura corporativa nos estamos refiriendo a la rama arquitectónica encargada del diseño y construcción de los espacios que van a constituir las sedes y oficinas de las marcas. Esta forma arquitectónica pretende integrar en una misma construcción los diferentes aspectos que conforman la identidad corporativa de una marca, a la vez que los desarrolla y enriquece” (Arranz 2016).

externos, demanda creciente, procesos de renovación urbana, y por grandes superficies comerciales que además generan diferenciaciones socio-espaciales entre los habitantes que generan una relación tensa entre la población.

La nuevas realidades que se construyen van orientadas hacia dinámicas de consumo en donde los individuos viven aceleradamente y hacen uso de los servicios de manera intensa, sin embargo, y en palabras de Zapata Salcedo, (2014) considera que los que habitan la ciudad global son grupos nómadas que no tienen un sentido de pertenencia social y son relegados, dando prioridad al plano de la gobernanza y las políticas urbanas; ésta acción –de alguna manera– cobra sentido y genera en el imaginario colectivo significaciones diversas de gran influencia en la vida urbana que se van asociando al paisaje urbano.

Bauman (2010b, citado por Zapata Salcedo 2014) señala que la globalización ha creado una nueva forma de leer los espacios/tiempos en una manera fluida de representaciones de los sujetos, con su consecuente vida errante-instantánea en espacios urbanos caleidoscópicos que enajenan la vida cotidiana de los individuos, asimismo la producción de significados socioculturales extraterritoriales genera una tensión, reorganiza los modos de vida crenado dicotomías entre la movilidad/inmovilidad de los símbolos culturales, los sujetos y colectividades. Y es en donde la propia visualidad de la ciudad cobra sentido ya que el paisaje urbano genera una dialéctica que hace chocar las territorialidades del capitalismo.

La arquitectura corporativa en la ciudad global ha logrado una destrucción creativa en los espacios urbanos debido a que las heterogeneidades socio-espaciales alejan las miradas analíticas porque se ubican de igual forma en un territorio y en otro.

Cabe mencionar que el análisis parte de entender las dinámicas que acontecen en una ciudad global y cómo los aspectos visuales generados por la arquitectura corporativa producen en

los individuos contingencias y un desanclaje territorial, por ello se inicia por plantear como se ha transformado el concepto de arquitectura. Y para poder comprender el potencial simbólico y la estética espacial se recurre a un espacio urbano en México que ya ha sido catalogado como ciudad global: la zona de Santa Fe.

Durante los últimos años en México, el escenario urbano se ha transformado considerablemente, específicamente en los lugares considerados como centros de desarrollo económico y comercial como, en la Ciudad de México, particularmente la zona de Santa Fe. Es importante mencionar que *tropicalizar* el objeto de estudio permitirá que el análisis se enfoque a una zona corporativa que posee una gran diversidad, económica, social y cultural y que es considerada como un ícono en la economía orientada a servicios en el país.

Santa Fe se ubica en el poniente de la Ciudad de México, dentro de las delegaciones Cuajimalpa y Álvaro Obregón es una zona eminentemente comercial con gran actividad económica y de intercambio financiero, en donde el desarrollo de edificios corporativos ha sido muy positivo debido a que la economía industrial mexicana cambió a una economía de servicios y como los servicios viven en edificios corporativos; la demanda ha crecido en los últimos años, pero también el nivel de competencia. Es notable la gran inversión extranjera, lo que facilita el financiamiento de las construcciones con una intención orientada a la satisfacción del cliente, tan es así que grandes compañías internacionales tienen ahí sus oficinas locales y regionales, otorgándole el calificativo de “Ciudad Global”.

Ortiz Struck (2014) se refiere a Santa Fe como ciudad global en los siguientes términos:

Los entornos urbanos son un proceso en donde las dinámicas de la producción dominante definen las formas del crecimiento territorial. Las ciudades globales surgen dentro de un proceso de modernización que nada tiene que ver con la idea urbana, sino con la transformación puntual de los modos de producción (Revista *Nexos* No. 1).

Ortiz Struck (2014), en el artículo publicado en la revista Nexos, hace alusión a Santa Fe como ciudad global, sin embargo, menciona que, para él, es una colección de errores, que hay una falta de planeación, carencia de infraestructura y servicios y que, además, deja mucho que desear para el urbanismo sustentable. Explica que emergió a costo de la población marginal, como una síntesis banal de los procesos urbanos, por lo que retoma una frase del escritor Alemán Goethe “todo desarrollo moderno tiene su costo”.

En el mismo artículo hace una puntualización en las transformaciones de las visiones urbanas y cómo se han resignificado, poniendo de manifiesto la evolución de ideales políticos que dominaban la imaginación de funcionarios que siguen ordenando las decisiones económicas del país. Menciona también que la construcción simbólica de estos entornos es negativa en muchos sectores sociales.

Asimismo, refiere que durante las décadas de los setenta y ochenta los urbanistas se dedicaron a planear fantasías, llenaron los archivos del gobierno con planos de colores que no cuadraban con la realidad y nunca lograron transformar la ciudad de forma significativa, por lo que el proyecto Santa Fe deslumbra a propios y extraños la ser un proyecto completamente inédito. Asimismo, Ortiz Struck (2014) menciona que: “Legorreta y González de León proyectaron un entorno urbano que a muchos nos recuerda a Huston, en donde uno se mueve de un espacio privado a otro siempre dentro de un coche, el espacio público queda cancelado en la configuración física de la ciudad”.

Es entonces cuando los primeros edificios orientados a la economía global empiezan a aparecer en la zona y desde ese entonces hasta ahora conforman uno de los desarrollos más grandes del país, que, a pesar de todos los problemas y todas las carencias, ha consolidado un mercado corporativo de grandes dimensiones y de una notable importancia para la economía global de México. Santa Fe es comparable, como menciona Struck, con Ámsterdam, San Francisco, São Paulo y Mumbai por mencionar algunas. Ac-

tualmente, la zona de servicios de Santa Fe cuenta con 1.9 millones de metros cuadrados de oficinas corporativas.

El potencial simbólico

Después de contextualizar el fenómeno, es necesario identificar las distintas significaciones simbólicas para poder abordar la representación de la memoria a través de la arquitectura corporativa que se sitúa como un espacio de significación simbólica.

En la época actual el concepto de arquitectura⁵ ha cambiado; es decir, el paradigma se ha desplazado, se ha dejado de dar más importancia solo al objeto construido que modifica y altera el ambiente físico. Hoy en día, se pone gran énfasis en las necesidades de los seres humanos y en lo que para ellos significa el espacio construido y es cuando emergen distintos mundos a través de múltiples formas de apropiarse de la realidad, reinterpretando a su vez, lo que sucede en el contexto, que además lo construye como individuo y lo significa.

La arquitectura ocupa un lugar en el espacio y se configura o materializa un objeto que entonces no había existido, es por lo tanto un acontecimiento, lo que supone de inicio que es de ya, un signo intencional.

En San Agustín (citado por Mandel 2009, 9) se menciona que los primeros signos naturales son los que, sin intención ni deseo de significar, permiten conocer por sí algo más de lo que ellos mismos son. Los signos intencionales son los que todos los seres vivos se dirigen unos a otros para mostrar, en la medida en que pueden, los movimientos de su alma, es decir –todo lo que sienten y lo que piensan– es así como la arquitectura no es extraña al pensamiento, sino que, por el contrario, es considerada como un signo; el problema entraña la posibilidad del pensamiento mismo al respecto.

5 Arquitectura: del diccionario, Técton, “constructor” arte y técnica de diseñar, proyectar, construir edificios y espacios públicos, modificando el hábitat humano y estudiando la estética, el buen uso y la función de los espacios ya sean arquitectónicos o urbanos.

El signo representa, de alguna forma, la memoria colectiva en el espacio urbano, las representaciones simbólicas son el centro del análisis social del contexto en donde se ubican y expresan el estado axiológico dominante de la sociedad, y se pone en evidencia la lucha social y política de una generación. En los cruces se identifican diferentes elementos de significación, por un lado “La ciudad Global” y, por otro, la marginación y la desigualdad. Existe una brecha que representa ausencia y se vive en la dinámica de la propia ciudad, porque es un lugar al cual no se pertenece, pero que se habita, por lo que emergen imaginarios de orden simbólico.

Lo simbólico es todo lo que estimula la interpretación y la producción indirecta de un sentido respecto a las cosas, por lo que la clave semántica para reconocer los aspectos simbólicos de la arquitectura corporativa cobran sentido cuando se establece la relación con los seres humanos y surge un entramado de relaciones socio-semióticas que se materializa a través de la estructura y la forma del espacio arquitectónico desde afuera y desde adentro.

El potencial simbólico se pone en evidencia cuando existe una relación entre los sujetos y los objetos, es temporal y logra transformar a través de distintos procesos perceptivos las conductas de los individuos.

Al interior de las corporaciones suceden acontecimientos importantes, incluso de transformación, porque el individuo, de alguna manera, se mimetiza con el espacio y se convierte en un elemento más del paisaje, los espacios son confortables y se diseñan intencionalmente para lograr la convivencia y la cercanía. Motivan las relaciones interpersonales entre los que pertenecen a la corporación y con los usuarios: surgen conceptos como calidad, confort, seguridad, confianza que se incluyen en los elementos visuales, en el diseño de interiores, en la distribución del espacio, en la eliminación de fronteras al derribar muros, en el trato personal y en la cultura organizacional.

El potencial simbólico se pone en evidencia cuando retomamos las aportaciones de Martín Heidegger que, en 1951, rompe con las ideas

convencionales del concepto arquitectura y lo que en la época significaba o como estaba instaurado en el imaginario social y colectivo.

En el texto “Construir, Habitar, Pensar”, Heidegger (1927) pone de manifiesto su pensamiento filosófico, en el marco de la reconstrucción de las ciudades después de la Segunda Guerra Mundial, motivando la reflexión en los arquitectos sobre lo que debería significar la arquitectura en este proceso, e incorpora el término “Habitar”.

Habitar, según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, se define como del *Lat. Habitare. Vivir, morar*, y ello es una acción que habitualmente se realiza en una zona o lugar determinado. Desde la filosofía el término formulado por Heidegger, incluye además aspectos sensibles, que permiten sentir el espacio a través de los distintos procesos perceptivos que desarrollan los seres humanos.

Emergen entonces la “construcción” y el “habitar” como una dicotomía. La cosa construida y el estar, como el lugar para los individuos, no solo en donde se albergan o protegen, sino donde se está y se pertenece, aunque sea por un corto tiempo. En este proceso se establece una relación de fin a medio; por lo tanto, la construcción implica la acción de habitar que tiene ineludiblemente relación con los sentidos y las emociones.

Durante un largo tiempo los psicólogos situaron el estudio de las emociones en un segundo plano, ya que consideraban que estaban alejadas del pensamiento racional. Hoy en día se sabe que los factores emocionales están completamente relacionados con los procesos cognitivos; así que los razonamientos, la toma de decisiones o la forma de enfrentar al mundo dependen de ello.

Heidegger introduce la palabra *buan*⁶ que en realidad no dice que construir tenga concretamente la idea de habitar, pero que simplemente por el hecho de estar construido supone la idea; el verbo *bauen*,

6 La palabra de alto sentido alemán BUAN, significa habitar en el sentido de permanecer y residir. Bauen como verbo o construir es habitar.

significa al mismo tiempo abrigar y cuidar; para él, la acción de construir como el habitar es un estar en la tierra, es vivir lo habitual.

Heidegger citado por Mansur Garda (1994) hace referencia al asunto de habitar cuando afirma la identidad indisoluble entre el ser hombre y el habitar, “ser hombre significa: estar en la tierra, como mortal significa: Habitar.” (Bauen 141; Heidegger, 129). Por lo tanto, el hombre es en la medida en que habita.

Mansur Garda (1994) refiere que: “El habitar es el rasgo fundamental del ser según el cual son los mortales” (141). por esto Heidegger piensa que esta reflexión sobre el habitar puede dar más luz sobre el hecho de que el construir pertenece al habitar y es el modo como recibe su esencia de él.

Por lo tanto, se considera que la “arquitectura corporativa” simbólicamente se ciñe a esta idea. Cuando los individuos eligen un espacio y edifican una construcción, evocan de alguna manera el sentido del ser incluyendo aspectos afectivos haciéndolo susceptible frente a distintas alteraciones del mundo real o simbólico y es entonces en donde emerge el concepto de habitar.

La realidad se sitúa a partir de los comportamientos, las identidades, la complejidad y la temporalidad, diluyendo la imagen en el espacio que lograr ser traducido a través de representaciones visuales de orden simbólico desde la experiencia de un presente inmediato, global y ahistórico.

En la ciudad global (Santa Fe), los individuos se mueven bajo la óptica subjetiva, derivada de los diferentes procesos perceptivos significantes, siendo catalizadores de los procesos de creación y re-creación, como un puente entre el sujeto y la realidad construida (arquitectura corporativa).

Cuando el proceso perceptivo de los sujetos está influido por múltiples estructuras significativas, se establece un proceso comunicativo eficiente de carácter simbólico-semiótico. En cada una de las construcciones que conforman la ciudad global existen por lo menos un escenario que requiere ser analizado y explorado

y de esa forma, los actores van construyendo la ciudad, sin embargo cada experiencia espacial es codificada mediante las formas, la posición, la textura, los colores, la dimensión, la dirección; todos los sentidos se relacionan, ofreciendo experiencias nuevas y, por lo tanto, logran que la ciudad sea para cada individuo única e irreplicable aunque no necesariamente le signifique culturalmente.

La estética espacial

La arquitectura contemporánea muestra nuevas tendencias de construcción, principalmente las grandes empresas se han dado a la tarea de dar prioridad al concepto de la marca y a partir de ello se encargan del diseño; es evidente que los espacios urbanos en donde se concentran las actividades económicas ponen en evidencia el concepto de identidad que cada una quiere posicionar y que en definitiva los identifica, tal es el caso de grandes corporativos a nivel internacional como: Amazon, Google, Facebook, Apple, empresas que cuidan cada uno de los detalles y logran generar congruencia con los usuarios a través de distintos canales perceptivos por donde se comunican los aspectos esenciales y representativos, en donde la intención del objeto construido cobra sentido.

La arquitectura corporativa se ubica en una configuración espacial en donde el mundo se expresa en relación con distintas visiones que cuestionan el concepto de infinitud, lo cual lleva a reflexionar que el espacio es en sí mismo ilimitado y deviene constantemente, (hoy hay una construcción y mañana otra en el mismo lugar) y que de igual forma acontece con aquellos que lo habitan, todo cambia y se transforma con múltiples posibilidades.

Ahora bien, este espacio infinito se despliega en la actualidad del mirar y ser mirado, quien mira coincide con la cosa mirada y con lo que la identifica (la marca), los aspectos visuales y conceptuales se mueven a través de capas de *decibilidades*, que logran el efecto esperado con una carga simbólica en cada interpretación.

La arquitectura corporativa se sitúa en relación al espacio, al tiempo y al individuo como elementos del habitar, las experiencias se describen desde las imágenes, el logo y el símbolo que son los intermediadores entre los sujetos.

Actualmente los espacios urbanos, se rigen por modelos y normas que son aplicadas globalmente y el mundo arquitectónico se ha visto obligado a moverse y a centrarse en la construcción del espacio y a trabajar sobre distintos ámbitos, tanto públicos como privados, a trabajar tanto en exteriores como en interiores, aspectos que rebasan el concepto básico de arquitectura y lo trasladan al asunto corporativo, sin embargo, es en donde se aniquila el espacio y se ejerce poder sobre los hábitos y las conductas de los individuos.

Las grandes ciudades se han vaciado de contenidos, se han desplazado al terreno de los “no lugares” ya que han dejado de cumplir con las funciones morales y simbólicas que de alguna forma conforman la cultura, reemplazando la realidad de lo vivido; activan los sentidos, excitan el cuerpo en una temporalidad efímera y simultáneamente eterna haciendo visibles nuevos contextos.

La arquitectura corporativa va más allá de una configuración soló de lo edificable, es un proceso que transforma la manera de ver la realidad desde lo multidisciplinar y, a la vez, se centra en la construcción de imaginarios colectivos respecto a los distintos espacios en donde el habitar y la experiencia confluyen, y la marca y el objeto arquitectónico tienen congruencia, pero que a la vez impiden liberarse de las prácticas y las visiones del mundo incierto y fluctuante, impulsado por constantes rupturas e innovaciones en donde –definitivamente– sobreviven los más fuertes y el sujeto y el objeto se encuentran en una relación ambivalente.

Cuando se establece una relación entre el objeto arquitectónico y la identidad corporativa se logran distintos procesos perceptivos en donde emergen fenómenos cognitivos y emocionales.

Gubern refiere que:

Percibir es una operación neurofisiológica, psicológica y semántica del desciframiento cognitivo, de la investidura del sentido del objeto percibido, que transportado volátilmente por su luz reflejada hacia el aparato ocular, para su receptor pasa de ser una mera forma a constituirse en conocimiento, de modo que la información sensorial se estructura como adquisición cognitiva en donde identificar es reconocer-volver a conocer-presupone un capital gnóstico con el que se confronta cada nuevo percepto, acumulado a través por el pasado del sujeto. Existen tres tipos de memoria catalogados: la episódica, para recordar episodios específicos; la implícita, para habilidades de ejecución automática; y la semántica, para el reconocimiento. La visión se activa específicamente a través de ellos (Gubern 1996, 15).

Cuando un sujeto percibe visualmente implica una dimensión espacial y temporal que está influida por condicionamientos socio-culturales que determinan actitudes y prejuicios, y cuando los estímulos son coherentes con las expectativas se facilita el proceso.

La imagen corporativa es considerada como una categoría, alberga imágenes icónicas e imágenes como representaciones materiales, es una abstracción de los principios y valores de una empresa, y son llevados a cabo través de un proceso comunicativo que permite crear conexiones entre dos cosas que aparentemente están separadas; es decir el diseño de identidad visual y el diseño del espacio arquitectónico. Este tipo de conexión es la analogía y se corresponde con la metáfora, se enmarca en un proceso de revolución perceptiva en donde se describe un tiempo lineal con causas y efectos y se relaciona con las nuevas formas de producción masiva y estructuras fragmentadas.

En el contexto contemporáneo, el espacio se amplía y se transforma constantemente y el tiempo se acelera y tiende a aniquilar el espacio, por lo tanto, el efecto global es un régimen espacio-temporal que modifica el entorno habitable.

Asimismo, Gubern, (1996) menciona que:

El estar entre las cosas es plenamente posible porque el individuo ha fabricado artificios arquitectónicos, dentro de los que se puede permanecer y mediante los cuales logra el trato con las cosas y con los demás, así aparece el ser humano como un ser mediado y el imaginario como la mediación que se requiere para poder estar en el mundo, en su cultura y en su civilización. Ese mundo interior adquiere su plenitud en la intimidad o en la vida privada, a través del lenguaje y los símbolos, a través de la metáfora y la narración, a través de los íconos y la pintura, a través de las herramientas y la tecnología (Gubern 1996, 57).

El trabajo de la arquitectura no consiste en la creación de un espacio para los presentes sino para los que vendrán, hacer arquitectura es proyectar el ámbito en que se registra el paso de los seres humanos, cuya presencia en la tierra recuerda sólo las huellas de un hogar (Gubern 1996, 111).

El espacio se transforma en lugar con identidad y con significado determinado. Es en donde se ubica la arquitectura y se circunscribe con características particulares y definidas, el proyecto incluye la materialización de las ideas. Se divide el espacio en exteriores e interiores, y al habitar cobra sentido y congruencia. El espacio se convierte en el lugar en donde los seres humanos están, de alguna manera, instaurando lo que se puede llamar estética espacial.

Los sistemas de interpretaciones permiten conocer cómo se mueven las vidas y el corpus de las sociedades contemporáneas, conducen a la producción de nuevos sujetos en la medida en que todo sujeto está constituido imaginariamente por las interpretaciones y su relación simbólica con el mundo.

En *Utopía* Matthias Böttger argumenta:

En la contemporaneidad se revelan las visiones futuras más temibles; se han generado proyectos orientados a las grandes ciudades extensas e ilimitadas (Great Scapes), entremezclando la urbe y la naturaleza, en un sistema sin

límites definidos, casi líquidos; proyectos intentando salvar la humanidad por el crecimiento del nivel del mar (Rising Tides), haciendo visible las consecuencias del calentamiento global; arquitecturas de la emergente Ecotopía (Ecotopia Emerging), donde la contra-cultura ecológica se inspira y propone formas que recuerden la naturaleza junto con otros modelos de vida más sostenibles; imaginaciones con la tecnología avanzada incorporada (Technology matters), mostrando las posibilidades de la ciencia; y por último, las utopías de las ciudades en altura (Sky High), con arquitecturas verticales, reconsiderando las relaciones funcionales y espaciales, de vacíos y llenos de una organización en altura (Böttger 2011).

La fisionomía del objeto arquitectónico ha cambiado debido a los efectos de la economía global. La geometría volumétrica se complejizó y fue posible materializarse a partir de los avances tecnológicos y los materiales alternativos que ha permitido a los arquitectos y diseñadores liberarse de ciertas ataduras de la arquitectura convencional, por lo tanto surge un cambio en la percepción de la arquitectura que sorprende a la sociedad; se trasgreden los dogmas como orden, ritmo, proporción, gravedad, adecuándose al concepto de identidad y al valor de la marca, situación que puede parecer perturbadora y, por lo tanto, se considera como una categoría estética. La arquitectura además de ser visual es espacial, promueve su ocupación física.

Umberto Eco (2009) hace un interesante análisis en donde codifica el lenguaje estético de la arquitectura de la siguiente manera:

Códigos sintácticos: son los elementos arquitectónicos individuales: vigas, cerramientos, muros, losas, cimientos.

Códigos semánticos: Los que articulan los elementos arquitectónicos y tipológicos de índole social (lo corporativo), parecer lo que es. La apariencia habla del contenido y los de índole espacial de la forma en general.

Los elementos para articular un objeto arquitectónico dentro del concepto de arquitectura corporativa se caracterizan por mostrar

arritmia, desorden y orden abstruso, la discordancia, exceso y sencillez, pero cuando se relacionan con los aspectos visuales de la identidad cobran sentido y logran su función, por lo tanto, los proyectos contemporáneos están en constante proceso de mutación.

Se pudiera pensar que el proceso pretende, de alguna manera, unir, re-escalar, descontextualizar para imaginar lo desconocido, para no ser rehenes de modos de producción instaurados en el imaginario colectivo. La ciudad global –como es el caso de Santa Fe– se ha transformado fuera de un sentido clásico, implantando constantemente un simulacro en una economía de consumo y de servicios; es un modelo urbano volátil y abstracto y emerge entonces el concepto de no-ciudad que sirve para poder situar parte de los acontecimientos humanos que obligan a pasar por un proceso de homologación de tendencias igualitarias porque las edificaciones se basan en los mismos modelos en donde la inalterabilidad del espacio-temporal se desentiende de quienes habitan con nuevos modos nomádicos, hiperconectados, hedonistas e individuales.

Los elementos que intervienen en la identidad corporativa tienen la intención de detonar distintas emociones en los individuos debido a que provoca reacciones, se producen experiencias conscientes, se genera un estado de activación fisiológica, se produce una conducta y crea una liberación de dopamina,⁷ cuya fórmula química es $C_6H_3(OH)_2-CH_2-CH_2-NH_2$, y que además es frecuentemente mencionada como la causante de las sensaciones placenteras, influyen en el funcionamiento del cerebro, en los procesos emocionales y cognitivos que se llevan a cabo en ese momento, e incluso se ha visto que tienen un papel importante en la toma de decisiones. La comunidad científica coincide en señalar que también está involucrada en el complejo sistema cognitivo

⁷ Dopamina: del diccionario Neurotransmisor que está presente en diversas áreas del cerebro y que es especialmente importante para la función motora del organismo, es importante en todas las respuestas nerviosas que están relacionadas con la expresión de las emociones.

que permite sentir motivación y curiosidad por algunos aspectos de la vida, además de que es la clave para la creatividad.

Reflexiones finales

El efecto global en la época actual ha originado nuevas formas de entender cómo se mueve el mundo lo que ha derivado en otras organizaciones del espacio urbano como es el caso de la “ciudad global”. En esta ciudad las dinámicas en las que se mueven los que en ellas habitan son influenciadas por distintas situaciones que tienen que ver con la acelerada forma de vida, la desterritorialización, la no pertenencia a algún lugar, el nomadismo, pero también por los aspectos visuales contenidos en la arquitectura corporativa.

En la ciudad global la arquitectura corporativa, configura el paisaje urbano que es percibido por los individuos que la habitan y la transitan. Estos individuos han llegado por diferentes situaciones y circunstancias provocando contingencias que transforman las visiones urbanas.

Las representaciones simbólicas son el centro del análisis social, la marginación y la desigualdad, en el entorno urbano se transforman las conductas de los individuos y los signos representan la memoria colectiva.

Cada experiencia espacial es codificada mediante las formas, la posición, la textura, los colores, la dimensión, la dirección; todos los sentidos se relacionan, ofreciendo experiencias nuevas y, por lo tanto, logran que la ciudad sea para cada individuo única e irreplicable, aunque no necesariamente le signifique culturalmente.

La arquitectura corporativa va más allá de una configuración soló de lo edificable. Es un proceso que transforma la manera de ver la realidad desde lo multidisciplinar y –a la vez– se centra en la construcción de imaginarios colectivos respecto a los distintos espacios en donde el habitar y la experiencia confluyen y la marca y el objeto arquitectónico tienen congruencia, pero que también impiden liberarse de las prácticas y las visiones del mundo incierto y fluctuante, impulsado por constantes rupturas e inno-

vaciones en donde definitivamente sobreviven los más fuertes y el sujeto y el objeto se encuentran en una relación ambivalente.

Las grandes ciudades se han vaciado de contenidos, se han desplazado al terreno de los “No lugares” ya que han dejado de cumplir con las funciones morales y simbólicas que de alguna forma conforman la cultura, reemplazando la realidad de lo vivido, activan los sentidos, excitan el cuerpo en una temporalidad efímera y simultáneamente eterna haciendo visibles nuevos contextos.

Los sistemas de interpretaciones permiten conocer cómo se mueven las vidas y el corpus de las sociedades contemporáneas, conducen a la producción de nuevos sujetos, en la medida en que todo sujeto está constituido imaginariamente por las interpretaciones y su relación simbólica con el mundo.

Se pudiera pensar que el proceso pretende de alguna manera unir, re-escalar, descontextualizar para imaginar lo desconocido, para no ser rehenes de modos de producción instaurados en el imaginario colectivo. La ciudad global, como es el caso de Santa Fe, se ha transformado fuera de un sentido clásico, implantando constantemente un simulacro en una economía de consumo y de servicios; es un modelo urbano volátil y abstracto y emerge entonces el concepto de no-ciudad que sirve para poder situar parte de los acontecimientos humanos que obligan a pasar por un proceso de homologación de tendencias igualitarias, porque las edificaciones se basan en los mismos modelos en donde la inalterabilidad del espacio-temporal se desentiende de quienes habitan con nuevos modos nomádicos, hiperconectados, hedonistas e individuales.

Bibliografía

ARRANZ, Susana. 2016. “Arquitectura corporativa: la nueva tendencia de las empresas”, <http://nivelarte.com/fotografia-de-arquitectura/arquitectura-corporativa-la-nueva-tendencia-las-empresas/>. Consultado el 09 de septiembre de 2018.

- AUGÉ, Marc. 2007. *Por una antropología de la movilidad*. Barcelona: Gedisa.
- . 1998. “Lugares y no-lugares. Desde la ciudad. Arte y Naturaleza”. *Actas del IV Curso*. Diputación de Huesca, Huesca.
- BACHELARD, Gastón. 1988. *La poética del espacio*, Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- BAUMAN, Zygmunt. 2010b. *La globalización. Consecuencias humanas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- BÖTTGER, Matthias. 2011. *Utopia Forever: Visions of Architecture and Urbanism*. Berlín: Gestalten.
- DELGADO, J.M., Ferrús A., Mora F., Rubia F.J. (eds). 1997. *Manual de neurociencias*. Madrid: Síntesis.
- DERRIDA, Jacques. 1986. “La metáfora arquitectónica”, Documento en línea. <http://www.jaquesderrida.com.ar/textos/arquitectura.html>. Consultado el 3 de septiembre de 2018.
- ECO, Umberto. 2009. *Cultura y semiótica*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.
- GUBERN, Roman. 2006. *La mirada opulenta, Exploración de la iconosfera contemporánea*. Madrid: Gustavo Gili, S.A.
- HEIDEGGER, Martin. 1927. *El ser y el Tiempo*. (Traducción, prólogo y notas de Jorge Eduardo Rivera) Edición electrónica de la Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. www.magonzalezvalerio.com/textos/ser_y_tiempo.pdf. Consultado el 11 de septiembre de 2018.
- LYNCH, Kevin. 1960. *La imagen de la ciudad*. Buenos Aires: Infinito.
- MANDEL, Claudia. 2009. “Representaciones de la memoria: la Arquitectura como espacio de significación simbólica”. *Revista Exena* 32(65). Arquitectura y urbanismo.
- MANSUR, Garda. 1994. “Construir, habitar, pensar” *Conferencia de Heidegger: Construir, habitar, pensar (Bauen, Wohnen, Denken)* <https://jcmansur.wordpress.com/estetica-y-ciudad/conferencia-de-heidegger-construir-pensar-habitar-bauen-denken-wohnen/> Consultado el 2 de septiembre de 2018.

- NANCY Jean, Luc. 2006. "La imagen: Mimesis & Méthexis", Universidad de Estrasburgo www.scribd.com/doc/31196690/Jean-Luc-Nancy-La-imagen-Mimesis-Methexis-Escritura-e-imagen-II-2006-pp-7-22 consultado el 06-09-2018.
- ORTIZ Struk, Arturo. 2014. "Santa Fe ciudad global". *Nexos*. nexos.com.mx No. 1.
- PALLASMAA, Juhani. 2014. *La imagen corpórea. Imaginación e imaginario en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- RODRÍGUEZ Cedillo, Carmelo. 2018. *Arqueología del Futuro*, Tesis doctoral arqueologiadelfuturo.blogspot.com.es, consultado el 15-09-2018.
- SASSEN, Saskia. 1991. *The Global City. New York, London, Tokyo*, New Jersey: Princeton University Press, <https://atributosurbanos.es/terminos/ciudad-global/>. Consultado el 16 de agosto de 2018.
- WATSON, Walter. 2008. *La arquitectónica del significado. Fundamentos del nuevo pluralismo*. España: Berenice.
- ZAPATA, Jorge. 2014. *Globalización urbana y ciudades globales. las transformaciones y heterogeneidades espaciales de las ciudades contemporáneas* https://www.researchgate.net/publication/309715505_Globalizacion_urbana_y_ciudades_globales_las_transformaciones_y_heterogeneidades_espaciales_de_las_ciudades_contemporaneas_Urban_globalization_and_global_cities_The_transformations_and_spatial_heterog. Consultado el 6 de septiembre de 2018.
- ZARRALUKI, Pedro. 2019. "La ciudad invisible" *Quadems*. No. 219: 140-145.

Sobre invención, innovación y bueyes: diseñar, construir y habitar en el Sertón

Luis Antonio Rivera Díaz¹

El lugar preeminente del proceso racional queda ocupado por el carácter originario del acto ingenioso o inventivo, y por el reconocimiento de la necesidad de responder ingeniosamente a las exigencias que plantea el existir “aquí” y “ahora” en las situaciones concretas. De ahí se desprende la importancia de la historia y la necesidad de elaborar un nuevo concepto de enseñanza.

Ernesto Grassi

En el contexto de un libro que busca recuperar el complejo significado de *Bauen*, el presente escrito tiene como fin presentar nuestra postura en torno a la relación entre la innovación y el diseño. Para tal propósito, iniciaremos la argumentación explicitando nuestra postura en torno a dos conceptos vinculados causalmente, por un lado, el de invención y, por otra parte, su efecto, la innovación. Posteriormente ilustraremos la relación entre la

¹ Profesor investigador adscrito a la UAM Cuajimalpa, Departamento de Teoría y Procesos del Diseño arivera49@yahoo.com.mx

invención y la producción de discursos innovadores, acudiendo a la literatura, al arte escultórico y al diseño, para concluir con un caso específico de innovación discursiva, concretamente, el diseño arquitectónico de la Casa de la Cultura del Morro de la Garza, pequeña ciudad ubicada en el centro del Sertón Brasileño.

La cultura artificial

Siguiendo a Backman, son los antiguos griegos quienes sentaron las bases ideológicas para sustentar el valor de la cultura artificial. En especial, los sofistas dieron paso a la expresión “sofisticación”. Los griegos lograron la autoconciencia del poder que tienen los seres humanos para volverse responsables de su propio destino y no dejar éste a merced de los caprichos de los dioses o de la naturaleza. La vida artificial es creada por personas concretas con el fin de lograr sus propósitos.

Los sofistas dudaron de verdades absolutas porque la conciencia de que el hombre es la medida de todas las cosas conlleva, a la vez, la relatividad de la verdad. En efecto, las personas son falibles y actúan con base en sus puntos de vista que por definición serán parciales. Puesto así, el centro de la cuestión es que en la vida cotidiana nos conducimos con base en opiniones y no a partir de verdades absolutas; éstas son atemporales, aquéllas provienen de situaciones específicas de espacio y tiempo. Lo anterior conduce a un dilema: cómo lograr convivir en la *polis* si cada miembro puede generar su propia opinión; esto es, cómo hacer vida comunitaria en una sociedad que tenía como un valor la *parresía* y, aquél que la usa, el *parresiastés*, “es alguien que dice todo cuanto tiene en mente: no oculta nada, sino que abre su corazón y su alma por completo a otras personas a través de su discurso” (Focault 2012). Es decir, si el pensamiento de cada quien, y las opiniones contenidas en él son guía de nuestras acciones, entonces, cómo lograr que éstas se integren a la vida comunitaria sin afectar la vida de otros. Tal dilema se resuelve con la creación de estructuras de control que

deberán acordarse comunitariamente, siendo el diálogo y la argumentación los instrumentos para lograr tales acuerdos sociales.

Así, si bien no existen verdades absolutas, sí existen argumentos razonables y, por ende, verosímiles. El discurso argumentativo se convirtió en la estrategia más adecuada para transformar las ideas en acciones sociales.

Cuando los seres humanos deciden interrumpir el orden natural, crean un orden de carácter social que, por ende, está sujeto al escrutinio de muchas opiniones. Veamos: etimológicamente discutir tiene que ver con interrumpir dicho orden natural, o sea, en los orígenes de la historia humana, eventos fundacionales que dieron origen a la cultura sedentaria, como la caza, la cocción de los alimentos o la propia agricultura sería ejemplos de discursos. Muchos siglos después, las enormes y ricas culturas de la antigüedad construyeron ordenamientos de carácter artificial que, a fuerza de su propia imposición, lograron aparentar naturalidad. Así, el discurso se convirtió en un instrumento de interrupción de ese orden social “naturalizado” y es a través de su manifestación pública, que el discurso pasó a ser instrumento de la transformación de ideas comunes y de las acciones de los individuos de una comunidad.

En este escrito partiremos de la tesis de que el diseño es un discurso como, en la antigüedad, lo fue la oratoria y, sostendremos que, gracias a sus procesos inventivos, el diseño contemporáneo hace visibles los signos invisibles de nuestras equivalencias invisibles y al igual que en la retórica antigua, el diseño logra apoderarse de las verdades abstractas para volverlas útiles y al servicio de las sociedades (Foucault 2012).

El planeamiento de Grassi sobre el acto inventivo

Siguiendo la argumentación inicial de Grassi en su libro, “El poder de la imagen” (Grassi 2015), diremos que la naturaleza, el mundo sensible se humaniza por la actividad de los seres humanos. Aquélla, la naturaleza, se vuelve portadora de sentido gracias al *trabajo* o *labor* de los humanos, de tal manera que, la naturaleza apare-

ce como portadora de significados o *Res*, a través de la actividad laboriosa que, además, es ingeniosa (*ingenium*). Esa naturaleza humanizada obtuvo su significado por el *usus* y es, precisamente en este movimiento donde se crean los artificios. A esto, hay que agregar, que el *usus* o utilización ingeniosa, a través de la cual se revelan los significados, siempre se presenta en el contexto de una comunidad social y política, luego, la *Res* siempre es pública. Afirma el autor: “Sólo si se esfuerza en la Res Pública captará el hombre el sentido profundo de su trabajo” (Grassi 2015, 12).

Lo que Grassi teoriza sobre la relación entre el significado que la vida tiene para las personas y las comunidades y su trabajo o labor, a través de la actividad y la utilización ingeniosa, es brillantemente ilustrada por Juan José Arreola en su novela *La feria*. A lo largo de ésta aparecen múltiples pasajes que muestran el vínculo existencial de las personas con sus oficios y, de hecho, toda la narración es atravesada por el debate entre los que vinculan profundamente su vida con su labor con la tierra y aquellos que la consideran un medio para la producción de utilidades.

Los obrajeros compran lana por separado, la blanca y la negra. La lavan, la cardan, la hilan. Tejen en antiguos telares, cobijas negras y grises. Sólo les ponen de adorno una lista de alfajores azules, blancos y solferinos, cerca de las barbas. Somos gente seria. Los alfareros nomás hacen lo indispensable. Cántaros y jarros, cazuelas y macetas. Los carpinteros no son más que carpinteros, y los herreros, herreros. Hay poco trabajo de talla y de forja. Somos buenos albañiles. Dense una vuelta por las calles y verán. Buen adobe, buen ladrillo y buenas tejas. Arena de San Andrés y cal de Huescalpa. Casas feas y macizas, que han resistido muchos temblores (Arreola 2015, 17).

Ahora su alusión al cohetero:

Una vara de carrizo delgado lleva un cañuto de carrizo más grueso en la punta, liado con ixtle bien empapado con cola

espesa de carpintero. Esto es un cohete, lo demás lo hace la pólvora. Para los de luces hay que conocer los secretos del oficio, como don Atilano. A la pólvora se le agregan sales metálicas, de cobre, de hierro, de aluminio, según el color que se quiere. Hacer un castillo es ya otra cosa. Hay que tener muchos conocimientos y buenas ocurrencias de arte mecánica. Sobre todo, para un castillo como el que van a quemar el día de la Función, que será más alto que la Parroquia. Eso es ya cosa de arquitectura.

Y más adelante, una reflexión metafórica, todos los zapotlanes son coheteros: “Todo el año parecemos coheteros, nomás pensando en la feria y llenándonos de pólvora la cabeza, para que, a la hora de la hora, todas las ilusiones se nos ceben...” (Arreola 2015 p.125).

De los personajes de la Feria, fascina el traslape permanente entre el oficio y la vida, el trabajo no como parte intrínseca de la vida, la actividad laboriosa vinculada a la finalidad de la existencia. Y esto es aún más relevante en el contraste que la novela presenta en la voz de uno de sus narradores, hombre que abandona su labor como zapatero porque compra unas tierras y de la noche a la mañana busca convertirse en agricultor; paulatinamente la narración va mostrando la transformación de su optimismo inicial en pesimismo radical, pero, en el trayecto, muestra su admiración hacia el trabajo de los labriegos:

No tengo palabras para describir las jornadas de la siembra. Los mozos van descalzos por los surcos. Colgado al hombro llevan el costal de la semilla, como una hamaca. Con pasos medidos van arrojando los granos y los tapan echándoles tierra con el pie. La cuadrilla parece entregada a una lanza lenta y antigua. Los mozos, ensimismados, olvidan sus canciones, sus dichos y sus chanzas.

Al volver a mi casa, me vine despacio, solemnemente sin arrear ni una sola vez al caballo. Como si todas mis esperanzas, lo mejor de mí mismo, quedara depositado en la tierra. Antes de montar, eché algunos granos de maíz en un surco. Me fijé muy bien dónde los puse. A ver si tengo buena mano de sembrador (Arreola 2015, 40-41).

La actividad humana ingeniosa, *ingenium*, nunca opera en la abstracción. El *ingenium* es un concepto muy importante para nuestra argumentación dado que en ésta haremos equiparable el concepto contemporáneo de innovación con el de *ingenium* o actividad inventiva, por lo tanto, nos enfocaremos en la explicación que al respecto realiza Grassi. Siguiendo a Cicerón, el autor divide la relación humana con la naturaleza en dos momentos, uno primero de admiración, asombro y perplejidad. Es una naturaleza que no podemos conocer, pero que nos obliga a conocerla cuando nos plantea tareas, lo cual da paso a una segunda dimensión, la de la actividad humana que busca transformar la realidad y donde los seres humanos usan sus propias habilidades o virtudes. ¿Qué es lo que obliga a los seres humanos a llevar a cabo actividades inventivas? En el origen de los tiempos, su absoluta falta de conocimientos, en el trayecto de la historia, las limitaciones de los conocimientos adquiridos ante situaciones nuevas, mismas que lo vuelven a asombrar y a entrar en un estado de perplejidad, siendo esta dimensión la que provoca el *ingenium* o actividad inventiva. Por lo anterior, el *ingenium* es la antítesis del pensamiento apriorístico.

Este último opera con base en premisas establecidas que prueba en sus juicios deductivos sobre la naturaleza. En cambio, el pensamiento inventivo es requerido cuando la inferencia deductiva fracasa en su explicación de la realidad y, por lo tanto, tiene que proceder vía la metáfora, es decir, identificando relaciones insospechadas entre objetos y acciones que antes de la intervención del *ingenium* permanecían ocultas ante los ojos de los seres humanos.

Estas dos formas de pensar, por un lado, la deductiva y apriorística y, por otra parte, la inventiva y metafórica distinguen al filósofo y científico, del orador; los primeros trabajan encontrando el significado y lo convierten en pensamiento abstracto y privado; el segundo, el orador trabaja convierte el conocimiento en significado público que cobra validez e importancia en situaciones

específicas de espacio y tiempo. En este último ubicamos la labor del diseñador contemporáneo.

Dejemos que Grassi puntualice esta condición del orador-diseñador:

Los aspectos históricos de la realización del espíritu no son nunca eternamente válidos, nunca absolutamente verdaderos, ya que siempre se manifiestan dentro de situaciones limitadas en el espacio y en el tiempo. Es decir, son probables y parecen ser verdaderos (verosímiles), verdaderos únicamente dentro de los confines del *aquí* y *ahora* en el que se resuelven las necesidades de los problemas que se presentan a los seres humanos (Grassi 2015, 13).

Siguiendo a Cicerón, nuestro autor postula que los problemas filosóficos son precisamente aquéllos que se le presentan a los seres humanos en el contexto de situaciones nuevas.

En esta encrucijada, donde las ideas y axiomas previos resultan insuficientes aparece el razonamiento metafórico, entendido éste como “el acto interpretativo mismo que se eleva de lo particular a lo general mediante una representación en una imagen, pero naturalmente siempre en vista de su importancia para los seres humanos” (Grassi 2015, 9).

Siguiendo a Vico, Grassi afirma entonces que el razonamiento metafórico, o sea, la esencia de la actividad inventiva o *ingenium*, tiene primacía sobre el pensamiento racional deductivo en esas situaciones que no pueden ser comprendidas con base en juicios apriorísticos. Así, en el origen de las civilizaciones que, por su propia situación larvaria no poseían premisas que les explicaran su mundo, inician, vía las metáforas contenidas en los mitos, la explicación de su lugar y función en la naturaleza. Si ahora tomamos una perspectiva sincrónica, constaremos que, en momentos precisos de la historia, las personas recurren a la metáfora cuando su raciocinio deductivo les es insuficiente para comprender situaciones insólitas que desafían el logro de sus propósitos.

Recurrimos de nuevo a Arreola para ilustrar las líneas anteriores; veamos primero el mito que funciona diacrónicamente, en este caso para narrar el origen de Zapotlán:

¿Cómo explicar, por ejemplo, que Tlayolan, maíz que nos da vida, pasó a llamarse Tzapotlán que se refiere a los que sólo comen zapotes? El escritor pone, en boca de Juan Tepano, Primera Vara de Zapotlán, el mito que narra el origen de este nombre. La historia se desarrolla cuando Juan Tepano reprende a Layo cuando este quiere disparar con su escopeta a los cuervos:

Cuando nuestra tierra se llamaba Tlayolan los vecinos nos hicieron la guerra entre todos. Nos quitaron primero la sal y luego se llevaron las mazorcas, todas, sin dejarnos ya ni un grano para la siembra. Y nos cercaron el llano, guardando todos los puertos para que nadie pudiera pasar. Y entonces Tlayolan se llamó Tzapotlán, porque ya no comíamos maíz, sino zapotes y chirimoyas, calabazas y mezquites. Andábamos descriadados, ya sin fuerzas para la guerra. Pero tuvimos un rey y su nahual era un cuervo. Se hacía cuervo cuando quería, con los poderes antiguos de Topiltzin y Ometacutli. Se hacía cuervo nuestro rey, y se iba a volar sobre los sembrados ajenos, entre los cuervos de Sayula, de Autlán y de Amulay de Tamazula. Y veía que todos tenían el maíz que nos quitaron. Y como su nahual era cuervo, supo que los cuervos buscan y esconden las cosas. Y con los poderes antiguos de Topiltzin y Ometecutli, nos enseñó a todos para que nos volviéramos cuervos. Y un año limpiamos las tierras, que todas estaban llenas de chayotillo, de garañona y capitaneja. Limpiamos y labramos la tierra, como si tuviéramos maíz para sembrarla. Y cuando comenzaron las lluvias, ya para meterse el sol, nos hacíamos cuervos y nos íbamos volando para buscar el maíz que sembraban las gentes de Sayula, de Autlán, de Amula y de Tamazula. Volvíamos cada quien con su grano en el pico. Pero como nos costaba mucho trabajo encontrar las semillas y todos teníamos ganas de comer maíz, nuestro Rey Cuervo dijo que los que se tragaran el grano por el camino, se quedarían ya de cuervos, volando y graznando entre los surcos, buscando para siempre el maíz

enterrado. Y muchos de nosotros no se aguantaron las ganas y se tragaron el grano en vez de sembrarlo en nuestra tierra. Y ya no se volvieron hombres como nosotros (...) No les tires a los cuervos, Layo, con tu escopeta. Ellos trajeron otra vez el maíz a Zapotlán. Y los que cayeron en la tentación no tienen la culpa. Querían comer otra cosa, ya estaban hartos de zapotes, chirimoyas, calabazas y mezquites. Por eso andan volando todavía por los campos.

Cuando vieron que nosotros cosechamos maíz sin sembrarlo, porque no teníamos semilla, y ellos sembraban y no se les daba, las gentes de Sayula, de Autlán, de Amula y de Tamazula, hicieron la pasa con nosotros y nos dejaron ir por la sal a las lagunas de Zacoalco (Arreola 2015, 68-70).

Ahora veamos cómo funciona la metáfora para explicar la tragedia de don Fidencio, el cerero, fabricante de velas en Zapotlán. El personaje es un hombre cuidadoso con su trabajo, a pesar de que éste ya no le alcanza para pagar sus costos y las deudas adquiridas; es intransigente, malhumorado y vive angustiado por casar bien a su hija, es decir, de acuerdo con las buenas costumbres. Al presentarnos a Don Fidencio, Arreola lo sitúa en un momento en el cual, al estar por cerrar su tienda, una mujer se pone a examinar sus velas. Cuando estaba a punto de seleccionar y pagar las velas, la mujer, a una vela de a cincuenta “le clavó la uña sucia del dedo gordo” al tiempo que le pregunta de Don Fidencio si dicha vela era de cera líquida. Éste, furioso y mirando al cielo reflexiona:

Señor, hace treinta años que hago todas las ceras que se prenden en el pueblo. Las velas de los muertos, de la primera comunión y los cirios pascuales. Uso con permiso del señor Cura el sello del curato, como una garantía. Y las gentes vienen a preguntarme: ¿Son de cera líquida? Y les clavan las uñas [...]

Y continúa Arreola:

Porque las velas de cera se calan con la uña. Si uno siente como la uña se atrapa al clavarla, son de cera líquida. Cuando hay parafina, la uña se resbala. Calar las velas de Don Fidencio es un sacrilegio. Todas las noches, antes de cerrar, el cerero borra con los dedos las ofensivas huellas de desconfianza.

Y le sucede a Don Fidencio lo más horrible, en vez del hombre planeado, el moralmente correcto, Chayo su hija se embarazó, en cambio, del hombre indeseable y Don Fidencio:

que tanto se enfurecía porque la gente le manoseaba las velas, no dijo ni pio cuando supo que le desgraciaron la hija. Se quedó hecho un santo Job, con las llagas por dentro. [...] hizo el camino hasta su casa muy lentamente, no por la banqueta sin por media calle, [...] De esa noche, Don Fidencio hizo un monumento silencioso a la humillación, y consumió en ella todas sus reservas de cólera. Al día siguiente mostró al mundo otra cara, transfigurada por la injusticia. Puso sobre el mostrador toda su existencia de velas de cera blanca y dejó que las manosearan a su antojo, les clavaran la uña y se fueran sin comprarlas... (Arreola 2015, 168-169).

La metáfora utilizada por Arreola, tomando como vehículo la deliberación y la acción de Don Fidencio, es tan terrible como lo es el sufrimiento de este padre humillado, quien sólo a su hija Chayo habría dado más importancia y cuidado que a sus velas, de tal suerte que, siendo ella “desgraciada”, cuidar a las velas deja de tener sentido. La metáfora, pues, explica el enorme dolor del cerero, tan cuidadoso con sus velas como intransigente y mojigato con las decisiones de su hija.

Ingenium o actividad inventiva

La retórica antigua postuló que la invención (*inventio*) era una operación principal en la construcción del discurso convincente y

persuasivo. La invención consistía en viajar a los tópicos o lugares de opinión para ahí hallar las ideas que después serían ordenadas por la disposición (*dispositio*) y expresadas por la elocución (*elocutio*). Un buen discurso era aquel que lograba congruencia entre la idea y su manifestación audible y visible. Desde su origen en los manuales y tratados antiguos, empezando por la *Retórica* de Aristóteles y a través de su trayecto por la historia de esta añeja disciplina, el concepto ha sido discutido y enriquecido.

La polémica empieza con el propio Aristóteles quien, por un lado, argumenta que los tópicos son lugares de opinión, pero, por otra parte, también los conceptualiza como esquemas de pensamiento; una síntesis de estas dos nociones aristotélicas sería decir que, entonces, la invención consiste en acudir a lugares de opinión y a esquemas de pensamiento.

Más adelante, Quintiliano argumentará que los tópicos son manantiales y, por ende, no son un lugar de llegada del pensamiento sino más bien del inicio de éste.

En este artículo, siguiendo a Gutiérrez (2012), autor que ya hemos mencionado párrafos atrás, y a Louw (2016), nos enfocaremos en lo que pasa durante el recorrido que va del *tópico* hasta la decisión que establece cuál es la idea o argumento adecuado.

Según Gutiérrez, el mandato ético de la vida democrática es la parresia, o sea, el derecho inalienable que las personas tienen para opinar de todo. Ante ello, la vida en comunidad sólo será posible si, con respecto a un asunto, de la diversidad de opiniones privadas se extraen las semejanzas que convierten lo privado en algo del interés público. El discurso convierte las opiniones privadas en representaciones comunes que orientan las acciones.

De lo anterior se infiere que la labor del que crea discursos consiste en identificar las semejanzas o similitudes entre todas las opiniones privadas y volverlas visibles, así, siguiendo a Foucault, Gutiérrez afirma que el diseño, como en la antigüedad clásica los oradores, aportan las firmas visibles a las equivalencias invisibles. La persuasión, es decir, el propósito del diseño, se gesta gra-

cias a que la gente comprende lo nuevo de un discurso porque se relaciona con algo que ya comprende. Diseñador y usuario intercambian sus opiniones y, al hacerlo, aumentan sus áreas de comunión. El diseño aporta las “signaturas visibles” de las semejanzas.

En esta lógica, la actividad inventiva consiste en partir de las opiniones comunes para identificar las semejanzas y similitudes entre el discurso del diseñador y su público y esto puede realizarse de cuatro maneras posibles, por conveniencia, por emulación, por analogía o por simpatía.

La conveniencia identifica semejanzas visibles porque las cosas comparten entre sí un espacio común y, por ende, la semejanza visible se da por cercanía. La emulación es como la conveniencia, pero a la distancia, funciona como proyección de lo otro lejano que se emula porque se cree conveniente. La semejanza, por analogía, se lleva a cabo entre cosas de ámbitos distintos pero que comparte las “más sutiles relaciones”, un parecido que enriquece lo que quiere anunciarse.

Por último, la simpatía se lleva a cabo de manera insólita, cuando dos voluntades se encuentran sin buscarse y no existe, en principio, nada compartido ni espacial ni temporal, “provocando acercamientos más distantes” (Gutiérrez 2012). En esta lógica de búsqueda de semejanzas se lleva a cabo la actividad inventiva (*ingenium*) y su ejercicio cuidadoso, prepara el terreno para la innovación.

Por su parte, Marti Louw, en el escrito *Diseñando para el Deleite*, sigue la noción de tropo o figura de pensamiento que propone Kenneth Burke. La autora sitúa su trabajo en el campo del diseño de exposiciones para la divulgación de la ciencia. Esto, de entrada, ya resulta relevante para los fines de este escrito.

Divulgar, dar al vulgo, es una actividad profundamente retórica porque tiene que ver con hacer visible a los comunes aquello que hasta antes del discurso era solo visto por los eruditos o expertos. Louw nos lleva a preguntarnos sobre qué sentido social tiene un conocimiento que se restringe a los expertos. Por el contrario, es en el reconocimiento de las parcelas comunes entre expertos

y vulgares que se lleva a cabo la innovación; a ésta podríamos definirla como conocimiento socialmente extendido.

Siguiendo la noción aristotélica de deleite, Louw postula que una exposición de ciencia no debe ser ni aburrida ni superficial, sino deleitable. Es decir, el esfuerzo por aprender y el consecuente logro del aprendizaje, causa deleite. Con este propósito, deleitar, Louw propone seguir cuatro posibles rutas inventivas, mismas que no son excluyentes entre sí, y que permiten visibilizar diversos descubrimientos científicos a los ojos de los no iniciados en la ciencia.

Cada ruta corresponde a un tropo o figura de pensamiento, a saber, sinécdoque, metonimia, metáfora e ironía. La sinécdoque relaciona el microcosmos con el macrocosmos, como una parte al todo, conectando experiencias particulares humanas con un contexto mayor; la metonimia transmite el sentido de algo mayor en algo menor, reduciendo lo intangible a lo tangible; la metáfora ver una cosa en términos de otra cosa aludiendo a experiencias comunes y donde lo más complejo aparece por medio de algo menos complejo; por último, la ironía siempre se mueve sobre la línea que limita lo obvio, ordinario y cotidiano, de lo incognoscible, inexpresable y no formulado por la otra parte, en la ironía, lo que avanza como *A*, regresa como *No A* (Louw 2016).

Hasta aquí, entonces, tendríamos dos propuestas para ejercer la actividad inventiva, la de las semejanzas o similitudes foucultianas, que sigue el diseñador y artista plástico, Daniel Gutiérrez y la de Louw, quien se adscribe a los planteamientos del filósofo estadounidense contemporáneo Kenneth Burke. Entre ambos planteamientos pudieran identificarse equivalencias, por ejemplo, de la sinécdoque con la conveniencia o de la simpatía con la ironía, sin embargo, no quisiéramos distraer en este momento al lector con sutilezas teóricas que serían importantes, pero en otros momentos. Preferimos mejor, ilustrar algunos de estos caminos de la invención con ejemplos diversos de campos distintos y que nos ayudan a continuar con nuestra argumentación en torno al problema de la innovación y el diseño. Veamos entonces.

En los años setenta del siglo pasado, en la Ciudad de México, se construyó una obra tan magna como complicada: el drenaje profundo. Éste garantizaría la viabilidad de esta urbe al menos por cincuenta años. La obra fue tan complicada que varios trabajadores u obreros murieron en ella. Esto último, quizás, motivó a la escultora Ángela Gurría² a rendir homenaje a esas personas, y lo hizo realizando cuatro enormes pedestales que en su parte superior sostenían los grandísimos tubos del desagüe en un espacio escultórico ubicado, precisamente en un cerro que separa a la Ciudad de México de los receptáculos de las aguas negras generadas por sus habitantes. La ironía es impecable, utilizando la retórica de la monumentalidad y su uso al servicio de los héroes comunes, esos que “nos dieron patria”, Gurría ironiza y pone arriba lo que pasa por abajo, al trabajador invisible en el lugar del personaje protagónico, diciéndonos que es tan importante –o quizás más– el trabajador que permite que el día a día de nuestras excreciones no impida la vida cotidiana, que el general que dirigió una batalla. El obrero como héroe y el desagüe en las alturas salen de la invisibilidad y se muestran a los ojos del habitante común.

La misma escultora, para mostrar a su país, huye de los discursos gastados y busca hacerlo visible con los detalles de sus cactáceas, el movimiento siempre presente de sus ríos sureños, el Grijalva o el Papaloapan, a través de sus animales o de las muñecas realizadas por las niñas de Chiapas, el microcosmos para mostrar el macrocosmos, esculturas que son sinédoques del país que Gurría quiere visibilizar.

Un ejemplo del campo del diseño, que ahora ya es lugar común, proviene del campo del cómputo y del diseño de equipos personales y móviles. Actualmente, podemos ver como la oficina con sus elementos espaciales y las acciones que ahí se llevan a

2 Sitio en el que aparece una selección de la obra monumental de la autora, entre ellas la escultura titulada “homenaje a los trabajadores del drenaje profundo”. <https://www.academiadeartes.org.mx/angela-gurria-gal>

cabo, fueron metaforizadas por los diseñadores de sistemas inteligentes que permitieron la democratización y la consecuente expansión del uso de computadoras personales. Así, aquéllos y aquéllas que laboraron en una oficina convencional, vieron como ésta se convertía en un ordenador transportable permitiendo tener escritorio, archivos, basureros, buzones, correos, foros, etcétera, en cualquier momento y espacio. La *laptop* y su *software* son un buen ejemplo de cómo el diseño es innovador cuando se extiende socialmente. Recapitulando, el acto ingenioso y agudo, o bien, la actividad inventiva, se gesta en contextos sociales y sólo adquiere significado a través de la utilización social.

El diseño innovador es el instrumento para el logro de los propósitos de una comunidad.

La actividad inventiva para el diseño de la “Casa de Cultura del Sertón”

Durante el año 2008, el arquitecto brasileño Luis Antonio Jorge diseña y construye, junto con los habitantes del pequeño poblado de Morro de la Garza, situado en el municipio del mismo nombre y en el centro de la región conocida como El Sertón, en el estado de Minas Gerais, la “Casa de Cultura del Sertón”. Su propuesta arquitectónica está enmarcada en el proyecto oficial del Estado de Minas Gerais que instituyó el Circuito Cultural Guimarães Rosa.

En este contexto, Jorge afronta el reto de proponer un espacio para promover acciones educativas y difundir la obra de Rosa y la cultura del Sertón, y al mismo tiempo, atraer investigadores de la vasta obra literaria del autor, nacido en Cordisburgo, ciudad también situada en la región y el estado de Minas.

En esta sección del artículo, sintetizaremos la actividad inventiva de Luis Antonio Jorge, y defenderemos que el diseño de este espacio es claramente innovador. Para tal efecto, seguiremos la argumentación del propio arquitecto, misma que fue publicada en el año 2015 (Jorge 2015).

El inicio del proceso creativo de Luis Antonio tiene como uno de sus referentes fundamentales a la literatura y, concretamente, la obra de Guimarães Rosa. Líneas atrás dijimos que un camino de la invención era aquél que consiste en representar el todo intangible en algo tangible, en transmitir todo el sentido de algo mayor por algo menor, acción que Louw designa como metonimia. Pues bien, si alguien puede hacer tangible al Sertón, es Joao Guimarães Rosa y su monumental obra literaria. En concreto, el arquitecto acude, en primer lugar, al cuento de Rosa, “Conversación de Bueyes”, que tiene como protagonistas a ocho bueyes que conversan mientras arrastran un carro conducido por su carretero y guiado por un niño; el carro contiene rapadura y sobre ésta descansa el cadáver del padre del niño recién fallecido y al cual llevan a enterrar. El diálogo entre los bueyes y la descripción de las características materiales y mecánicas del carro permite al autor mostrarnos dos mundos, el de los hombres que se distancian de la naturaleza de las cosas, y el mundo de los bueyes o mundo espontáneo donde el lenguaje y las cosas que designa son coincidentes.

Para el escritor, cuyo proyecto literario se enfocó en hacer visible ante los ojos occidentalizados a un Brasil negado y borrado, los nombres utilizados por los habitantes del Sertón para designar su flora, su fauna y sus paisajes, son instrumentos esenciales para su propósito y, en específico, en este cuento, toma como motivo central, todos los nombres asociados con el carro de bueyes, objeto sin el cual no es posible entender la cultura de esa parte del Sertón. A lo largo de la narración desfilan los nombres de los propios bueyes, sus funciones específicas para el arrastre del carro, apareciendo también las palabras y diálogos de los bueyes, las elucubraciones del irará que espía el trayecto del carretero, el chillido del carro y sus distintas maderas que Jorge designa como “sentipensamentales”, porque en ellos confluyen las experiencias racionales y afectivas de las personas. Hasta aquí, esta breve síntesis del inicio de la actividad inventiva del diseñador, la cual tiene como fuente principal al escritor Rosa. De él, Luis Antonio com-

prende que debe establecer un diálogo con la cultura material y toma entonces como objeto de estudio al carro de bueyes.

En el municipio del Morro de la Garza vive un sertanejo de 80 años, Manuel Alexandre, famoso constructor de carros de bueyes. Vivir con este hombre el proceso completo que implica la construcción de un carro será fundamental para el acto inventivo de Luis Antonio Jorge, quien junto con Don Manuel reconoce los 30 nombres de las partes o componentes del carro de bueyes, mismo que son nombres que específicamente se utilizan en esa región y no en cualquier parte del Brasil. Jorge documenta rigurosamente el proceso, registrando cada etapa de la fabricación de cada componente y las respectivas maderas empleadas, nueve tipos extraídos de árboles que deben cortarse en la época precisa. La documentación de todo el proceso de construcción le lleva al diseñador un año.

Una ruta más seguida por Jorge se la da otro cuento, “El recado del Morro”, historia que se sitúa precisamente en la ciudad del “Morro de la Garza”. La narración describe una intriga que se desarrolla en el recorrido que tres personajes realizan subiendo por el Cerro de la Garza y que son guiados por un hombre, Pe Boi, típico sertanejo, quien va recibiendo recados o avisos del propio Morro que es descrito por Rosa como “solitario, escaleno y oscuro hecho pirámide”. Cuando alguien –como quien escribe esto– tiene la oportunidad de viajar por esa región, se percata de que ese cerro, cuasi triángulo perfecto, se ve todo el tiempo en todo recorrido porque resalta de un terreno totalmente plano.

El carro de bueyes y el cerro van a ser determinantes en el diseño de la casa. Así, el uso de las maderas, similares a las de los carros, su presencia en todas las traveses que sostienen el techo de la sala de exposiciones y del recibidor, la forma de las propias traveses que simulan las que la madera adquiere en el carro de bueyes, un diseño espacial y de aperturas que permiten mirar todo el tiempo el Cerro de la Garza serán integrados al proyecto arquitectónico de una casa cuyas fachadas y vista exterior respetan fielmente la arquitectura local. En el interior de la casa se llevan a

cabo exposiciones, cursos y talleres, pero también se cuenta con una estructura “moderna”, donde pueden trabajar investigadores literarios, pero cuya arquitectura queda oculta a la vista de los lugareños y, por ende, no compite con el diseño de la propia Casa de Cultura y las viviendas aledañas.

¿En qué radica la innovación de este objeto de diseño? Diremos que no en el objeto mismo, aunque éste es un medio principal de la acción inventiva y que, si bien para el arquitecto fue el lugar de llegada, para los habitantes de Morro de la Garza, La Casa de Cultura representó su punto de salida. Lo que logró Jorge con su diseño fue introducir lo nuevo a partir de lo ya conocido. Así, gracias al diseño de una Casa familiar para los habitantes de esa Ciudad, ellos conocieron la literatura de su paisano, descubrieron que en su narrativa se encuentran presentes sus abuelos, sus lugares, sus animales y árboles, sus propios sueños. Los niños, niñas y jóvenes de Morro de la Garza gozan de un espacio donde aprenden a narrar los cuentos de Su Autor, pero también ejecutan música, bailan, cantan, realizan talleres artesanales. Los pequeños narradores de esta ciudad ya son parte del refinado proyecto de turismo literario del Sertón que tiene como uno de sus principales atractivos a los niños contadores de historias. Lo importante no es, entonces, La Casa de Cultura, sino lo que ahí ha sucedido, sucede y sucederá: esto es, la identidad que ahí se construye, se reivindica y se hace visible ante los propios ojos de los oriundos de Morro de la Garza, y ante los de aquéllos que antes no los miraban. Al apropiarse de su Casa de Cultura, los ciudadanos de esta parte del Sertón le otorgan pleno significado y fortalecen los lazos afectivos de su comunidad.

Concluiremos diciendo que la actividad inventiva de este arquitecto ilustra lo polisemántico del término tópico y su relación con la *inventio*. Por un lado, Jorge acude a la literatura, esto es, a la narrativa previamente establecida, pero no a cualquiera, sino a aquélla que precisamente ya hizo visible lo que luego buscará también visibilizar el propio diseño de la Casa; en este sentido,

el tópico se toma como una opinión que antes del proceso proyectual ya ha sido establecida; por otra parte, el arquitecto realiza un recorrido lógico de tipo sinécdoque, al seleccionar dos partes de la obra literaria de Rosa, “Conversación de Bueyes” y “El aviso del Morro” y luego en cada una de éstos cuentos particulariza aún más la sinécdoque seleccionado como una parte del primero, el carro, y del segundo, el propio cerro. Y no sólo eso, realiza un proceso metonímico entrevistando al agente que realiza el propio carro, es decir, el registro del trabajo de Manuel Alexandre; ambos procesos, el de sinécdoque y el de metonimia, responde a esquemas mentales, del todo a la parte y de la causa al efecto. Por lo tanto, podemos afirmar que, en el proceso inventivo, al menos en el caso de Jorge, se pone en evidencia que la *inventio* es un proceso que consiste en viajar a los tópicos, en tanto doxa o lugares de opinión y, también, en tanto esquemas de pensamiento. Conviene, si queremos explicar el pensamiento de los diseñadores, continuar buscando evidencia en proyectos como el de Luis Antonio Jorge, que son innovadores y que apuntalan la dignidad de lo provisional.

Bibliografía

- ARREOLA, Juan José. 2015. *La Feria*. México: Booket.
- FOUCAULT, Michel. 2004. *Discurso y verdad en la antigua Grecia*. Barcelona: Paidós. Citado por, Gutiérrez, Daniel, 2012. *Apuntes Artificiales: sobre la visualidad en el arte, el diseño y la comunicación*. México: UIA León.
- GRASSI, Ernesto. 2015. *El Poder de la Imagen: rehabilitación de la Retórica*. Barcelona: Antrophos.
- GUTIÉRREZ, Daniel. 2012. *Apuntes Artificiales: sobre la visualidad en el arte, el diseño y la comunicación*, México: UIA León.
- JORGE Luis, Antonio. 2015 “La Casa de Cultura del Sertón en Morro de la Garza”. En *Identidades. Territorio, Proyecto y Patrimonio*, Núm 6: 100-117. Barcelona: Barcelona Digital.

LOUW, Marti. 2016. *Diseñando para el deleite, el rol del asombro, el descubrimiento, la invención y el ingenio en el diseño de exhibiciones*. México: Ars Optika. Disponible en: <http://www.arsoptikaeditores.com.mx/node/12>

Construir el cambio social desde el diseño: una analogía de *Bauen* en la habitabilidad en las redes sociales

María de las Mercedes Portilla Luja¹

Celia Guadalupe Morales González²

María Gabriela Villar García³

Determinar los elementos que propicien estrategias basadas en los principios básicos que dieron de manera formal la pauta para la disciplina del diseño gráfico parece una labor compleja por las condiciones actuales en que son diseñados y colocados los discursos visuales en los medios y la facilidad con que éstos son intervenidos por millones de usuarios; aun así, se plantea necesario justificar su sentido ante las diferentes propuestas metodológicas contemporáneas para el manejo y construcción de discursos visuales. Partir de la analogía del concepto *Bauen* en la búsqueda de construir una sociedad renovada, justifica, en principio, el esfuerzo por buscar de todas las formas posibles caminos y propuestas que contribuyan a me-

1 Profesora investigadora adscrita a la Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Arquitectura y Diseño. invposgradofad@gmail.com

2 Profesora investigadora adscrita a la Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Artes. cgmoralesg@uaemex.mx

3 Profesora investigadora adscrita a la Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Arquitectura y Diseño, gavg17@yahoo.com.mx

jorar las condiciones para relacionarnos como seres humanos, y para construir una sociedad cuyo elemento fundamental es el bien común. Ante ello, nos encontramos con posibilidades de generar desde este trabajo un sistema de relaciones que derive en una aproximación para el manejo de discursos gráficos que consideren una visión contemporánea del diseño, sin permitirnos –en este afán– caer en campos minados sólo con el fin de persuadir o generar impacto.

Lo anterior, nos permite retomar la importancia de centrarse en primera instancia en la consideración del usuario como sujeto, en la conceptualización de la idea, en la sencillez, en eliminar lo superfluo, en mantener la esencia del mensaje y en la experimentación desde el diseño de nuevas formas de poner en común un fin, y de llevar a las comunidades de las redes sociales una conciencia que traspase la virtualidad para contribuir al cambio social.

Con el fin centrarnos en el objetivo de este trabajo, se establece un proceso de análisis de tipo deductivo que permite partir de estudios previos sobre la dimensión del concepto *Bauen* en esta concepción desde los principios de la Bauhaus; la revisión sobre los planteamientos del poder discursivo del diseño gráfico para cumplir objetivos de comunicación desde una visión contemporánea de Jorge Frascara y Néstor Sexe, y –a su vez– la revisión de los textos de Nos Aldás y Manuel Castells para reconocer el contexto actual en el que se desenvuelven los discursos que habitan en las redes sociales, y con el fin de generar a nivel exploratorio una guía de elementos convergentes a considerar bajo los principios básicos de la disciplina.

***Bauen* y la escuela de Bauhaus**

Bauen, concepto alemán retomado desde la publicación de Hannes Meyer en 1928 y aplicado por Walter Gropius en la Escuela de la Bauhaus, es uno de los puntos centrales en este trabajo en el sentido de constituir el mundo, de construcción social, de la búsqueda de contribuir a cimentar una sociedad renovada ante

el panorama de la guerra. El término de *Bauhaus, casa de la construcción* es resultado de la inversión de *Hausbau construcción de una casa* (Domínguez 2005, 94) y sus consignas eran:

generar un movimiento unitario de vanguardia capaz de modificar totalmente el ambiente en el cual los hombres viven y trabajan; promover para ello la síntesis de todas las artes y abolir la antinomia entre artesanía e industria, postulándolas como polos complementarios en la construcción de dicho ambiente; buscar la conexión sustancial entre forma y función, es decir, no contraponer las exigencias funcionales a las formales, sino integrarlas bajo un nuevo punto de vista y sistema de valores; y lograr una arquitectura que simbolizara el espíritu de los tiempos modernos (Domínguez 2005, 96).

De acuerdo a su manifiesto fundacional, la Bauhaus planteaba una crítica al *status quo*, buscaba propiciar la formación del ser por encima del hacer, una formación integral y una fuerte conexión entre la teoría y la práctica, la idea y la conceptualización por encima de la inspiración, el compromiso con el aquí y el ahora y la construcción de un lenguaje formal y transparente en donde también se imponía la creatividad ante la pericia técnica y la sencillez por sobre la ornamentación desde sus diferentes aristas retóricas. También se hacía énfasis en el compromiso para eliminar lo superfluo y el énfasis en lo esencial para una renovación radical de la cultura y la sociedad. Decía Gropius, esto es más que una guerra perdida, un mundo ha llegado a su fin. Debemos buscar una solución radical a nuestros problemas (Gropius 1918). En abril de 1919 en Weimar (Alemania), Gropius fundó la Bauhaus que denominó escuela de artesanía, arte, diseño y arquitectura, afirmando que la *forma sigue a la función* y con énfasis en la conexión entre lo estético y lo utilitario (Philips 1990). La Bauhaus, sin duda, marcó la concepción del diseño gráfico e industrial y estableció sus bases normativas y el énfasis de la multidisciplinariedad (Fragoso 2008).

En este sentido y para los fines de este trabajo, retomamos y esquematizamos a continuación los principios básicos de la Bauhaus para observar su adaptabilidad al vincularlo con las concepciones del diseño como discurso social inicialmente y las posibilidades en una siguiente etapa de su aplicabilidad desde un modelo actual de construcción de discursos visuales con fines sociales sobre todo en el contexto de los nuevos retos que impone la construcción de sociedad a través de la habitabilidad de millones de usuarios de las redes sociales.

Principios básicos de la Bauhaus que se retoman para los fines de esta reflexión:

- a. La forma sigue a la función. Primero se ha de cumplir una función determinada y luego es el diseño el que se adapta; se debe responder de manera funcional a las necesidades de la sociedad.
- b. Conexión entre la estética y lo utilitario (armonía y sencillez en el diseño).
- c. Eliminación de lo superfluo (de la ornamentación/menos es más).
- d. Visualizar con amplitud los alcances del diseño llevado a cabo, por pequeño que sea, éste puede representar una oportunidad de diseño trascendente que tal vez inicialmente no siempre se puede dimensionar.
- e. Experimentar. Alentar a los estudiantes a experimentar a través de los materiales y las técnicas disponibles (aprender haciendo).
- f. Énfasis en la multidisciplinariedad.

Con base en estos principios; mismos que han sido conjuntados a partir de la revisión de diversos autores como: Wingler (1975), Argan (2006) y Domínguez (2005) entre otros; damos pauta a continuación a la revisión de un panorama general sobre la concepción del diseño y en lo específico del diseño gráfico para poder

plantear principios básicos desde una visión contemporánea y posteriormente correlacionarlos y encontrar así los puntos en común para responder al objetivo del trabajo.

El poder discursivo del diseño gráfico y su habitabilidad en las redes

Una de las primeras conceptualizaciones del diseño se generó en la Bauhaus, en donde se pretendía cimentar una disciplina capaz de integrar los conocimientos artísticos a la producción industrial:

El diseño en sus primeros años era considerado un eslabón en el proceso industrial que daría sentido y organización a la planificación del entorno [...] se estableció en el escenario académico y profesional a partir de la necesidad de articular las aportaciones del pensamiento humanístico con el ámbito de la producción (se planteó, por ejemplo, que el diseño incorporaría el arte a la industrial) (Tapia 2004, 9).

El ser humano al tener la necesidad de comunicarse y de expresar sus necesidades primarias y de supervivencia, hace uso del diseño gráfico y aunque la denominación como diseño gráfico en sí es reciente, es importante rescatar que este término proviene del italiano “*disegnare*”, que a su vez viene del latín “*designare*” que significa marcar, designar; es una acción que se ha relacionado con el acto de “*significar*”, por lo tanto se dinamiza en el campo de los signos. Puede considerarse que desde las primeras pinturas rupestres el ser humano ya tenía esa intención de comunicar.

Es evidente que a lo largo de la historia del diseño gráfico su concepción ha tenido diferentes posturas; sin embargo, es claro que se reconoce como tal su vinculación con el contexto y la evolución de la tecnología y la industrialización, debido a la necesidad de contar con profesionales que incluyeran elementos funcionales y estéticos a los productos.

El diseño era, desde sus primeros años, un eslabón en el proceso industrial que daría sentido y organización a la pla-

nificación del entorno. Su empresa se estableció en el escenario académico y profesional a partir de la necesidad de articular las aportaciones del pensamiento humanístico con el ámbito de la producción (Tapia 2004, 9).

Si bien se ha establecido su concepción desde varias tendencias, actualmente el diseño gráfico debe reconocerse incluyendo su dimensión cultural y social, no sólo formal. Se entiende, así, como una práctica social; reconociendo el papel cultural que tiene actualmente y, por supuesto, permear esta concepción en su enseñanza. A este respecto, Frascara⁴ considera y propone una práctica del diseño en donde hace hincapié en:

[...] lo metodológico, lo social y lo cultural, y, en lugar de simplificar en función de ofrecer una teoría perfecta, intenta confrontar la realidad y la práctica en toda su complejidad, ya que toda simplificación en una reducción que nos separa de la realidad y de la conciencia de la parcialidad de nuestro entendimiento. En efecto, una de las mayores dificultades metodológicas de la práctica de la profesión es la necesidad de prestar atención simultánea a todas las dimensiones diferentes que comprende y a las interacciones entre ellas (Frascara 2000, 16).

Este autor considera que el diseño de la comunicación visual debe verse como el punto de cruce de un conjunto de disciplinas que convergen en función de crear comunicaciones. Es una configuración multidimensional de interacciones y un espacio en cambio permanente.

4 Jorge Frascara es profesor de Arte y Diseño en la Universidad de Alberta, Canadá donde reside, es miembro honorario de la Sociedad de Diseñadores Gráficos de Canadá, miembro de la Comisión Técnica de Símbolos Gráficos de la Organización Internacional de Normas (ISO). Ha sido presidente de Ico-grada (1985-87). Es autor de *Diseño Gráfico y Comunicación y de Diseño Gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social*, publicados ambos por Ediciones Infinito, Buenos Aires.

Frascara plantea que:

El diseño de comunicación visual se ocupa de la construcción de mensajes visuales con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente. Una comunicación llega a existir porque alguien quiere transformar una realidad existente en una realidad deseada (Frascara 2000, 23).

En convergencia con Frascara, Tapia también plantea la necesidad de afrontar una revisión conceptual que le permita salir al diseño de las fronteras en las que generalmente se mueve, ya que los estudios tradicionales están aún anclados en el análisis (y la exaltación) de la noción de objeto, de composición o de la forma, pero esta debilidad conceptual no le permite proyectarse fuera de sus propios límites. También hace énfasis en la importancia de reactivar la teoría, ya que la desincorporación de elementos teóricos de la producción del diseño ha limitado su identidad social y cultural; en este sentido: “Se trata de situar al diseño y sus producciones en un nivel de análisis que incluya su dimensión cultural y social –no sólo formal– para entender su núcleo epistemológico” (Tapia 2004, 2).

De acuerdo a Frascara, desde la perspectiva mencionada con anterioridad, en el diseño de la comunicación visual las personas ocupan un rol central, y la toma de decisiones visuales para la construcción de los mensajes visuales no puede basarse sólo en parámetros o principios estéticos universales, sino que se ubican en un espacio entre la realidad actual de las personas y la realidad que se desea alcanzar después de que las personas se enfrenten con los mensajes; es decir: “El rol de las comunicaciones no termina en su producción y distribución, sino en su efecto sobre la gente” (Frascara 2000, 19) realidad que no está constituida por formas gráficas, sino por personas.

Para Néstor Sexe, en su libro *Diseño punto com*, el diseño puede ser definido con base a diferentes vertientes:

- a. Vertiente basada en términos de una teoría instrumental: El diseño queda incluido dentro de las *funciones comunicativas* del hombre; así, una de las funciones del diseño es comunicar: comunicar virtudes del producto, modos de uso, etc.
- b. Vertiente que piensa el diseño como una de las formas históricas en las que se manifiesta otra condición humana, lo proyectual:
“El diseño está ligado al concepto del producto, mismo que tiene una fuerte carga de subjetividad, es una estrategia de producto a favor de la apropiación simbólica del mismo, a favor del consumo” (Sexe 2001, 16).
- c. Vertiente conductista:
“La función del diseño no es ni más ni menos que una estética de la posmodernidad. Perciben que el objeto ahora, recién ahora, nos seduce y fascina, supone objetos demandantes de ese y de otros objetos. Esta versión frívola [...] es una versión “fashion” con contenido” (Sexe 2001, 17).
- d. Vertiente estructuralista: Parte de “visiones semiológicas que explican el diseño a partir de los discursos que *lo habitan*” (Sexe 2001, 17), aborda el diseño como tema a ser pensado, pero sin dar cuenta del diseño como discursividad.
- e. Vertiente que plantea el diseño como discursividad: Parte de que el diseño es un discurso, uno más; una situación que puede pensarse como una situación discursiva que puede ser abordado desde la comunicación, porque diseño y comunicación comparten el signo y comparten las relaciones que los signos establecen entre sí.

Es un modo de pensamiento productivo a la hora de proponer explicaciones de la producción del sentido social. Lo social es siempre una situación cultural: en esa situación, no se puede pensar en emisores y receptores neutros o puros sino en instancias de emisión y de recepción que son condiciones de reproducción y reconocimiento. Lo que circula entre ambas condiciones no son mensajes que “cargan” con

una información sino discursos, es decir textos situados. Esta teoría piensa la comunicación en términos de producción de sentido (Sexe 2001, 18).

Frascara (2004) indica que para el desarrollo de cualquier proyecto de comunicación visual es importante que el diseñador cuente con diversidad de conocimientos de acuerdo con el grupo social al que se dirige el proyecto, considerando la cultura y el contexto, ya que favorece el proceso de comunicación con el usuario de forma eficaz para persuadir a generar cambios positivos. Es deseable que los diseñadores cuenten con conocimientos desde otras disciplinas o ámbitos para contribuir de mejor forma al desarrollo social, entre ellas la filosofía, la psicología, antropología, las ciencias sociales y la comunicación.

Los diseñadores deben reconocer las situaciones sociales en que trabajan y a las que contribuyen, y tomar posiciones conscientes para definir el futuro de la profesión. Para que esto suceda deberán en cierto modo cambiar su rol, desarrollar nuevas herramientas, integrarse en grupos interdisciplinarios, iniciar proyectos y actividades, generar nueva información y diseminarla. Este proceso extenderá la base de conocimiento de la profesión para la sociedad (Frascara 2004, 51).

Los proyectos sociales de diseño gráfico tienen como fin el bien común y la mejora de condiciones de vida de los seres humanos, conllevan acciones destinadas a producir cambios en una determinada realidad que afecta e involucra a un sector específico y a través de los discursos gráficos se pueden visibilizar ciertas problemáticas para ser atendidas, aunque es una realidad que los medios han ido perdiendo buena parte de su responsabilidad social, enfocando sus esfuerzos en la búsqueda del impacto ante una cantidad ingente de imágenes y desafortunadamente priorizando los fines sin importar los medios, mostrando una tendencia a la abreviabilidad, a la homogeneización o masificación de los mensajes.

La construcción de los discursos gráficos no debe perder de vista que su público meta son sujetos y no objetos (por lo que no han de ser cosificados). Al construir estos discursos ha de propiciarse la humanización de la comunicación, haciéndola reflexiva, crítica, en la búsqueda del diálogo y el entendimiento; intentando transmitir mensajes más veraces, universales y personalizados (*Cfr.* Nos Aldás 2004).

Cuando hablamos de definir nuestra tarea en una época de lucha contra la falta de casa o comida, debe ser claro que el hecho importante no es encontrar una definición abstracta (o literaria) sino una definición operativa, es decir, adecuada a los requerimientos de la realidad y que pueda ayudar a guiar nuestra acción con éxito [...] El diseñador como identificador de problemas y como activo coordinador de equipos multidisciplinarios dedicados a mejorar el bienestar de la gente, necesita un programa educacional ambicioso, basado en gran medida en la participación de varias disciplinas cuya importancia relativa habrá que establecer en cada caso, de acuerdo con la dirección de cada programa [...] que le permita al diseñador entrar en un diálogo productivo con variedad de especialistas, sobre todo en sociología, psicología, antropología, ciencias de la educación y marketing (Frascara 2000, 24-25).

La creciente complejidad de la preparación académica y cultural del diseñador que Frascara propone seguramente requerirá una experiencia educacional multidisciplinaria, con una posible variedad de énfasis, para enfrentar los requerimientos de áreas diversas y el diferente potencial de los distintos individuos.

Actualmente se busca reconocer el poder discursivo del diseño y el papel cultural que tiene al ser partícipe de la configuración del entorno social; ya no puede solamente verse al diseño desde una perspectiva reduccionista, basada en aspectos formales o técnicos; es necesario reconocer su intervención en las relaciones humanas y pasar, como menciona Tapia, su espectro de estudio del signo a la acción, de la gramática de las formas a la movilización de acuerdos

sociales; el discurso del diseño será, entonces, una reflexión tanto de condiciones persuasivas que regulan los objetos de la gestación de los objetos gráficos, como de un análisis de las premisas sociales involucradas en sus acciones comunicativas (Cfr. Tapia 2004).

Considerar, como lo menciona Frascara, que el diseño de la comunicación visual se caracteriza por implicar muchas variables, conlleva que el responsable de ello tenga una perspectiva de la multidisciplinariedad y, por tanto, que considere e investigue los significados y su vinculación con lo social sin dejar de lado las gramáticas (verbales y visuales) y conceptualizar así el diseño gráfico, a partir del reconocimiento donde la acción social vuelve a ser puesta en primer término.

Actualmente, no podemos negar que la comunicación gráfica exige cada vez más una respuesta acelerada, apoyada por la tecnología, en donde a cada momento y a cada instante las sociedades y sus empresas, instituciones u organizaciones, se encuentran en una comunicación constante, por ello, es necesario reflexionar sobre las potencialidades y responsabilidad del diseño gráfico cuando es difundido a través de los medios de comunicación y, en especial, actualmente a través de la web y en las redes sociales específicamente. Existe un consumo masivo simbólico cotidianamente y en los productos de ese consumo, por lo que, ante esto, el diseñador debe retomar su función social.

Así pues, Néstor Sexe, en su libro *diseño.com*, parte del enfoque del diseño como discursividad como vimos, en donde el diseño es un discurso y una situación que puede plantearse como una situación discursiva y en donde las relaciones de los discursos con sus condiciones de producción y reconocimiento se presentan reglados en una gramática de la producción y una gramática del reconocimiento. “Un cruce cualquiera de colecciones o diseños, una configuración de diseños o, lo que es lo mismo, de discursos, es un discurso social” (Sexe 2001, 18).

En este contexto, es necesario hacer énfasis en las implicaciones y lo que conlleva un cambio social para poder traspolarlo al

concepto de *Bauen* en el sentido de construir una sociedad renovada; así, el cambio social implica el resultado de acciones concretas que buscan colectivos, individuos o asociaciones ante una necesidad o conflictos no resueltos (Carvajalino 2013); es decir, cuando los derechos de los sujetos son o han sido vulnerados, es la búsqueda de contrarrestar o aminorar estas problemáticas lo que ha de motivar a buscar de todas las formas posibles transformar la realidad para un bien común.

Los antecedentes de las dimensiones del cambio social están dados a partir de los movimientos sociales que, como tal término, fue introducido por Lorenz Von Stein (1957) siendo un movimiento social una agrupación no formal de individuos u organizaciones dedicadas a cuestiones sociopolíticas que tiene como finalidad precisamente la búsqueda de un cambio social. Estos colectivos o agrupaciones buscan generar campañas para modificar las estructuras que se hallan inmersas en la sociedad, siendo el cambio social un fenómeno colectivo que afecta las condiciones o modos de vida de los sujetos. Cada grupo tiene una causa y conducido por un grupo o agente de cambio, su objetivo será el tratar de convencer a los destinatarios para que acepten o modifiquen determinadas ideas, actitudes o conductas sobre su vida.

A partir de esta visión contemporánea del diseño gráfico y las implicaciones que genera la construcción de un discurso, es que se tiene que tener presente también la habitabilidad en las redes sociales y la importancia de los discursos gráficos para persuadir a los usuarios a través de éstas; evidencia de ello es el estudio de *Hábitos de Usuarios en México 2017* realizado por la Asociación de Internet de México (AMPICI), en donde se visualiza el claro progreso y la asimilación que le dan los mexicanos al internet como medio de comunicación fundamental. A través de este estudio se observa también que la red social más usada es Facebook (AMPICI 2017)

Según Manuel Castells (2012), internet es ya, y será, el medio de comunicación más usado para integrar e interactuar socialmente, pues vivimos en lo que él llamó *la sociedad de la red*.

Las plataformas mediáticas y las imágenes diseñadas y colocadas en ellas son provocadas y controladas por la sociedad civil y están jugando roles fundamentales y decisivos en términos de acentuar el cambio social, económico y político (Tufté 2015).

Las redes sociales y plataformas mediáticas en sí, como hemos observado, son habitadas por millones de usuarios que consumen las imágenes diseñadas y colocadas en ellas. Éstas han pasado actualmente al dominio también de estos usuarios, ya no sólo de los diseñadores que construyen estos discursos visuales. Estos mensajes ahora son intervenidos, reinterpretados, provocados y muchas veces controlados por la sociedad civil y están jugando una función fundamental y decisiva en términos de acentuar el cambio social, económico y político (Tufté 2015).

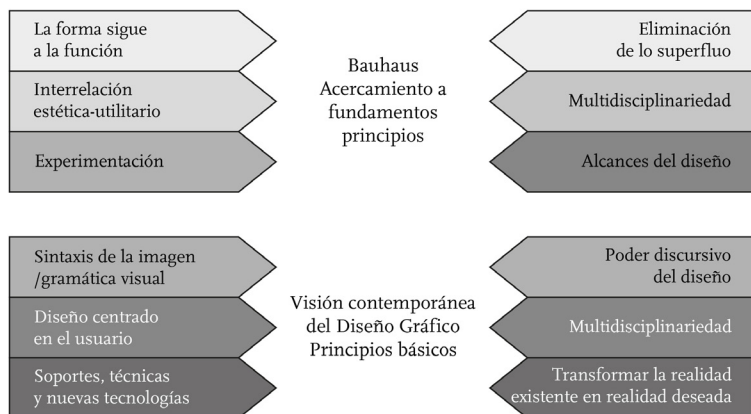
Una campaña de cambio social es el esfuerzo diseñado por especialistas; sin embargo en la habitabilidad de las redes es conducido por un grupo o agentes de cambio con el fin de tratar de convencer a los destinatarios para que acepten o modifiquen determinadas ideas, actitudes o conductas sobre su vida.

El concepto *Bauen* y la Bauhaus: vinculación con una visión contemporánea del diseño gráfico para el cambio social en la habitabilidad de las redes sociales

Para observar esta posible vinculación, y responder así a los cuestionamientos iniciales de este trabajo, se generaron dos esquemas que permiten, por un lado, visualizar los principios del diseño para construir sociedad desde la Bauhaus, y otro que permite visualizar principios que guían la visión contemporánea del diseño para posteriormente observar convergencias y divergencias en entornos que, si bien tienen características diferentes, enfrentan y enfrentaban la necesidad de un cambio social ante el panorama que se vivía y se vive.

A continuación, se observa en los siguientes esquemas algunos elementos fundamentales de la Bauhaus y ciertos principios bajo una visión contemporánea del diseño para, posteriormente,

reflexionar en torno el concepto *Bauen* y construir una sociedad renovada (para el cambio social).



Diagramas 1 y 2. Elementos y fundamentos básicos aplicados al diseño desde la Bauhaus y desde una visión contemporánea del diseño gráfico; primer acercamiento a algunas constantes con base a Wingler (1975), Argan (2006), Domínguez (2005), Frascara (2000), Sexe (2004) y Tapia (2004).

A partir de estos esquemas y su superposición podemos visualizar en su mayoría convergencias en el sentido de la conciencia del pensar en sujetos y no en objetos, no priorizar la cosificación del usuario, dar énfasis a la conexión entre teoría, estética, funcionalidad y utilidad para resolver una necesidad y la importancia de la conceptualización de la idea a partir de la función (necesidad) del usuario. Por tanto, la investigación previa sobre ésta será fundamental para su comprensión y la forma de resolverla desde el diseño (la forma en cómo se atenderá la necesidad).

A su vez, tomar conciencia sobre el poder discursivo del diseño propicia el análisis de la expresión precisa del mensaje al tener en cuenta las relaciones que los signos establecen entre sí, por tanto, lo superfluo, la ornamentación y la sobreinterpretación no propician el cumplimiento de los objetivos de la comunicación y mucho

menos cuando hablamos de la búsqueda de un cambio social por lo que la claridad y transparencia en estos casos son fundamentales.

Otra convergencia importante es el reconocimiento de la riqueza que propicia el trabajo multidisciplinario para el diseño y las posibilidades y alcances que el diseño tiene al contribuir a transformar una realidad existente. Sabemos que, cuando abordamos problemáticas sociales, hablamos de factores multidimensionales que las propician y de la conciencia de las limitantes del diseño mismo para resolverlas, pero no así de contribuir a aminorarlas.

Respecto a los espacios habitables de interacción y cohesión social, es indudable que las nuevas tecnologías y plataformas digitales han contribuido a considerar nuevas formas de construcción de comunidades y de tejidos sociales que, si bien no eran una realidad en la época en que se plantearon los principios de la Bauhaus, en ambos casos se mantiene el principio de la comunicación (poner en común) y la base fundamental del diseño gráfico que busca dar respuesta a las necesidades de comunicación desde lo visual.

Si bien, pareciera que actualmente tenemos más y mejores medios para comunicarnos, al mismo tiempo no podemos omitir una realidad más compleja para la comunicación y sus procesos, derivado de que hemos perdido algunas capacidades como seres humanos para relacionarnos de forma presencial, de plantear acuerdos en nuestras divergencias así como de la incapacidad para establecer relaciones dialógicas argumentadas y éticas ante el anonimato de la masa y del universo de las plataformas digitales y los millones de usuarios. Basta pues dar un *click* para desaparecer –aparentemente– a una persona de mi espacio habitable en las redes sociales al enfrentar una divergencia y, ante ello, incluso detonar una cantidad de formas de expresión de violencia simbólica que se observa desafortunadamente como una constante que cada día va en aumento.

Es entonces esta reflexión un primer acercamiento respecto al sentido de la vigencia de algunos principios fundamentales de la Bauhaus aplicados al diseño con relación a una visión con-

temporánea de las necesidades también actuales del diseño, y es que –al final– el diseño gráfico siempre ha tenido esa posibilidad discursiva al estar inmerso y trabajar con el mundo de los signos de la semiosis y de las posibilidades de la imagen, de su interpretación y reinterpretación.

Reflexiones finales

En primera instancia podemos vincular la dimensión conceptual de *Bauen en el* sentido de construir una sociedad renovada y el concepto poder discursivo del diseño para el cambio social. Ambos comparten –a pesar de las diferencias temporales– el sentido de transformar esa realidad existente en una realidad deseada, como lo plantea actualmente Frascara. Así, el diseño se observa como un mediador social ante la necesidad de una transformación social. Ambas conceptualizaciones del diseño difieren en los soportes, tal vez algunos aspectos técnicos y materiales con las que realizan y realizaban su labor sin embargo, al final comparan la necesidad de mantenerse en esta dinámica de experimentación y conocimiento sobre éstos para potenciar su manejo en beneficio del usuario, sin duda hablamos de soportes y materiales totalmente divergentes derivados de las nuevas tecnologías y las dinámicas sociales de interacción y de cohesión de los tejidos sociales; actualmente dominadas por las nuevas tecnologías y la habitabilidad de los usuarios en plataformas virtuales.

Entonces al regresar al objetivo primordial de estas reflexiones y los cuestionamientos iniciales respecto a si es posible contribuir a construir una sociedad renovada desde esta visión del concepto *Bauen* para posibilitar el cambio social en la actualidad a partir de los discursos gráficos en las redes sociales bajo los principios *la Bauhaus*, la respuesta es afirmativa: sí existe esa posibilidad ya que, como vimos, los elementos y principios fundamentales siguen siendo las bases y el sentido fundamental del diseño, en especial del diseño gráfico. Y es en este sentido que se observan, como lo vimos, más convergencias entre estos principios que di-

vergencias y –por tanto– son factibles y vigentes. Los discursos visuales con fines sociales pueden ser guiados por ambas visiones conceptuadas en diferentes momentos, espacios y realidades espaciales y virtuales en las que los discursos visuales habitan y son compartidos e intervenidos en la realidad que se vive y en la habitabilidad de las redes sociales. Para ello esta guía compartida puede inicialmente partir de estos seis principios en la búsqueda del cambio social encaminando los discursos no sólo a la persuasión, sino a las posibilidades de disuasión, enfocando sus esfuerzos para que un individuo o una comunidad cambie en forma positiva y se logre una verdadera transformación social. Se deja pendiente la experimentación con grupos focales respecto a la aplicabilidad de estos principios en un proyecto real que permita contar –a partir de establecer criterios metodológicos– con los elementos, variables e indicadores que posibiliten un acercamiento con mayor precisión al manejo e implementación contemporánea de ambos elementos y fundamentos.

Bibliografía

- ARGAN, Giulio C. 2006. *Walter Gropius y la Bauhaus*. Madrid: Ed. Abada.
- Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI). 2017. “Usuarios de internet en México”. Disponible en: <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/estudios> [Consulta: 05/12/17]
- CARVAJALINO, J. 2013. “Solidaridad de intereses: la transformación del derecho social como dominación en Lorenz Von Stein”, en *Revista de Estudios Sociales*. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81528084008> [Consulta: 04 de junio de 2018]
- CASTELLS, Manuel. 2009. *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- DOMÍNGUEZ Rendón, R. 2005. “Relaciones Aufbau-Bauhaus. Filosofía y Arquitectura en la modernidad europea del periodo entre guerras 1919-1938”. *Tecno Lógicas*, núm. 15, diciembre: 69-111. Instituto Tecnológico Metropolitano, Medellín, Colombia.

- ESKILSON, S. 2012. *Graphic Design: A New History*. Yale: New Haven.
- FRAGOSO, O. 2008. “El Diseño como actividad multidisciplinaria”. *Revista del centro de investigación*, 8 (29).
- FRASCARA, Jorge. 2000. *Diseño Gráfico para la gente. Comunicaciones de masa y cambio social*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- INTERNATIONAL Council of Design. 2011-2013. Londres, Reino Unido: Ico-D. Recuperado de <http://www.ico-d.org/about/index>.
- NOS Aldás, Eloísa. 2007. *Lenguaje publicitario y discursos solidarios: eficacia publicitaria, ¿eficacia cultural?* Barcelona: Icaria.
- PHILIPS, M. 1990. *Historia del diseño gráfico*. México: Trillas.
- SEXE, Néstor. 2004. *Diseño punto com*. Buenos Aires: Paidós.
- TAPIA, A. 2004. *El diseño gráfico en el espacio social*. México: Editorial Designio.
- TUFTE, Thomas. 2015. *Comunicación para el cambio social*. Barcelona: Editorial Icaria.
- VILCHIS, L. 2015. “Reflexión sobre los métodos para la enseñanza del diseño”. *Actas de diseño*, (19): 140-143.
- WICK, R. 2007. *Pedagogía de la Bauhaus*. Madrid: Alianza forma.
- WINGLER, Hans. 1975. *El Bauhaus*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ZIMMERMANN, Y. 1998. *Del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Reflexiones finales sobre la obra

Deyanira Bedolla Pereda
Aarón J. Caballero Quiroz

El espíritu de la construcción, de *Bauen*, permanece a cien años de conmemorar el inicio del Diseño como profesión. A lo largo de este texto ha quedado claro que se trata de un enfoque capaz de guiar al Diseño a desplegar su potencial como agente de cambio, que se trata de una disciplina que, por sus características intrínsecas, es capaz de afrontar la gran complejidad del contexto actual, representado por la existencia de una serie de problemáticas de diversa índole, entre las que destacan las del ámbito social.

Bauen como concepto, ha aportado una perspectiva que lleva a la disciplina a la búsqueda por vislumbrar la construcción de otras maneras de vivir, de habitar, de hacer, de convivir, de estar; ha conducido a concebir un diseño que permite la construcción de un mundo que conduce al individuo a habitar en comunidad, a construir en comunidad; a construir su mundo, nuestro mundo de manera colectiva, social, en todos sus ámbitos, ya que se trata de un trabajo conjunto, que se construye en colaboración con los demás, como lo señaló Meyer en sus reflexiones.

A partir de la recuperación del concepto *Bauen*, ha sido aún más evidente para el Diseño el camino por delante que queda por recorrer; sin embargo, el primer paso está dado: hoy es claro

que, frente al contexto actual, el Diseño no puede permanecer indiferente a las problemáticas contemporáneas, sobre todo frente a las del ámbito social que se han venido acentuando a nivel local y global.

Una perspectiva como la de *Bauen* permite al Diseño recuperar la esencia de la profesión, aquella visión y perspectiva humana y social inicial, derivada de la historia originaria, de aquella primera escuela denominada Bauhaus que sentó las bases de nuestra disciplina la cual, aunque iniciada por Gropius, fue con Meyer con quien acabó de orientar esos objetivos que quedaron representados en el concepto que ha cruzado este libro de principio a fin: *Bauen*.

Hoy, es imperativo continuar reflexionando colectivamente, y formular relevantes cuestionamientos para seguirnos preguntando ¿cuáles han de ser los caminos para alcanzar una finalidad social del Diseño?, ¿cuáles son las situaciones, las problemáticas más relevantes en las que el Diseño puede hacer sus mayores aportaciones?, ¿cuáles son los proyectos que necesitan ser planteados? ¿qué artefactos, espacios, modos de gestionar servicios, acciones comunitarias merecen ser creados, frente a un contexto como el actual?

Esperamos con este texto, haber contribuido a seguir pensando el papel que juega y sobre todo el que podría jugar el Diseño como disciplina, como forma de pensar y como aquellos elementos que conforman el universo material e inmaterial que nos rodea, considerando que nos encontramos en un contexto social que en muchos sentidos no es muy distante de aquel que se vivía durante los años de existencia de la Bauhaus y en el que se vislumbró el concepto *Bauen*.

Semblanza curricular de los autores

Aarón José Caballero Quiroz

Doctor y maestro en Teoría e Historia de la Arquitectura por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Cataluña (España). Licenciado en Arquitectura por la Universidad Nacional Autónoma de México. Tiene 19 años impartiendo clases a nivel licenciatura y posgrado en la Facultad de Arquitectura (UNAM), la Escuela Técnica Superior de Arquitectura (Universidad Politécnica de Cataluña), y la Universidad del Claustro de Sor Juana. Es miembro de la Red de Diseño para el Desarrollo Social. Ha recibido la Mención Cum Laude por su tesis doctoral, y el reconocimiento por haber sido Profesor Ad Honorem en la Universidad del Claustro de Sor Juan en dos ocasiones.

Andrea Marcovich Padlog

Doctora y maestra en Ciencias y Artes para el Diseño, y licenciada en Arquitectura. Profesora Titular C Tiempo Completo en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, en la carrera de Arquitectura y en el Posgrado de Ciencias y Artes para el Diseño. Coordinadora del Área de Semiótica, Estética y Cultura del mismo posgrado, y jefa del Área de Investigación “Procesos sociales y formales del diseño” del Departamento de Teoría y Análisis. Sus investigaciones se relacionan con temas de urbanismo, arquitectura y estética.

Blanca Estela López Pérez

Doctora en Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, maestra en Comunicación Visual y en Multimedia Electrónicos por la Universidad Simón Bolívar, maestra en Formación Psicoanalítica en Centro de Estudios Psicoanalíticos Mexicano, y licenciada en Diseño Gráfico por la Universidad La Salle. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Profesora Investigadora para el Departamento de Investigación y Conocimiento para el Diseño, y responsable del Programa de Investigación Cultura Lúdica en el Posgrado Ciencias y Artes para el Diseño (UAM-A). Es docente de la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica, de la Maestría en Literatura Mexicana Contemporánea, y de la Maestría y Doctorado en Visualización de la Información (UAM-A). Es profesora en SAE Institute e imparte las asignaturas de Psicología del Juego, Juego y Sociedad, y Narrativa y Creación de Personajes. Se especializa en comunicación y narrativa visual aplicadas al diseño de la comunicación gráfica y videojuegos. Actualmente investiga sobre lenguaje, narrativa y ficción en medios digitales. Es productora del programa de radio *Horrors Causa* de UAM Radio (94.1 FM) y productora ejecutiva del podcast *Churros y Palomitas*.

Celia Guadalupe Morales González

Doctora en Educación y Doctora en Artes. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel I. Investigadora de Tiempo Completo de la Universidad Autónoma del Estado de México. Distinción Nacional del Programa para el Desarrollo Profesional Docente (PRODEP). Integrante de la Red de Diseño para el Desarrollo Social, y del Cuerpo Académico Episteme y Visualidad Contemporánea. Sus líneas de investigación son: generación y aplicación del conocimiento, epistemología del arte, estética, y diseño social.

Claudia Mosqueda Gómez

Doctora por el Programa de Doctorado en Ciencias Sociales de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco (UAM-X), y doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid (España), con distinción Cum Laude. Maestra en Ciencias y Artes para el Diseño y licenciada en Sociología, ambas por la UAM-X. Integrante del Sistema Nacional de Investigadores y cuenta con Perfil PRODEP. Profesora Investigadora en la carrera de Arte y Comunicación Digitales de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Lerma.

Deyanira Bedolla Pereda

Doctora en Proyectos de Innovación Tecnológica por la Universidad Politécnica de Cataluña (España), maestra en Diseño y Biónica por el Istituto Europeo di Design de Milán (Italia), y licenciada en Diseño Industrial por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. Actualmente, es Profesora Investigadora de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa. Fundadora y responsable de la Red Académica de Diseño y Emociones (RADE) conformada por investigadores de habla hispana de todo el mundo. Ha publicado trabajos en diferentes eventos y medios a nivel nacional e internacional, como en Revistas del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (Conacyt) de México, y del Centro de Recursos sobre Percepción y Ciencias Sensoriales (PERCEPNET) de la Sociedad Española de Ciencias Sensoriales (SECS). Su área de investigación principal es el estudio de la relación del diseño y la afectividad humana desde la sensorialidad del individuo, tema de su reciente libro *Emociones y Diseño* (Editorial Designio).

Gabriel Ángel López Macías

Realiza estudios de Doctorado en Ciencias de los Ámbitos Antrópicos en la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA), en la línea de investigación Estudios sobre la Experiencia con el

Entorno. Maestro en Diseño Integral y licenciado en Diseño Gráfico. Profesor Investigador del Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción en el Departamento de Teoría y Métodos de la UAA, impartiendo cátedras relacionadas con la teoría del diseño, taller de investigación, cotización y presentación de proyectos, identidad corporativa, y diseño estratégico. Miembro de la Red de Investigadores en Diseño. Ponente y tallerista en congresos y coloquios nacionales e internacionales con temas referentes al diseño social, diseño integral, diseño estratégico y el valor del diseño. Consultor de empresas públicas y privadas a nivel nacional e internacional en el área de gestión, diseño integral y emprendimiento social.

Isabel Campi Valls

Después de ejercer en su juventud como diseñadora, ingresa en la docencia y paralelamente cursa estudios de Historia en la Universidad de Barcelona para especializarse en Historia del Diseño. Desde 1976, ha sido profesora de Historia del Diseño en casi todas las escuelas de Barcelona y en la Hochschule der Künste de Berlín (1991). Es miembro de la Real Academia Catalana de Bellas Artes Sant Jordi y creadora de la Fundación Historia del Diseño, dedicada a investigar, difundir y promover la historia del diseño, la cual actualmente preside. Es autora de varios libros sobre historia e historiografía del diseño, y ha comisariado varias exposiciones sobre diseño industrial en el Museo de la Ciencia y de la Técnica de Cataluña.

Luis Alfredo Rodríguez Morales

Doctor en Teoría e Historia de la Arquitectura por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), maestro en Diseño Industrial (UNAM) y en Desarrollo de Productos (Inglaterra), especialista en Desarrollo de Productos (Holanda), y licenciado en Diseño Industrial por la Universidad Iberoamericana. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores como Profesor Investi-

gador en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa. Profesor en la Maestría en Teoría y Crítica del Diseño de la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, en el Posgrado de Diseño Industrial (UNAM), y en cursos de posgrado en la Universidad de Guadalajara y la Universidad Autónoma de San Luis Potosí. Profesor invitado en Cuba, Brasil, Ecuador, Costa Rica, Guatemala y Colombia, e investigador invitado en el Laboratorio Brasileño de Diseño. Cuenta con siete libros publicados: Para una teoría del Diseño (Tilde 1988); El tiempo del Diseño (UIA 2000); Diseño: Estrategia y táctica (Siglo XXI 2003); El diseño antes de la Bauhaus (Designio 2011); El diseño y sus debates (UAM-X 2012); De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño (UAM-A 2015); y ¿Design Thinking? Una discusión a nueve voces. (Coautor) (Ars Optika Editores 2017).

Luis Antonio Rivera Díaz

Maestro en Gestión del Diseño Gráfico por la Universidad Intercontinental y licenciado en Pedagogía por la Universidad Nacional Autónoma de México. Es profesor de la carrera de Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa. Desde hace tres décadas trabaja la relación entre la retórica y la pedagogía del diseño y, en fechas recientes, se ha interesado en proyectos interdisciplinarios de gestión cultural que vinculan al diseño y la arquitectura con la literatura.

María de las Mercedes Portilla Lujá

Doctora en Humanidades: Filosofía Contemporánea por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM), y maestra en Estudios para la Paz y el Desarrollo. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores y cuenta con perfil PRODEP. Profesora Investigadora de Tiempo Completo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEM. Integrante del Cuerpo Académico de Diseño y Desarrollo Social. Docente del Doctorado en Estudios para el Desarrollo Humano y de la Maestría en Diseño. Miembro de

la Red de Diseño para el Desarrollo Social y la Red Vulnerabilidad e Inclusión. Su línea de conocimiento es el diseño desde la diversidad cultural para el desarrollo social, y sus áreas temáticas son la cultura de paz y de la violencia en los medios, y el análisis y metodología para la construcción de los discursos visuales y campañas gráficas con fines sociales. Autora y coautora de libros, capítulos de libro y artículos en revistas indexadas, y conferencista y ponente en diversos eventos nacionales e internacionales.

María del Pilar Alejandra Mora Cantellano

Doctora en Ciencias Sociales, maestra en Comunicación y Tecnologías Educativas, estudios de Maestría en Diseño Industrial, y especialista en Diseño Estratégico de Productos Industriales. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores y perfil PRODEP. Profesora Investigadora de Tiempo Completo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de México. Responsable y colaboradora en investigaciones en dicha casa de estudios y en el Programa de Mejoramiento del Profesorado (PROMEP). Responsable de la Red Interinstitucional de Diseño y Desarrollo Social y miembro del Consejo Consultivo de DI-Integra. Coordinadora, autora y coautora de libros, artículos indexados y capítulos de libros en el área del diseño, desarrollo socioterritorial, innovación social e interacción con grupos artesanales y pequeños productores, haciendo énfasis en el desarrollo de proyectos de diseño industrial para la innovación en comunidades vulnerables.

María Gabriela Villar García

Doctora en Ciencias Sociales, maestra en Estudios para la Paz y el Desarrollo con énfasis en Comunicación, y licenciada en Diseño Gráfico con Especialidad en Publicidad. Integrante del Sistema Nacional de Investigadores, y con perfil PRODEP. Profesora Investigadora de Tiempo Completo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de

México (UAEM). Miembro fundadora del Cuerpo Académico 173 de Diseño y Desarrollo Social registrado ante la SEP. Docente e integrante de los núcleos básicos de los Programas de Maestría y Doctorado en Diseño en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad del Conacyt. Responsable y colaboradora de Proyectos de Investigación en el Programa de Mejoramiento del Profesorado (PROMEP) y en la UAEM. Miembro de la Red Nacional de Investigación en Diseño para el Desarrollo Social y Red de Vulnerabilidad e Inclusión. Su línea de investigación se centra en el estudio y análisis de la imagen desde su contexto socio cultural en el diseño, y la construcción social de identidades desde la diversidad cultural para el desarrollo social. Ponente y conferencista en eventos nacionales e internacionales, y autora y coautora de libros, revistas indexadas, memorias en extenso y capítulos de libro con temas relacionados con su línea de investigación.

Mercedes Martínez González

Doctora en Antropología por la Universidad Nacional Autónoma de México, maestra en Diseño Industrial por la Scuola Politecnica di Design (Milán), maestra en Arte por Computadora por Thames Valley University (Londres), y diseñadora industrial por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. Profesora de Tiempo Completo de la Escuela Nacional de Estudios Superiores de la UNAM, unidad Morelia. Sus intereses principales giran alrededor de la antropología del diseño, el diseño participativo y la artesanía. Además, trabaja procesos de investigación-producción relacionados con el diseño de objetos, la animación digital y los medios audiovisuales.

Raúl Gregorio Torres Maya

Realiza estudios de Doctorado en Diseño y Visualización de la Información. Maestro en Teoría del Diseño por la Universidad Nacional Autónoma de México, y licenciado en Diseño Industrial por la Universidad Iberoamericana. Especialista en Diseño

de Calzado por el Cordwainers Technical College y en Gestión del Diseño, por el Middlesex Polytechnic (Londres). Profesor Investigador Titular A en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa. Ha sido Director del Departamento de Diseño de la Universidad Iberoamericana, y docente a nivel licenciatura y especialización en las asignaturas de Diseño, Teoría y Métodos de Diseño, Gestión del Diseño y Diseño en la cultura, en la Universidad Iberoamericana, UNAM y la Universidad Modelo en Mérida. A nivel profesional, fue Director de operaciones de diseño en Ocho Mil Ocho Diseño, C&L consultores en Diseño y Milenio III. Miembro fundador del Colegio de Diseñadores Industriales y Gráficos de México, y Par Evaluador del Consejo Mexicano para la Acreditación de Programas de Diseño.

Ricardo Arturo López León

Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño en el área de Estética Aplicada y Semiótica del Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel I. Profesor Investigador de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, en el Centro de Ciencias del Diseño. Líder del Cuerpo Académico Estudios Integrales de Diseño. Colaborador de proyectos de investigación para distintas universidades nacionales e internacionales. Ponente en congresos especializados, y autor y dictaminador de artículos para revistas indexadas nacionales e internacionales. En los últimos años, ha orientado sus esfuerzos de investigación en áreas que competen a la Alfabetización Visual y a la Educación del Diseño.

Román Alberto Esqueda Atayde

Doctor y maestro en Filosofía, y licenciado en Comunicación. Profesor Investigador en la División de Ciencias de la Comunicación y Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Cuajimalpa. Sus áreas de investigación son los procesos persuasivos en diseño y comunicación con fundamento en la retórica

clásica, la semiótica, las ciencias cognitivas y la neurociencia. Ha aplicado sus propuestas retóricas en proyectos de mercadotecnia (marca, diseño de empaque, diseño de experiencias, diseño de hotelería, diseño de cafeterías, tiendas departamentales, etc.) y de diseño con fines sociales (diseño de asilo de ancianos de escasos recursos, anexo para niñas con problemas de drogadicción, etc.)

Santiago Osnaya Baltierra

Doctor Honoris Causa “Gilberto Bosques” por su trayectoria académica y profesional en el área social. Es doctor en Ciencias y Artes para el Diseño, con especialidad en Estética y Semiótica del Diseño, por la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco. Maestro en Diseño por la Universidad de Dundee (Reino Unido), y licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica por la UAM Azcapotzalco. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores y perfil PRODEP. Profesor Investigador de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma del Estado de México. Sus líneas de investigación son el diseño, la estética y la semiótica, y sus objetos de estudio son los sistemas, modos y medios de comunicación.

Bauen
Hacia la construcción del diseño desde
una visión social y humanista

Versión electrónica
Noviembre de 2020

En su formación se utilizó la tipografía
Scala Offc Pro y su variante Scala Sans Offc.

bauen

hacia la construcción del diseño desde una visión social y humanista

El término Bauen (construir), que nomina este texto, es retomado en el marco de la conmemoración de los cien años de la inauguración de la Staatliches Bauhaus (Casa de la Construcción Estatal) y los cincuenta años de la clausura de la HfG Ulm, cuya relevancia para la disciplina del Diseño radica, como es bien sabido, principalmente en que ambas instituciones educativas conformaron en muchos aspectos la enseñanza y la práctica del diseño tal como es hoy.

Bauen es conocido a partir de la publicación en 1928, del escrito de Hannes Meyer titulado precisamente así: Bauen, en el No. 4 de *Bauhaus, Zeitschrift Gestaltung (Bauhaus. Revista de diseño)*. Al encabezar y vertebrar dicha publicación, el término de origen alemán es desarrollado en múltiples sentidos a lo largo de ésta; de todos ellos trascendió exclusivamente el de una visión funcionalista de la arquitectura y el diseño, entre otras razones por el apremio que había en ese contexto por reconstruir en los aspectos más esenciales una Alemania arrasada por la Primera Guerra Mundial.

Lo anterior dejó por revisar aquellas particularidades que se referían a una reconstrucción social que no se reduce a la conformación y atención material de sus requerimientos, sino que se extiende a aspectos sociales, culturales y de pérdida de valores que Walter Gropius y Hannes Meyer procuraban atender, con la arquitectura y el diseño que promovían en la Staatliche Bauhaus.

En congruencia con dicha perspectiva, el presente texto reúne trabajos derivados de la investigación, docencia y la práctica profesional que, explícita e implícitamente, reconstruyen, retoman o parten del término Bauen para la conformación de sus propuestas, teniendo en cuenta dicho término desde lo social, lo humanista y lo cultural.

Este texto presenta la búsqueda de una reformulación de la práctica arquitectónica y del diseño, resultado de una reconsideración de las sociedades bajo los términos en que éstas se conforman a sí mismas lo que promueve un diseño y arquitectura provocadora de efectos y no una que sencillamente resuelve necesidades; que busca suscitar un modo de construcción, que pretende el establecimiento de condiciones coherentes y coordinadas en que las sociedades podrían pensarse a sí mismas, construirse a sí mismas, al satisfacer las necesidades del cuerpo y de la mente de los individuos que integran la sociedad.

