

00262

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS



UNAM

LA SILLA COMO OBJETO DE INTROSPECCIÓN

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES
CON ORIENTACIÓN EN ESCULTURA
QUE PRESENTA**

VALENTINA ALTAMIRANO CAMACHO

DIRECTOR: FRANCISCO MOYAO PEREZ

MÉXICO D.F.

03 Mayo 2004



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

A mis padres, Jorge y Rosalba,
y a Alex

Índice

Introducción	6	Conexiones entre el diseño y la silla	99
Capítulo 1. La relación del hombre con los objetos	9	La silla y su realidad en el mercado	104
1.1 El objeto	9	La evolución de la silla a través del siglo xx	108
1.2 La percepción	13	I. Fin de siglo	110
1.3 El sujeto	18	II. La Silla Moderna	114
1.4 Los sentimientos	23	III. La Bauhaus	117
1.5 El trabajo y el objeto	29	IV. Los diseñadores escandinavos	119
1.6 El entorno	35	V. La Posguerra	120
Conclusión	38	VI. Los diseñadores postmodernos	125
Imágenes	39	Resumen	130
Bibliografía	41	3.5 La silla como producto de la artes visuales	132
Capítulo 2. El objeto industrial y el objeto artístico	43	I. La leyenda de Joseph Beuys	133
2.1 El objeto industrial	43	II. Piero Fornasetti	140
2.2 El objeto artístico	51	III. Pedro Friedeberg	141
2.3 El consumo de los objetos	58	IV. Ludwig Mies van der Rohe	143
2.4 La pérdida de significado en el arte y el objeto industrial	70	V. Oliver Mourgue	144
Conclusión	75	VI. Allen Jones	145
Imágenes	77	VII. Gaetano Pesce	146
Bibliografía	79	VIII. Roberto Sebastián Mata	148
Capítulo 3. La historia de la silla	81	IX. Ettore Sottsass	149
3.1 Los orígenes del asiento	81	X. Niki de Saint-Phalle	150
3.2 La transición del trono a la invención de la silla	86	Conclusión	152
3.3 La evolución de la silla mexicana	91	Imágenes	154
3.4 La silla como producto del diseño industrial	99	Bibliografía	157
		Capítulo 4. Desarrollo de trabajo en el taller de experimentación plástica	159
		4.1 Serie: Más cucharas, menos tenedores y pocos cuchillos	161
		4.2 Serie de Sillas	176
		4.3 Carteles	196
		4.4 Serie de animación	207
		Conclusión	211

Fue complejo para mi transitar del campo del diseño industrial al área de arte. El maestro Francisco Moyao se aventuro a trabajar en un proyecto complejo donde se ajustaron experiencias, vivencias e ideas, con el fin de realizar una investigación plástica y una tesis, con metas fijas y reales a las cuales llegar, determinando en mi una nueva forma de ver la enseñanza y aprendizaje, en el campo del arte.

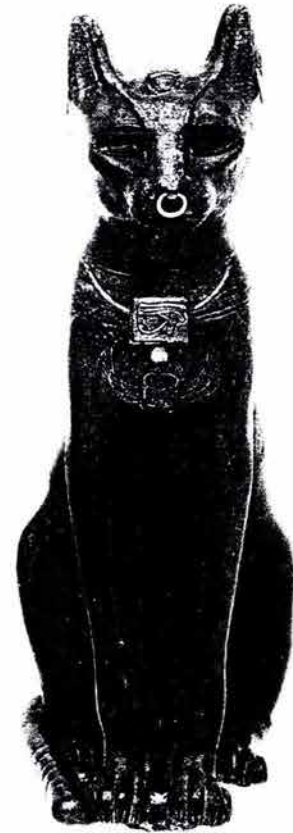
Este es el resultado de dicha aventura.

El hombre ha imaginado y creado lo estable. Es decir los objetos, para hacer frente a su inestabilidad. Es decir los sueños, emociones, deseos, metas, objetivos -satisfechos o insatisfechos-, que son parte de su espíritu.

Estable, firme, equilibrado, permanente: el objeto. Inestable, frágil, vulnerable: el hombre. Juntos: integridad que se transforma en poder jerárquico, en una extensa y minuciosa multiplicación de objetos que presencian cada instante de nuestra vida. Muebles, utensilios, telas, artesanías, templos, obtienen un valor en su función de transferir vivencias objetivas y reales de una sociedad en un lugar y tiempo determinados.

La masificación del objeto tiene como fin resguardar y dar sentido al hombre creador, y hacer más soportable su existencia.

El objeto, en sí, representa durante la vida diaria del hombre la expresión objetiva de las diferentes formas en que éste entiende su trascendencia en el mundo, ya que al ser el objeto una de las analogías de la estabilidad, se convierte también en un conducto mediante el cual dialoga con su sentido de ser. Se distinguen dos etapas históricas desde que el objeto, en la primera, poseía la facultad de relacionarnos con lo divino, hasta la segunda,



1 Bastest, la diosa-gato de los egipcios.

en la cual el objeto entró en crisis, dado que su transferencia se limitó a la manipulación y el consumo. Con el paso del tiempo, la relación primaria del hombre con los objetos se fue vinculando cada vez menos con la idea de lo sacro.

El monoteísmo, y en especial la religión católica, trajeron consigo un nuevo orden y sentido al objeto, del cual saldría revestido ya no como manifestación de lo divino, sino como representación de un gobierno moral que indicaba al hombre las jerarquías y los procesos de lo estable: el cetro, el anillo papal, la Biblia, las banderas, los escudos, la cama matrimonial exclusiva para los esposos, el comedor como centro de reunión familiar o la silla con brazos para el jefe de la misma.

A partir de ese día, el objeto comenzó a vivir una de las épocas más vigorosas de su existencia debido a que el hombre, carente de una referencia y un signo que lo destinara a la trascendencia dentro del orden de lo humano, creyó encontrar una entera estabilidad en el mundo tecnológico. El hombre había construido su propia trascendencia en la manipulación y transformación hacia un mundo mejor; el objeto era su instrumento y su fin. Sin embargo, el hombre se decepcionó al ver el resultado de sus creaciones. El avance acelerado de la ciencia y la tecnología ha creado un mundo que se siente cada vez más vacío, inseguro, distante y frío.

El objeto, despojada de su moralidad, se aísla y transforma en un ente funcional cuyo sentido es el acceso a la información. Allí radica su poder.

El objeto nos facilita la recepción y el envío de mensajes. Por lo tanto, el objeto como representación de los pensamientos, valores e ideales del hombre en el mundo, ha sido anulado por un informar sin sentido; el objeto informa porque es portador de un conjunto de signos y significados pero muchas veces no guardan ningún sentido.



2 Estatuilla sumeria de la diosa Ishtar.

Difícilmente el hombre encuentra significado y sentido a su vida. ¿Quién soy? ¿Qué estoy haciendo aquí? ¿A dónde voy? ¿Qué quiero? Si al hombre le cuesta trabajo encontrar un sentido a su propia existencia, entonces, ¿qué sentido debemos darle a nuestros objetos?

Debemos oponernos al *abuso* de la ciencia, de la tecnología y sustituirla por un equilibrio, una nueva dignidad; por una mayor conciencia del valor de nuestra propia existencia y una nueva visión que nos defina como humanos. Objetos que expresen ideas, emociones, experiencias, ilusiones, fantasía, serenidad, felicidad, deseos de juego, de placer, de vida. Y entregarlos a la gente. Tal vez entonces, una vez que seamos humildes y reconciliados con los pequeños objetos que nos acompañan, podremos decir que hemos encontrado un equilibrio, una estabilidad, un sentido, un significado.



3 Figuras de acción.





La relación del hombre con los objetos

C A P Í T U L O 1

Capítulo 1

La relación del hombre con los objetos

1.1 El objeto

¿Qué es un objeto? ¿Qué necesidades satisfacen los objetos? ¿Influyen los objetos mental, física o emocionalmente en el hombre? ¿Son vitales los objetos para nuestra existencia?

Éstas son algunas de mis inquietudes acerca de los objetos y su relación diaria con los seres humanos. Comúnmente definimos a un objeto como una cosa material. Pero un objeto es mucho más que una cosa; estamos rodeados de éstos, sólo que ya estamos tan acostumbrados a su presencia, que pasan inadvertidos. A continuación daré algunas definiciones acerca del objeto para compararlas y llegar a un concepto más rico y preciso de lo que es un objeto.



4 Artículos de casa Faberge, Petersburgo, Siglo XIX.



5 Malaquita y vidrio ruso, Siglo XIX.

En medicina, un objeto es cualquier cosa perceptible a través de cualquiera de los sentidos, asimismo, es una persona o cosa que produce cualquier tipo de emoción en un observador. (Melloni, 1983, pág. 412). En psicología, un objeto se define como el otro miembro de la relación del sujeto; sujeto y objeto se complementan.

Hay dos tipos de objetos: externos, del mundo exterior; e internos, las propias imágenes de los objetos, las representaciones y los deseos, pensamientos. (Castilla, 1998, pág. 344).

En términos esotéricos, el hombre, al tomar conciencia de sí mismo y al expresarse creando objetos, les confiere a éstos parte de su ser, de su espíritu.

Los utensilios, especialmente, encierran una fuerza mística que amplifica el ritmo y la intensidad de la voluntad humana. Por ello, tales instrumentos, según Schneider, cumplen un papel triple: son instrumentos culturales, útiles de trabajo y reflejos del alma musical del universo. Los objetos funcionales también tienen su propio significado. La forma desempeña un papel esencial determinado; los objetos de forma y función suelen corresponder al grupo activo o al pasivo, tener figura de contenido o de continente; por ejemplo, la lanza, hecha para penetrar y la copa para recibir. La asimilación de estos grupos de objetos a las determinaciones sexuales de lo masculino y femenino es obvia. La conjunción de ambos principios en un objeto complejo, y más si está dotado de movimiento, como las máquinas, permite llevar una correlación sexual. Lautremont fue el que percibió agudamente este desplazamiento simbólico de los objetos hacia una clasificación genérica, al decir bello como el encuentro fortuito de un paraguas y una máquina de coser sobre una mesa de disección. (Cirlot, 1982, pág. 355).



6 Rolex para mujer.



7 Gucci para hombre.



10

El simbolismo del objeto recae en lo sexual, pues se distinguen objetos con características masculinas y femeninas que son el gancho para el consumidor, o se le da la fantasía al sujeto de ser más viril o más femenina, también se pueden clasificar los objetos y darles un significado sobre la base de su procedencia:

Los objetos caídos del cielo, como meteoritos, constituyen un símbolo del poder de los dioses celestes. Los objetos submarinos, en cambio, tienen una calidad viscosa y abismática que los irracionaliza y torna apta para expresar todo lo inferior e inconsciente. (Cirlot, 1982, pág. 355)

Edna Pallares Vega, en la tesis *El espacio como escultura o la escultura como espacio* (2001) define al objeto de esta manera:

El objeto es una cosa material que pudo haber sido creado por la naturaleza o por el hombre. El objeto es una cosa real, tiene una presencia física, espacial y temporal. El objeto tiene una presencia física porque tiene una dimensión, ocupa un lugar en el espacio. Esta presencia física puede ser muy variada y de diferentes índoles: dura, suave, chica, grande, rígida, flexible. De esta manera la presencia física de un objeto recae sobre su dimensión y sus características matéricas.

Por otro lado, el objeto además de tener una dimensión tiene ubicación espacial. Se encuentra en un lugar, ocupa un sitio en el orden de las cosas. El objeto también tiene una temporalidad, está inmerso en un tiempo. Su presencia puede ser permanente, efímera, o la mezcla de ambas. Esta temporalidad puede ser condicionada o no por la presencia del hombre. De la misma manera, su temporalidad puede estar dada por su correlación con la naturaleza, o por la duración de los mismos; es decir, los objetos se pueden ir transformando por sus propias características fisicoquímicas, así



8 Antonio Canova,
Las tres gracias (1757-1824).



como por efectos ajenos a ellos, como lo puede ser la acción del viento, la lluvia, la luz, el calor, el fuego. De esta manera el objeto, al estar condicionado a una materialidad, está sujeto a su materialidad misma; es decir, la significación múltiple que puede tener un objeto está limitada por sus fronteras físicas de lo que contiene, de lo que forma, de lo que significa. Y esta forma puede asociarse, acercarse a los otros objetos que lo circundan o rodean. Esta asociación entre objetos también modifica y condiciona los significados de dichos objetos. Sin embargo, estos significados que constituyen a los objetos no son estáticos: están en continuo movimiento o cambio. Se modifican sólo si el objeto se transforma, si se asocia con otros objetos, si se utiliza con un fin preciso. (Pallares, 2001, pág. 30)

Esto alude a que tanto los significados que atañen a los objetos como los generados a partir de sus transformaciones, asociaciones y utilidades, están en continuo movimiento; no son cualidades estáticas, y permanentes, sino que se modifican constantemente.

Por otro lado, los límites físicos y reales que contienen los diferentes significados que constituyen a los objetos, hacen que los objetos se configuren como una entidad cerrada físicamente, pero abierta por lo que pueden significar más allá de sus límites físicos. Esta cualidad es ampliamente utilizada en el arte.

Los objetos se pueden clasificar y significar diversas ideas derivándolos o basándonos en su forma, origen, color carácter, o costo; pero no importa desde qué ángulo los veamos; los objetos son siempre símbolos del mundo; son expresiones humanas que se transforman en materia.

Si el objeto de alguna manera es una representación del hombre, éste es quien lo concibe; observemos y analicemos con cuidado los objetos que están a nuestro alrededor y preguntémosnos qué representan hoy de lo humano.



9 Tienda de Chinos.



1.2 La percepción

Para relacionarnos con los objetos tenemos que "percibirlos". Percibir es un proceso complejo, no sólo sensible, sino que cuando se reconocen objetos, se desencadenan recuerdos de vivencias pasadas, se elaboran imágenes y se despiertan ciertas reacciones afectivas. La percepción es tan personal como social y cultural; influyen en ella nuestros hábitos, nuestra estructura y nuestra personalidad; esta percepción determina, organiza y nos proporciona datos que nos hacen pensar, sentir y actuar.

Existen varios tipos de percepción: la ordinaria, la singular, la inmediata y la estética. A diferencia de las primeras, la percepción estética es la única manera en la que el sujeto alcanza un nivel de percepción agudo y se deja llevar por el objeto, en una relación libre, plena, y afectiva. Al comportarse así, el sujeto se apropia del objeto en toda su riqueza, que es esencialmente humana. A continuación explicaré brevemente cuáles son los tipos de percepción:

1. *La percepción ordinaria:* Es la que entra en una relación singular, sensible e inmediata con un objeto.

2. *La percepción singular:* Es aquélla en la cual el sujeto que percibe es, a su vez y siempre, un individuo concreto. Y aunque diversos individuos perciban el mismo objeto, sus percepciones son distintas, pues percibir es siempre un acto singular.

3. *La percepción sensible:* La percepción del objeto pone siempre en juego el órgano sensorial correspondiente del sujeto, pero éste solo percibe lo que es accesible a sus sentidos. La percepción requiere, pues, la presencia sensible del objeto, la correspondiente capacidad



10 Percepción.

13



sensorial del objeto y la correspondiente capacidad sensorial del sujeto.

4. *La percepción inmediata*: La relación perceptiva es inmediata o directa cuando lo sensible se capta sin necesidad de recurrir a puentes, mediaciones o estaciones de paso. (Sánchez Vázquez, 1992, pág. 127)

El sujeto que percibe un objeto es siempre un individuo concreto, y percibir es, asimismo, un acto individual, determinado en gran parte por experiencias de la vida personal. Sin embargo, el sujeto es también un ser social y, por lo tanto, percibir es a la vez un acto social. Percibimos dentro de un contexto social y cultural que influye la percepción individual, con ciertos hábitos, inclinaciones o modelos que determinan cómo cada sujeto organiza los datos que le proporcionan sus sentidos.

La esencialidad de estos componentes (cultura, sociedad, religión, educación, personalidad) depende, asimismo, de la relación del hombre con el mundo, con las cosas, en la que la percepción se inserta como un elemento necesario de esa relación. Ello explica que, en un mismo objeto, varíen los componentes esenciales que se perciben, de acuerdo con la necesidad o finalidad a la que sirve la percepción. (Sánchez Vázquez, 1992, pág. 129)

Si cada sujeto es único, su percepción también será única. Los hábitos, estructuras o esquemas perceptivos con los que una sociedad organiza los datos sensibles, tienden a convertirse en normas o reglas rutinarias que empobrecen la capacidad de enriquecer con nuevos significados los datos sensibles.

La percepción tiende a automatizarse y a ser muy repetitiva. Los objetos percibidos pierden su frescor, su espontaneidad, su novedad y su riqueza; entonces acaban por pasar inadvertidos.



11 Colectividad.



12 Individuo.

14



Esta tendencia de la percepción ordinaria fue agudamente señalada por los formalistas rusos, especialmente por Sklovsky: "Si examinamos las leyes generales de la percepción, vemos que una vez que las acciones llegan a ser habituales se transforman en automáticas". Así pues, en virtud de esta tendencia a la automatización, el objeto en la percepción ordinaria queda reducido a sus rasgos sensibles mínimos y sus componentes significados más pobres. (Sánchez Vázquez, 1992, pág. 130)

La percepción del sujeto depende de su sensibilidad; hoy en día nuestra capacidad de sensibilidad y percepción ha disminuido, se ha deteriorado, ha declinado debido al acelerado ritmo de vida, al estrés y a la sobrepoblación de objetos que conforman nuestro entorno. Los objetos, en este sentido, contaminan las capacidades sensitivas del sujeto. Debemos tomar conciencia de esto y tratar, por todos los medios, de no perder la capacidad de tocar, oler, saborear, imaginar, escuchar, relajarnos. De lo contrario, sin darnos cuenta, estamos perdiendo la capacidad de disfrutar de la vida misma.

5. La percepción estética: Existe un mundo específico de relaciones humanas con la realidad, y por tanto, con un tipo de objetos, procesos o actos humanos que reclaman precisamente por su especificidad. Un estudio particular es el que corresponde llevar a cabo, a la Estética.

Para nosotros existe un conjunto de objetos a los que atribuimos ciertas cualidades específicas y a las que llamamos, justamente porque sus objetos las poseen, universo estético. En este universo incluimos tanto seres naturales como objetos artificiales producidos por el trabajo humano, y entre los cuales figuran: objetos usuales de la vida cotidiana, productos artesanales o industriales, determinados dispositivos mecánicos o técnicos y finalmente, los productos humanos que llamamos obras de arte. Todos los miembros de este



13 Supermercado.

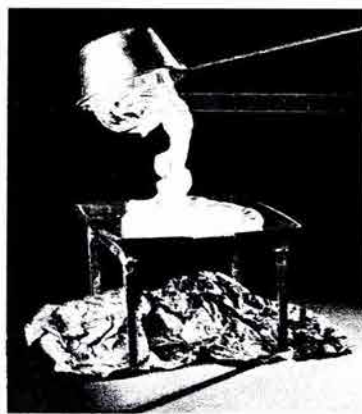


universo, por muy diversos que sean o por mucho que se distinguen entre sí dada su diferente apariencia sensible, estructura interna, función o finalidad, tienen algo en común que es lo que justifica, desde nuestra perspectiva contemporánea, su pertenencia al universo estético. (Sánchez Vázquez, 1992, pág. 24)

Para que un objeto exista estéticamente, es preciso que se relacione con un sujeto concreto, singular, que lo usa, consume o contempla de acuerdo con su naturaleza propia: estética. Por consiguiente, mientras que no es consumido o contemplado, sólo es estético potencialmente. El sujeto, a su vez, sólo se comporta estéticamente cuando entra en relación adecuada con su objeto. El objeto necesita del sujeto para existir, de la misma manera que el sujeto necesita del objeto para encontrarse en un estado estético. La relación estética con el objeto se da cuando el sujeto tiene una percepción sensible de éste y el objeto tiene significado para el sujeto.

La preeminencia que alcanza el arte en la relación estética del hombre con el mundo es un fenómeno histórico: surge y se desarrolla en Occidente desde los tiempos modernos. Pero la relación estética como modo específico de apropiación humana del mundo, no sólo se da en el arte y en la recepción de sus productos, sino también en la contemplación de la naturaleza, así como en el comportamiento humano con objetos producidos con una finalidad práctico utilitaria. (Sánchez Vázquez, 1992, pág. 53)

Al contemplar el sujeto esa otra realidad, la del objeto en la situación estética, la experiencia vivida se vuelve profundamente humana. Existe un diálogo donde el sujeto se identifica con el objeto, otorgándole humanidad, vida y significado; es decir, el sujeto experimenta una relación estética.



14^{Olla.}



Un estímulo sensorial simple puede suscitar una reacción estética elemental, pero lo sensorial aislado se integra en un conjunto de relaciones con otros estímulos sensoriales para construir un todo. Dentro del hecho sensible adquiere un significado ideológico o emocional más rico y profundo que el que tiene originariamente, lo sensible rebasa su significado elemental, su tono emocional originario, y asume un significado que no tiene de por sí. En suma, el objeto no se reduce a lo inmediatamente percibido; es concreto sensible, pero a la vez significativo, y la forma con que se organiza lo sensible es la forma exigida por su significado. Por consiguiente, las cualidades del objeto no sólo son perceptibles sino significativas. (Sánchez Vázquez, 1992, págs. 112-117)

Cuando un objeto adquiere significado para el hombre, éste se transforma en un objeto humano.



15 Mujer Verde.

17



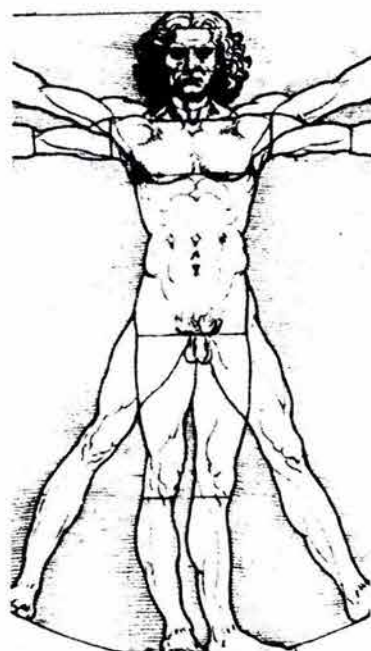
1.3 El sujeto

¿Cuál es la definición de sujeto? ¿Cómo se vincula el sujeto con los objetos? ¿Cómo se relacionan el sujeto, los sentimientos y los objetos? Comenzaré comparando varias definiciones de sujeto, para tener un concepto más claro y rico de este, que utilizaré más adelante para desarrollar este capítulo. Me interesa el concepto de sujeto desde diversas áreas de conocimiento que estudian el comportamiento del hombre: medicina, sociología, psicología, psiquiatría y filosofía, sobre las cuales me basaré para el despliegue de este tema. La definición más común de sujeto es: "individuo, persona". Sin embargo, el concepto de sujeto abarca mucho más que un individuo, pues también la persona siente, piensa, es un ser social y tiene que adaptarse al entorno.

En medicina, el sujeto es una "persona o animal sometido a tratamiento o experimentación". (Melloni, 1983, pág. 528). Esta definición me parece fría, pues nadie sometido a tratamiento médico gusta de ser considerado sólo un "sujeto". Por su parte, la psiquiatría define al sujeto como "un sistema del cual las funciones del sistema nervioso central (sensibilidad, motricidad, memoria, atención, fantasía, imaginación, raciocinio) son instrumentos para la relación del sujeto con el entorno". (Castilla, 1998, pág. 347). Este concepto es más amplio, pues define al sujeto como un sistema complejo que se relaciona con los hombres, con todo lo que lo rodea, con sus ideas y sus pensamientos.

Según el esoterismo musulmán, el hombre es el símbolo de la existencia universal, idea que llega a algunas corrientes de la filosofía contemporánea cuando el hombre es definido como mensajero del ser.

El sujeto, en esencia, es un espíritu que tiene conciencia y sensibilidad. El hombre es una imagen del universo.



16 Las proporciones del hombre por Leonardo Da Vinci.



18

Esta conexión analógica está veces precisada por la correspondencia, parte a parte, del organismo humano con el macrocosmos; es decir, por correlaciones entre órganos y sentidos. Estas ideas orientales aparecieron en Occidente durante el periodo románico, cuando se pensaba que la carne del hombre y los huesos procedían de la tierra, la sangre del agua, el aliento del aire, el calor vital del fuego, pues cada parte del cuerpo corresponde a otra del universo: al cielo la cabeza; al aire el pecho; al mar el vientre; a la tierra las extremidades inferiores. De ahí que el sujeto es también cuerpo.

Uno de los números relacionados con el ser humano es el nueve; esto es, el triple ternario que divide las posibilidades humanas en tres planos: cuerpo, alma o vida y espíritu. Cada uno de estos planos representa tres momentos: activo, pasivo y neutro. El sujeto está integrado por el cuerpo la mente y el alma, además de que nace, se reproduce y muere. Entre el hombre individual y el concreto existe un término medio en el universo, un "mesocosmos", esto es, el hombre universal, el rey de la tradición (*wang*) oriental, que simboliza el conjunto de estados de la manifestación; es decir, de practicabilidades de lo inherente al hombre. Así, el hombre universal se divide en siete partes principales: 1) el conjunto de las esferas luminosas superiores o estados supremos del ser; 2) el sol y la luna, expresados en los ojos derecho e izquierdo, respectivamente, o mejor dicho, en los principios a los que ellos corresponden; 3) el principio ígneo o la boca; 4) las direcciones del espacio o los oídos; 5) la atmósfera o los pulmones; 6) la región intermedia, que se extiende entre la tierra y el cielo o el estómago, 7) la Tierra. (Cirlot, 1998, pág. 242)

El sujeto siempre parece que ha intentado pero no ha logrado tener una relación armónica con la naturaleza, y de ésta adquiere protección, poder, significado y trascendencia.



17 Mitología hindú; Visnú el preservador y su esposa Shri sobre la montura del pájaro celestial Garuda.

El hombre que forma parte del universo es una idea poco practicada en nuestra cultura; es reciente el auge de las ideas de la cultura oriental, como la práctica del yoga y de todo tipo de terapias relacionadas con el equilibrio del cuerpo, la mente y el espíritu mediante la respiración, flexibilidad y meditación.

De estas definiciones se concluye que el sujeto es espíritu, es cuerpo y es alma. El sujeto es espíritu al adquirir conciencia de sí mismo, el sujeto es cuerpo y con el formamos parte del Universo, el sujeto es alma, por que siente, nada más de un sujeto se derivan una infinita gama de emociones y sentimientos. El sujeto integrado por su espíritu, cuerpo y alma se tiene que enfrentar con el mundo que lo rodea.

Y así cada sujeto forja su propia y única relación con el espacio que lo envuelve. Y cada uno actúa, piensa, siente y se desarrolla con base en sus experiencias frente al mundo.

Me interesa saber de qué manera el sujeto se vincula con los objetos, con su entorno, con sus sentimientos, y cómo éstos se retroalimentan entre sí.

Daré inicio con el modelo del sujeto según el psiquiatra Carlos Castilla del Pino. Recorro a los argumentos de este autor porque él, en su modelo de sujeto, hace énfasis en la relación que tiene el hombre con los objetos, que es la que más me interesa.

En teoría, la función del sujeto es utilizar sus instrumentos cognitivos que son; percibir, pensar, recordar, para su intervención en la realidad en forma de actuaciones; utiliza sus instrumentos emocionales para vincularse con la realidad, de acuerdo con sus preferencias y contrapreferencias. (Castilla, 1998, pág. 39)

Castilla enfatiza la importancia de la imagen que tiene el hombre de sí mismo, porque de ella depende el tipo de relación que tendrá con los objetos. La imagen que el sujeto tiene de sí mismo se basa en cuatro módulos, y en



18 Distrito Federal.

20

función de éstos elabora sus respuestas; cualquiera que sea el módulo, el sujeto le confiere valor, dependiendo del éxito o fracaso que obtiene de sus actuaciones.

Los módulos son los siguientes:

1. *El módulo erótico:* En nuestra cultura es fundamental la oposición sexual masculinidad / femenino. Se es más viril cuanto menos femenino, y a la inversa. Un tono de voz, la manera de andar, de mirar, determinados gustos, se interpretan como señales de diferenciación sexual, de modo que los comportamientos de mujeres y de hombres se regulan social y culturalmente. Muy pronto se le hace saber al niño y a la niña el valor que cada actuación tiene que conformar la identidad erótica ante los demás. Aceptación o rechazo son los dos sentimientos extremos que se movilizan en el sujeto ante su identidad erótica.

2. *El módulo actitudinal:* Se diferencian tres grupos de actitudes; a) el grupo pático, referido a la cualidad mayor o menor para la provocación de recepción o rechazo simpatía / antipatía; b) el ético, concerniente a la mayor o menor fiabilidad; c) el estético, tocante al gusto, bueno / malo, delicado / tosco, elegante / rudo, distinción / indistinción.

3. *El módulo de la corporeidad:* Como ocurre con el sexo al que se pertenece, el cuerpo es el vehículo desde donde los demás configuran nuestra identidad. Comprende también tres submódulos: a) el fisiológico, referido a los bipolos saludable / enfermizo; b) el energético fuerte / débil; c) el estético bello / feo.

4. *El módulo intelectual,* que gira en torno a los polos inteligente / torpe. (Castilla, 1998, pág. 47)



19 Módulo de la corporeidad
Bello-Feo.

En resumen, la imagen que el sujeto tiene de sí mismo en cada una de las áreas compone la totalidad del sujeto.

La imagen que tenemos de nosotros mismos, ya sea sexual, actitudinal, corporal e intelectual, pasa por diferentes etapas de evolución que nos hace tener una relación madura y bien definida con nuestro mundo.

Gracias a esta relación organizamos nuestra realidad; la relación del sujeto con su entorno, sus emociones y sus ideas tiene un resultado, y gracias a éste nos valoramos a nosotros mismos, a los demás y a los objetos.



20 Estereotipos.

1
L
a
r
e
l
a
c
i
o
n
d
e
l
h
o
m
b
r
e
c
o
n
l
o
s
o
b
j
e
t
o
s



1.4 Los sentimientos

¿Qué son los sentimientos? ¿Existe alguna conexión entre los sentimientos y los objetos? Si existe una relación entre objetos y sentimientos, ¿de qué tipo?, ¿el objeto provoca los sentimientos del hombre, o el hombre confiere sentimientos al objeto?

Comúnmente decimos que los sentimientos están relacionados con nuestro estado de ánimo; que los sentimientos son lo opuesto a la razón. Pero, ¿qué son los sentimientos? No sólo se caracterizan o se reflejan en nuestro estados de ánimo; son los que nos definen como seres humanos. Mencionaré tres definiciones de sentimientos fundamentadas en la psicología.

1. *Feeling, sentiment.* "Actitud, pensamiento o juicio basados en la afectividad más que en la razón. Impresión o emoción respecto a un tema concreto". (Melloni, 1983, pág. 588)

2. Se llama afecto fundamental al estado de ánimo, al humor dominante. Se considera que el estado de ánimo es normal cuando no presenta variaciones acusadas en el humor. El estado de ánimo puede alterarse en dos direcciones o polos opuestos: En uno de ellos estará la tristeza, la angustia, el tedio y la inhibición, y en el polo opuesto sus pares contrarios, es decir, la alegría, el éxtasis, el entusiasmo y la exaltación.

"Para la valoración de los sentimientos es fundamental la distinción entre sentimientos anímicos y sentimientos vitales. Los sentimientos anímicos son reactivos de la persona a los estímulos del ambiente, y están condicionados en su modalidad, intensidad y duración por el impacto afectivo recibido (un disgusto provoca tristeza; el temor, angustia); los sentimientos vitales surgen de la propia corporalidad del ser, brotan del interior,



22 Sentimientos; felicidad, miedo y tristeza.

23

fluyen como el sudor por todos los poros del cuerpo y, por tanto, aparecen independientemente de las circunstancias externas". (Vallejo, 1971, pág. 63)

3. "Estado del sujeto caracterizado por la impresión afectiva que le causa determinada persona, cosa, animal, recuerdo o situación en general. Conjunto o repertorio de estados sentimentales de que puede disponer un sujeto situado en las más diversas relaciones con personas, animales, cosas o situaciones. Puede usarse como sinónimo de afectos". (Castilla, 1998, pág. 346)

Nuestros sentimientos se relacionan ante el entorno y ante nuestro cuerpo; es decir, con la imagen que tenemos de nosotros mismos. Cada sujeto tiene su propio repertorio de sentimientos; éste se caracteriza y hace única su relación con el mundo exterior y con su mundo interior. Estas reacciones son almacenadas con el tiempo, y como en un archivo existen datos viejos y nuevos, recuerdos que se volverán inconscientes y otros, más recientes, conscientes; sin embargo, todos estos sentimientos y el origen de éstos, van a influir en el desarrollo de nuestras vidas y a formar nuestra personalidad.

Juan Ramón de la Fuente, en *Psicología médica* (1988), define tres objetos importantes a lo largo de nuestro desarrollo humano: el transitorio, el fóbico y el amoroso. Del infante al adolescente el sujeto va a seleccionar algunos de éstos, que definirán en el futuro su relación adulta con los objetos.

1. *Objeto transitorio*: "Algunos niños entre 2 y 3 años desarrollan un apego intenso hacia un objeto: un juguete, un muñeco. Este objeto se vuelve importante para la tranquilidad del niño; separarlo de él le suscita angustia.

Aparentemente, la adhesión a este objeto transitorio tiene como función permitir al niño dominar la angustia de la separación. El objeto que puede manipular, según sus deseos, es la madre". (De la Fuente, 1998, pág. 95)



22 Objeto transitorio.

24

2. *Objeto fóbico*: "Un niño normal de tres años tiene una percepción clara de sí mismo, como una entidad diferente de su madre y de su padre, que son las figuras más importantes. En esta etapa se establece en su mente un conjunto de relaciones que implican amor, odio, rivalidad, miedo, culpa, etcétera. El pequeño siente atracción, ternura, y también hostilidad hacia uno y otro padre. Integrar los impulsos contradictorios hacia el padre o hacia la madre le es muy difícil todavía, por lo que pone en juego mecanismos de defensa. Maneja este conflicto a través del desplazamiento de su hostilidad, atribuyéndola a objetos exteriores tales como perros, gatos, insectos, brujas, vampiros y exponiéndolos activamente como objetos fóbicos". (De la Fuente, 1998, pág. 97)

3. *Objeto amoroso*: "Hace referencia a dos formas que tiene el adolescente varón para seleccionar sus objetos amorosos; uno se basa en la semejanza con la madre y otra narcisista en la semejanza del objeto amoroso con uno mismo. En su fantasía, el adolescente juega con este objeto amoroso". (De la Fuente, 1998, pág. 124)

Tal parece que tenemos una relación infantil con los objetos: satisfacen necesidades. El consumo de objetos tranquiliza nuestra angustia, refleja nuestros deseos y temores más profundos, define qué clase de sujeto somos. Los objetos nos hacen sentir amados, nos recuerdan a nuestra madre y nos hacen sentir poderosos; esta relación de poder es totalmente narcisista.

Existen teorías en las cuales el sujeto proyecta en los objetos sus propios sentimientos, y se afirma que la relación sujeto-objeto es siempre sensible. Ésta es la teoría de la *proyección sentimental*.

Desde finales del siglo pasado existe una teoría cuyos máximos exponentes han sido los alemanes Theodor Lipps (1851-1916) y Johannes Volkelt (1848-1930), que pretendían explicar la contemplación estética como un



23^{Madre.}

25

proceso de proyección del sujeto en el objeto. En virtud de esto, nuestro yo traslada a los objetos sus propios sentimientos. Lo que llamamos bello o feo, dice Volkelt, no es más que lo que uno vive en la contemplación estética; no es más que mi propio sentimiento de afirmación o negación de la vida, respectivamente "objetivado, sentido o vivido en un objeto". Para Volkelt, en la percepción estética vinculamos nuestros propios sentimientos a objetos externos, los objetivamos en ellos. Tal es la teoría de proyección sentimental, término con el que se traduce *Einfühlung*. (Sánchez Vázquez, 1992, pág.138)

De acuerdo con esta teoría, la experiencia estética tiene por base la proyección de nuestros sentimientos en las cosas, merced a lo cual se vuelven expresivos.

Sánchez Vázquez no está de acuerdo con estos argumentos, refutando que en la percepción ordinaria esa proyección de nuestros sentimientos es incompleta o imperfecta, ya que se halla limitada por la influencia perturbadora de las circunstancias cotidianas: intereses prácticos, preocupaciones personales, recuerdos de experiencias vividas, conocimiento del objeto, etcétera.

En cambio, en la percepción estética, liberada de todo elemento perturbador, el sujeto puede proyectar libre y plenamente sus sentimientos. Y el objeto percibido será tanto más valioso estéticamente cuando más intensa y perfecta sea la *Einfühlung*.

Se trata de una diferencia de grado, la cual plantea la dificultad de determinar cuándo la proyección sentimental rebasa el nivel de la percepción ordinaria y alcanza la intensidad, plenitud y perfección propias de la percepción estética. (Sánchez Vázquez, 1992, pág. 140)

Pero cualesquiera que sean las relaciones que puedan establecerse entre el objeto percibido y el estado de ánimo correspondiente, lo determinante de esta teoría es el proceso de fusión o identificación de sujeto y objeto en virtud del cual adquiere, al ser contemplado, un tono afectivo.



24 Calavera Azteca.

26



Así, lo objetivo se torna subjetivo; el objeto percibido se convierte en simple expresión o atributo del sujeto. Tal es la proyección sentimental que se da, en mayor o menor grado, en toda percepción.

Henri Lefebvre, en su ensayo *Contenido ideológico de la obra de arte*, resume el concepto de objeto artístico en un solo término: las sensaciones.

La obra de arte, como tal, se dirige inmediatamente a una función distinta de la inteligencia o de la razón, la sensibilidad. La inteligencia y la razón proceden por análisis y se mueven a través de intermediarios: razonamientos, deducciones, conceptos. El artista se sirve de sensaciones, de emociones o de imágenes. La obra de arte es, ante todo, presencia, es decir: poder emocional directo. De igual modo, se dirige como tal a una actividad distinta de la práctica inmediata, de la acción. Se contempla, se mira o se escucha. Sin embargo, nada la separa de la práctica o de la acción. Por el contrario, extrae de ellas una parte de su riqueza y de su contenido. La obra de arte de gran estilo tiene frecuentemente el contenido ideológico más rico y expresa bajo forma sensible una concepción del mundo. (Sánchez Vázquez, 1997, págs.171-182)

Susanne K. Langer, en el ensayo *La obra artística como forma expresiva*, expone la importancia de los sentimientos al percibir un objeto artístico; cuando habla de objeto artístico hace énfasis en las palabras forma, expresión y creación, de tal modo que una obra de arte debe proporcionarnos también conciencia.

Una obra de arte es una forma expresiva creada para nuestra percepción a través de los sentidos o la imaginación, y lo que expresa es sentimiento humano. Aquí debe tomarse la palabra sentimiento en su aceptación más amplia, representando todo lo que pueda sentirse, desde la sensación física, el dolor, el alivio, la excitación,



25 Rodin,
*Cast of Rodin's hand holding
a female torso* (1917).



el reposo, hasta las más complejas emociones, tensiones intelectuales o bien los tonos de sentimiento constantes de una vida humana consciente. Al enunciar qué es una obra de arte acabo de emplear las palabras forma, expresión y creada. Se trata de las palabras claves. Una obra de arte expresa una concepción de la vida, la emoción, la realidad interior. Pero no es una confesión, ni un raptó emocional congelado; es una metáfora desarrollada, un símbolo no discursivo que articula lo que es verbalmente inefable, esto es, la lógica de la conciencia misma. (Sánchez Vázquez, 1997, págs. 160-170)

El sujeto se proyecta tan plenamente en el objeto percibido que desaparece la distancia entre uno y otro: el objeto se disuelve en el sujeto individual. En suma, la contemplación estética del objeto se convierte en una autocontemplación. Lo que encuentra el sujeto en el objeto es lo que ha puesto o proyectado de sí mismo.



26 Koons, *Naked* (1988).



1.5 El trabajo y el objeto

Los hombres han mantenido y mantienen diversas relaciones con el mundo; diversas son también, en ellas, su actitud hacia la realidad, las necesidades que trata de satisfacer y el modo de satisfacerlas: alimentarse, vestirse, guarecerse, defenderse, comunicarse, transportarse, etcétera. La vinculación del sujeto con los objetos forma parte de nuestra relación con el mundo que nos rodea. Los objetos se vuelven indispensables para el sujeto cuando éstos se relacionan con su trabajo. En este contexto los objetos adquieren un significado diferente, pues los instrumentos de trabajo han ayudado, desde tiempos remotos, al sujeto en su desarrollo, evolución y superación.

Éstas son las relaciones que figuran cuando hablamos de los objetos relacionados con el trabajo y el sujeto:

1. *La relación teórico-cognoscitiva*, con la que se acerca el sujeto a la realidad para comprenderla.

2. *La relación práctico-productiva*, con la cual interviene el hombre materialmente en la naturaleza y la transforman produciendo, con su trabajo, objetos que satisfacen determinadas necesidades vitales: alimentarse, vestirse, guarecerse, defenderse, comunicarse, transportarse.

3. *La relación práctico-utilitaria*, en la cual utilizan o consumen objetos nuevos.

4. *La relación estética*, que es una de las formas más antiguas de relación del hombre con el mundo.

(Sánchez Vázquez, 1992, pág. 77)

Durante milenios, el hombre ha mantenido una relación productiva material con la naturaleza. Gracias a ésta



27 El hombre y la máquina.



la ha sometido a sus fines y necesidades. Este sometimiento, o humanización de ella, ha significado asimismo un dominio cada vez mayor del trabajo humano sobre la materia, al elevarse su capacidad de imprimirle determinada forma. Ernst Fischer, en *La necesidad del arte* (1973), habla del origen, de las raíces del objeto, relacionados con los primeros utensilios de trabajo hechos por el hombre:

Con el uso de los instrumentos, y con el proceso colectivo de trabajo, se fue formando un ser surgido de la naturaleza. Este ser, el hombre, fue el primero que se enfrentó con la naturaleza como un sujeto activo, pero antes de que éste fuese sujeto de sí mismo, la naturaleza se había convertido ya en objeto para él. Una cosa natural sólo se convierte en objeto cuando es objeto o instrumento de trabajo. La relación sujeto-objeto sólo surge con el trabajo. Con su trabajo el hombre transforma el mundo como un mago, transforma los objetos materiales en signos, en nombres y en conceptos; el hombre mismo, mediante el trabajo, se transforma de animal a hombre. Esta magia que está en la raíz de la existencia humana, que da una conciencia de impotencia y a la vez de poder, que hace sentir miedo de la naturaleza a la vez que desarrolla la capacidad de controlarla, es la esencia misma del arte; el primer constructor de instrumentos, el primer hombre que dio forma a una piedra para ponerla al servicio del hombre, fue el primer artista. (Fischer, 1973, págs. 36-37)

Al extender y perfeccionar el hombre su dominio sobre la naturaleza, se ha extendido y perfeccionado la producción de objetos útiles, destinados a satisfacer sus necesidades vitales más inmediatas.

Pero a partir de esta producción, ha ido apareciendo con el tiempo la producción de objetos dotados de cualidades que ya no son estrictamente utilitarias.



28 Cuchillo Chichimeca.



30

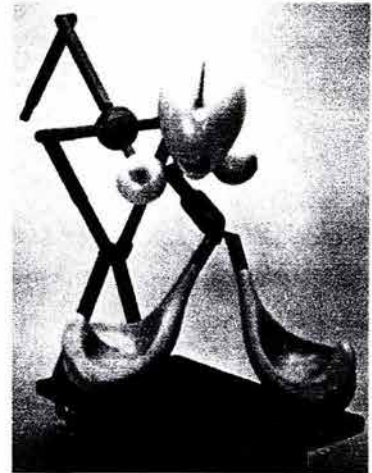
"A esta forma de producción, que podemos llamar transutilitaria, sólo llega el hombre con el tiempo, a través de un larguísimo proceso en el que se elevan y perfeccionan sucesivamente las características del trabajo humano. De acuerdo con ellas, el hombre somete a la materia, imprimiéndole la forma adecuada para que surja un producto que satisface determinada necesidad o cumple cierta función". En este sentido, la producción utilitaria ha sido la condición necesaria y el fundamento de la producción estética en general, y de la artística en particular, en cuanto a que ambas requieren el mismo comportamiento humano: el que se pone de manifiesto en el trabajo. (Sánchez Vázquez, 1992, pág. 80)

"En cuanto a que la forma sensible de la obra es el producto de un trabajo creador sobre la materia, la atención se extiende a la obra entera como producto de una actividad humana creadora; es decir, a lo que hay en ella de arte". (Sánchez Vázquez, 1992, pág. 90)

Se trata, pues, de dos relaciones con el mundo, de las cuales una de ellas, la estética, surge y se desarrolla en el seno de la otra: la producción material. La relación estética se presenta, en primer lugar, como producción de ciertos objetos.

Una vez que la relación estética se afirma modernamente como modo autónomo y específico de apropiación del mundo por el hombre, dicha relación tiende a universalizarse: o sea, a extenderse a objetos que, desligados de sus funciones originarias y del contexto histórico, social o ideológico en que fueron producidos, pueden suscitar por su forma sensible, por su estructura objetiva, cierto efecto estético aunque no fueron creados con una finalidad estética.

Y esta universalidad que se alcanza al precio de no cumplir ya las funciones para las que fueron concebidos, de aislarlos de las condiciones en que surgieron, queda consagrada al entrar el objeto al templo del arte: el museo. (Sánchez Vázquez, 1992, pág. 95)



29 Bellmer, *The machine-gun in a state of grace* (1937).



Desde el momento en que se producen objetos con cierta forma, tiene que darse necesariamente una conciencia de esto, por difusa o rudimentaria que sea, a la que podemos llamar *conciencia estética*.

Esta conciencia, propiamente de la forma, es inseparable del proceso práctico material de la transformación de una materia, con arreglo a un fin, en que consiste el trabajo humano. (Sánchez Vázquez, 1992, pág. 96)

En el trabajo como proceso entre el hombre y la naturaleza, en el que la actividad del hombre consigue transformar, valiéndose del instrumento, corresponden los siguientes rasgos:

1. Preexistencia ideal del producto y de sus formas en la conciencia del productor, lo que implicaba, a la vez, cierta forma del trabajo bien hecho, así como de la capacidad propia para materializar lo ideado mediante ese trabajo.

2. Dominio cada vez mayor del hombre sobre la materia, gracias a su conocimiento cada vez más rico y extenso de los materiales; del mismo modo, la fabricación de instrumentos cada vez más finos y adecuados para dominar esos materiales, el empleo de procedimientos y técnicas cada vez más perfectos.

3. Eficacia cada vez mayor de lo útil para cumplir su función, lo que implica la conquista de una forma cada vez más perfecta.

4. Placer vinculado, después de la ejecución, a la conciencia del buen trabajo realizado y de la capacidad propia para ejecutarlo.

(Sánchez Vázquez, 1992, pág. 98)



30 Costurera, Chinatown.

32

Estos rasgos fundamentales constituyen la condición necesaria para que surja y se desarrolle un nuevo comportamiento humano que, sin dejar de reconocer su carácter utilitario, calificamos de estético.

Condición fundamental es la actividad material, productiva, del hombre. Éste, al afirmar con su trabajo el dominio sobre la naturaleza y la capacidad de imprimir a los materiales la forma adecuada, produce así objetos que satisfacen determinadas necesidades vitales y elevan su capacidad de crear objetos que, por su forma, ya no cumplen funciones superficiales, sino también la función espiritual, que llamamos estética.

La característica fundamental del trabajo humano, al imprimir a una materia la forma adecuada a su función, se mantiene en la práctica estética. También se trata de dar forma a una materia sensible, sólo que en este caso se trata de la forma necesaria para que el objeto cumpla la función específica, que llamamos estética. Con la particularidad de que esta producción no sólo elabora el objeto estético correspondiente, sino también el sujeto estético que se relaciona con él. (Sánchez Vázquez, 1992, pág. 160)

Pero, hablando de objetos estéticos, no todo objeto realizado al "servicio" del hombre es arte; quizá los instrumentos primitivos son considerados hoy artísticos, porque tiene un valor que los objetos de hoy no tienen: el del pasado. Hoy en día los objetos tienen un tiempo de vida muy corto, la creación y muerte de los objetos actualmente es sorprendente y al mismo tiempo triste.

Fischer cita a Marx y a Hegel, que desarrollaron el concepto de la alineación, el cual nos proporciona una clara idea de cómo se relaciona el sujeto con los objetos que produce y de qué manera influyen en él.

La alineación del hombre comienza cuando éste se separa de la naturaleza con el trabajo y la producción.



31 Dios del Maíz.



33

A medida que el hombre adquiere más capacidad de dominar y de transformar la naturaleza y todo el mundo que lo rodea, se enfrenta consigo mismo como un extraño en su propio trabajo y se encuentra rodeado de objetos, que son el producto de su propia actividad, pero que tienden a escapar a su control y a adquirir un poder propio.

Esta alineación, necesaria para el desarrollo del hombre, ha de ser continuamente superada para que los hombres adquieran conciencia de sí mismo en el proceso de trabajo; se encuentren a sí mismos en el producto de su trabajo y creen nuevas condiciones sociales que no les conviertan en esclavos de su producción sino en dueños de ésta. (Fischer, 1973, pág. 96)

Desgraciadamente, hemos adquirido una gran capacidad para dominar a la naturaleza y alcanzar un alto nivel tecnológico y productivo; pero ha sido tan acelerado que nos hemos quedado ciegos de poder y el humano se ha quedado atrás. Nos hemos convertido en esclavos de nuestra propia producción.



32 Minera.

34



1.6^{El entorno}

¿Qué es el entorno? ¿Cómo se vinculan los objetos con el entorno? ¿Cómo se relaciona el sujeto con el entorno? ¿Cómo interactúan el sujeto, el entorno y los objetos? Tratando de responder a estas preguntas, la definición usual de entorno es todo lo que nos rodea: el espacio, los edificios, los objetos, la naturaleza.

En medicina, el entorno o ambiente se define como: *enviroment*. Conjunto de condiciones físicas o externas que influyen en el crecimiento y desarrollo de los organismos". (Melloni, 1983, pág.174) Pero, ¿cómo afecta el entorno al sujeto y a los objetos? Juan Acha nos explica detalladamente, esta relación entorno / sujeto / objeto a continuación:

El espacio es tridimensional, real, físico y objetivo; está indisolublemente unido al tiempo, y existe dondequiera que haya materia. En sí, el espacio es imperceptible por ser visualmente, vacío; con mayor razón será imperceptible su interminable totalidad. Pero lo percibimos de manera indirecta; logramos conocerlo y organizarlo, transitarlo y habitarlo, transformarlo y significarlo. (Acha, 1981, pág. 257)

Es decir, el espacio entonces es el entorno y el vacío es todo lo que nos rodea; no concebimos al entorno como algo inmaterial, precisamente por que no está completamente vacío, está poblado de objetos.

Los objetos, nos dice Acha, se correlacionan siempre con el espacio ambiental y suelen conceder vacíos, además de ocupar un lugar al igual que el hombre. ¿Cómo percibimos el espacio? ¿Cuál es el concepto que tenemos de él? ¿Cómo lo utilizamos si éste es imperceptible?:



33^{Entorno.}

35



Percibimos al espacio cuando se concentra en un lugar determinado y lo traducimos en tamaños y distancias de los objetos que lo pueblan con el fin de orientarnos, desplazarnos y morar entre ellos. En buena cuenta, percibimos, el espacio, valiéndonos de los antiespacios que son los objetos. (Acha, 1981, p257)

Consiguientemente, gracias a la acumulación de objetos podemos experimentar, experimentamos sensaciones de espacio.

El espacio lo percibimos visual y auditivamente, olfativa o táctilmente. De acuerdo con el erguimiento de nuestro cuerpo, estructuramos automáticamente cada lugar y objeto entre un arriba y un abajo, una izquierda y una derecha, un cerca y un lejos. (Acha, 1981, pág. 258)

En síntesis, podemos decir que esta acción, en la que el sujeto percibe al entorno dependiendo del lugar que ocupen los objetos, es una habilidad en todo ser humano, tan rápida, que la realizamos instintivamente. Un ejemplo claro de esta sensación del espacio, donde el sujeto la hace consciente, es precisamente cuando sentimos que todo se nos mueve, es decir, al sentir un mareo. Acha habla acerca de esta percepción y las llama percepciones requeridas por el uso biológico del espacio, que van acompañadas del registro de la volumetría de los objetos en virtud de nuestra visión binocular, que percibe simultáneamente el frente y parte de la profundidad de los objetos. Los volúmenes, obviamente palpables, entran, entonces, en relación con los vacíos.

Por supuesto, estos volúmenes no existen ni están distribuidos porque sí; obedecen a una organización de espacios. La lucha que el hombre sostiene con la naturaleza para poder subsistir, obliga a usar, transformar y organizar los espacios y volúmenes.



34 Antiespacios.



1
L
a
r
e
l
a
c
i
o
n
d
e
l
h
o
m
b
r
e
c
o
n
l
o
s
o
b
j
e
t
o
s

Al organizar el espacio se modifica todo: nuestra conducta, nuestras sensaciones, nuestra relación con los demás, nuestra percepción de los objetos. La necesidad de organizar la vida lleva a regular los usos y transformaciones de los espacios y, por ende, la organización social del individuo. Si bien la tecnología le es indispensable para la mejor producción de utensilios y manejo de espacios, lo es asimismo para la socioestetización de sus productos que precisa y busca. ¿El espacio tiene significado para el sujeto o sólo reaccionamos biológicamente ante él? Existen percepciones, transformaciones y usos del espacio que son culturales, nos dice Acha, y esta percepción cultural tiene que ver con el arte.

El arte es quien significa a los objetos y, por lo tanto, también al espacio, y lo significa tanto culturalmente como sociológicamente. Los espacios o lugares culturales operan por oposiciones sagrado y profano, industrial y humano, popular y elitista, urbano y rural, artístico y cotidiano, natural y cultural. Las significaciones de los espacios y de los objetos háyanse determinados por las oposiciones, las cuales condicionan a quienes pasan de un espacio a otro. (Acha, 1981, págs. 260-261)

El contexto espacial nos condiciona por medio de la lectura que cada sujeto tenga de los objetos que lo rodean. Sin embargo, depende de nosotros adecuarnos al contexto, mirar desde afuera sus significados para valorar, teniendo sentido común y sentido crítico, a los objetos que albergamos.

Esta dependencia que tienen los objetos respecto a las significaciones sacralizantes del espacio cultural que los contiene, es la que precisamente fue denunciada por el *Ready made* de Duchamp (1917), la *Galería vacía* de Yves Klein (1958) y el *Museo empaquetado* de Christo (1968). (Acha, 1981, pág. 262)



35 Museo, Palacio de Bellas Artes.

37



C ONCLUSIÓN

El entorno interviene en el sujeto en sus diferentes actividades: las íntimas, personales, y sociales. Las distancias nos separan, nos acercan a nuestros semejantes y pueden resultarnos agradables o desagradables según nuestros hábitos, edad y cultura; los usos que el sujeto da al entorno, su forma de organizar las distancias y sus objetos son expresiones de las significaciones que el espacio establece en la sociedad.

El hombre está en medio de los diferentes usos y significados de los espacios. Los objetos son realidades, tanto la organización espacial del diseño urbano como la arquitectura, como los volúmenes de la escultura, la artesanía y el diseño industrial.

Los objetos tienen que ver con las significaciones de los espacios culturales y sus correspondientes ideologías; espacio físico viene junto con las significaciones que éste le da a la sociedad. Por ésto es tan importante preguntarnos con qué clase de objetos vamos a poblar nuestro entorno, y el arte es la respuesta para darle a los objetos un *significado*.



36 Anillo.

38



MÁGENES

1. Bastet, la diosa gato de los egipcios. NEIL, PHILIP, *Mitos y leyendas*. Celeste/Raices, Madrid, 1999, pág.15.
2. Estatuilla sumeria de la diosa Ishtar. NEIL, PHILIP, *Mitos y leyendas*. Celeste/Raices, Madrid, 1999, pág.19.
3. Figuras de acción. J. P. MORGAN, *ABCDF, Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág. 857.
4. Artículos de la casa Faberge, Petersburgo. BORIS REST, SERGUÉ, VARSHAVSK, *Salvado para la humanidad. El ermitage en los años de bloqueo de Leningrado 1941-1944*. Artes Aurora-Leningrado, 1985, pág.195.
5. Malaquita y vidrio rusa. BORIS REST, SERGUÉ, VARSHAVSK, *Salvado para la humanidad. El ermitage en los años de bloqueo de Leningrado 1941-1944*. Artes Aurora-Leningrado, 1985, pág.194.
6. Reloj Rolex para mujer. *In style*. Noviembre, 2000, Estados Unidos.
7. Reloj Gucci para hombre. *In style*. Noviembre, 2000, Estados Unidos.
8. Antonio Canova, *Las tres gracias*. BORIS REST, SERGUÉ, VARSHAVSK, *Salvado para la humanidad. El ermitage en los años de bloqueo de Leningrado 1941-1944*. Artes Aurora-Leningrado, 1985, pág.255.
9. Tienda de chinos. J. P. MORGAN, *ABCDF, Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág. 579.
10. Ojo. MELLONI, EISNER, DOX, *Diccionario médico ilustrado de Melloni*. Reverté, España, 1983, pág. 416.
Mano. BURNE HOGARTH, *Le dessin de nus facile*, Taschen, 1993, pág.120.
Rostros. BURNE HOGARTH, *Le dessin de nus facile*, Taschen, 199, pág.173.
11. Colectividad. J. P. MORGAN, *ABCDF, Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág.84.
12. Individuo. J. P. MORGAN, *ABCDF, Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág. 843.
13. Supermercado. J. P. MORGAN, *ABCDF, Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág.1035.
14. Olla. Noemí Osuna, vidrio trabajado en caliente, satinado, acero, latón. FLORES SILLER Emilio, *Arte Frágil*. Museo del vidrio, Monterrey, 1998, pág. 26.
15. Mujer Verde. MARGUETTS Martina, *International Crafts*. Thames and Hudson, London, 1991.
16. Las proporciones del hombre. Enciclopedia, *Los grandes de todos los tiempos; Leonardo*. Cultura educativa, Tomo 4, México 1967, pág 54.
17. Mitología hindu. NEIL, PHILIP, *Mitos y leyendas*. Celeste/Raices, Madrid, 1999 , pág. 9.
18. J.P.MORGAN, *ABCDF, Diccionario de la ciudad de México*, Fundación Televisa DF, 2001. Distrito Federal, pág. 927.
19. Feo. J. P. MORGAN, *ABCDF, Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág. 111.
Bello. *Brides*. Abril, Mayo, Estados Unidos, 1997.



L
a
r
e
c
l
a
c
i
o
n
d
e
l
h
o
m
b
r
e
c
o
n
j
o
s
o
b
j
e
t
o
s

20. Estereotipos. *In style*. Noviembre, 2000, Estados Unidos.
21. Sentimientos; felicidad. J. P. MORGAN, ABCDF, *Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág. 268.
Miedo. J. P. MORGAN, ABCDF, *Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág.575.
Tristeza. J. P. MORGAN, ABCDF, *Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág.697.
23. Madre. J. P. MORGAN, ABCDF, *Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág. 301.
24. Calavera azteca. ROY WILLIS, *Mitología guía ilustrada de los mitos del mundo*. Debate, Madrid, 1993, pág.239.
25. Rodin. MUTHESIUS Angelika, *Erotic art*. Taschen, New York, 1998, pág.89.
26. Koons. MUTHESIUS Angelika, *Erotic art*. Taschen, New York, 1998, pág.37.
27. El hombre y la máquina, Martina Navratilova, Tennis Player. LEIBOVITZ Annie, *Women*. Random House, New York, 2000, pág.119.
28. Cuchillo Chichimeca. Enrique Canales, vidrio con óxido de fierro vaciado a la cera perdida.FLORES SILLER Emilio, *Arte Frágil*. Museo del vidrio, Monterrey, 1998, pág.12.
29. Bellmer. MUTHESIUS Angelika, *Erotic art*. Taschen, New York, 1998, pág.145.
30. Shen Chu, Four Maples Ladie's Blouse Company, Chinatown. LEIBOVITZ Annie, *Women*. Random House, New York, 2000, pág.76.
31. Dios del Maíz. ROY WILLIS, *Mitología guía ilustrada de los mitos del mundo*. Debate, Madrid, 1993, pág.249.
32. Coal Miners, Jim Walter No5 Mine, Brookwood Alabama. LEIBOVITZ Annie, *Women*. Random House, New York, 2000, pág.43.
33. Entorno. J. P. MORGAN, ABCDF, *Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág. 1066.
34. Antiespacios, piñatas. J. P. MORGAN, ABCDF, *Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág. 836.
35. Museo, Palacio de Bellas Artes. J. P. MORGAN, ABCDF, *Diccionario de la ciudad de México*. Fundación Televisa DF, 2001, pág. 290.
36. Anillo Cartier. *In style*. Noviembre, 2000, Estados Unidos. .



BIBLIOGRAFÍA

- ACHA Juan, *Las artes plásticas como sistema de producción cultural*. México, Vol. 3, núm.10, mayo 1978. UNAM, Cuadernos del Centro de investigaciones, Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM, 1978.
- ACHA Juan, *Arte y sociedad latinoamericana; el producto artístico y su estructura*. FCE, México, 1981.
- CASTILLA DEL PINO, *Teoría de los sentimientos*. Fábula Tusquets, Barcelona, 1998.
- CIRLOT Eduardo, *Diccionario de Símbolos*. Labor, Barcelona, 1982.
- DE LA FUENTE Ramón, *Psicología médica*. Quinta edición, FCE, México DF, 1998.
- VALLEJO NAJERA, *Introducción a la psiquiatría*. Editorial científico-médica, Barcelona, 1971.
- FISCHER Ernst, *La necesidad del arte*. Península, Barcelona, 1973.
- MARCHAN FIZ Simón, *Del arte objetual al arte de concepto; Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*. Akal, España, 1986.
- MELLONI, EISNER, DOX, *Diccionario medico ilustrado de Melloni*. Reverté, España, 1983.
- SÁNCHEZ VAZQUEZ Adolfo, *Invitación a la estética*. GRIGALBO, México DF, 1992.
- SÁNCHEZ VAZQUEZ Adolfo, *Antología textos de estética y teoría del arte*. Lecturas universitarias, UNAM, México 1997.
- PALLARES VEGA Edna, Tesis maestría: *El espacio como escultura o la escultura como espacio*. UNAM, México, 2001.





El objeto industrial y el objeto artístico

C A P Í T U L O 2

Capítulo 2

El objeto industrial y el objeto artístico

2.1 El objeto industrial

Me interesa realizar un breve análisis sobre las características y diferencias de los objetos industriales y los objetos artísticos, porque para llevar a cabo mi proyecto debía tener bien claros estos conceptos para ser capaz de utilizarlos y explotarlos.

Cada vez, en mayor medida, dominan nuestro entorno inmediato los productos resultantes de la fabricación industrial. En el hogar, en el lugar de trabajo, en escuelas, fábricas, oficinas, comercios, en edificios públicos, calles y medios de transporte, estos objetos constituyen parte de nuestro paisaje cultural. Su conjunto conforma un complejo sistema en el que se ven entrelazadas nuestras percepciones, nuestras actitudes y nuestra relación con el mundo.



1 Objeto industrial, *Craftofia*, collar y accesorios de plástico.

2 Objeto artístico, *Collar MKC43*, cobre y plata.



Sin embargo, ya estamos tan habituados a ellos que casi nunca nos preguntamos de dónde vienen o quién los creó. "Todos ellos son la manifestación de un proceso de diseño realizado por una persona, que abarca concepto, enjuiciamiento y especificación, luego traducido a una realidad material tangible". Es decir, el diseñador industrial. (Heskett, 1985, pág.10)

¿Cuáles son los antecedentes del diseño? El diseño se halla ligado al desarrollo de la industrialización y mecanización iniciada en la Revolución industrial en Inglaterra, alrededor de 1770. Uno de los problemas que se originaron con la industrialización y que todavía tiene repercusiones, ha sido la separación del arte, la artesanía y el proceso de fabricación; Heskett nos proporciona una visión general acerca del desarrollo de una temprana organización industrial capitalista, que antes se basaba en métodos de producción artesanales y más tarde sería completamente desplazada por procedimientos industriales.

Una gran parte de las obras producidas por artesanos y artistas era de un alto nivel de calidad manual y artística; los límites entre el trabajo realizado por artesanos y artistas eran casi imperceptibles y dependían más de un diferente grado de maestría fundado en un mismo aprendizaje y una misma técnica. Sin embargo, la continua expansión de los mercados, de las posibilidades comerciales y el crecimiento en el tamaño de las unidades de producción crearon una presión competitiva que, a su vez, generó una búsqueda de innovaciones y también de un rasgo característico o particularidad, que pudiera individualizar el producto y atraer los intereses de los compradores.

En la Inglaterra del siglo XIX, al cobrar impulso la Revolución industrial, se hizo más acusado el divorcio entre el diseño y la producción. El diseño en Inglaterra en el siglo XIX se caracterizaba por la tensión entre la continua y creciente demanda de artículos con una tradición



3 Piezas de juego de té rusa, siglo XIX.

productiva artesanal, como los muebles, la cerámica y los utensilios de metal. Esto con el nuevo desarrollo de una producción comercializada que se apropió las formas y valores del pasado, modificándolos y haciéndolos accesibles a un sector más amplio de la población.

Tradicionalmente, la ornamentación y la decoración expresaban la habilidad del artesano en la elaboración de materiales valiosos y delicados, y una indicación visible de su valor estético y económico.

Pero con la llegada de la producción comercial a gran escala, podían fabricarse sin dificultad objetos y utensilios en materiales nuevos como el hierro, y mediante el uso de las nuevas técnicas de estampado, moldeo, chapecado y revestimiento, era posible imitar tanto la calidad de los materiales preciosos como la destreza manual del artesano.

Por este procedimiento las ricas texturas y los dibujos complicados, anteriormente símbolos de calidad y exclusividad, resultaban accesibles a un coste moderado. Estos productos tuvieron una pronta acogida entre la nueva clase media, deseosa de ambientes públicos y privados que proclamaban su buen gusto y su categoría social y cuya riqueza y posición recientemente adquiridas se manifiestan con frecuencia mediante una acumulación de efectos decorativos, que daba por resultado una profusa y recargada vulgaridad. (Heskett, 1985, pág.19)

El objeto es sinónimo de poder y jerarquía; la industrialización en sus orígenes imita a las creaciones de los artistas y artesanos, logrando con esto poner al alcance objetos antes inalcanzables para sectores sociales de menor nivel económico. Este nuevo objeto tiene una nueva lectura para el sujeto, cumple una fantasía, un sueño de formar parte de una clase social alta, pero en realidad no hace más que disminuir la calidad del objeto. Y éste, al ser sólo una copia del modelo original creado por un artista con el único objetivo de vender más pierde valor, pierde



4 Jarro.

su esencia, pierde su valor espiritual. Que el uso y consumo de los objetos fuera más importante que los cánones de gusto artístico fue una novedad, pues los artistas trataron de afrontar los recientes problemas que planteaba diseñar para la industrial.

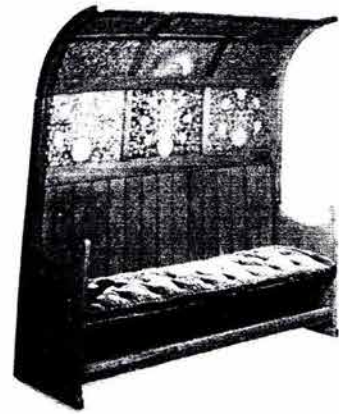
Lo que determinaba las actitudes hacia el diseño en Inglaterra eran fundamentalmente las doctrinas antiindustriales de Ruskin, Morris y el movimiento *Arts and Crafts*; la reacción de estos hombres hacia la época en que vivían era esencialmente negativa. Rechazaban tajantemente la posibilidad de que los productos industriales pudieran tener valor estético, Ruskin ha sido el perfecto ejemplo de la rigidez social e intelectual de una Inglaterra que se negaba a admitir las radicales consecuencias de aquel prodigio que ella misma había engendrado. (Heskett, 1985, pág. 26)

Observamos que con la industrialización se divorcian las artes del diseño, las cuales anteriormente trabajaban en conjunto. Sin embargo, el diseño necesita del artista para seducir al público, aunque el empresario lo considere como parte del proceso de fabricación y lo niegue.

El impacto de la producción en serie es enorme; el poder adquirir un objeto antes producido para los reyes y la corte es un sueño hecho realidad para las clases sociales más bajas.

En nuestra sociedad de consumo el objeto ya no es el mismo y, por lo tanto, tampoco nosotros; deseamos lo que no podemos tener; queremos objetos dignos de un rey, de una clase privilegiada, queremos demostrarle a todos que somos poderosos, que tenemos categoría y un gusto refinado a través de los objetos.

Llegado a este punto separados el diseño del arte, analicemos cuáles son las características de cada uno de ellos.



5 Morris, *Catalogue*, 1910.



46

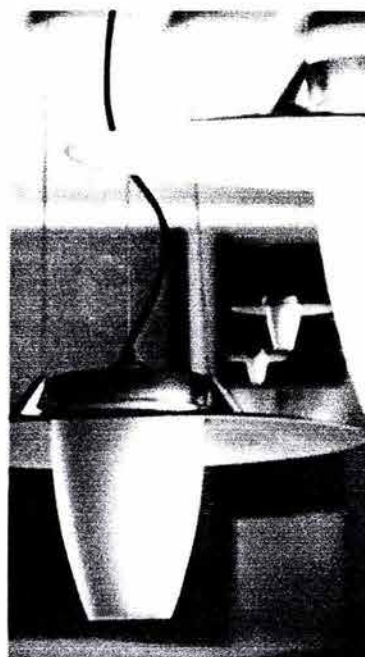
Comencemos por los objetos industriales: ¿qué es un objeto industrial?, ¿qué lo caracteriza? ¿quién lo crea?, ¿cómo se produce?

Diseño es una palabra extraordinariamente descriptiva. Ella abarca diversas actividades unidas por un objetivo común, enmarcando una cantidad de habilidades dirigidas a mejorar el entorno del trabajo y la vida. La definición global de diseño industrial propuesta por Tomás Maldonado, la cual fue adoptada por el Consejo Internacional de las Sociedades de Diseño Industrial (ICSID), indica: Es una actividad creadora que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos que se desean producir industrialmente. Por propiedades formales no sólo deben entenderse las características exteriores, sino en especial las relaciones estructurales que hacen de un objeto (o sistema de objetos) una unidad coherente, tanto desde el punto de vista del productor como desde el consumidor.

La definición, propuesta por el Ministerio de Industria y Energía de España señala: Se trata de la sistematización y utilización de una serie de conocimientos de disciplinas diversas para de forma compleja y no convencional, realizar un proyecto o definir un producto intentando conseguir una unidad de concepto en tres vertientes distintas: el producto en sí mismo, las funciones que debe cumplir y el entorno que le rodea.

El diseño industrial surge para resolver los problemas planteados por la producción industrial, en cuanto a determinar la forma y las funciones de los objetos fabricados por las máquinas.

El diseño industrial es interdisciplinario y proyectual, llegando a cubrir áreas precisas como urbanismo, transporte, artes gráficas, señalética y productos para la sociedad de consumo.



6 Lámpara.

Es importante considerar la noción de proyecto, es decir, de lo que puede programarse o prepararse por anticipado en la forma concreta de un dibujo, un modelo, una maqueta o un plano que luego será llevado a la fabricación industrial. El diseñador industrial imagina primero un objeto y después encuentra la manera de producirlo.

La base de toda producción industrial es su producción en serie.

Serie significa posibilidad de reproducción, de repetición de determinado modelo (modelo cabeza de la serie) que posee, según la definición de G. Giribini, "en la mayor proporción aquel conjunto de caracteres que se consideran necesarios para su uso con propósito de muestra o ejemplificadores de procesos operativos de serie, y como función combinatoria o compositiva de elementos estandarizados". El objeto cabeza de la serie es definido también como modelo normal o estándar y como "tipo". (Dorfles, 1986, pág. 21)

Así pues, toda fase de la elaboración del producto industrial deberá organizarse y controlarse de modo que consienta un examen sobre su continua y constante igualdad, sin que presente ni la más mínima desviación de la serie. Podrá haber, por consiguiente, una serie pequeña y una pequeñísima (locomotoras, buques, gigantes máquinas) y otros instrumentos de una precisión y escasa difusión, en la que se produzcan pocas o poquísimas unidades, y sin embargo permanezca idéntico el carácter de serialidad en la base misma de su producción.

Por otro lado, tendremos las más de las veces series grandísimas de objetos (vajillas, electrodomésticos) repetición del producto alcanzará miles de ejemplares, manteniéndose con todo siempre constante la fidelidad de cada objeto a su prototipo, gracias al sistema de elaboración, el cual no consiente desviación alguna de la serie.



7 Gatos y perros.



El objeto industrial es considerado, igual que cualquier otro objeto, capaz de proporcionarnos un mensaje de un determinado coeficiente informativo.

Casi todos los objetos industriales, desde el teléfono hasta el bolígrafo o el jet, contienen cualidades formales que simbolizan su función. Un objeto industrial es aquél producido en serie, basado en un modelo o prototipo original, el cual va a ser repetido; la serie es continua y no debe tener errores que limiten su producción. La característica simbólica de los diseños industriales es su funcionalidad.

Bonsiepe Gui, define las características y la finalidad del diseño industrial en los siguientes puntos:

1. Una disciplina encaminada al mejoramiento de las características del uso de productos.

2. Una disciplina encaminada a subvenir a las necesidades humanas mediante artefactos objetuales.

3. Una disciplina encaminada al mejoramiento de la cualidad ambiental, en cuanto que está determinada por los objetos.

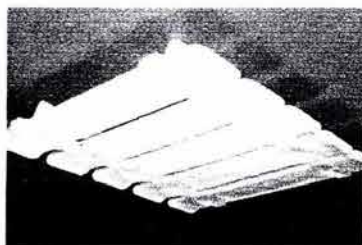
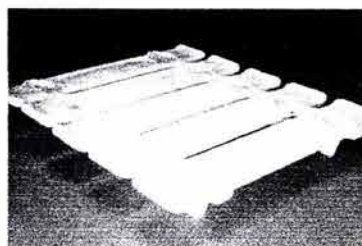
4. Una disciplina encaminada a acuñar la fisonomía de los productos y conferirles su cualidad estética.

5. Un instrumento para el incremento de la productividad.

6. Una actividad innovadora en el ámbito de otras disciplinas tecnológicas.

7. Una actividad coordinadora en el desarrollo y en la planificación de los productos.

8. Un procedimiento para incrementar el volumen de las exportaciones.



8 Base para colchon.



9. Un instrumento para incrementar el volumen de ventas y el beneficio de las empresas. (Bonsiepe Gui, 1978, pág. 24)

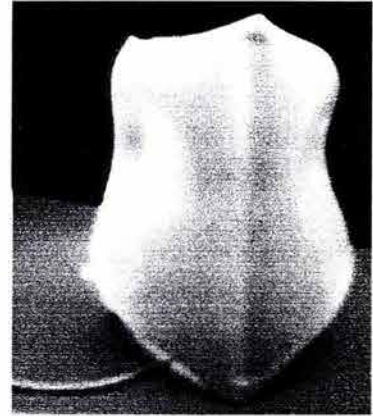
Juan Arroyo Galvanduque, profesor de Métodos y Sistemas de la UAM-Xochimilco expone:

La práctica del Diseño industrial se presenta profesionalmente como aquella que puede calcular y asegurar un mejor uso y consumo de los productos. La funcionalidad, la resistencia y durabilidad, el confort y seguridad, el mantenimiento y limpieza, son algunos de los elementos convencionales que se toman en cuenta en un proyecto. Los factores de precio y fabricación están siempre presentes; el diseñador ordena y calcula elementos y factores que le son necesarios para posteriormente proyectarlos en formas que antes no existían, el diseño concretiza los elementos y factores que definen idealmente, en el papel, un proyecto, en cierta medida los vuelve a ser reales. (UAM, 1989, pág.48)

Vivien Von Son, profesora del departamento de Teoría y Análisis de la UAM-Xochimilco:

Diseñar es crear. Crear es transformar. Sabemos que no podemos crear de la nada. Tenemos que partir de lo existente y transformarlo; hay tres momentos en la transformación: 1. La dificultad, 2. La transformación, 3. La solución. Los tres están ubicados en los tres tiempos: pasado, presente y futuro. Cuando el futuro se vuelve presente volvemos a entrar a esta dinámica continua de los tres momentos: dificultad, transformación y solución. (UAM, 1989, pág. 55)

Al relacionar al hombre con su medio material, el diseño es en sí una forma de interacción entre el sujeto y el objeto. El diseño, es un proceso que avanza desde lo conceptual, hasta lo abstracto y lo concreto, a través de la investigación.



9 Lámpara para escritorio.

En su transcurso recorre diferentes fases: ubicación, definición y conceptualización de un problema, de sus relaciones y nexos internos y externos; el planteamiento de alternativas y su solución; la utilización de un lenguaje que las exprese, hasta su materialización en un objeto concreto sensible.

En síntesis. Un objeto industrial soluciona los problemas planteados para la producción industrial, determinando la forma y la función de los objetos fabricados por las máquinas. La principal característica de los objetos industriales es su producción en serie. Todos los objetos de esta serie son exactamente iguales.

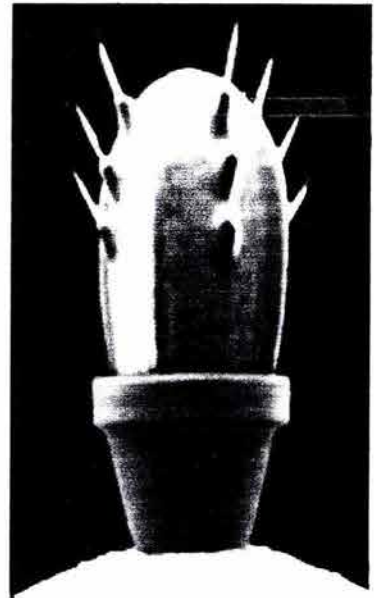
2.2 El objeto artístico

¿Qué es un objeto artístico? Para responder a esta pregunta, nos remontaremos al pasado, a los orígenes del objeto, y cómo este adquiere más de un significado para el hombre conforme pasa el tiempo y aumentan sus habilidades. Para obtener una idea mas clara de la evolución formal de los objetos conviene dividirlos en tres tipos:

1) Implementos para perforar y cortar, donde sé esta buscando el filo.

2) Implementos para martillar y golpear, cuya finalidad es el volumen y poder concentrados.

3) Vasijas excavadas para utilizarlas como recipientes de alimentos. (Herbert Read, 1976, pág.74)



10 Cactus portapalillos.

51



Hallaremos entonces que, durante largos periodos de tiempo, el motivo que impulsó la evolución de estos objetos fue la de eficacia; tampoco cabe dudar que esta búsqueda condujo, imperceptiblemente, a formas que no sólo era eficaces, sino también, para nuestra sensibilidad actual, bellas. Todos esos primitivos artefactos humanos, pasan por una serie evolutiva que consta de tres etapas:

- 1) Concepción del objeto como utensilio.
- 2) Factura y perfeccionamiento del mismo hasta el punto de máxima eficacia.
- 3) Refinamiento del utensilio mas allá del punto de la eficacia máxima, hacia una concepción de la forma en sí.

Existen dos posibles hipótesis que podrían acercarnos a una explicación de los orígenes de la forma estética. La primera podría llamarse naturalista o mimética; la segunda, quizá, idealista.

De acuerdo con la primera, todas las desviaciones formales que van mas allá de la eficacia se deberían a la imitación, consciente o inconsciente, de formas halladas en la naturaleza; conforme a la segunda, la forma tiene su propia significación, esto es, corresponde a alguna necesidad psíquica interior y expresa este sentimiento. (Herbert Read, 1976, pág. 75)

De esta cita podemos concluir que se está empezando a desarrollar una conciencia de la forma, una conciencia de los objetos, como lo podemos advertir en la frase de Raphael Sanzio:

Cuando cambian las condiciones materiales, cambian las reacciones emocionales humanas y entre ellas, las estéticas. Las formas antiguas ya no satisfacen los nuevos sentimientos; deben modificarse para responder a una necesidad interior, a una voluntad de forma que consti-



11 Oppenheim, *The Fur-lined Tea Cup*, 1936



tuye una reacción emotiva a la vida como un todo, a la totalidad de las condiciones objetivas interactuantes. (Herbert Read, 1976, pág. 81)

El hombre al dar *forma* a los objetos, otorga al objeto una historia, una evolución, conocimientos, habilidades y experiencias que han sido transmitidas de generación en generación, adaptándose, transformándose para satisfacer sus nuevas necesidades.

El arte consiste en dar forma y sólo la forma convierte un producto en obra de arte. La forma de ésta no es algo accidental o arbitrario. Las leyes y las convenciones de la forma son la encarnación, la concreción del dominio del hombre sobre la materia; en ellas se conserva la experiencia transmitida. (Fischer, 1973, pág. 181)

La forma de un objeto, está directamente ligada a su función. El hombre primitivo daba forma a una piedra, para ponerlo al servicio de sus fines; la forma es la expresión de un fin social.

Miles de años antes de que se encontrara la forma clásica de un vaso, se fabricaban vasos, por su función y no por su forma. *La forma es experiencia social solidificada.* (Fischer, 1973, pág. 181)

Pero, ¿qué es lo que transforma a un objeto utilitario en un objeto artístico?

Si la forma artística, como he mencionado anteriormente, no se separa en un principio de la forma utilitaria quiere decir que la mente humana percibe un significado en el objeto artístico que no tiene el objeto utilitario y es una creación que revela al ser.

El deseo del hombre de expansionarse, de contemplar su ser indica que el hombre busca alimentar su espíritu,



12 Nikki de Saint Phalle,
Muerte, 1985.

entenderlo y al mismo tiempo tratar de comprender a sus semejantes. El hombre es capaz de alcanzar la plenitud, la totalidad si toma posesión de aquellas experiencias de los demás que puedan ser potencialmente suyas.

El arte es el medio indispensable para esta fusión del individuo con el todo. Refleja su infinita capacidad de asociarse a los demás, de compartir experiencias e ideas. (Fischer, 1973, pág. 7)

Si el arte alivia como si desvela, tanto si ensombrece como si ilumina, nunca se limita a una mera descripción de la realidad.

Su función consiste en iniciar al hombre, en permitir al yo identificarse con la vida de otro y apropiarse de lo que no es pero que puede llegar a ser. (Fischer, 1973, pág. 14)

La obra de arte tiene la función de fundamento y constitución de las líneas que definen un mundo histórico. Así un mundo histórico o un grupo social, reconocen los rasgos que constituyen su propia experiencia del mundo, en una obra de arte. "Es en la obra de arte más que en cualquier otro producto espiritual donde se revela la verdad de la época". (Moyao, 1989, pág. 135)

El objeto artístico es al principio una especie de experimento, ya que de la nada surge una idea y a esa idea hay que darle forma. El objeto artístico es una forma que antes no existía, el objeto artístico, tiene "algo" que impacta.

La obra de arte supera, trasciende la realidad. Sin embargo, únicamente puede subsistir en la medida en que la realidad, que es el sostén de ella, exista y esté presente. La estética, en el estricto sentido de la palabra, es un análisis del ser que se hace patente en las obras de arte. (Sánchez Vázquez, 1997, págs.139-144)



13 Miró, *Verano*, 1938.



Sólo podremos hablar propiamente de relación estética si en ella, y en la contemplación correspondiente, se atiende a una forma sensible a la que le es inherente cierto significado. La relación estética arraiga en su unidad misma. "Toda obra de arte muestra un doble carácter en indisoluble unidad: es expresión de la realidad, pero simultáneamente crea una realidad que no existe fuera de la obra o antes de la obra, sino precisamente sólo en la obra". (Moyao, 1989, pág. 136)

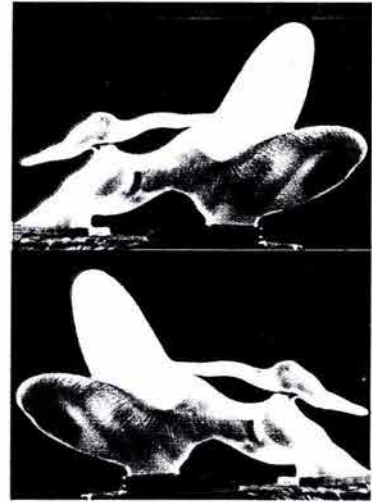
Una obra de arte es una forma expresiva creada para nuestra percepción a través de los sentidos o la imaginación, y lo que expresa es sentimiento humano.

Aquí debe tomarse la palabra *sentimiento* en su acepción mas amplia, representando *todo lo que pueda sentirse*, desde la sensación física, el dolor, el alivio, la excitación, el reposo, hasta las más complejas emociones, tensiones intelectuales o bien los tonos de sentimiento constantes de una vida humana consciente. Al enunciar que es una obra de arte acabo de emplear las palabras *forma, expresión y creada*. (Sánchez Vázquez, 1997, pág. 160)

La obra de arte es, ante todo presencia, es decir, poder emocional directo. "La obra de arte de gran estilo tiene frecuentemente el contenido ideológico mas rico y expresa bajo forma sensible una concepción del mundo". (Sánchez Vázquez, 1997, pág. 182)

Es artístico aquel producto en cuya estructura y apariencia se reconoce un comportamiento humano.

Para lo cual hemos de tomar en cuenta que el arte ante todo ha sido siempre un factor de perturbación, un elemento permanentemente revolucionario, porque el artista, en la medida de su grandeza, siempre se enfrenta a lo desconocido y trae algo nuevo de esta confrontación, un



14 *Perséfone.*

55



nuevo símbolo, una nueva visión de la vida, la imagen exterior de las cosas interiores. (Moyao, 1989, pág. 134)

El objeto es declarado arte, entre 1912 y 1914, la capacidad de explorar estas cualidades materiales y develar las estéticas en objetos desprovistos hasta entonces de ellas, relaciona la práctica de Picasso con el arte objetual de los *ready-made* dadaístas y el *objet-trouvé* surrealista. El paso decisivo corrió a cargo de Marcel Duchamp. La acción de Duchamp trajo consigo consecuencias para el arte del siglo XX, profundiza, en primer lugar en la propuesta cubista de superación de las técnicas tradicionales y aun más en la aproximación del arte a la realidad.

En segundo lugar, Duchamp libera a los objetos de sus determinaciones de utilidad y consumo, los objetos de la realidad artificial e industrial alcanzan, bajo las relaciones económicas del sistema capitalista, un carácter de fetichismo.

La designación extraña el nombre y su exposición museal eliminan la diferencia entre objeto de arte y objeto de uso, instaura una reducción metódica casi absoluta de la transformación del material y proclama el principio de que cualquier cosa puede ser motivo de una articulación artística, el gesto alcanzaba la categoría de una provocación artística contra el concepto y objeto de arte burgués y este gesto de provocación es considerado arte. (Marchan Fiz, 1986, pág. 160)

Una civilización basada en los objetos, que los fabrica, los vende, que los consume, que los desecha, que los renueva; se ve en la necesidad de clasificar los objetos artísticos negando valor creador a los restantes.

No todos los objetos que participan de los procedimientos del arte se consideran artísticos. Es por eso que el concepto de arte no define categorías de cosas, sino de un



15 Linchestein, *Muchacha con cinta en el pelo*, 1965.

tipo de valor. En la cuestión de calidad, lo artístico se sitúa en un estadio superior, mientras que lo excluido tiende a ser considerado de baja calidad.

El museo es resultado de la mala conciencia de la sociedad productiva y el precio desmesurado que se paga por ciertas obras de arte sólo acentúa la burla a quienes deben soportar la explotación y el olvido consiguiente de los objetos que lo testimonian. Los productos de la industria y la cultura de masas en bloque aparecen, pues, desligados del campo artístico tradicional. (Moyao, 1989, pág. 84)

En síntesis; el objeto artístico es el que se encuentra en un Museo.

El objeto artístico depende de la intencionalidad del receptor, vale decir de los recursos intelectuales que este tenga a mano y que guíen su percepción. En buena cuenta dependen del contexto ideológico donde caiga la obra.

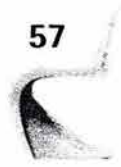
He aquí lo que nosotros consideramos el gozne decisivo de la socio estética contemporánea: el receptor, del cual depende si la estructura artística actúa como medio de liberación, persuasión manipulación y represión. (Acha, 1981, pág. 55)

La magia de los objetos artísticos reside en recrear la acumulación de una experiencia de vida, de un ser a otro, este procedimiento de recreación demuestra que la realidad puede transformarse, dominarse, transferirse, y modificarse.

Nuestro limitado yo se extiende maravillosamente con la experiencia de la obra de arte; en nuestro interior tiene lugar un proceso de identificación y podemos llegar a sentir sin esfuerzo, que no somos testigos sino co-creadores de unas obras que se apoderan de nosotros pero sin



16 Morimura, Madre (Judith II), 1991.



ligarnos permanentemente. (Fischer, 1973, pág. 268)

En conclusión; la forma convierte un objeto en un objeto artístico, un objeto artístico es capaz de satisfacer necesidades psíquicas, permite la unión entre el sujeto y el objeto, el objeto artístico revela al ser, nos proporciona un análisis del hombre de su esencia, es poder emocional, es una concepción del mundo que nos permite observar que podemos llegar a ser. El objeto artístico es aquel en donde reconocemos un comportamiento humano.

2.3 El consumo de los objetos

¿Por qué existe un vínculo tan fuerte entre sujetos y objetos? ¿qué es lo que nos provoca consumirlos? ¿qué deseos, que necesidades satisfacen? ¿por qué no podemos parar de consumir objetos?

A continuación realizaré un breve análisis acerca de los objetos, cuyas necesidades funcionales, sociales, individuales y emocionales dan satisfacción; cómo estas necesidades se integran y se contradicen en nuestro sistema cultural y cómo se funden en nuestra vida diaria.

La racionalidad de los objetos choca con la irracionalidad de las necesidades y esta contradicción hace surgir un sistema de significados. Jean Baudrillard en *El sistema de los objetos*, nos expone un sistema de símbolos exclusivamente formado por los objetos y explica las reacciones que este sistema provoca en el hombre:

Los objetos cotidianos se multiplican, la producción acelera su nacimiento y muerte y nos falta un vocabulario para nombrarlos. Existen casi tantos criterios de clasificación como objetos mismos: según su talla, su grado de funcionalidad, el gestual a ellos vinculado (rico, pobre, tradicional, o moderno), su forma, su duración, el momento del



17 Haring, Rompecabezas de monos, 1988.

día en que aparecen (presencia más o menos intermitente y la conciencia que se tiene de misma), la materia que transforman (en el caso del molino del café). Ahora bien, todo objeto transforma alguna cosa, el grado de exclusividad o de socialización en el uso privado, familiar, público, indiferente. (Baudrillard, 1975, pág. 11)

El consumo es una modalidad característica de la civilización industrial; el consumo es un modo activo de relación no sólo con los objetos sino con la colectividad y el mundo, un modo de actividad sistemática y de respuesta global en el cual se funda todo nuestro sistema cultural.

El consumo es una actividad de manipulación sistemática de signos, para volverse objeto de consumo es preciso que el objeto se vuelva signo, es decir, exterior, de alguna manera, a una relación que no hace mas que significar. (Baudrillard, 1975, pág. 224)

Vemos que lo que es consumido nunca son los objetos, sino la idea que los objetos nos exhiben.

Los objetos-signo, en su idealidad, son equivalentes y pueden multiplicarse infinitamente: es preciso que lo puedan hacer para llenar, a cada momento, una realidad ausente. Finalmente, porque el consumo se funda en una falta o carencia es incontenible. (Baudrillard, 1975, pág. 229)

La producción, en nuestros días, se enfoca al dominio del consumo y abre un inmenso abanico de una libertad frágil: la de elegir al azar los objetos que lo distinguirán a uno de los demás. Se nos dice al mismo tiempo ¡compre esto por que no se parece a ninguna otra cosa!, pero también ¡compre esto por que todo el mundo lo usa! Y esto no es, de ninguna manera, contradictorio. Es concebible que cada uno se sienta original aunque todos se parezcan.



18 Torno.

59

Del tal manera, que se crea una nueva etapa de consumo de objetos, que nos ofrece supuestamente satisfacción absoluta.

De objetos vive el hombre. Los crea, los consume, los desecha, los renueva, los ordena, los desea, los sueña.

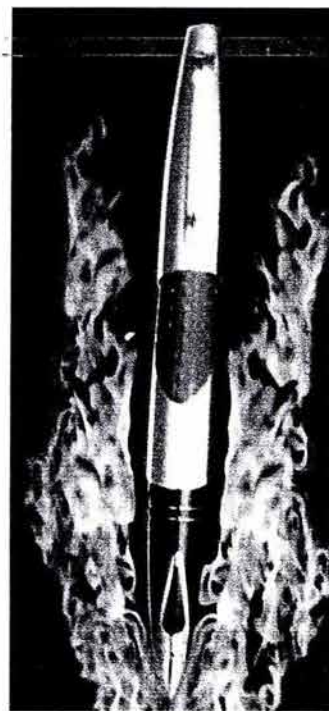
Los objetos existen y se reproducen por que el sujeto los consume y los consume. En la actualidad, el valor ya no es de apropiación ni de intimidad, sino de información, de invención, de control, de disponibilidad continua con mensajes objetivos.

El sujeto, para Baudrillard, es sinónimo del hombre colocación; dispone del espacio como una estructura de distribución. A través del control de este espacio, dispone de todas las posibilidades de relaciones reciprocas y, por lo tanto, de la totalidad de los papeles que pueden desempeñar los objetos. El habitante moderno no "consume" sus objetos: los domina, los controla, los ordena. (Baudrillard, 1975, pág. 24)

Signos de nuestro poderío son los objetos, pero al mismo tiempo testimonio de nuestras necesidades, valores, temores, sueños, hábitos, defectos, y aspiraciones, por ejemplo:

1) **El automóvil:** El desplazamiento es una necesidad y la velocidad es un placer; en el fondo, como todo objeto funcional mecánico, el automóvil es, vivido como objeto de manipulación, de cuidados, de fascinación, proyección fálica y narcisista a la vez, poderío pasmado por su propia imagen. En pocas palabras: "dime con que objetos sueñas y te diré qué clase de sujeto eres".

2) **La casa:** La casa misma es el equivalente simbólico del cuerpo humano, cuyo poderoso esquema orgánico se generaliza después en un esquema ideal de integración de estructuras sociales. En el mundo de las apariencias sociales, la casa ha sido el territorio de la mujer, y lo que es más importante: la proyección más inmediata y material



19 Sheaffer Intrigue.

de su vida interior. No hay más que entrar en una casa para hacerse una idea de quién estas detrás. Todas las vivencias de la mujer se han desarrollado entre las cuatro paredes de su casa.

3) **El control:** Hoy en día el cuerpo del hombre no parece encontrarse allí más que como la razón abstracta de la forma acabada del objeto funcional. "Este gestual mínimo es necesario de cierta forma; sin él toda esta abstracción de poderío perdería sentido, ya que es necesario que una participación, por lo menos formal, le asegure al hombre su poderío". (Baudrillard, 1975, págs.45-56)

4) **El mobiliario:** El mobiliario es una imagen fiel de las estructuras familiares y sociales de una época, como infuncionalidad, inmovilidad, presencia imponente y etiqueta jerárquica. Esas son las características de la relación sujeto y muebles; la presencia de éstos simboliza a la familia. "Los muebles y los objetos tienen como función, en primer lugar, personificar las relaciones humanas y poblar el espacio que comparten". (Baudrillard, 1975, págs.13-14)

Los muebles reflejan nuestra situación económica, gustos particulares, los de la familia, los muebles como la cama, el comedor, las sillas, el sofá, la cocina envejecen con nosotros. Forman parte de nuestra estructura y nuestra biografía. Los muebles, al igual que las personas, se encuentran estereotipados, pasan por modas fugaces y una gran variedad de estilos; éstos aparecen en las revistas lujosas, son modelos aristocráticos, los objetos y los muebles aquí propuestos poseen un elevado rango y son, en sentido propio, modelos a seguir.

En nuestra sociedad estos modelos son para la mayoría de la gente, inalcanzables, pero aún sabiendo que no están dentro de nuestras posibilidades, soñamos con ellos, deseamos algún día, cuando seamos exitosos, adquirir ese mueble de fantasía.



20 Sillón rojo.

61



5) **Sexo:** Todo un simbolismo fálico se exhibe en el gesto y el esfuerzo a través de los esquemas de penetración, de resistencia, de modelado, de frotación. Los objetos son útiles por que movilizan al cuerpo entero en el esfuerzo y en la realización profunda del trato sexual.

6) **Hábitos:** Los objetos son parte también de nuestros hábitos, de nuestros rituales al iniciar y terminar cada día, los objetos nos acompañan a lo largo de nuestras actividades. El sujeto no está solo, lo acompañan sus objetos. Por ejemplo: el reloj de pulsera en calidad de objeto nos ayuda a apropiarnos del tiempo.

De esta función discontinua y habitual el reloj de pulsera es un buen ejemplo y resume el doble modo conforme al cual vivimos los objetos. Por una parte nos informa cerca del tiempo objetivo: pero la exactitud cronométrica es la dimensión de la misma de las contricciones prácticas, de la exterioridad social y de la muerte. Pero al mismo tiempo que nos somete a una intemporalidad irreducible, el reloj de pulsera, en calidad de objeto, nos ayuda a apropiarnos del tiempo. No es sólo el hecho de saber la hora, sino el hecho, a través de un objeto que es suyo, de poseer la hora, de tenerla continuamente registrada para uno mismo. Se ha convertido en un alimento fundamental del civilizado: es una seguridad.

La fábula publicitaria complementa al consumo. Sin "creer" en este producto, creo en la publicidad que me quiere hacer creer. Ernst Disher profeta de la búsqueda de la motivación, afirma que cualquier tensión, cualquier conflicto individual o colectivo deben ser resueltos por un objeto, "si hay un santo para cada día del año, hay un objeto para cualquier problema, lo que falta es fabricarlo y darlo al público en su momento oportuno". (Baudrillard, 1975, págs. 120-140)

El signo publicitario "acredita" al orden social en su doble determinación de gratificación y represión.



21 Reloj Fendi.

Suscita la angustia y la apacigua. Colma y decepciona, moviliza y desmoviliza. Instauro, bajo el signo de la publicidad, el reino de una libertad del deseo. Si en la sociedad de consumo la gratificación es inmensa, la represión es inmensa también; ambas las recibimos en la imagen y en el discurso publicitario, poniendo en juego el principio represivo de realidad en el corazón mismo del principio del placer.

El fin último de una sociedad de consumo es la funcionalización del propio consumidor, la monopolización psicológica de todas las necesidades. Toda esta filosofía ideal consumidora esta fundada en la sustitución de la relación humana, viviente y conflictiva, por una relación "personalizada" con los objetos. (Baudrillard, 1975, págs.187-217)

Finalizada la serie de objetos o la obra artística, ésta sale de las manos de su creador para entrar a otra realidad, quizá la más cruda y frívola de todas: el mercado.

En el caso de la producción artística, el mercado transforma la obra de arte en un artículo de lujo, un objeto más que consumir, que le va a permitir al sujeto demostrar un status.

La innovación está afectada por la incidencia de los modos productivos y la transformación de las formas artísticas bajo las actuales condiciones de producción.

Los intereses del mercado en una sociedad en donde la obra ha ido perdiendo progresivamente los valores de uso a favor del puro valor de cambio, imponen la necesidad de innovaciones artísticas incesantes, similares a los fenómenos de la moda.

La moda no es primariamente un fenómeno estético artístico, sino económico, donde lo artístico posee una función secundaria. (Marchan Fiz, 1986, pág. 14)



22 Bulgari, *The Spiga Bracelet*.



63

La necesidad de poseer, consumir, manipular y renovar constantemente la abundancia de objetos impuestos a la gente, la necesidad de usar estos bienes de consumo incluso a riesgo de perder nuestra propia humanidad, se ha convertido en una necesidad vital, existe una dependencia del sujeto por el objeto, sin embargo, el mercado está cada vez más saturado de objetos.

En la servidumbre del arte al comercio, la manera de decidir que es arte y que no, se asemeja en gran modo a una operación comercial como un lanzamiento de un producto, de un nuevo detergente, se hacen subir las cotizaciones mediante los mismos mecanismos egoístas con que se eleva el precio de las acciones de la bolsa, facilitando la equiparación del arte a cualquier mercancía, eliminando toda posibilidad de exigir calidad, excelencia o intensidad en una obra. (Racionero, 1987, pág.116)

En la sociedad capitalista; en la que la producción no sólo extiende su dominio sobre la naturaleza, sino también sobre los propios hombres, la producción ya no está al servicio del hombre, está al servicio de la producción. Y en cuanto el hombre ya no es fin, sino medio, la producción se vuelve contra el hombre; el resultado final de la circulación de mercancías en la sociedad es el dinero.

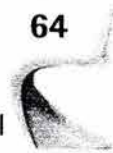
La cultura producida y consumida a escala de masas se ha convertido en una mercancía vendida en serie, casi siempre a precio fijo y renovada periódicamente, por lo que la obra espiritual tiende a perder su carácter eterno, o por lo menos de larga duración. Así, la cultura se halla sometida en adelante, a la ley industrial de la obsolescencia acelerada donde un estilo elimina al otro. (Moyao, 1989, pág.14)

El mercado de los objetos industriales juega un papel muy importante en nuestra sociedad y estamos más familiarizados con ellos, por que son parte de nuestra vida



23⁹ Nine West, Calzado.

64



cotidiana. En un hecho tan simple como comprar alimentos, ropa, shampoo, lápices. Estamos consumiendo objetos producidos en serie. El mercado de los productos en serie se caracteriza por la utilización de mensajes publicitarios y por la venta de una imagen, una marca, una moda, una personalidad.

El mercado, sin embargo, no quiere cambiar el mundo, no busca la superación hacia el porvenir, hacia un nuevo orden de valores en realidad. Se ocupa de mantener intactos los abusos, sin la esperanza real de destruirlos o superarlos, en un círculo vicioso: no quiere cambiar nada porque no cree en nada y, por tanto, su única ambición es el dinero.

La pasión del sujeto son los objetos, siempre y cuando éste sea un disfraz que falsifique lo que hay debajo; el sujeto se convierte a sí mismo en un objeto, en una cosa, se construye, se decora, se ornamenta y se comporta como tal: adopta una actitud distante e indiferente a todo. El sujeto desea en definitiva, el placer de ser el objeto más cool de la ciudad.

Estas reflexiones acerca del status del objeto y su relación con la sociedad nos permiten comenzar a trazar las líneas de un nuevo mapa en materia de comunicación y diseño, cuyo vector principal tal vez sea el de la imagen; analicemos el caso de Nike, frente a la pregunta de ¿qué produce Nike?

A primera vista podemos decir que se trata de un fabricante de ropa y de accesorios deportivos; la respuesta parece correcta, pero no lo es. Nike no produce otra cosa que diseños, que nos proporcionan una identidad, una imagen y una personalidad. Descubrimos que el objeto (el mensaje) no vale por lo que es, sino por quién lo produce (lo emite). Por lo tanto, el primer aspecto a tener en cuenta es que la globalización no significa decir lo mismo a todos, sino conservar el sentido adaptando la forma a la personalidad de los sujetos, que son siempre activos y



24 Nike.



que decodifican consciente e inconscientemente los mensajes siguiendo patrones culturales, ideológicos y psicológicos propios.

Néstor García Canclini define, pues, la noción de consumo de la siguiente forma:

Los modelos definen el consumo como lugar donde las clases y los grupos compiten por la apropiación del producto social; o como sistema de integración y comunicación; o como proceso de objetivación de deseos; o como proceso ritual. Este producto social, esta necesidad de apropiarse del producto social, desarrolla un potencial simbólico propio para la generación de un nuevo proyecto de consumo, en el sentido de que el consumidor está propenso a ser atrapado por el nicho de mercado que estimula la idea de la apropiación de un producto cultural, a través de la obtención de una marca más que de un objeto de necesidad. La idea de consumo se sustenta específicamente en la noción pertenencia simbólica en el objeto. (Canclini, 1977, pág.54).

La marca en la mercancía está dirigida, en su producción a encontrar fuentes de mercado en dónde posicionarse como productos culturales; y a partir de allí se crea la necesidad de "adorar", de "necesitar" esos productos para que los mismos puedan ser adquiridos. Así el precio de esta mercancía se sentirá cada vez más insignificante en la medida en que el producto se haga más necesario.

Yo podría pagar por obtener la ropa que usó Marilyn Monroe mucho dinero, y también puede ocurrir lo mismo con un Picasso, pero el problema no es en sí lo que son las obras y los objetos sino lo que simbólicamente representan para la sociedad y como se pueden "acumular", "atesorar"; Es decir, como puedo conservar en tiempo el objeto que se denomina en la marca. Lo que la fetichización de la mercancía conserva de un Picasso, no



25^{Dior.}

66

es en sí a un cuadro como tal, sino más bien la firma, el nombre, la marca. (Formanchuck, 2001, pág. 4)

El consumo nunca es un acto individual. Para que se realicen actos de consumo es preciso participar de toda una red de relaciones sociales de distinta naturaleza: relaciones de intercambio para obtener recursos que permitan financiarlo, relaciones jurídicas, la cantidad y calidad de los objetos de los que luego se podrá disponer. En tanto que algo es deseado como objeto de consumo, como ya he mencionado anteriormente, éste ya no se desenvuelve tan sólo en el ámbito de las cosas, sino en el mundo de las ideaciones y de los valores simbólicos.

Cuando consumimos algo, no sólo estamos disponiendo materialmente de ese algo sino que lo pensamos, lo recreamos o lo idealizamos porque todos los objetos tienen para nosotros un determinado valor.

En la medida en que el consumo implica la asimilación de signos y símbolos que le están asociados, requiere también, de un sistema de valores y, en consecuencia, de un tipo de sujeto determinado que en el acto del consumo no sólo hace suya la materialidad del objeto, sino también la ideación del mundo que lleva consigo. (Nike, Adidas, Armani, Guess, Ford, Volkswagen, Ferrari, BMW, Peugeot, Reebok, Puma, Coca-cola, Pepsi, Sony, Phillips, Nikkon, Cannon, Kodak, McDonalds, etc.) (Dimeo, 2001, pág. 25)

Por ello, los productores que pretenden hacer consumir un determinado objeto procuran que el consumidor asuma unos determinados valores que son los convenientes al objeto. Cabe recordar a Carlos Marx cuando decía que la producción no sólo crea un objeto para el sujeto, sino un sujeto para el objeto. El consumo, pues, no es sólo un proceso que consista en apropiarse de algo y utilizarlo, sino que equivale también a asumir el sistema simbólico establecido.



26^{Givenchy.}

67

En consecuencia, quienes nos proporcionan las cosas que consumimos nos están suministrando al mismo tiempo los valores dominantes. (Baudrillard, 1975, pág. 223)

El que los valores dominantes de una cultura estén a cargo de comerciantes y empresarios, es definitivamente peligroso, aquí es donde los creadores de objetos tanto industriales como artísticos deben responsabilizarse por el mensaje, que quieren proyectar y no dejarse llevar sólo por los valores materiales, pues como podemos ver a nuestro alrededor, la pérdida es de los valores humanos, a nivel espiritual, se crea en el interior no solo del sujeto, y de la colectividad un vacío que no se puede combatir con el mensaje superfluo que nos aportan hoy la mayoría de los objetos a nuestro alrededor.

El consumo parece no tener fin, si éste realmente satisficiera las necesidades del sujeto, el consumo tendría un límite bien definido, pero como podemos observar el consumo de objetos no se detiene, se desea consumir cada vez más. Si el consumo parece ser irresistible, es precisamente porque se nos esta vendiendo una fantasía, que no tiene nada que ver con la satisfacción de necesidades reales.

Estamos equivocados al creer que lo material puede llegar a satisfacer necesidades espirituales o que va a llenar vacíos en nuestro interior.

Crear esto deviene como resultado una experiencia de vida fragmentada, decepcionada, frustrante, insegura, inestable, estresante, que se renueva cada vez que volvemos a consumir objetos, volviéndose este un ciclo que se repite una y otra vez. Se trabaja soñando con adquirir: la vida es vivida realizando un gran esfuerzo para luego ser recompensado con un objeto.



27 Palacio de Hierro.

68

Si antes el hombre imponía su ritmo a los objetos, hoy en día los objetos los que imponen sus ritmos discontinuos a los hombres. El status de una civilización entera cambia, de tal manera, según el modo de presencia y de disfrute de los objetos cotidianos.

El sistema de los objetos ejemplifica la fragilidad de lo efímero, de la compulsión de repetición, de la satisfacción y decepción, de la evasión de los verdaderos conflictos que amenazan a las relaciones individuales y sociales. Los objetos se nos ofrecen como tranquilizantes, como agentes de equilibrio ante la neurosis del sujeto y de una sociedad.

No podemos negar que existe un cáncer en el objeto; esta proliferación de elementos proyectados determina el triunfo del objeto sobre el sujeto. La cura reside en el significado que el sujeto le otorge a estos objetos, en crear objetos sin perder nuestra humanidad, basándonos en valores no materiales sino espirituales.



28 Vista Alegre, Portugal.



2.4 La pérdida de significado en el arte y el objeto industrial

La forma en que vemos el mundo refleja nuestro interés en él. No hay un modo neutral, objetivo de verlo, independiente de nuestros intereses. El modo de ver el mundo no depende de una observación exacta ni de una percepción, lo que uno ve, para poder ser visto, debe significar algo.

Cuando una persona asigna un significado simbólico a una cosa, crea un simbolismo con el fin de arraigarse al mundo que le envuelve. Cuando un significado es compartido por un grupo de personas, se convierte en un símbolo cultural y todas las personas que entienden el símbolo, porque lo comparten, componen esa cultura. Asignar significados simbólicos compartidos es una de las actividades psicológicas primordiales del ser humano porque crea ese sentido de pertenencia y arraigo que tanto contribuye a la integración y al desarrollo de la psique individual.

En el ámbito social el sentido de pertenencia se fomenta mediante los ritos y costumbres colectivas; en el ámbito físico mediante la proyección de significados simbólicos sobre el entorno físico, la cultura se construye sobre el simbolismo expresivo; para diseñar una nueva cultura es necesario crear nuevos símbolos que incorporen nuevas experiencias valoradas por la nueva actitud vital.

¿Será posible que de alguna manera el arte haya reemplazado su valor humano por valores superfluos?

La gente nueva ha declarado tabú toda injerencia de lo humano en el arte: el veto del arte nuevo ejerce con una energía proporcional a la altura jerárquica del objeto. Lo personal, por ser lo más humano de lo humano, es lo que más evita el arte.



29 Chanel.

70



Para el hombre de la generación novísima, el arte es una cosa sin trascendencia. (Ortega y Gasset, pág.30)

Francisco Moyao, en su tesis; El arte como verdad, explica el papel del artista en nuestra sociedad y su relación con el mercado:

En la época moderna el artista se encuentra ante una sociedad que ha perdido la sensibilidad artística y en la que la inevitable y aparentemente significativa unión entre arte y sociedad se ha roto gracias al advenimiento de la industrialización y la producción en masa. Si en sus inicios el capitalismo dio lugar a una serie de tendencias austeras: ahora en cambio ha engendrado una forma de individualismo más codiciosa y explotadora que nunca, junto con un arte orientado a la producción y a obtener ganancias. Sabemos que toda civilización tiene un modelo de hombre y que su imagen se ve reflejada en su arte, nuestra sociedad tiene como imagen un hombre económico cuyos deseos consisten solo en aumentar sus beneficios y recortar sus gastos. De héroe religioso, espiritual o moral, el artista cuyo propósito era crear una vida que tenga sentido para los demás, ha quedado reducido al mismo orden mecánico y a la misma rigidez burocrática que gobierna a las demás profesiones de nuestra sociedad. Llegados a este punto todo parece indicar que los artistas han de abandonar, por el bien de sus carreras la esperanza de armonizar algún día sus aspiraciones sus valores y sus ambiciones con las exigencias económicas y sociales de nuestra época. (Moyao, 1989, pág.124)

Como ya se ha emocionado anteriormente, la relación estética surge y se desarrolla en el seno de la actividad práctico-utilitaria, en el proceso de producción de objetos que satisface necesidades vitales. En las revoluciones artísticas de nuestro siglo se persigue aislar lo estético de todo servicio y darle una autonomía absoluta.



30 Anillo, *The pure 9999 collection.*

71



Ya eso se aspira no sólo desligando la forma de toda función estética, sino también de todo significado o contenido, y esta aspiración tiene como resultado la pérdida de todo significado.

Cierto es que un objeto estético como una estatua de Rodin es inútil en un sentido práctico-utilitario. Sin embargo reiteramos que lo estético es útil como demuestra la experiencia histórica, en cuanto a que, en la relación sujeto-objeto correspondiente, satisface necesidades profundamente humanas, de creación, expresión y comunicación. En este sentido, al arte no sólo no es inútil, sino útil para elevar y enriquecer al ser humano. (Sánchez Vázquez, 1992, págs.149-150)

Esto en cuanto se refiere al arte, pero en el campo del diseño, ¿cómo se le da significado al objeto?. Surge en este punto una cuestión, no sólo respecto al diseño industrial, sino en general a todos los recientes aspectos del arte planificado y mecanizado, o sea, a todas las formas artísticas que se han hecho posibles sola y exclusivamente a consecuencia de la intervención de la máquina y de la mecanización propia de la era industrial.

Las obras destinadas a este nuevo tipo de función de masas deben responder necesariamente a algunos requisitos de gusto y de nivel artístico que les haga adecuadas para ser disfrutadas, comprendidas y apreciadas por todos.

Este es un dato de hecho reconocido por casi todos los estudiosos de los problemas que entraña el empleo de los mass media y lleva a la conclusión de que se va imponiendo cada vez más un género de arte, sino decididamente *lowbrow* (de infimo nivel) por lo menos de *middlebrow* (de nivel medio); un arte pues que contenido a la sensibilidad media, al gusto medio y que no esté destinado ya exclusivamente a las élites.



31 Kantor, *El hombre de las maletas*, 1990.

Esta realidad tiene una extraordinaria importancia esteticosocial y plantea los problemas de orden ético que no pueden ser menospreciados. (Dorfles, 1986, pág. 89)

En el transcurso de su evolución histórica, la principal función del diseño industrial ha sido aplicar la tecnología a través de formas accesibles y comprensibles para el máximo número de personas posibles. El diseño se ha convertido en una tarea especializada dentro de la división industrial del trabajo, una de las diversas actividades agrupadas bajo el título genérico de investigación y desarrollo, en la que la labor creativa está relacionada con la invención y definición de formas. El progreso técnico y la excelencia del diseño ya no pueden considerarse como fines absolutos.

En un mundo cada vez más saturado por problemas de enorme magnitud, como la extinción de recursos materiales limitados, la creciente contaminación del medio ambiente, la degradación del trabajo por la mecanización o la sustitución de los obreros por la automatización y la inmensa diferencia entre el bienestar material de los países industrializados y la pobreza de los llamados países subdesarrollados. Son problemas que no deben quedar al aire y hay que empezar a enfrentarlos, hay que recordar nuestra visión del futuro que queremos tener.

Es una visión que concede mayor importancia a las personas que a los productos. Estas ideas han tenido amplio eco en países subdesarrollados poco convencidos de las ventajas que pueda suponer para ellos el progreso tecnológico basado en el modelo occidental. En India, el ministerio de desarrollo industrial creó una cédula apropiada para explorar las posibilidades de técnicas que suponían el desarrollo de métodos primitivos, aumentando el desarrollo de empleos en lugar de reducirlos. (Heskett, 1985, pág.26)



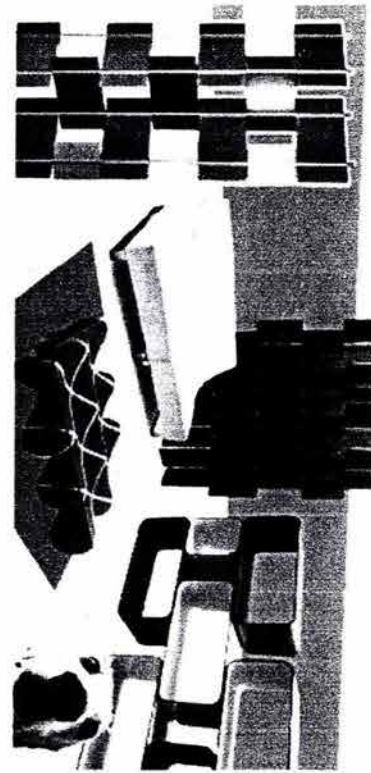
32 Electrodomesticos..



73

Pese a la avalancha de nuevos productos y a la obsolescencia incorporada de forma deliberada en ellos, existe una gran cantidad de diseños consagrados por el tiempo que se siguen produciendo y utilizando ampliamente, satisfaciendo necesidades invariables o adaptándose a funciones nunca imaginadas por sus creadores. Los coleccionistas y los museos han recogido un gran número de diseños históricos de todo tipo, conscientes de su valor como recordatorio visible de las formas de vida cotidiana de épocas ya pasadas. No obstante, la inmensa mayoría de los artículos usados anteriormente han sido destruidos, reciclados o enterrados en vertederos, túmulos de nuestra cultura material, donde aguardaran la atención de futuras generaciones de arqueólogos industriales.

Se trata de la historia sólo parcialmente explorada ahora, pero que constituye la evidencia tangible de una increíble riqueza de conquistas humanas, tan rica y variada como los diversos motivos, gustos y deseos que la inspiraron. Por otra parte, hay pocas personas en los países industrializados que no conservan un recuerdo del aspecto, las sensaciones y el sentido de objetos, implementos o máquinas ya desaparecidos largo tiempo atrás, pero que forma parte de la historia de sus fatigas, placeres, logros y aspiraciones. En este sentido, todos nosotros somos historiadores del diseño industrial.



33 Postal Diseño Industrial.

CONCLUSIÓN

Los objetos hechos por el hombre conforman una infinita serie de combinaciones, mezclas y matices. Sin embargo, existen límites precisos entre los objetos científicos, tecnológicos, industriales y artísticos. Verdaderamente estos objetos son tan diferentes entre sí, pues al pensar en cada una de sus características, podemos observar que estos comparten cualidades similares como por ejemplo; Innovación, utilidad, corregir, ampliar, perfeccionar, investigar, desarrollar, proponer; en realidad, todos estos objetos se retroalimentan entre sí y conforman toda una producción cultural.

Cualquier objeto puede ser materia de consumo artístico, así como también toda obra artística es capaz de prestar servicios prácticos. Todo depende de la percepción del sujeto, pues todo objeto producido por el hombre refleja la subjetividad de este. Aparentemente, la función del diseñador industrial es transformar en algo agradable objetos producidos por una máquina, cubriéndolos con un caparazón geométrico sencillo y más o menos atractivo.

Por lo general, limitamos el diseño industrial a los medios de consumo y a los medios de producción, que son producidos por máquinas y para servir a las masas, pero también se extiende a los ámbitos del trabajo como la señalística, los empaques y los entretenimientos audiovisuales confundiendo con el diseño gráfico y con la arquitectura. Lo específico del diseño industrial está en su actividad de proyectar. No obstante, el diseño está sumamente influenciado por la tecnología, la ciencia y el arte; de todos los objetos, el industrial podemos apreciar la retroalimentación de las artes visuales, la ciencia, la tecnología y el gusto de las masas.



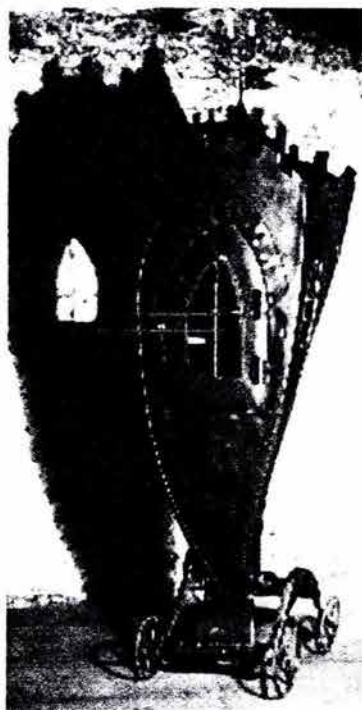
34^{Bazar.}

75



Sin embargo, para que exista la posibilidad de que los objetos engendren nuevas relaciones artísticas, debemos enfrentarnos a nuevas estructuras que acepten la formación de nuevos conceptos de arte y de tecnología, al mismo tiempo que contribuyan a dicha formación y la promuevan.

¿Por qué no crear objetos que satisfagan necesidades artísticas? El verdadero valor de los objetos no está en su uso, función o costo, su valor auténtico se halla en las significaciones que despierta en el sujeto y, por lo tanto, también la sociedad. No podemos negar que los objetos industriales son mucho más accesibles para el sujeto que los objetos artísticos. Por ello, es de suma importancia considerar el valor simbólico de los objetos industriales. Ya que estos objetos formarán parte de las ideologías dominantes. De esta manera el diseño podría contribuir a mejorar al hombre, su entorno, su cultura, su sociedad y su ideología.



35 Escultura metálica.



MÁGENES

1. Craftofia. *In style*. Noviembre, Estados Unidos, 2001.
2. Collar MKC43. DUBIN, *Designed for Delight. Alternative aspects of twentieth century decorative Arts*. Flammarion, París, 1997, pág.168.
3. Piezas de juego de t  rusas. BORIS REST, SERGU , VARSHAVSK, *Salvado para la humanidad. El ermitage en los a os de bloqueo de Leningrado 1941-1944*. Artes Aurora-Leningrado, 1985, p g. 91.
4. Jarro. BORIS REST, SERGU , VARSHAVSK, *Salvado para la humanidad. El ermitage en los a os de bloqueo de Leningrado 1941-1944*. Artes Aurora-Leningrado, 1985, p g. 258.
5. Morris Et catalogue. FIELL Peter; *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, p g. 768.
6. Interiorismo, decoraci n y dise o contempor neo, *Casa viva*. Espa a, 1999. L mpara.
7. Interiorismo, decoraci n y dise o contempor neo, *Casa viva*. Espa a, 1999. Gatos y perros.
8. Cama. *Cat logo de Dise o industrial*. Inglaterra, 1999.
9. L mpara de escritorio. *Cat logo de Dise o industrial*. Inglaterra, 1999.
10. Cactus Portapalillos. *Cat logo de Dise o industrial*. Inglaterra, 1999.
11. Oppenheim, The Fur-lined Tea Cup. MUTHESIUSS Angelika, *Erotic Art*. Taschen, Estados Unidos, 1998, p g. 99.
12. Nikki de Saint Phalle, La muerte. CHUECA Fabi n, *El arte del siglo XX*. Phaidon, M xico, 1996, p g. 405.
13. Mir , Verano. CHUECA Fabi n, *El arte del siglo XX*. Phaidon, M xico, 1996, p g. 308.
14. Pers fone. FLORES SILLER Emilio, *Arte fr gil*. Museo del vidrio, Monterrey, 1998, p g. 44.
15. Linchestein, Muchacha con cinta en el pelo. CHUECA Fabi n, *El arte del siglo XX*. Phaidon, M xico, 1996, p g. 308.
16. Morimura, Madre. CHUECA Fabi n, *El arte del siglo XX*. Phaidon, M xico, 1996, p g. 319.
17. Haring, Rompecabezas de monos. CHUECA Fabi n, *El arte del siglo XX*. Phaidon, M xico, 1996, p g. 188.
18. Peluches. Bazar Pericoapa.
19. Sheaffer, Intrige. *In style*. Noviembre, Estados Unidos, 2001.
20. Sill n rojo. *Cat logo de Dise o industrial*. Inglaterra, 1999.
21. Reloj Fendi. *In style*. Noviembre, Estados Unidos, 2001.
22. Bulgari. The Spiga Bracelet. *In style*. Noviembre, Estados Unidos, 2001.
23. Nine West, Calzado. *In style*. Noviembre, Estados Unidos, 2001.
24. Nike. *In style*. Noviembre, Estados Unidos, 2001.
25. Dior. *Hola*. Primavera-Verano, Espa a, 1998.
26. Gyvenchy. *In style*. Noviembre, Estados Unidos, 2001.
27. Palacio de Hierro. *Marie claire*. Junio, M xico, 2003.
28. Vista Alegre, Portugal. *Nuevo Estilo*. Mayo, Madrid, 1999.



Z
E
I
O
B
J
E
T
O
I
N
D
U
S
T
R
I
A
I
Y
E
I
O
B
J
E
T
O
A
R
T
I
S
T
I
C
O

29. Chanel. *In style*. Noviembre, Estados Unidos, 2001.
30. Anillo, The 9999 Pure Collection. *In style*. Noviembre, Estados Unidos, 2001.
31. Kantor, El hombre con maletas. CHUECA Fabián, *El arte del siglo XX*. Phaidon, México, 1996, pág. 277.
32. Electrodomésticos. *Brides*. abril-mayo, México, 1998.
33. Postal Diseño Industrial. *Catálogo de Diseño industrial*. Inglaterra, 1999.
34. Bazar Pericoapa.
35. Escultura de Metal. MARGUETTS, Martina, *International Crafts*. Thames and Hudson, London, 1999, pág. 114.

Z
E
I
o
b
j
e
t
o
i
n
d
u
s
t
r
i
a
l
y
e
l
o
b
j
e
t
o
a
r
t
i
s
t
i
c
o



BIBLIOGRAFÍA

- ACHA, Juan, *Arte y sociedad Latinoamericana; El producto artístico y su estructura*. Fondo de Cultura Económica, México, 1981.
- BAUDRILLARD, Jean, *El sistema de los objetos*. Fábula-Tusquets, Barcelona, 1998.
- BONSIEPE, Gui, *Teoría y práctica del diseño industrial: elementos para una manualística crítica*. Colección Comunicación Visual, Gustavo Gili, Barcelona, 1978.
- GARCIA, Canclini, Néstor, *Arte popular y sociedad en América Latina*. Grijalbo, México, 1977.
- DIMEO Carlos, *Fetichismo de la mercancía y productos culturales*. Col. Fetichismo y cultura, Universidad de Venezuela, Venezuela, 2001.
- DORFLES, Gillo, *El diseño industrial y su estética*. Labor, Barcelona, 1986.
- FISCHER, Ernst, *La necesidad del arte*. Península, Barcelona, 1973.
- FORMANCHUK, Alejandro, *Comunicación interna, externa e imagen corporativa. Nuevos paradigmas para una economía global*. Col. El mensaje y los objetos, Universidad de Buenos Aires, Argentina, 2001.
- HESKETT, John, *Breve historia del diseño industrial*. Serbal, Barcelona, 1985.
- READ, Herbert, *Orígenes de la forma en el arte*. Proyección, Buenos Aires, 1976.
- MARCHAN Fiz, Simón, *Del Arte Objetual al Arte de Concepto. Epílogo sobre la sensibilidad postmoderna*. Akal, España, 1986.
- MARX, Carlos, *El Capital*. Fondo de Cultura Económica, México, 1982.
- MARX, Carlos, *Manuscritos económico filosóficos de 1844*. Grigalbo, México, 1844.
- MALDONADO, Tomás, *El diseño industrial reconsiderado*, Gustavo Gili, Barcelona, 1981.
- MOYAO Pérez, Francisco, *Arte como verdad*. Tesis de maestría en escultura. UNAM, México, 1989.
- SÁNCHEZ VÁZQUEZ, Adolfo, *Antología, textos de estética y teoría del arte*. Col. Lecturas universitarias. UNAM, México, 1997.
- SÁNCHEZ VÁZQUEZ, Adolfo, *Invitación a la estética*. Grijalbo, México, 1992.
- ORTEGA Y GASSET, *La deshumanización del arte*. Revista Occidente, Alianza, Madrid, 1981.
- Universidad Autónoma Metropolitana, *Las profesiones en México; El Diseño industrial*. México, Seminario de las profesiones, 26 y 27 de octubre de 1989, UAM-Xochimilco, México, 1989.
- RACIONERO, Lluís, *Arte y ciencia*. Laia, Barcelona, 1987.



La historia de la silla



C
A
P
Í
T
U
L
O
3

Capítulo 3

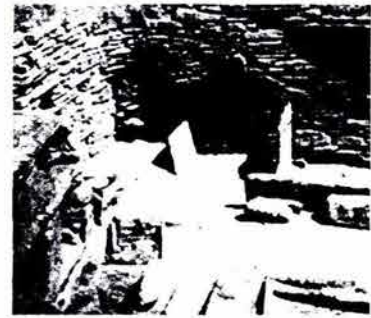
La historia de la silla

3.1 Los orígenes del asiento

El mobiliario ocupa un lugar especial entre las obras salidas de las manos del hombre. Los muebles integrados en la estructura, llamados hoy modernos, son en realidad los más primitivos que conocemos. La posesión de muebles indica un nivel cultural en cierto modo superior al de la subsistencia, ya que supone el abandono de hábitos y actitudes animales.

Podríamos decir que el mobiliario es una característica que nos separa a los humanos de los animales y de la barbarie. A este respecto, los muebles para sentarse son quizás los más significativos, puesto que el empleo de un taburete o de una silla indica que el sujeto ha sido educado.

Teniendo en cuenta las características principales del mobiliario, éste puede enfocarse desde cuatro aspectos diferentes:



1 Casa de piedra prehistórica.

1) Su uso, 2) su poder para establecer clases sociales, 3) sus características tecnológicas, y 4) la influencia personal, subjetiva, que tiene en el individuo.

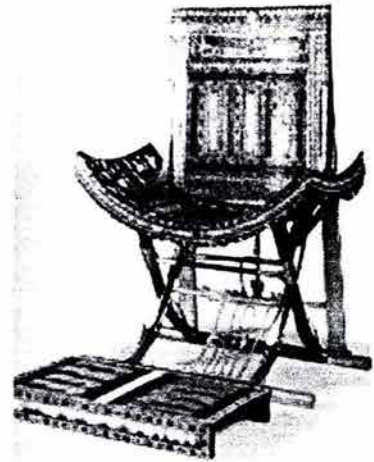
El mobiliario se ha localizado en las civilizaciones más antiguas y como ejemplo nos encontramos con la cultura egipcia. Como sabemos, los egipcios creían en la vida después de la muerte y, por ello, una de las costumbres funerarias egipcias prescribía que a los difuntos había que proporcionarles todos los lujos materiales para la otra vida. Gracias a un clima extraordinariamente seco, es posible que hoy se disponga de muchas piezas más o menos intactas. Se trata de mesas, taburetes, sillas, camas y arcos de varios tamaños y formas.

El trono, en el símbolo asiático, es el término intermedio entre el monte, el palacio de un lado y el tocado de otro, todos ellos variantes rítmicos de una misma familia morfológica. Simbolizan al mejor, aluden al centro. Son signos de síntesis y de unidad estabilizada.

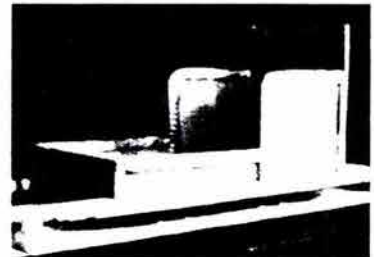
En el sistema jeroglífico egipcio, el trono integra como signo determinante los conceptos de soporte, enaltecimiento, equilibrio y seguridad. (Cirlot, 1982, pág. 45).

Sillas importantes de las culturas antiguas, de las cuales se tiene un registro, son: el trono de Tutankamon, la silla de manos de la reina Heteferes, el trono del palacio de Cnosos, las sillas griegas y las sillas romanas.

Una silla muy importante que nos deja la cultura egipcia es el *trono de Tutankamon*, de extraordinaria belleza: sillón de carácter religioso, utilizado por el faraón en sus funciones de sacerdote, respaldo y asiento cóncavo, pies en forma de tijera, con cabeza de pato, chapeado en oro, marfil y piedras, el cual se encuentra en el Museo del Cairo.



2 Trono de Tutankamon.



3 Silla de manos con aplicaciones de oro de la reina Heteferes.

Otra silla egipcia de la que se tiene registro perteneció a la reina Heteferes, en la cual la transportaban los esclavos:

La reina Heteferes poseía una elegante butaca, una silla de mano, una cama del tipo a la sazón corriente de Egipto, con tablero en la parte de los pies, reposacabeza, un pabellón plegadizo que podía colocarse rodeando el lecho, estuches y otros recipientes para joyas y artículos de tocador. (Smith, 1988, pág. 17)

El trono de Cnosos, esa otra pieza que nos ha legado el pasado, se trata de un trono hecho de piedra con formas marinas, como conchas y caracoles, con una ambientación que alude al mar, con algas y plantas en movimiento; es único y extraordinario:

El trono descubierto por Arthur Evans en el palacio de Cnosos es de lo más impresionante, debido a que lo vemos en su ambiente original como punto central del salón donde los reyes recibían audiencia flanqueados por sus cortesanos, quienes se sentaban en bancos adosados a los muros de la estancia. (Smith, 1988, pág.21)

Las sillas griegas pueden clasificarse en dos tipos básicos. Uno es el sólido trono o asiento de honor. Algunos de éstos se derivan directamente de prototipos de Egipto y del Asia occidental:

La cumbre de la solemnidad y de la perfección se alcanzan con los tronos destinados a las imágenes rituales de los templos. Pero también había tronos en el mobiliario de los particulares, entre la gente rica. Efectivamente los hallamos en las escenas de vida diarias pintadas en los vasos. Otro tipo de trono más tardío se colocaba en los teatros, para uso de los magistrados y otros personajes, son por lo general,



4 Salón del trono de Cnosos.

de la época helenística romana. Como estaban situados en el exterior, se hacían de mármol, por lo que han llegado a nosotros una buena cantidad de ellos. Suelen tener respaldo redondeado y laterales sólidos, pero ninguna de las formas de tronos logra un prestigio tan duradero como el de la silla ligera denominada klismos. (Smith, 1988, pág. 22)

Las sillas griegas que se colocaban en los teatros de mármol, en vez de patas, parecen estar apoyadas sobre las garras de un gran felino; a pesar de ser sólida, se utilizaron líneas curvas y formas orgánicas muy bien logradas. Al recordar las butacas actuales en algunos estadios y plazas públicas, que son incómodos escalones de cemento, me pregunto quién ha sido realmente la civilización avanzada.

El *klismos* es una silla con respaldo y cuatro patas ligeramente curvada hacia fuera, con elementos muy finos, muy ligera y fácil de transportar. Hoy parecería una silla común y corriente, pero en realidad es la primera silla de este tipo, y más bien todas las demás sillas que conocemos son una derivación de ésta; es decir, las sillas tienen antecedentes de civilizaciones antiguas ya sea griega, romana o egipcia.

Las sillas romanas tienen un extraordinario trabajo de relieve, son muy detalladas, pero son más rígidas y geométricas al compararlas con las griegas. La importancia de la silla, como símbolo de autoridad, sigue vigente hasta nuestros días; anteriormente la silla o el trono se colocaban en un nivel o escalón más elevado, para definir quién ostentaba el poder, como lo vemos a continuación:

La presencia de un escabel es esencial cuando se habla de un asiento de honor, el cual se coloca encima de una tarima y a menudo bajo un palio. En ocasiones eran de tijera, concesión del modelo tradicional heredado del mundo romano, como en el caso del



5 Asiento de ceremonia del sacerdote Dionisio, Atenas.



6 Klismos

trono de Dagoberto en X, también había tronos cons-
truidos con tableros, el ejemplar más famoso de los
que aún se conservan es el que se sigue utilizando pa-
ra la coronación de los reyes ingleses: el trono de San
Eduardo en la abadía de Westminster. (Smith, 1988,
pág. 40)

Conforme pasa el tiempo, los hombres empiezan a
experimentar y brindar comodidad, con la utilización
de cojines, y más adelante con el tapiz:

Si bien con los asientos se empleaban cojines suel-
tos, como en los tiempos clásicos, acuerdo con las
descripciones de los inventarios, había asimismo
ejemplos de muebles tapizados. Los asientos más
corrientes no eran, sin embargo, las sillas, sino los
taburetes y bancos, empleándose éstos sobre todo,
en las comidas. (Smith, 1988, pág. 41)

El trono, después la silla, conforman una memoria,
una época; nos ilustran, nos hablan de los sujetos que
las utilizaron, el medio ambiente en que vivían, los ma-
teriales que utilizaban, su arte, su agilidad, sus técnicas,
sus hábitos y las diferencias de clases. Pocos objetos nos
pueden dar tan rico testimonio acerca de una sociedad,
así que seguiremos estudiando la información que nos
pueden transmitir las sillas a través del tiempo, cuáles
han sido las más innovadoras, revolucionarias, clásicas,
vanguardistas, industriales y artísticas.



7 Trono de Dagoberto en X.

3.2 La transición del trono a la invención de la silla

¿De qué manera afecta una silla nuestro comportamiento físico? ¿Podrá una silla tener influencia sobre el sujeto mentalmente? ¿De dónde proviene el trono y cuál es su importancia? ¿Qué simboliza hoy y qué significaba antes el acto de sentarse? ¿Qué pasa con el trono del rey? ¿Quién precede al trono del rey? ¿Cómo se inventa la silla? ¿La silla es un objeto de culto? ¿La silla es un objeto disciplinario? ¿La silla es un objeto de descanso?

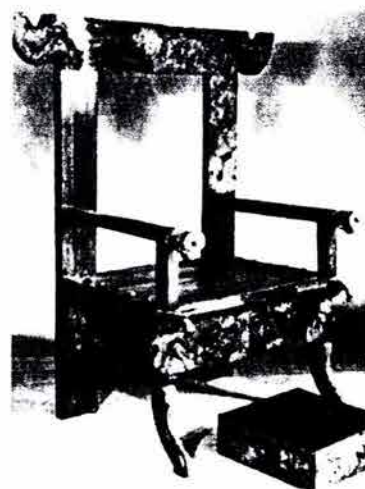
Éstas son algunas inquietudes que trataré de responder a continuación. Si, las sillas y mesas anteriormente formaban una unidad y el trono le pertenecía al rey; las sillas pueden afectar nuestro comportamiento físico y mental, todo depende del ambiente en el que la silla esté sumergida.

La mesa libera a los brazos y a las manos; la silla hace lo mismo con las piernas y pies. Antiguamente el rey solía sacrificar sobre el trono a la comunidad; sobre la mesa se ofrecía el animal a los dioses.

Las sillas exigen, de manera inmediata, una postura distinta del cuerpo; las mesas dan forma a nuestras vidas a través de la organización del espacio físico. Originalmente mesa y silla un todo:

La piedra de sacrificio de las antiguas comunidades. Mediante la ofrenda se buscaba una empatía con los poderes cósmicos, de ahí que el escenario sagrado se convirtiera en eje del universo. A partir de entonces, se contará con un altar (mesa de sacrificio) y un trono (silla de sacrificio). La mesa sostiene al animal, el trono recibe al hombre.

Los tronos provienen del acto de parir, representado en las figurillas de las diosas de la edad de piedra que reposan en cuclillas, la posición de dar a luz.



8 Trono etrusco de bronce
proviene de la tumba
Regulini-Calari.

Los objetos mesa y silla son no solo el resultado de procesos mentales, sino también son capaces de satisfacer la espiritualidad al contener el símbolo del sacrificio. (Eickoff, 1999, pág. 5)

El acto de sentarse evoluciona durante un largo trayecto a partir del ejercicio del rey en el trono. Antes del trono existieron imágenes de figuras sentadas, como las de las diosas parturientas de la edad de piedra.

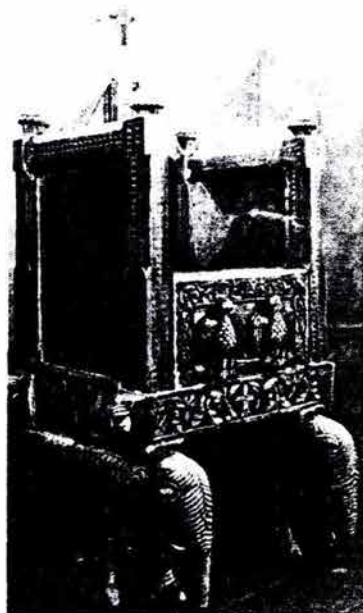
La imagen donde la diosa viene acompañada de dos leones contiene todos los elementos del trono posterior: las colas de los leones se convierten en el respaldo del trono, sus cabezas en brazos, sus piernas en piernas del trono y el regazo de la diosa en la tabla del asiento. El rey necesita una base de este tipo para que pueda sumir la posición de la diosa parturienta. De esta manera se invento la silla. (Eickoff, 1999, pág. 6)

El rey se inserto en la imagen de lo femenino cósmico; es decir del engendramiento divino. El regazo femenino fue llevado a la cabeza del rey, demostrando así que el espíritu y el lenguaje están por encima de todo lo material y corporal; el rey y el sacerdote fueron los primeros que estuvieron sentados.

Más tarde, una silla será la base para una iglesia especial: la cátedra del obispo en la catedral.

Tal como los miembros de la comunidad, los monjes deben arrodillarse, sentarse y ponerse de pie durante el culto en un espacio estrechamente limitado.

Para ello se desarrolló, alrededor del cambio del milenio, la sillería del coro. Los monjes adoptaron de los obispos el hábito de sentarse; los sacerdotes y los reyes llevaron tal hábito a una base más amplia. Con el pupitre y la sillería de varias filas, los monjes han agregado la mesa al trono representativo del rey y el obispo.



9 Trono románico de San Nicolás de Bari.

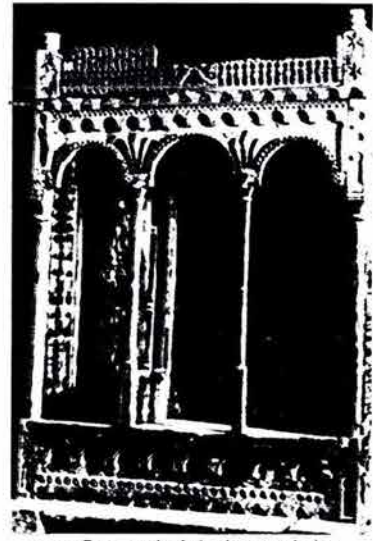
Se convirtieron en un ideal para las escuelas y academias de occidente. (Eickoff, 1999, pág. 7)

Ahora, sentarse en la mesa de las instituciones educativas será parte del culto a la cátedra, al podio, al escenario, o bien al monitor y la pantalla, cuyo origen común es la mesa de sacrificio. La mesa se acerca a la silla y disciplina al cuerpo. Así, en las instituciones de aprendizaje, cada uno sufre nuevamente la metamorfosis de lo culto a lo disciplinario; mesas y sillas unen, detienen las piernas, obligan a la mano a escribir y al ojo lo inmovilizan.

Si el sentarse en un convento se ve reflejado en las instituciones burguesas de educación, el sentarse sobre el trono del rey refleja el sentarse representativo del burgués. Estar sentado en el banquete real, a su vez una imitación de la cena cristiana, corresponde el estar sentado a la mesa del burgués en la comida. Con el advenimiento de la reforma, las comunidades protestantes exigen sillas en las iglesias. Como el burgués ya no quiere participar de pie en el culto alrededor del altar, tampoco quiere privarse en su hogar de mesas y sillas. (Eickoff, 1999, pág7)

En la Edad Media no se conocían las sillas o las mesas como estructuras fijas. La comida se servía sobre una tabla, la gente se agrupaba alrededor en cuclillas, en taburetes bajos, en bancos, en cualquier otro objeto o bien permanecía de pie. La tabla que se sostenía con dos soportes, se desmontaba nuevamente después de la comida. "Con el fortalecimiento de la burguesía se introjeron a las casas las sillas y mesas, que se convirtieron en un proceso de domesticación del hombre". (Eickoff, 1999, pág. 8)

Estar sentado a la mesa fomenta la capacidad de concentración y la formación de un modo de vivir



10 Banco de iglesia románico.

racional; la silla ha inmovilizado los pies y ha reducido el territorio del sujeto a la superficie del asiento, la silla se transforma en un espacio individual, personalizado. A los pasos largos, los y gestos violentos, la mesa ha opuesto una superficie que restringe el movimiento, limita al cuerpo y reduce su actividad casi exclusivamente a la escritura. Puesto que los objetos se pueden estabilizar sobre la mesa en cualquier posición, las dos manos quedan libres.

Mesa y silla sostienen al hombre, lo sujetan a una postura esquematizada en el espacio. Las distancias fijadas por el bastidor de la silla, la seguridad dentro de su territorio estrechamente limitado y la igualdad por estar todos sentados en las reuniones, se vuelven determinantes en el modo de congregación de los burgueses. (Eickoff, 1999, pág. 9)

La mesa es ahora el lugar donde la gente se reúne para la comida. Estar sentado limita las posturas y los movimientos; limita la intimidad y la sensualidad al ordenar a los hombres mediante una distancia fija y una contención corporal. El niño se acostumbra a la silla, que forma y fortalece al organismo en desarrollo. La voluntad infantil restringida por el entrenamiento temprano y sistemático de estar sentado, se encamina hacia adentro: esquemas físicos y psíquicos que generan una silla interior. La posición sentada es la forma racionalizada del cuerpo.

Con su pretensión de distinguirse de los salones de la nobleza, los cafés se convierten en los centros espirituales de la Viena cultural. Por medio de su precio asequible, su levedad y su diseño sencillo, la silla del café Vienes expresa la civilidad de la burguesía y la libertad de expresión. A mediados de siglo XIX, con la primera silla de manufactura masiva, la burguesía acepta definitivamente la posición de estar sentado



11 Coro del convento de San Francisco, Puebla.

y la convierte en obligatoria para la vida privada, pública y profesional. La silla del café empieza su cortejo nupcial alrededor del mundo y se presenta como mensajera de un nuevo hombre, el hombre sedens. La silla es la forma democratizada del trono: el trono al alcance de las masas. (Eickoff, 1999, pág. 13)

La silla y la mesa conquistan cada vez más terreno en las vidas pública y privada. A la mesa de comer se suman el love seat, la mesa de flores, la mesa de fumar o coser, las sillas de orejas, el carrito del té, sillas para niños o mesas para el teléfono.

Si el trono de antaño generó una comunidad y le ofreció un centro sagrado, la silla le dio a la célula más pequeña, el individuo, su propio lugar. Mientras que originalmente sé hacía sentar a uno para que muchos pudieran moverse, el hombre de hoy tiene que ser su propio sacerdote y rey.



12 Trono de Hierro.

3.3 La evolución de la silla mexicana

Nuestro país con su propia gente, cultura, sociedad, economía e ideología, tiene también su propia creación de sillas, las cuales repasaremos a continuación. En Mesoamérica, el clima nunca extremo y con periodos largos de temperatura agradable, determinó la arquitectura y el mobiliario de la región.

El medio proveyó los materiales para los enseres domésticos: maderas diversas, hojas y fibras vegetales, sobre todo el *tollin* o tule, que en maya se llama *zibake* y comprende tres especies de la familia de las tifáceas y algunas ciperáceas, material constituido por largas y esponjosas hojas que al tejerse se convierten en muelles texturas, frescas en verano y calientes en invierno. (Aguilera, 1985, pág. 15)

También emplearon en la elaboración del mobiliario, aunque en menor cantidad, pieles de animales como el jaguar, el puma, el oso, el lobo, el coyote y la piel de venado curtida para forrar asientos. Otros materiales fueron barro para tinajas de baño, guajes para recipientes y cajas. El mueble indígena lo determinaron el buen clima y los materiales nativos, así como los individuos, de talla promedio de 1.65 m, ágiles, sumamente cuidadosos y apegados en extremo a la tierra. El mobiliario, por lo tanto, era ligero, fácil de transportar de fuera hacia dentro de la casa y se extendía al ras del suelo o era muy bajo.

Se llama asentadero a las esteras pequeñas, generalmente de 81 x 108 cm, que usaban –y usan todavía– los indígenas para sentarse a descansar, conversar y ejecutar labores como tejer, moler, desgranar. Aun hoy día estos ligeros asientos los llevan enrollados



13 Xochipilli, señor noble de las flores.

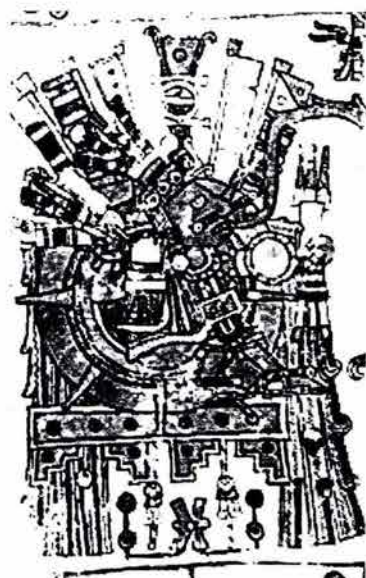
bajo el brazo los indígenas para sentarse en la iglesia, la plaza o el mercado y para dormir sobre él cuando viajen. Los asientos ya despegados del suelo son los banquillos, hechos de un trozo de tronco ahuecado y a los que se daba comúnmente la forma de un animalillo; por ejemplo, un armadillo o un tejón, cuya cabeza y cola servían de asideros. Otros bancos muy ligeros y cómodos era los *icpalli*, tejidos de tule, que utilizaban los hombres de casi cualquier nivel social. (Aguilera, 1985, pág. 17).

Los asientos señoriales sin respaldo, los constituyen los banquillos para señores que alcanzaron gran lujo y refinamiento. La evolución del banquillo la constituyó el asiento con respaldo ya recto, ya inclinado, para mayor comodidad del usuario.

Los señores mexicas descansaban en los *tepotzoicpalli*, asientos con respaldo, tejidos de petate y como otros asientos señoriales frecuentemente forrados de pieles finas. (Aguilera, 1985, pág. 21).

Como los códices mexicas datan de la época colonial, en el mobiliario se aprecia una creciente intrusión del arte occidental: perspectiva, sombreado, cambio de proporción, detalles decorativos de tipo renacentista y aun manierista. Las sillerías del coro, por su tamaño y riqueza, son uno de los muebles más impresionantes que hay. Su origen se remonta al siglo xi.

Según el padre Naval, las sillerías corales aparecen colocadas actualmente y tal como son hoy: con asiento movable hacia arriba, con brazos de apoyo, soporte y antepecho para arrodillarse, con respaldo y doselete. Comenzaron en la época del arte gótico. (Aguilera, 1985, pág. 29)



14 *Tonatiuh*, el sol sentado en un banco señorial.

De ahí en adelante sólo se diferenciarán en la ornamentación. Según las modas artísticas del tiempo en que se construyan. La sillería es de madera tallada, cada sitial lleva en la parte inferior del asiento una especie de repisa que se denomina *misericordia*, debido a que en ella se pueden apoyar las personas, semisentadas, para descansar durante ceremonias prolongadas. En las iglesias de menor jerarquía, la sillería consta de una sola fila de estalos, pero en las catedrales, las sillerías constan de dos o más filas superpuestas, a las cuales se asciende gradualmente.

Al centro del conjunto se coloca un asiento preferente que se destaca por su mayor tamaño y riqueza ornamental, dedicado al dignatario más conspicuo del lugar: el abad, el decano, el preósito o el obispo según la jerarquía del templo.

México se enorgullece de poseer una de las sillerías más hermosas que produjo el arte religioso hispanoamericano: la del templo de San Agustín de México, elaborada por el maestro Salvador Ocampo y su taller, entre 1687 y 1690. Esta joya de arte escultórico, de magnífica ebanistería, se conserva desde 1895 en el salón del antiguo colegio de San Idelfonso llamado "El Generalito". De madera de nogal, cada estalo se adorna con tres relieves historiados, a diferentes alturas, informados en una Biblia francesa, que están trabajados en combinación de alto y bajorrelieve. (Aguilera, 1985, pág. 29)

Los diferentes personajes están representados con realismo y expresividad, tanto en los rostros como en los escorzos y la caída de los paños; el mismo realismo se presenta en los objetos y los seres animados que complementan las escenas.

Cátedra es el nombre que se le da a la sede episcopal, o sea al asiento del obispo; de ahí el nombre de catedrales que reciben las iglesias que tienen tal jerarquía.



15 Sillón isabelino.

Su origen y carácter autoritario deriva de la cultura romana, asiento de los senadores, que fue adoptada por los obispos para dirigir desde allí la palabra a sus oyentes, por lo que tomó su carácter ritual. (Aguilera, 1985, pág. 29).

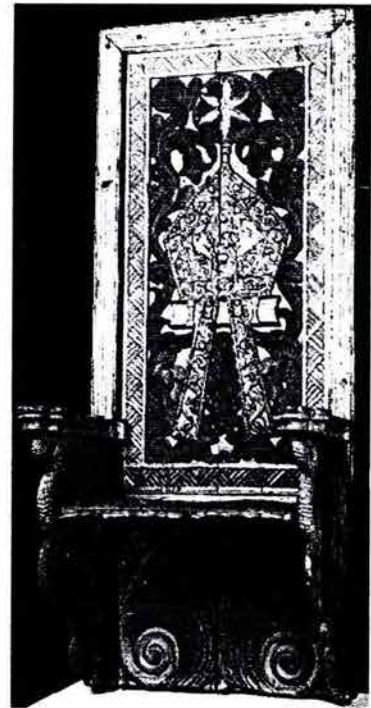
Desde época muy antigua se hizo costumbre colocar la cátedra del obispo en el ábside. Como resultado natural, la cátedra se revistió primero de telas y cojines lujosos y posteriormente se trabajó con ricos diseños tallados. En México se conserva una cátedra del siglo XVI que perteneció a la catedral de San Cristóbal de las Casas en Chiapas.

Es una pieza muy interesante, de discreto barroquismo, policromada y dorada, con relieve bastante plano sobre el respaldo, que representa una mitra; extraordinario testimonio de ebanistería suntuaria trabajada en la provincia.

Los sillones fraileros fueron muy comunes y los había en todas las iglesias. Eran de uso indispensable en las misas y otras ceremonias religiosas.

El frailero típico es de madera, con asiento y respaldo rectangular, de cuero o terciopelo. Su forma es muy semejante al tipo de sillón conocido como *misión*; está diseminado en todo el mundo hispanoamericano. Sus formas básicas se fueron enriqueciendo con ornamentación y luego con ciertas modificaciones a su estructura, como las *patas en cabriola* terminadas en garra. (Aguilera, 1985, pág. 32).

A medida que el estilo barroco se enriquecía y la influencia inglesa penetraba, se mezclaban y se arraigaban. Bernal Díaz del Castillo en su *Historia de la conquista de México* describe los regalos que Moctezuma Xocoyotzin envió a Hernán Cortés por medio del señor principal *Tendile* o *Tletitl*.



16 Trono Episcopal, Catedral de San Cristobal de las Casas, Chiapas.

Entre ellos había una silla de caderas con entalladuras de taracea, recomendando al conquistador que luego que enviase aquella silla en que se asiente el señor Moctezuma... para que cuando le vaya a ver y hablar. (Aguilera, 1985, pág. 32).

Es éste sin duda alguna, el primer mueble occidental que llega a México. *El Trono*. En *El lienzo de Tlaxcala*, el desconocido pintor ilustra la escena anterior. En el mismo lienzo se observa una hermosa silla taraceada en la cual se sienta Cortés, mientras que en otra escena *Xicoténcatl* usa el mismo tipo de silla para recibir al Conquistador. En todas estas ocasiones el mueble mencionado tiene implicaciones de trono, ya sea en los encuentros con emisarios o para sostener conversaciones de igual a igual. En los códices poscortesianos se documenta con exactitud el uso de la silla y su proliferación, así como su significado protocolario, litúrgico y, en ciertos casos, psicológicos. "Siéntanse en silla de caderas los conquistadores y los oidores, no así los misioneros que enseñan la doctrina cristiana en humildes escabeles". (Aguilera, 1985, pág. 49).

El origen de la silla, tantas veces mencionada por su importancia e implicaciones, conocida en España con el nombre de *jamuga*, es el sillón italiano llamado *a la dantesca*, que conserva reminiscencias góticas en los recortes de las patas adornadas en el cruce con un rosetón tallado. En el siglo XVI existía otro tipo de silla menos común llamada *impería*; su alto respaldo estaba formado por la típica arquería del Renacimiento con barrotes torneados. (Aguilera, 1985, pág. 50).

La influencia del mueble inglés, patente sobre todo en cómodas, sillas y papeleras, se inicia después del mandato de la reina Ana (1702-1714) merced al



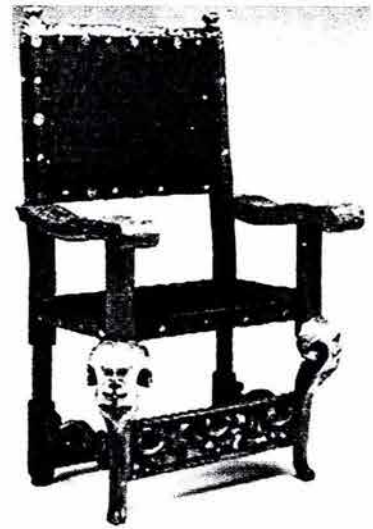
17 *Acamapichtli*, Códice Azcatitlán.

envío directo de España de piezas de Inglaterra, o quizá a gracias algún tratado con este país. De este modo durante algunas décadas el mobiliario español no influirá en el novohispano. Se copian con tal perfección los muebles ingleses que es difícil, en ciertos casos, distinguir su lugar de origen.

Su rasgo distintivo fue introducido durante este periodo: la *pata en cabriola*, nombre tomado de un término francés de ballet, por la semejanza de la pata con el pie, la pantorrilla y la rodilla de una bailarina. El pie, es cierto, en unos casos no es el de una bailarina y termina casi siempre en garra, otro rasgo característico; la rodilla está tallada a veces como una hoja de acanto, concha u otros elementos propios del barroco; la graciosa curva de la pierna se refleja en la forma arqueada.

La cabriola o *cabriolé* fue empleada en casi todas las piezas del mobiliario que requerían patas. La garra, también conocida en Inglaterra con el nombre de *ball and claw*, igualmente existe en los muebles italianos del Renacimiento; fuertes, redondeadas y con grandes uñas, en éstas parece remontar su origen no únicamente a la Roma antigua, sino al más remoto Egipto faraónico de la decimoctava dinastía, lo que tal vez la haga uno de los motivos ornamentales más perdurables. (Aguilera, 1985, págs.64-65)

China, inspirándose en los diseños *Chippendale*, copió sus propios modelos y los esparció por el mundo entero. La pata de garra sigue predominando: de tan tallada, parecía haberse agregado piel entera de león. Hay además el *pie de burro de cabriola*, tan realista que estaría a punto de lanzar una coza; el *pie de biche*, por su ligereza en forma y el tallado, parece listo a emprender veloz carrera como el cervatillo del cual toma su nombre. En el colmo de la extravagancia, los pies abandonan la garra y calzan zapatos con



18 Silla barroca.

hebilla, mientras que en el arranque de la rodilla grandes mascarones presentan su enigmática expresión.

El mueble popular es producto de artesanos que, pese a vivir en una sociedad cultivada, carecen de educación técnica y estética; sin embargo, guiados por un propósito funcional y un anhelo por hacer agradables los objetos de uso diario, logran elaborar muebles útiles y decorativos. Las formas se repiten con pocas variaciones, pues si llenan su función se vuelven tradicionales.

Unos muebles son de factura familiar, otros los hacen artesanos que trabajan unidos en un taller, pero todos son representativos de una forma de vivir y tienen el sello del buen gusto innato.

Una de las grandes producciones del mueble popular se encuentra en Michoacán, se originó en Paracho sobre modelos tradicionales españoles, pero como los artesanos se dedicaron de lleno a la hechura de guitarras, violines y molinillos, dejaron de hacer muebles, labor que absorbieron los de Guanajuato. Los muebles son sencillos y funcionales, hechos con la técnica del ensamblado, cuya decoración es un grabado hecho con gurbia y formón. Los diseños son alegres, variados y bien dispuestos; ángeles, pescados, pájaros y flores una aplicación purépecha de una técnica mudéjar. (Aguilera, 1985, pág. 105).

La silla mexicana es una transformación de la silla popular española, pero en la nuestra se utilizan bejuco local, ya sea tule, o palma. La silla se realiza en cuatro tamaños y para todas las edades en toda República Mexicana. Unas tienen patas torneadas, otras derechas; en algunas se aprovecha la forma natural de la madera, se cubren de pintura y se decoran con flores.



19 Sillón con diseño caligráfico.

Icpalli: De la palabra náhuatl silla. *Icpallis* forradas de pieles animales, manchas del jaguar, color arena del puma, la piel gruesa del oso, la mística piel del coyote, la delicada piel de venado, todas curtidas para formar los asientos prehispánicos mexicanos. Asentaderos, esteras, en formas de animales, como el armadillo, jaguar, tejón y perro, cuyas cabezas y colas sirven de asas, asientos señoriales, tejidos de petate, yute, bejuco, palma, con o sin un cojín encima, troncos. *Icpallis* esculpidos en madera, con respaldo recto e inclinado, las hermosas sillerías del coro, alto y bajo relieve, la silla de cátedra, los sillones fraileros, la jamuga, el sillón italiano, patas adornadas con un rosetones tallados, la pata en cabriola, el pie de burro, el pie de biche, *icpallis* de diversas formas; ángeles, pescados, pájaros y flores.

Sillones-sillas llamados de peluquero y confidentes, sillones para dos personas, sillas de costureras, banquitos para la ordeña. Éstas son las *icpallis* que conforman la variedad, mezcla, estilos, culturas, tradiciones, costumbres, artesanos, artistas, reyes, leyendas y mitos de México. El futuro de nuestras sillas está en nuestras manos.



20 Silla con influencia Chippendale.

3.4 La silla como producto del Diseño Industrial

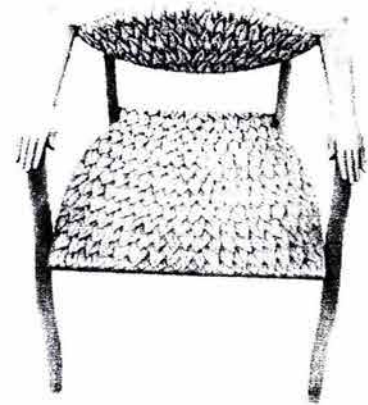
CONEXIONES

El concepto de conexión es esencial cuando se habla de diseño, y en ningún otro objeto es más evidente que en la silla. No existe otro mueble que ofrezca la misma posibilidad de crear y facilitar conexiones. Por ello, un gran número de diseñadores ha dedicado más medios y esfuerzos a la creación de sillas que a cualquier otro tipo de mobiliario.

El éxito de la silla depende siempre de la calidad y del tipo de conexiones que el diseñador sea capaz de crear en respuesta a una necesidad específica. En el aspecto funcional, a través de su forma y sus materiales, una silla crea conexiones físicas y psicológicas con el individuo que se sienta en ella.

Al mismo tiempo, es capaz de encarnar significados y valores que conectan con el usuario en los terrenos intelectual, emocional, estético y cultural e incluso espiritual. Una silla puede, asimismo, establecer conexiones visuales o funcionales con el contexto en que ha de ser usada; en un sentido más amplio, el diseño de una silla está estrechamente ligado a diferentes ideologías, enfoques creativos y teorías económicas. Además de ello, se dan relaciones de carácter aún más general: las que el diseñador y el fabricante establecen con la sociedad en conjunto, a través del potencial atractivo de la silla, el impacto medioambiental de su fabricación, su uso y su eventual destrucción.

En los últimos 150 años, la evolución de la silla ha transcurrido paralela a los desarrollos arquitectónicos y tecnológicos, reflejando hasta tal punto las nuevas necesidades y preocupaciones de la sociedad, que hasta podría decirse que la historia de la silla resume



21 Hojas.

la historia del diseño. Tal como apunta George Nelson en 1952: "Toda idea verdaderamente original, toda innovación en diseño, toda nueva aplicación de materiales, toda invención técnica para mobiliario, parece encontrar su principal expresión en una silla". (Fiell, 2001, pág. 7).

Actualmente, esto resulta especialmente palpable en la creación de sillas más ergonómicas y funcionales.

En particular, el competitivo mercado de mobiliario de oficina exige avances técnicos continuos, ya que está sometido a una legislación sanitaria y de seguridad más estricta y a las exigencias de las industrias, cada vez más conscientes del bienestar de sus empleados.

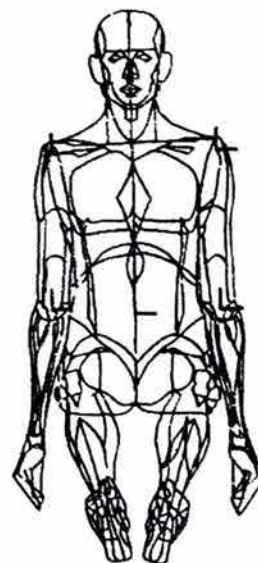
Dar una buena solución a los problemas que plantea una silla es complejo y difícil, aunque a lo largo de la historia, la función de esta pieza de mobiliario apenas ha variado: ofrecer un apoyo para el asiento.

Las sillas están destinadas a todo tipo de morfologías, tamaños, periodos de tiempo y propósitos. Además, cada posición de asiento va asociada a una significación social concreta y a un conjunto de convenciones, incluidas las limitaciones ortopédicas.

Normalmente, una silla debe soportar el peso del usuario a una determinada altura para que las piernas puedan colgar y los pies tocar el suelo. En esta posición convencional, el peso de la cabeza y del tronco recaen sobre los huesos de la pelvis y de la cadera.

El problema eterno que plantea esta relación física es que por mucho que se ablande el asiento, a la larga, la presión de los huesos se deja sentir en los glúteos, produciendo una sensación de incomodidad al usuario a cambiar de posición.

Efectivamente, cuanto más se ajuste una silla al ideal de posición y apoyo estático para la morfología humana, más incomodidad producirá al usuario, provocando un estrés psicológico a los que no posee una anatomía estándar o no desea sentarse en una posición determinada. 100



22 Hombre.

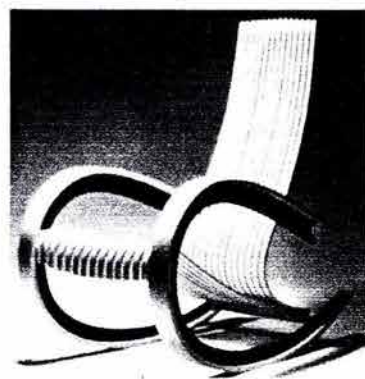
Por lo tanto, probablemente sea correcto afirmar que aunque el apoyo lumbar es importante, sobre todo en el mobiliario de oficina, no es tan esencial como el hecho de que la silla permita al usuario mover las piernas libremente y cambiar de postura con frecuencia.

Un buen asiento deberá permitir la libertad de movimientos, favorecer el cambio de postura y ofrecer un soporte continuo pero flexible.

Más allá de las consideraciones técnicas sobre el modo de sentarse y la manera de cómo el usuario reacciona física y psicológicamente ante formas específicas en diferentes contextos funcionales, las sillas también se diseñan y adquieren por razones asociadas al contenido simbólico, la estética y la moda. De todos los muebles, las sillas son el mejor medio para reforzar el ego y demostrar el gusto propio. Simultáneamente, revelan el punto de vista sociopolítico del propietario y su estado socioeconómico ya sea real o pretendido.

La extraordinaria diversidad de sillas creadas desde mediados del siglo XIX se deriva en gran parte del hecho que, por la variedad de las funciones explícitas de una silla y la diversidad anatómica de sus usuarios, no existen formas ideales, aunque puede haber soluciones excelentes para diferentes contextos de uso. Pese a que los múltiples diseños para una función específica pueden compartir varias similitudes, en esencia lo que los diferencia entre sí es el grado en que el diseñador ha valorado su función como objetivo o argumento específico de la silla.

Tanto si ha dado preferencia a la utilidad como a la estética, la función primaria del diseño de una silla sigue siendo la misma; establecer conexiones. Y en los últimos 150 años ha habido innumerables interpretaciones de cómo lograrlo. Muchas veces, detrás de una buena solución hay un proceso que no sólo toma en consideración la función, la estructura



23 Cato Rocker.

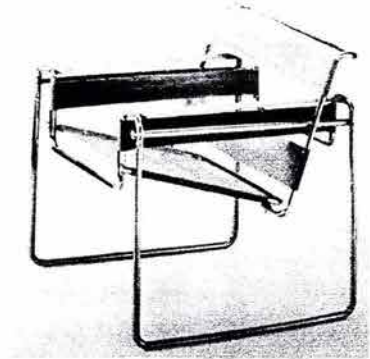
apropiada y la estética, sino también el método adecuado de fabricación, la naturaleza del mercado, el coste final y la capacidad de seducción. Diferentes sillas pueden poner de manifiesto distintas combinaciones de conexiones según las prioridades del diseñador, las necesidades y los intereses que plantea la época.

A pesar de que existen infinidad de soluciones a un problema determinado, algunas sillas han ejercido una gran influencia en la historia del diseño de muebles, como por ejemplo:

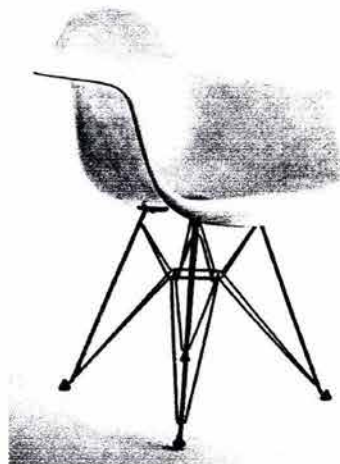
La *B3 Club Wassily*, de Marcel Breuer (1925); la *Nº4 Paimio*, de Alvar Aalto (1931-1932); las sillas de contrachapado moldeadas por Charles y Ray Eames (1945-1946); y la *Nº4860* de Joe Colombo (1965). (Fiell, 2001, pág. 7).

Se trata de diseños extremadamente innovadores que sugieren la búsqueda de conexiones más logradas y efectivas: una búsqueda que, más que en cualquier otro caso, ha hecho evolucionar la teoría del diseño y ha implicado una sucesión de importantes avances en los procesos técnicos y las aplicaciones de materiales termoplásticos de inyección. Desde un punto de vista histórico, los avances teóricos y tecnológicos no sólo han revitalizado el interés por el diseño de sillas sino que han impulsado una diversidad de soluciones alternativas.

Gracias a su capacidad para resolver problemas estructurales, para establecer conexiones y sacarles partido, los arquitectos siempre han estado íntimamente ligados al diseño, arquitectos como Charles Rennie Mackintosh (1898-1976), Frank Lloyd Wright (1867-1959), Alvar Aalto (1898-1976) y Carlo Molino (1905-1973) incluyeron sillas en sus proyectos artísticos para interiores y edificios. (Fiell, 2001, pág. 9)



24 Sillón Wassily, modelo N°B₃.



25 Contrachapado Eames.

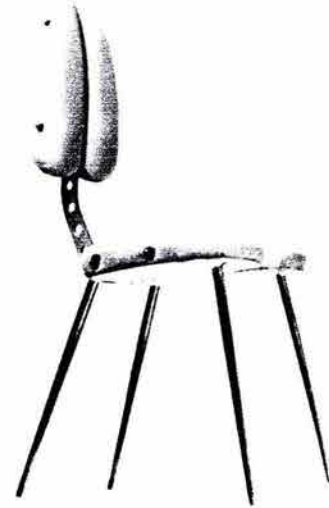
A medida que la fabricación pasó de la artesanía al proceso industrial, los conocimientos de ingeniería que poseían los arquitectos les situaron en una posición óptima para promover innovadores diseños de sillas en el contexto de la moderna tecnología productiva. El diseño de sillas ha permitido comunicar su filosofía en tres dimensiones con mayor facilidad que con la arquitectura. En un artículo de 1986, el arquitecto británico Peter Smithson declaraba:

Podría decirse que cuando diseñamos una silla, creamos una sociedad y una ciudad en miniatura, algo que efectivamente, nunca ha sido más cierto que en este siglo. Tenemos una noción por Mies van der Rohe, aunque nunca se pronunció mucho al respecto. No es exagerado afirmar que la ciudad de Mies está implícita en sus sillas. La silla, como microcosmos de sus aspiraciones ideológicas, potencialmente fabricada en serie y por lo tanto más accesible, ha permitido a los arquitectos establecer conexiones con un mayor número de personas. (Fiell, 2001, pág. 9)

Conforme cambian las preocupaciones de la sociedad, también evolucionan las respuestas de diseñadores y fabricantes. Así pues, lo que en un periodo puede ser considerado una solución racional, será considerado exactamente lo contrario por un tiempo.

Aunque algunos diseños logran imponer su autoridad, hecho que les concede una longevidad más o menos prolongada, incluso los considerados "clásicos" poseen un atractivo funcional y estético limitado.

Si los gustos cambian, también otros factores, como las expectativas de confort, varían de un periodo a otro por diferentes culturas. Esto explica, pues, la variedad de soluciones aportadas a los diferentes contextos funcionales de la silla.



26 Silla en forma de pezuña,
Carlo Molino.

A lo largo de la historia, el diseño de sillas se ha visto cada vez más ligado al proceso industrial. Paralelamente, se ha convertido en un ámbito de actividad cada vez más complejo y diverso, que se debe a la introducción, a finales de los años sesenta del concepto de "sistema" en el mobiliario de oficina.

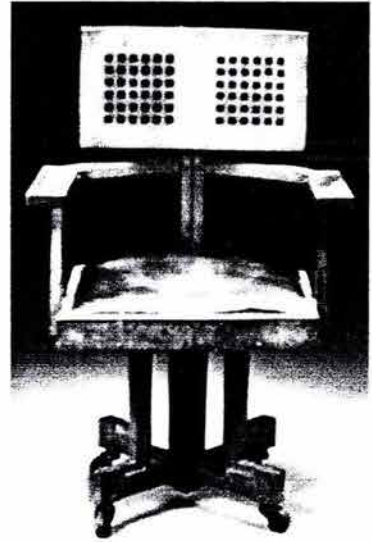
Uno de cuyos ejemplos más sobresalientes es el revolucionario *Actino Office II* de Herman Miller (1968). Los sistemas no sólo transforman el paisaje de las oficinas, sino que prepararon el terreno para la expansión de un mercado que redefinieron por completo: el de sillas de oficina. (Fiell, 2001, pág. 10)

Desde entonces, el diseño de muebles de asiento ha quedado claramente dividido entre el mercado empresarial, dominado por la tecnología, y el mercado doméstico, regido por una mayor pluralidad de gustos y particularmente sensible a los dictados de la moda.

Existe una gran población que trabaja en despachos y por lo tanto necesita un mobiliario adecuado; de ahí el mercado de las sillas que utilizan sofisticadas sistemas productivos similares a los de la industria automovilística.

Las sillas que fabrican exigen grandes inversiones y deben ser consideradas como piezas altamente especializadas de mobiliario ergonómico. A menudo forman parte de un sistema como el *Figura II* de Mario Bellini y Dieter Thiel (1994). (Fiell, 2001, pág. 10).

En tal caso, las sillas básicas de oficina pueden convertirse en funciones suplementarias de ajuste, opciones de lujo y diferentes alturas de respaldo.



27 Swivel armchair para las oficinas de Larkin Company Administration Building, Wright.

Las sillas de oficina cubren una amplia gama de presentaciones y pueden funcionar, asimismo, como medio para reflejar el status jerárquico del lugar de trabajo.

Los dos grandes mercados de la silla, y específicamente el doméstico suelen estar formados por productos de baja calidad: tanto por su origen como por la atracción que pretenden despertar. El diseño de las sillas convencionales es conservador de la forma y se encuentra más sujeto a imperativos de costes que cualquier otro tipo de diseño.

Aunque las sillas más económicas pueden aportar satisfacción funcional al usuario y alcanzar buenas ventas para el fabricante, resultan menos convincentes, bajo aspectos como los de calidad, durabilidad, calidad-precio, funcionalidad, o valor estético.

Las sillas convencionales raramente presentan innovaciones más allá del costo, y de ese punto de vista histórico suelen ser derivaciones de los grandes avances realizados por la vanguardia.

Por su parte, tradicionalmente la producción vanguardista sólo ha representado un pequeño porcentaje de los dos grandes mercados de sillas, si bien su influencia en el diseño ha sido determinante.

Desde mediados del siglo XIX, e incluso antes, la influencia de las sillas de la minoría acomodada que podía adquirirlas, en general, deben su notoriedad a las reproducciones publicadas en las revistas como *The Studio*, *Dekorative* o *Domus*, así como a su participación en certámenes como la Exposición Internacional de Arte Decorativo Moderno, celebrada en Turín en 1902. La vanguardia también diseñó sillas para edificios públicos, como las del arquitecto Otto Wagner para la Caja Postal Austriaca (1904-1906) y, especialmente, a principios del siglo XX, para una serie de fabricantes progresistas como Jacob y Josef Kohn, de Viena. (Fiell, 2001, pág. 11).



28 Imago, Thiel.

Estos modelos lograron una amplia difusión gracias a su aparición en revistas y exposiciones de diseño. Como resultado fueron extensamente imitados.

El impacto de la vanguardia en el diseño convencional de sillas aumentó cuando algunos de sus elementos desaparecieron para abandonar una perspectiva elitista a favor de un punto de vista más democrático, favorecido por las posibilidades de la fabricación industrial en serie.

Aunque la vanguardia realizó la mayor parte de las innovaciones en el diseño de sillas, también tuvo en cuenta las realidades del mercado, especialmente desde la adopción de la fabricación industrial.

Siempre que la vanguardia se ha alejado demasiado de lo que generalmente se considera el buen gusto de la época, cada vez que se ha apartado excesivamente a los compradores potenciales, se ha visto marginada hasta la evolución del gusto y las actitudes, y ha cambiado. Sin embargo, muchos miembros de la vanguardia han preferido trabajar fuera de la industria y diseñar sillas para un grupo selecto.

Los que han optado por adaptarse a las limitaciones industriales y a las exigencias del mercado se han sentido impulsados, en general a establecer conexiones de mayor alcance. Todos los objetos diseñados ya sean vanguardias o tradicionales y especialmente la silla pueden entenderse como un canal de comunicación interpersonal. John Pie afirma:

Cuando pensamos en nuestra idea de silla, comprendemos que nos enfrentamos a un proceso de doble dirección. El inventor/diseñador/creador le ha dado una forma que la convierte en útil, pero también será vista y ponderada por el espectador/usuario.

Como espectadores y usuarios aprendemos algo del objeto en cuestión, y también somos conscientes de que su forma no es la consecuencia de una evolución inevitable, sino el resultado de una decisión



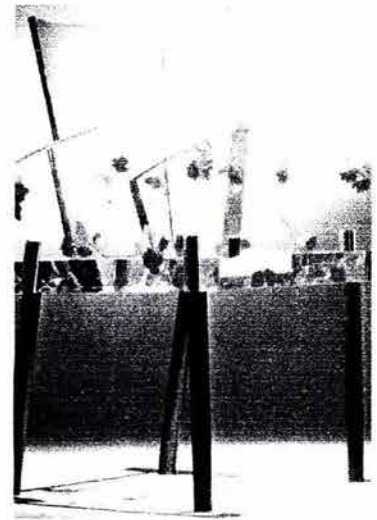
29 Silla diseñada para la Exhibición de París en 1900, Otto Wagner.

consciente y humana. Estamos en contacto con el objeto y a la vez con su creador. (Fiell, 2001, pág. 12)

Lo que diferencia a la vanguardia de lo convencional es que, sean cuales sean sus motivaciones, los artistas vanguardistas consiguen una mayor empatía a través del diseño.

Las sillas nos hablan del diseñador, no sólo de su personalidad como innovador y creador de soluciones, sino de la manera como entiende la relación entre la silla, el usuario/comprador el proceso de diseño y la sociedad.

El aspecto de las sillas vanguardistas es muy diferente al de las sillas convencionales por una razón concreta: cuanto más intenso es el mensaje que comunica la silla, más intenso es su diseño.



30 Miss Blanche, Shiro Kuramata.

Históricamente, el diseño de sillas puede entenderse como un debate entre opiniones opuestas sobre cuestiones como el papel de la tecnología y del proceso industrial. Las necesidades y preocupaciones de la mayoría en oposición la minoría, la importancia de la función y de la estética en los objetos de uso práctico: si menos es más, o menos es aburrido, según la filosofía actual menos es más y más es menos.

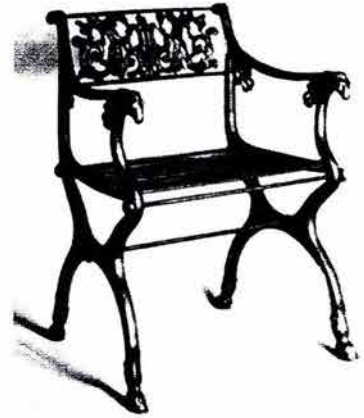
Las sillas existen como declaración de actitudes, ideas, valores de sus creadores e independientemente de los puntos de vista que representa, todas las sillas poseen un discurso.

Aunque el discurso de la silla del pasado contribuye a una mayor comprensión de la época y el pensamiento de sus diseñadores, nuestra apreciación de la importancia cultural y del valor de las sillas históricas está condicionada por múltiples factores, entre los que destacan las tendencias del gusto contemporáneo y el cambio de percepción sobre la relevancia tecnológica e histórica.

A principios del siglo **xix**, la industrialización permitió realizar lo primeros intentos para sacar las sillas del ámbito artesanal y hacer de ellas, un producto de diseño; las nuevas tecnologías y procesos de materiales proporcionaron a la silla la posibilidad de ser fabricada en serie, mientras que los métodos sistematizados de fabricación exigían la simplificación de su forma y estructura.

Debido a la necesidad de este reductivismo, la silla empezó a mostrar algunos de sus aspectos más significativos (construcción visible, autenticidad de materiales y ligereza) adoptados posteriormente por diseñadores y pioneros del movimiento moderno.

En 1873, Christopher Dresser escribía: "Una silla es un taburete con respaldo y un taburete es una tabla apoyada sobre soportes". (Fiell, 1994, pág. 7)



31 Silla de hierro forjado.

Esta definición parece hoy exageradamente simple después de que la silla sufriera cambios revolucionarios hasta convertirse en un símbolo de nuestra compleja sociedad. La relevancia de un determinado modelo puede medirse en la expresión del momento histórico. Las sillas están en relación física y psicológica mucho más estrecha con el usuario que las mesas o los armarios. Por esto, la proyección de las sillas tiene un status propio dentro del diseño de muebles en general.

Desde los comienzos de la civilización, los hombres han precisado algo sobre lo cual sentarse: con la forma social, también evoluciona la silla. Está, en tanto objeto significativo, es incomparable en forma de trono o de silla eléctrica, que constituye una inequívoca expresión de poder y autoridad.

Más que ningún otro mueble, la silla sirve como indicador de las transformaciones sociales. Aunque siempre cumpla su función primaria, que es sentarse, es variable la utilización específica para la que se diseña. La silla refleja con gran precisión los contenidos sociales y económicos de la evolución del diseño, y expresa óptimamente la esencia misma de cada estilo decorativo, pues ha sido especialmente sensible a las influencias efímeras del gusto y el consumo de masas.

En nuestra vida los asientos tienen ciertas características de territorio personal; cada miembro de la familia tiene en su casa una silla preferida, y en el trabajo las sillas son un elemento jerárquico.

Frecuentemente, los fabricantes ofrecen líneas que evolucionan a partir de un modelo básico: la silla menos costosa de la recepcionista es adaptada hasta llegar a convertirse en un sillón de ejecutivo, mediante la adición de accesorios de lujo.

Estos símbolos de poder están tan generalizados y son tan sutiles, que a menudo sólo se perciben a nivel subconsciente. Las sillas pueden también expresar algo acerca de las opiniones políticas y metas de sus dueños, cuyo carácter y proveniencia social tienen el poder de



32 Silla de madera barnizada en color negro, Dresser.

revelar. Más que cualquier otro mueble la silla, nos permite echar una mirada sobre el alma humana.

No debe sorprender, por ello, que la silla, en tanto que potencial objeto de producción masiva, y como accesible microcosmos que refleja la ideología del arquitecto, haya hecho que muchos de estos se hicieran más conocidos por ella que por sus edificios.

I. FIN DE SIGLO

El fin de siglo busca la novedad, los placeres fuertes, el máximo refinamiento burgués; el arte característico de este momento es conocido con los nombres de modernismo, *Art nouveau*, *Judenstil*, *Liberty* o *Secession*. De él participarán la arquitectura, la pintura, la escultura, el diseño de muebles, vitrales, cerámica, apoyadas en el interés hacia lo popular despertado por William Morris y el movimiento británico *Arts and Crafts*.

Se declara el amor a la naturaleza y a sus formas, se manifiesta admiración por las obras de la ingeniería, muestra del poder creador del hombre, y son seguidoras a la vez, en su funcionalidad, de las formas naturales.

Los fabricantes de muebles utilizaron innovaciones técnicas en la industria, con el fin de imitar objetos producidos artesanalmente.

Sin embargo, algunas personas habían podido ya reconocer que la belleza también puede basarse en la función y también en un material sólido, claramente trabajado y no el ornamento superfluo.

El problema que hay que solucionar es simplemente éste: dando por sentado la finalidad y materia del objeto, debe encontrarse una bella forma. En las herramientas de agricultura más comunes, toscas y antiguas tenemos ejemplos de formas simples pero hermosamente onduladas. Las formas más elemen-



33 Silla mecedora.

tales, en la medida que estén bien proporcionadas y poseen contornos elegantes son, las más satisfactorias. (Fiell, 1994, pág. 18).

Tales opiniones se popularizaron paulatinamente y culminaron en el rechazo de la máquina, de esta actitud surgió el movimiento Art and Crafts para conservar y fomentar al artesano y la artesanía artística cuyos defensores estaban a favor de métodos de producción que debían mantenerse mediante una organización de gremios. Por meritorio que fuera en sus aspiraciones, este movimiento fracasó en su objetivo de ofrecer a las masas muebles bien diseñados y de precios accesibles.

William Morris sufrió pronto una profunda desilusión al ver que la mayor parte de su empresa se mantenía con una clientela privada, perteneciente a la clase privilegiada. Cuando alguien le preguntó por que estaba tan nervioso durante un trabajo de diseño de interiores para una casa perteneciente a Sir Louthier Bell, contestó con rabia: por que me paso la vida aumentando el puerco lujo de los ricos. (Fiell, 1994, pág. 18)

El intento de trabajar en armonía, de compartir conocimientos y habilidades del grupo de artesanos, artistas y procesos industriales, fue un fracaso, pues las máquinas, la industria y la producción en serie están en su apogeo, nada la puede detener ahora, el progreso de la ciencia y la tecnología a un nivel industrial va a dar un giro de 360 grados a nuestra forma de vida. Ya nada va a ser como antes; las consecuencias de la industrialización, sus ventajas y desventajas, difícilmente podían ser previstas.

Hoy los objetos producidos en serie se multiplican, las máquinas son parte de nuestra vida cotidiana, son una extensión del hombre; el avance de la



34 Silla de madera tallada y decorada, Willian Morris.

ciencia y la tecnología es acelerado, y el sujeto difícilmente encontrará estabilidad, tranquilidad o paz, sumergiéndose cada vez más en objetos y artificios.

A pesar de que Morris tuvo que reconocer el fracaso de su ideología en la práctica, contribuyó a cimentar el modernismo, en especial por sus principios basados en una estética reduccionista. Su reclamo de formas regionales y populares, así como de técnicas artesanales, tuvo como resultado que incluso la capa social de mayor solvencia económica terminara aceptando la sencillez y severidad como valores dignos de respeto.

Charles Voysey, un promotor posterior del movimiento Arts and Crafts, hizo notar que el mal no estaba en la máquina misma sino, en su utilización inapropiada para fabricar objetos de gusto victoriano, excesivamente decorados. Estaba convencido de que la máquina, de ser empleada responsablemente, podría producir muebles de alta calidad a precios razonables. Aunque Voysey se dedicó a la fabricación de muebles siguiendo estas premisas, la producción mecánica nunca se volvió a ser del todo aceptada en Inglaterra. (Fiell, 1994, pág. 19)

Pese a sus contradicciones, el movimiento *Arts and Crafts* logró ampliar el debate sobre la reforma del diseño, influyó a la Escuela de Glasgow, a los *Werkstatte*, al movimiento americano de *Arts and Crafts* y también al arquitecto Frank Lloyd Wright, los cuales le dieron su importante aporte al surgimiento del modernismo.

Las alargadas abstractas y geométricas sillas diseñadas en la fase tardía de su carrera por Charles Rennie Mackintosh, tuvieron una fuerte influencia sobre el continente, donde fueron expuestas con gran éxito. Estas sillas son experimentos tridimensionales; su extraña apariencia llevó a que él y sus



35 Swan, Voysey.

112

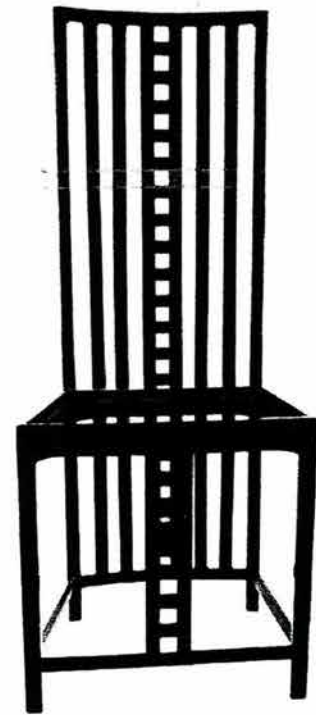
seguidores se hicieran conocidos con el nombre de *Escuelas de Fantasmas*.

En 1907 se fundó el *Deutscher Werkbund*; la fundación se produjo en declarada oposición al Art nouveau, considerado retrógrado, pasado de moda y excesivamente ornamentado, aunque todavía fuese la corriente dominante. Los miembros clamaban por un mejoramiento de los productos industriales a través del esfuerzo mancomunada de artista, industriales y artesanos, poniéndose como meta él otorgarle una significación más seria al diseño y concentrarse más en lo esencial.

En 1908 Adolf Loos, miembros del grupo, redactó los postulados en un artículo titulo *Ornament und Verbrechen* (Ornamento y crimen), en el que afirmaba que el uso exagerado e elementos decorativos podían conducir a la corrupción de la sociedad e incluso al crimen. (Fiell, 1994, pág. 19).

El Art nouveau empieza a decaer, el ornamento tiene un límite. Los hombres desean algo nuevo, las formas limpias y la geometría toman impulso; es tal el impacto que definirán al diseño y al arte en las próximas décadas. Los diseñadores se empeñan en romper con el pasado y crear un nuevo idioma original de formas que tengan validez en la modernidad.

El acceso del diseño a exposiciones que antes eran sólo para pintura y escultura, nos demuestra que el diseño, a través del tiempo, ha tenido un papel importante, como objeto artístico.



36 Mackintosh.

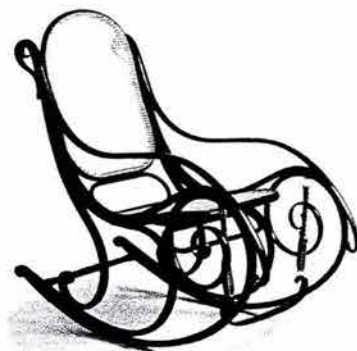
II. LA SILLA MODERNA

En la segunda mitad del siglo XIX la silla, se convirtió en un producto industrial gracias primer al trabajo pionero de Michael Thonet, quien consiguió doblar al vacío maderas terciarias y, posteriormente también las macizas. A través de un perfeccionamiento continuo de material y construcción de sus sillas de madera curvada, Thonet marcó un importante punto de partida para el desarrollo de la silla moderna.

Eliminación de lo superfluo, unificación de lo esencial, celebración de lo natural, búsqueda de confort y difusión de la belleza. En su empresa tuvo lugar la primera producción a gran escala de sillas utilizando la técnica recién patentada de moldeado de la madera maciza, tratándola al vapor. Tales productos estaban hechos de piezas separadas que después se ensamblaban. Estas nuevas sillas, que tuvieron un éxito enorme, estaban pensadas sobre todo para bares y cafés, y pronto no pudo concebirse una cafetería desprovista de éstas.

Su increíble capacidad productiva fue solo posible por la introducción de un sistema de fabricación en que los diferentes estadios de la misma se realizaban en distintas fábricas. La producción sistematizada en serie significaba para el operario escasa participación en el proceso creativo y poco contacto con el proyecto de elaboración.

Vasili Kandinsky había ya iniciado en Rusia el llamado expresionismo abstracto, donde la mancha irregular y espontánea consistía el elemento básico de su trabajo, así como un color brillante y heterogéneo. Kasimir Malevich va a dar los primeros pasos en una forma de abstracción que se caracterizaría por el uso de las formas geométricas calculadas y un colorido más sobrio.



37 Silla mecedora, Thonet.

En el año 1913, Malevich se refugió en las formas cuadradas y expuso *un cuadrado negro sobre un fondo blanco*.

Así, Malevich marcó el comienzo del constructivismo, y llamó suprematismo a este tipo de abstracción. Las intenciones del suprematismo consisten en la superioridad del sentimiento puro en el arte creativo; para el suprematista los fenómenos visuales del mundo carecen por sí mismos de significado; lo significativo es el sentimiento como tal. El futurismo se extendió en Rusia, surgiendo también el constructivismo, que también tendrán influencia en los diseñadores y sus formas de ver el mundo.

La utilización de materiales rústicamente cortados y en tamaño estandarizado, así como la simplísima unión de los elementos, fueron considerados revolucionarios; hasta entonces había dominado la técnica de los fabricantes de renombre, quienes utilizaban todavía técnicas convencionales tomadas del artesanado.

En 1924, Rietveld pintó para el amoblamiento interior de la casa *Schroder-Schrader* el asiento y el respaldo azul y rojo, los colores en amarillo y la estructura portante de negro. Colocó la silla sobre un suelo negro y delante de una pared igualmente negra para dar la impresión de que asiento y respaldo flotaban en el aire. Esta búsqueda de una mayor transparencia de la construcción debía convertirse en un propósito central del modernismo. (Fiell, 1994, pág. 21)

El momento en que surgió la silla *roji azul* flotante es altamente significativa, ya que se trataba de un momento crítico en la historia de los tiempos modernos. Era una fecha en la que el arte, después del cubismo, la abstracción pura y el Dadá no podía ser ya más lo que había sido; es decir, un momento en el que la sociedad después de profundas alteraciones producidas por la Primera Guerra Mundial, no podía



38 Silla *roji azul*, Rietveld.

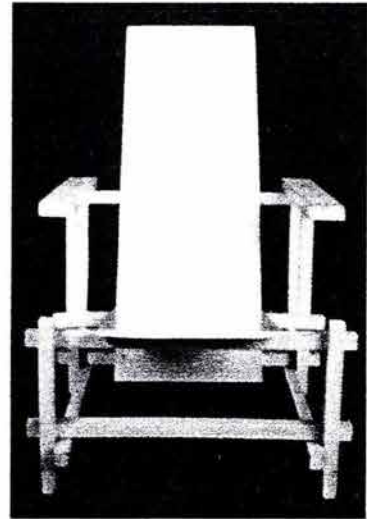
continuar siguiendo la misma la técnica, ni en la arquitectura, ni en las metas del diseño industrial.

En esa época de transformaciones, el arte y la cultura exigían nuevas soluciones para los problemas existentes; así la silla *roji azul* fue exhibida en una exposición del Bauhaus de 1923, como concreción tridimensional de la filosofía del movimiento De Stijl. Fue la primera silla en mostrar radicalmente la ideología de la modernidad. Los miembros De Stijl estaban a favor de la pureza del arte y diseño, y elaboraron sobre ésta una postura, un cubismo abstracto, o como lo nombró Piet Mondrian: "Un neoplasticismo cuyo afán de severidad, belleza deben llevar armonía y claridad al género humano". (Fiell, 1994, pág,22).

Los diseñadores se identificaron ahora con las imágenes mecánicas y teorías románticas del desarrollo de la máquina, abogando a las formas de la tecnología moderna. Los futuristas pretendían renovar, acabar con lo establecido; afirmaban que el arte desarrollado era caduco, que había que destruirlo y comenzar una creación nueva. Les entusiasmaba el mundo industrial, admiraban a las máquinas y la técnica moderna que, decían, revolucionaría y terminaría con todo lo anterior para crear una civilización nueva.

Y no estaban equivocados, somos una civilización nueva, completamente, industrializada y mecanizada, dudo que pudieran ver hacia un futuro, las terribles consecuencias que el abuso de las maquinas, tiene en el ser humano. Esta ideología e inspiración en el movimiento futurista, es producto de una sociedad en pleno auge y aparición de la mecanización.

De Stijl exaltó el valor supremo de las formas matemáticas y geométricas frente a todo concepto sentimental, romántico o barroco del arte; la necesidad de la abstracción y la simplificación, significaron claridad, certidumbre y orden, De Stijl fué un movimiento especialmente racionalista; la figura que



39 Versión Blanca, Rietveld.

alcanzó más popularidad, y cuya obra ejerció mayor influencia, fue Piet Mondrian, el cual se centró en despojar a la pintura de sentimientos subjetivos para expresar la pura realidad.

Su obra consiste en una especie de retículas formadas por gruesas líneas negras, horizontales y verticales, cada uno de cuyos espacios rectangulares rellena de color plano; su código estético se expresa mediante el equilibrio de los movimientos dinámicos de la forma y el color.

III. LA BAUHAUS

La Bauhaus se fundó en 1919 por el arquitecto y teórico alemán Walter Gropius, que fue su primer director hasta 1928, año en que pasó a serlo Hannes Meyer, sustituido a su vez en 1930 por Mies van der Rohe, hasta 1933. Su nombre oficial era el de Escuela de Arquitectura y Artes Decorativas. Tuvo su sede primero en Weimar, más tarde en Dessau y finalmente en Berlín.

La Bauhaus buscaba una colaboración de todas las artes en la construcción de un nuevo orden estético, que también fuera símbolo de un mundo nuevo. En la Bauhaus se investigó primero la posibilidad de una producción a gran escala de muebles modernos, acorde con las tecnologías.

Ludwig Mies van der Rohe y Marcel Breuer fueron los primeros en ver el mobiliario como parte integrante de un planteamiento arquitectónico unitario. Sus proyectos de sillas, tales como las silla *Barcelona* de 1929 y la silla *Wassily*, de 1925, fueron originalmente concebidos como elementos de una arquitectura interior determinada. (Fiell, 1994, pág. 22).



40 Silla diseñada para el director de la Bauhaus en Weimar, Walter Gropius.

Irónicamente, las sillas de este diseño, que parecen estar hechas a máquina representan mucho trabajo manual y por ello su elevado costo es un aspecto en contradicción de la Bauhaus. Estaba claro que la fabricación racional de muebles modernos era posible solamente cuando una forma se conseguía en producción mecanizada estándar. Hubo que esperar, sin embargo, hasta después de la Segunda Guerra Mundial, para que esto fuese en gran escala económica y técnicamente posible.

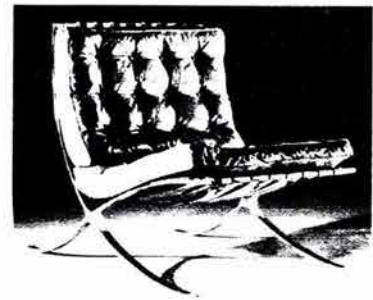
La arquitectura y el diseño modernos se preocuparon por resolver las urgentes necesidades de la habitación social y el mobiliario económico. Aunque se hubiese tenido a disposición los medios técnicos para facilitar la compleja producción de muebles modernos, es más que dudoso que las masas, –para quien estaban pensadas– las aceptaran de buena gana.

El tubo de acero seguía siendo visto como un material de fabricaciones industriales.

El arquitecto holandés Mart Stam presentó dibujos de un prototipo de silla basada en el principio de la superficie de libre sostén (tubo de acero rígido reforzado con varillas metálicas, tubo de acero flexible curvado sin que fuesen necesarios resortes y un acolchado, inspiración en el manubrio de la bicicleta). La obra de Stam tenía un aspecto más simple que las sillas tradicionales de cuatro patas y, a la vez, resulta más homogénea en construcción y material. (Fiell, 1994, pág. 23).

El diseño de la Bauhaus no sólo era demasiado moderno para la producción industrial, sino que también resultaba excesivamente futurista.

Estéticamente significaba un desafío muy grande para el gran público. Con todo, las bases morales de la cosmovisión propagada por la Bauhaus constituyeron



41 *Barcelona, Mies van der Rohe.*

el fundamento sobre el cual el modernismo pudo llegar a convertirse en un movimiento internacional.

El rigor racionalista de la Bauhaus fue de importantes consecuencias para los artistas que allí se formaron, para los mismos profesores y para el propio desarrollo del arte, pues se quería devolver al artista a su puesto, borrar las fronteras entre las distintas artes y entre los distintos artistas, así como las existentes entre éstos y los artesanos.

El objetivo fundamental que tenía la Bauhaus era formar una nueva comunidad sin la distinción de clases que levanta una barrera entre artesanos y artistas, juntos conciben y crean el edificio del futuro, que juntaría a la arquitectura, la pintura y la escultura en una sola unidad,alzada un día como símbolo de una nueva fe.

La Bauhaus dejó claro que las artes visuales y el diseñador debían buscar vínculos con la industria; llegó a la conclusión de que la enseñanza de las artes preparaba al diseñador para ser capaz de producir en serie, de producir un objeto para las masas.

IV. LOS DISEÑADORES ESCANDINAVOS

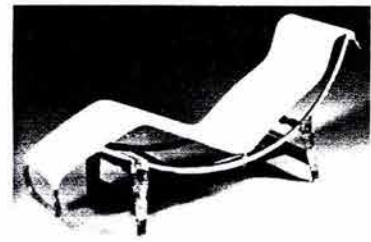
Los diseñadores progresivos, afirman que la respuesta a las condiciones modernas es la producción industrial, la creación de nuevas formas y métodos, con nuevos materiales.

En los años treinta muchos de los miembros importantes de la Bauhaus emigraron de Inglaterra a Estados Unidos, y difundieron su ideología de la modernidad, ejerciendo una enorme influencia sobre la siguiente generación de arquitectos y diseñadores. Una forma menos rigurosa de racionalismo geométrico fue desarrollada en Francia por los pioneros del llamado "estilo internacional".



42 Grand Confort, Le Corbusier.

A ellos pertenecen Le Corbusier, Pierre y Charlot Pe-
 rriand, que diseñaron varias sillas con sus colegas
 alemanes. Emplearon en sus modelos una combina-
 ción de tubos metálicos y cuero, influenciados por el
 Art Déco del momento, sus creaciones llevaron una
 marca de la elegancia parisina. A diferencia de los
 miembros de la Bauhaus, los diseñadores escandina-
 vos como Alvar Aalto, y algo más tarde Bruno Math-
 son, recurrieron a los materiales naturales, sobre
 todo a la utilización de madera, con los cuales die-
 ron su propia versión del modernismo. Aalto hizo un
 importante aporte con subversión de la silla moder-
 na, donde en los lugares de la construcción que re-
 querían mayor flexibilidad, -por ejemplo, en las
 concavidades del asiento y respaldo-, Alto eliminó
 algunas capas del enchapado aumentando así la
 ductibilidad del material. (Fiell, 1994, pág. 24).



43 Perriand, Model N°B306

Se trató de una generación de diseñadores que in-
 trodujo algunas de las más importantes y modélicas
 innovaciones en la historia del diseño de sillas; su pri-
 mer mandamiento fue la utilización de tecnología de
 alto nivel artístico.

V. LA POSGUERRA

La posguerra, con una extraordinaria difusión en el
 arte, contemplaba la continuación de las corrientes
 abstractas; las grandes galerías de los países más po-
 derosos, tienen en sus manos los resortes del arte en
 su aspecto comercial: desarrollan una desbordante
 actividad. Han entrado en juego los Estados Unidos;
 de ahora en adelante ya no podemos dejar de tener
 en cuenta a sus comerciantes ni a sus artistas.

El diseño o como se lo llamaba en la Posguerra "el
 buen diseño", siguió necesariamente las exigencias
 contemporáneas dirigidas a una correcta detección

de las necesidades sociales. En el modernismo hubo dos diversas concepciones y líneas de diseño; la abstracción geométrica y la orgánica.

La primera fue representada, sobre todo, por los pioneros del movimiento modernista como Marcel Breurer, Ludwig Mies van der Rohe y Le Corbusier. La segunda fue fundada antes de la Segunda Guerra Mundial por diseñadores escandinavos, los que a su vez se basaron en las enseñanzas de Kaare Klint, profesor de diseño de muebles en la Academia de Arte de Copenhague durante los años veinte. (Fiell, 2001, pág. 24)

En este sentido, los trabajos de Aalto y los posteriores de mayor significación que hicieron Eero Saarinen y Charles Eames, deben verse como revolucionarios en la recepción de formas, mientras que en sus nuevas técnicas de producción fueron revolucionarios.

Aunque ambas maneras de modernismo sean idénticas en sus metas, el racionalismo orgánico está marcado por el mundo natural, mientras que la simetría del racionalismo rectilíneo tiene sus raíces en el canon clásico de producción y geometría formal.

Pese a que el formalismo geométrico se desarrolló originalmente a partir del estudio de la anatomía humana, implica la idealización estética y por ello parece muy parcial. Apegado en demasía a las leyes de la geometría hay quien lo ve deshumanizado y enajenante. (Fiell, 1994, pág. 12).

La escasez de materiales obliga a la industria a utilizar los materiales que tienen a su alcance, y éstos son los materiales utilizados para la guerra, desde el aluminio de las aeronaves, hasta la tela de los paracaídas.



44 Kaare Klint.

Los diseñadores de todo el mundo se tuvieron que enfrentarse a la necesidad de proveer a la gente de productos de bajo costo y producción en masiva.

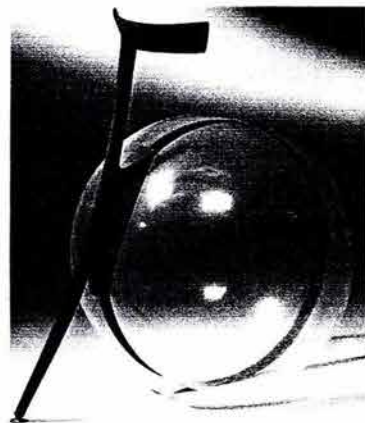
De esta manera, surgieron las nuevas familias de fibras sintéticas y materiales plásticos. El nylon, inventado por DuPont en 1939, notable para su fortaleza y flexibilidad, reemplaza la tela de los paracaídas y, a partir de 1940, se vendía comercialmente, para la fabricación de telas.

El polietileno, un nuevo plástico flexible liviano, fue utilizado por *Tupper Corporation* después de la guerra, en la fabricación de alimento y recipientes líquidos. La fibra de vidrio, el plástico reforzado que se desarrolló para fabricar los domos de las aeronaves en 1942, junto con la resina, se adaptaron a la nueva tecnología para diseñar sillas.

Las sillas y los muebles de fibra de vidrio y contrachapado que se lograron diseñar resultaron ser muebles de alta calidad y de bajo costo para la fabricación en serie.

Esto promovió un ejemplo a otros diseñadores como los nuevos materiales y tecnologías podían ser utilizados para lograr diseños de alta calidad, en serie y de bajo costo. Gracias a que la tecnología y los materiales eran escasos, los diseñadores tuvieron la oportunidad de experimentar libremente con nuevas formas y técnicas para mostrar su trabajo el cual era realizado generalmente como prototipos.

Por esta época, la ergonomía, ciencia disciplinaria fundada por Kaare Klint en 1917, tuvo sus prometedores comienzos en el marco de ciertas investigaciones militares que lo condujeron a lo que se llamo human *engineering*; los diseñadores se vieron, por primera vez en situación de evaluar datos referidos a la relación hombre/máquina. (Fiell, 1994, pág. 26).



45 Airos, Robert Wettstein y Stanislaus Kulac.

Pocos diseñadores han igualado a Charles y Ray Eames como comunicadores. Su innovadora serie de sillas en contrachapado (1945-1946) refleja el grado de persuasión que alcanzó su retórica en el diseño de mobiliario. Puesto que constituyeron una de las obras cumbres del diseño moderno, resultó particularmente útil considerar los argumentos de los Eames en una silla como la LCW (Lounge Chair Wood).

El razonamiento tecnológico del modelo LCW se basa en una síntesis de premisas mecánicas y humanas. La premisa mecaniza es que esta pieza de mobiliario ha de soportar el peso de una sola persona mediante un plano horizontal, o base apoyada en cierto número de patas y un elemento vertical de soporte o respaldo.

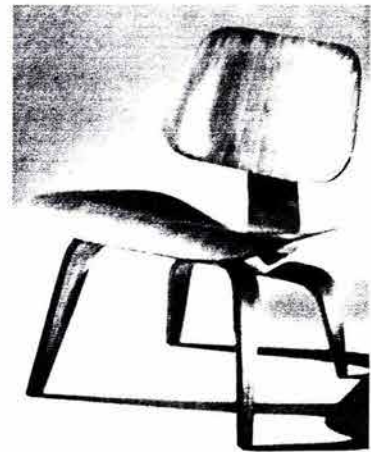
Las premisas físicas y prácticas que influyen en la forma de la LCW parten de las siguientes nociones: que una silla es esencialmente un objeto movable y que, por lo tanto, debe ser razonablemente ligero; que la comodidad es posible sin tapicería; que es preferible adoptar determinada postura en las sillas bajas; y que la flexibilidad, la libertad de movimiento y la adaptabilidad a todo tipo de morfologías son importantes.

El modelo LCW también anticipa ciertas actitudes del usuario respecto a la tradición (uso de contrachapado en lugar de madera) y el costo (materiales, fabricación económicos y adaptación al proceso industrial).

Otras premisas están relacionadas con los valores de las superficies lisas y sin adornos, el significado social de la informalidad de las butacas bajas y el vocabulario moderno de la forma. (Fiell, 2001, pág. 14).

Esto permitió configurar asientos con mejor capacidad de adaptación al cuerpo.

Durante la guerra, las investigaciones de los Eames en el campo de los enchapados en madera de bajo costo, llevó a recibir un encargo de la Marina para



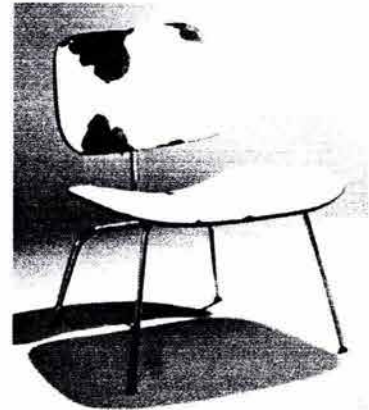
46 LCW (Lounge Chair Wood)
Eames.

diseñar y producir apoyaderas de brazos y piernas como también camillas de enchapado moldeado. Con la ayuda de las máquinas Kazam así llamadas por el ruido que hacían especialmente pensadas para este fin, fueron los primeros en modelar complejos relieves tridimensionales de enchapado. Esto significó una ruptura de incalculables consecuencias para el diseño de sillas. (Fiell, 1994, pág. 26)

Se empezó a diseñar para la exportación, así como también para el mercado doméstico. Los artesanos escandinavos adaptaron sus materiales y métodos a las exigencias de grandes producciones a escala, con la facilidad de empaquetar, embarcar y procesar contrachapado que terminaría con la supremacía de la madera sólida.

La economía de mercado introdujo un nuevo nivel de investigación y desarrollo de producto, que ahora frecuentemente involucra el diseñador.

En efecto, la mayor parte del mundo occidental experimentó un crecimiento hasta entonces. Éste fue un periodo pleno de esperanzas, enteramente progresista, y muchos diseñadores creían firmemente en que la ciencia y la técnica producirían un nuevo mundo. En estos años muchos diseñadores y arquitectos que concentraron su talento más en el desarrollo de muebles innovadores que en proyectos arquitectónicos.



47 LCM (*Lounge Chair Metal*),
Eames.

IV. LOS DISEÑADORES POSTMODERNOS

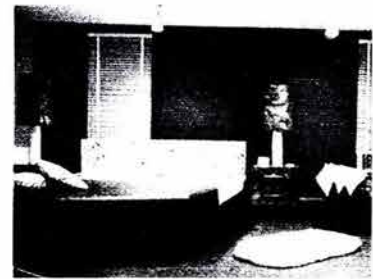
La silla de los años cincuenta se hizo más homogénea en su diseño, a través de una nueva visión de la modernidad influenciada por la Escuela escandinava, pues sacaron provecho de la ergonomía y de una técnica progresista: la industria del plástico.

Después de amplios estudios en los últimos años cuarenta y comienzo de los cincuenta, se desarrollaron varios modelos fabricados en plástico reforzado con fibra de vidrio. Al mismo tiempo, en Italia se vislumbraron las posibilidades de la goma espuma como material apropiado para acolchados. La exitosa utilización de este material llevó a una nueva perspectiva en el lenguaje formal del diseño de sillas.

A mediados de los cincuenta la silla se hizo más escultórica, con lo que contradijo la regularidad geométrica de los muebles empotrados funcionales, cada vez más de moda. En su función de acento espacial la silla se convirtió en punto central de la moderna decoración de interiores.

Tanto los fabricantes americanos como los europeos de los años cincuenta tendrían en su estrategia de mercado ofrecer calidad a precios accesibles y comercializar sus productos, en lo posible, a escala internacional. Como muchas de las viviendas de aquellos años no eran precisamente espaciosas, se pensó en diseñar sillas multifuncionales que serían para escribir, comer o descansar.

Con la aparición de la cultura pop en los años sesenta, y el boom consumista se tuvo el convencimiento de que el rápido envejecimiento del producto vendido haría subir la productividad y, con ello el bienestar económico. La silla moderna se transformó en rescatable. Peter Murdoch y Peter Raacke, entre otros, desafiaron la tradición lanzando modelos de cartón, a los destinatarios, que era gente joven que no miraba la silla como un objeto



48 Conjunto dormitorio,
Oldenburg.

duradero para los interiores, sino como un accesorio de un nuevo estilo de vida, sujeto a las pasajeras necesidades de la moda.

Estas ideas encontraron gran eco en Italia, y se pusieron en práctica con nuevos diseños: sillas inflables y series empacadas al vacío. Estas novedades revolucionarias, y la creciente oferta de muebles plegables y aplicables, simplificaron mucho la compra. Ahora se podía tomar, literalmente, la silla del estante del exhibidor y llevársela a casa.

En Gran Bretaña hubo una fuerte reacción en los años sesenta contra la sobriedad racional del buen diseño, hasta entonces muy propagada como sinónimo del buen gusto. El pueblo británico había aceptado una forma de modernidad sin fantasía, alimentándose largo tiempo del funcionalismo escandinavo y anhelaba productos más estimulantes.

A través del explosivo crecimiento de los medios de difusión de esta década se tomó conciencia de las facultades manipulativas de los fabricantes que estaban ya en condiciones de amoldar al usuario a su antojo.

Mientras que el diseño y la producción de productos señoelo y descartables estaba en pleno florecimiento, la cultura pop y una desatada manía consumista se expandieron por toda América y luego por Europa. En Italia, los fabricantes de muebles habían captado que la única forma de mantenerse a la cabeza del mercado, era la aceleración de investigación por medio de mayores inversiones. "Empresas como Cassina, Zanotta y Artemide instalaron fábricas de ideas con el fin de desarrollar nuevos formatos de asiento, lo que tuvo como efecto que se logaran importantes progresos, especialmente en el campo de las formas plásticas inyectadas". (Fiell, 1994, pág. 28).

Con la aparición de los plásticos térmicos como el polipropileno y el ABS, utilizados en la fabricación de muebles desde 1963 y 1967, respectivamente se abrió un nuevo mundo de posibilidades. Uno de los



49 Spotty, cartón Murdoch.

resultados de la creciente divergencia de los mercados doméstico y de oficina desde fines de los sesenta y principios de los setenta fue la producción, si bien limitada, de un mobiliario de vanguardia. Un caso extremo ha sido el de los muebles surrealistas inspirados en esculturas pop de Claes Oldenburg.

Su material era espuma de poliuretano moldeado, de tamaño sobredimensionado, e ideado como piezas únicas.

La recesión mundial de los setenta acarrió un diseño industrial más responsable y sobrio. La silla fue vista nuevamente bajo su aspecto práctico. La mala salud de los mercados y las exigencias presupuestarios fomentaron un buen clima para una nueva dirección estilística llamada High Tech, aceptada solamente por una minoría. Los muebles High Tech eran una serie de nueva interpretación del modernismo racional constaban de materiales utilitarios de factura industrial y expresaban la estética de la máquina.

El estilo High Tech, caracterizado por un formalismo geométrico, caía en lo arbitrario, aburrido y sin carácter.

Agrupaciones como *Global Tools*, *Superstudio*, *Archizoom* y *Grupo Strum* pusieron radicalmente en discusión los logros del modernismo y propagaron una línea de diseño basada en la creatividad y una cosmovisión pluralista. Sus proyectos de diseño estaban pensados como medios de subversión dentro de la corriente general inmovilizada por la estreñantes económicas y la apatía intelectual. Los grupos de antidiseño permitieron así continuar el debate sobre la modernidad y abrieron camino a la aparición del *Studio Alchimia* en 1976. Alessandro Mendini era la cabeza de este grupo tan influyente que negaba la separación entre arte y diseño. (Fiell, 1994, pág. 30).



50 *Soft Toilet*, Oldenburg.

Los diseñadores de muebles posmodernos mantuvieron una clara división entre industria y diseño, al que quería acercar más al arte. No veían su tarea principal en el funcionalismo sino en la configuración estilística. Con frecuencia jugaron con efectos visuales y motivos decorativos tomados de estilos históricos y refundidos en algo nuevo dentro del diseño posmoderno. A diferencia de lo sucedido en la era pop, los muebles posmodernos debían ser fuertes y durables, lo que se consiguió con materiales lujosos y una compleja construcción.

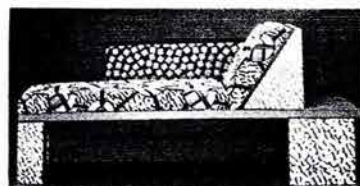
El estudio *Memphis* de diseño, fundado en 1981, tuvo un desempeño esencial en la aparición del postmodernismo en las artes decorativas. Como el Estudio Alchimia, protagonista del antidiseño, el Memphis produjo muebles que iban a contracorriente con las líneas reconocidas de diseño y cultura; sin embargo, usaba los ornamentos por propia complacencia y no por medio de propaganda ideológica.

Lo que menos preocupaba al estudio Alchimia era la función de los modelos; cargaba la silla de contenido político y social, pues esta se había convertido en un objeto simbólico de provocación. El Estudio Alchimia proclamaba a viva voz sus principios anticomerciales y explícitamente intelectuales, proliferando en detalles y ornamentos para hacer entrar por la vista aquello que se creía era la muerte de la modernidad. El Memphis tomó prestados estilos decorativos anteriores e hizo que el antidiseño llegara a ser popular; incluso contribuyó a la aceptación del mueble industrial corriente.

Con el bienestar económico de los años ochenta surgió un pluralismo en el diseño, aceptado por el cliente y que incidió sobre la creciente diversidad estilística en las artes decorativas. Los diseñadores independientes, al margen de los procesos de fabricación, sondearon las posibilidades de su libre creatividad, produciendo cada vez más inventos,



51 Modelo antiguo, pintado a mano, Alessandro Mendini.



52 *Royal*, Memphis

mientras que los iniciadores de vanguardia del mueble comenzaron a demostrar su individualismo en la compra de tales piezas.

En estos años surgieron en toda Europa galerías especiales para muebles, en las que expusieron provocativos diseños experimentales.

Los fabricantes de muebles convencionales se mostraron escépticos frente a estos problemas antirracionales, ya que no prometían ningún éxito de mercado. Este escépticismo fue desapareciendo desde mediados de los ochenta cuando el trabajo de muchos diseñadores independientes halla reconocimiento a través de la prensa especializada.

Vanguardistas como Philippe Starck, activos en la industria, produjeron nuevos diseños de sillas para satisfacer la necesidad de novedad del público de los ochenta. "Así es la silla *Louis 20* de Philippe Starck una innovativa construcción de material reciclable, utilizable para un espectro de funciones todavía más amplio y que igualmente esta hecha con un nuevo tipo de plástico reciclable". (Fiell, 1994, pág. 33).

Los fabricantes firmemente establecidos en el mercado, apoyaron la producción de muebles antirracionales como forma de llamar la atención de los medios y hacer, así, propaganda indirecta para el programa principal de sus fabricaciones, consistente en lo general en muebles para oficina y sistemas empotrados.

Este impulso de orientación publicitaria, aparejado a una desenfrenada pugna por hacerse famosos, desvió a muchos fabricantes de invertir lo suficiente en investigaciones de productos ecológicamente admisibles. A comienzos de los noventa se podía ver, sin embargo, un cambio en la actitud de algunos diseñadores y fabricantes: el interés creciente por la producción de muebles inofensivos para el medio ambiente.



53 Dr.Glob, Starck.

En resumen: Antes de la industrialización, los artesanos fabricaban los muebles en los gremios. Pero todo cambió con la industrialización, pues la fabricación en serie requería, que artesanos, artistas, gente y comerciantes se adaptaran a la nueva era de la máquina, de donde surgiría, el diseñador.

El concepto de belleza cambió, el ornamento se consideró superfluo, la belleza se encuentra ahora en un material sólido. Estos principios basados en una estética más limpia cimentaron al modernismo.

Los diseñadores se empeñaron en romper con el pasado y crear un nuevo idioma. La silla se convirtió en un producto industrial cuando se logró doblarla por medio de vapor o al vacío. La utilización de materiales, burdamente cortados y en tamaño estandarizado, así como la sencilla unión de los elementos fue revolucionaria.

Los diseñadores se identificaron con las imágenes mecánicas, aludiendo a las formas de la tecnología moderna; se exaltó el valor supremo de las formas matemáticas y geométricas; la necesidad de la abstracción y la simplificación significaron claridad, certidumbre y orden.

Se buscó una colaboración de todas las artes en la construcción de un nuevo orden estético; se analizó la posibilidad de una producción a gran escala de muebles, así que las artes visuales y el diseñador deben buscaron vínculos con la industria.

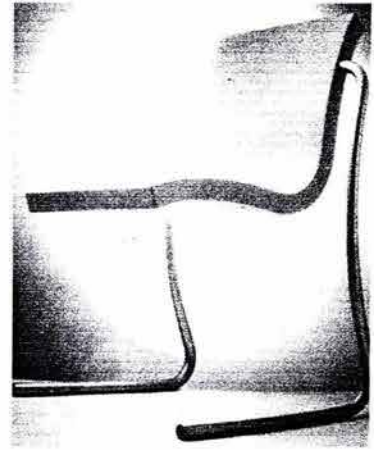
Los diseñadores progresivos afirman que la respuesta a las condiciones modernas es la producción industrial, la creación de nuevas formas y métodos, con nuevos materiales; en síntesis: tecnología de alto nivel artístico. Los diseñadores en todo el mundo tienen que enfrentarse a la necesidad de proveer a las gente de productos de bajo costo y de producción masiva. De esta manera surgen las nuevas familias de fibras sintéticas y materiales plásticos, desde el aluminio, el nylon, el polietileno, las telas sintéticas y la fibra de vidrio.



54 W.W. Stool, Starck.

Se empieza a diseñar para la exportación y para el mercado doméstico. Se aplica la ergonomía al diseño, la silla se convierte en un objeto primordial en la decoración de interiores; la silla es parecida a una escultura; la silla se transforma también en un accesorio de un nuevo y mejor estilo de vida, que está sujeta a la moda y al consumo. Esto finalizará en una conciencia acerca del medio ambiente, al producir muebles que no afecten nuestro entorno.

La producción de sillas en serie ejemplifica nuestra relación con un mundo, que constantemente está cambiando, buscando nuevas alternativas, resolviendo problemas; retoma, renueva el pasado, trata de darle un sentido al presente, transformándose para el futuro; siempre habrá nuevas ideologías, nuevas sociedades, nuevas culturas, nuevos materiales que en el futuro adoptaran la forma de los objetos con los que convivimos a diario y, entre todos ellos, nuestras queridas sillas.



55 *Magic, Lovegrove.*

3.5 La silla como producto de las artes visuales

La silla como producto de las artes visuales, se sintetiza en una sola cosa, *la percepción del artista*. La relación estética, al hablar de sillas, se da cuando un artista plasma su sensibilidad, sus ideologías, sus fantasías y su personalidad en la silla que crea. Le otorga significados y valores humanos que antes no tenía, existe un diálogo, donde el artista se identifica con la silla y le otorga a ésta humanidad, un pedazo de su propia vida y de sus propios valores.

El triunfo de estas sillas radica en su perfección y en la variedad de relaciones que el artista es capaz de generar ante el espectador, sin olvidar, claro, el aspecto funcional, que en este caso es permitir al sujeto sentarse. El artista juega a través de la forma y de los materiales; a través de su silla crea lazos psicológicos, corporales y emocionales con el sujeto que se siente en ellas y al mismo tiempo, es capaz de retar las significaciones, valores intelectuales, estéticos, culturales, económicos y sociales del sujeto, en una sola sentada.

El diseño de una silla está estrechamente ligado a las ideologías, enfoques creativos y personalidad del artista que, al crear una silla, simultáneamente refleja las nuevas necesidades y preocupaciones del hombre y, al mismo tiempo, de la sociedad misma.

Como resultado, podemos observar que las sillas son magníficas, sorprendentes, extraordinarias, fantásticas, impresionantes, asombrosas, originales, únicas, extravagantes, interesantes, maravillosas, excitantes y llamativas.

A continuación realizaré un breve reconocimiento de algunas sillas en el terreno de las artes, así como la visión del artista, su discurso, sus intenciones y sus objetivos, al diseñar una silla.



56 *Love chairs*, David Savage.

I. LA LEYENDA DE JOSEPH BEUYS

Con base en la creación de sillas, en el campo del arte surgen una serie de preguntas a responder acerca de la vida y la obra artística de Joseph Beuys. Lo escogí a él, pues una de mis sillas favoritas en el arte es "Chair with Fat". Al estudiar su propuesta encontré afinidad con mis propias ideas acerca de lo que es el arte, lo que comunica una obra artística y el significado de los objetos. ¿Quién es Joseph Beuys?

Joseph Beuys estudia primero medicina después de que se enfrenta con la muerte, y comienza a acercarse al arte para curarse a sí mismo. Un hombre común con una experiencia de vida extraordinaria, es potencialmente un artista. Para él, el arte es la única forma de crear, y consiste en devolver su poder a las fuerzas visionarias. Intenta restaurar el carácter terapéutico del arte, pues es el gran salvador, es una medicina que sanará las heridas del pasado.

El arte, mediante un lenguaje mítico de lo trascendente, es capaz de reinstaurar las virtudes morales que parecen olvidadas. Lo que pretende Beuys al realizar una obra, es proclamar que no todo está perdido. Sus obras siempre tiene varias facetas; para él lo esencial no es el artista como creador de unas obras, sino la calidad que tenga su imaginación y su concepción de las cosas, su capacidad de actuar como un pontífice, o como un puente entre el mundo material y el espiritual entre el arte y la sociedad.

Su propósito es sacar el mundo del arte del estudio privado del artista y comunicarle una mayor compenetración con el mundo, para que así la política y el arte puedan estar vinculados gracias a la idea de la escultura social.

Para Beuys no existe relación alguna entre un objeto artístico y su belleza; una obra de arte debe antes que nada reflejar la verdad.

Beuys está en total desacuerdo con la idea de la



57 Autorretrato.

belleza como un fin o como medio. Lo bello se encuentra en una posición que se basa en viejas ideas y subsume, relega, desaparece detrás de las demandas más altas de la verdad. La verdad es el material a fabricar, la verdad fundamental; está en contra de las falsas pretensiones, pues la verdad de las leyes naturales nos conduce de nuevo a las fuerzas espirituales.

Su obra se dirige hacia el futuro con un poderoso mensaje de curación por medio del arte, la naturaleza y el retorno a los valores del espíritu humano.

Para el artista todo ocurrió como si él hubiese vivido como un chamán, y tuvo que considerar ser como uno: el hombre de medicina, el mago primitivo, el hombre que se las arregla para comunicarse con los muertos, el hombre que domina los espíritus de la naturaleza y que establece contacto con los espíritus de los animales, el cual toma una forma animal y cuyo grito él imita. Los animales están en contacto directo con la vida después de la muerte y, de esta manera, puede decirse que Beuys es mítico.

Éste ha descrito el sentido de su labor como una necesidad de provocar gente y hacerla comprender lo que es el ser humano. Lo que más le interesa es la capacidad de transformación radical que tienen los esquemas de pensamiento la materia y las sustancias, los estados de ánimo y la realidad política y social. Su concepto de vida radica en la muerte.

La muerte simboliza renacer reencarnación, a través de la tierra, cuyo lenguaje es hablado por el gran maestro; el principal lenguaje es el de la madre tierra, ya que profiere la facultad de asociar pensamiento con la acción orgánicamente. La cultura implica la pérdida de la naturaleza. Éste es el pronunciamiento homeopático que confirma en todos los aspectos de su trabajo.

El mensaje de Beuys es indiscutiblemente humano; definitivamente está preocupado por nuestra "calidad" de vida como seres humanos.



58 Coyote.

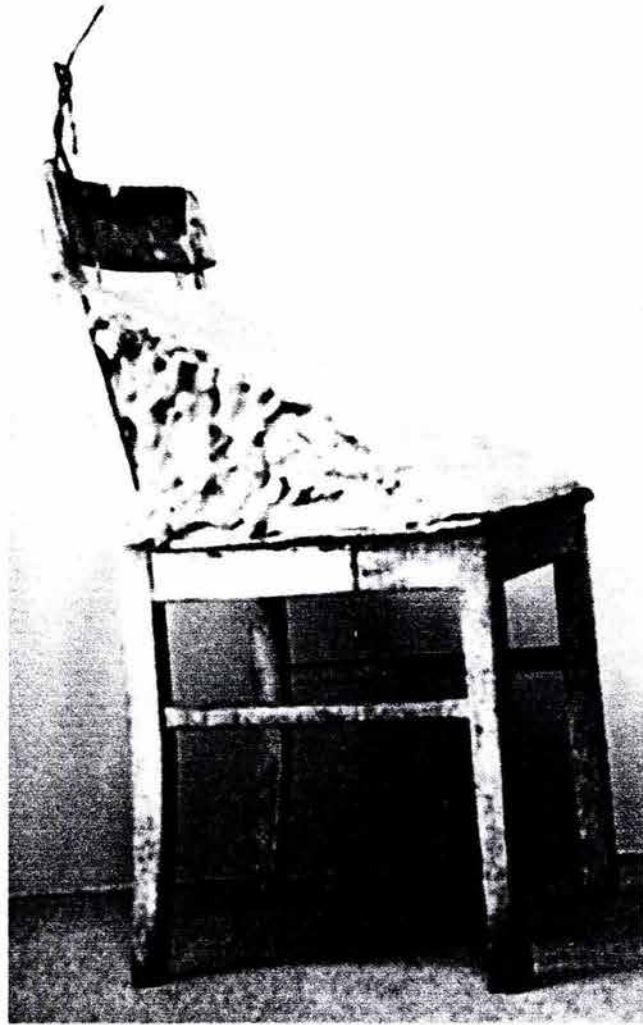
Durante una profunda crisis personal Beuys, que durante los años cincuenta, se dio cuenta de que nadie había entendido el verdadero carácter de su trabajo como escultor, y nadie entendía la constelación de energía que la escultura trae en juego.

La forma no era lo importante de su trabajo, sino la necesidad de crear otros conceptos de pensamiento, de poder, de energía, lo trascendente es el poder de la sensibilidad. De ahí en adelante, Beuys vuelve a trabajar con los materiales que lo hicieron famoso: fieltro, grasa, animales muertos, sulfuro, miel, sangre, huesos. Es decir todas las cosas que hasta ahora habían sido indignas para el arte.

Beuys está preocupado por la línea de vida del mundo que está muriendo; él comenta y diagnostica un proceso mortal por medio del cual el mundo, está siendo destruido en proporciones inauditas. Como no es suficiente ser testigo del sufrimiento y el declive, él tuvo que hacer de su enfermedad su manifiesto. Un gran sufrimiento, es lo que evidencia a cualquier persona en nuestros días observando a la naturaleza humana.

Una diferencia básica separa a Beuys de otros escultores suaves; es la naturaleza, la dinámica potencial y, de aquí en adelante la finalidad. Beuys nos invita a ver nuestra persona, a seguir hombres y hermanos al coyote, la parte maldita residual de la naturaleza. No es sólo ver el coyote fuera de nosotros, sino con su ayuda, al coyote dentro de nosotros. Tal visión de reanimación es el original significado del alma.

La labor principal del artista en una época distanciada de todo símbolo y todo elemento sagrado, consiste en recordar y restaurar los signos sagrados.



3
L
a
h
i
s
t
o
r
i
a
d
e
l
a
s
i
l
a

136

59 Chair with fat.

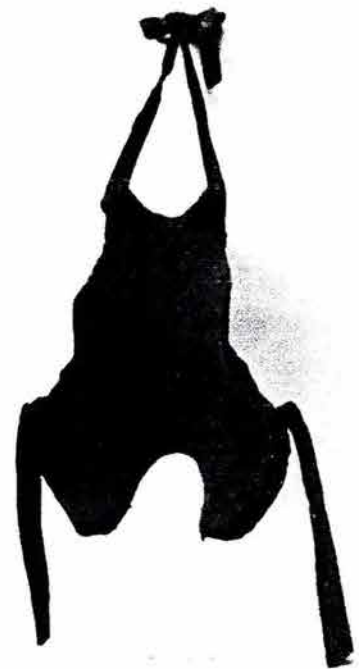
Joseph Beuys es comparado con la obra de Marcel Duchamp; se dice que es una reinterpretación, pero cargada con un gran significado, por tanto es importante realizar una evaluación del lugar que ocupa, junto al urinario de Duchamp, el "bathtub" de Beuys.

Este último al integrar su propio carácter en el trabajo, constituye la más grande mitología individual desde Marcel Duchamp. En sus explicaciones involucra su personalidad, se expone a sí mismo, y en sus comentarios acerca de sus exposiciones muestra una acción mediante la palabra.

Él se involucra en cada una de sus declaraciones, sus declaraciones vienen en cada acción y es una parte integral de su trabajo, formando parte de su propio lenguaje, y es tan responsable por el pintor tanto como por la pintura; Joseph Beuys está involucrado con la pedagogía creativa contra "el silencio de Marcel Duchamp".

Tiene un marcado interés por volver a activar el poder de transformación del arte, imágenes de siembra y crecimiento. Ningún artista había trabajado tan extensamente sobre el olfato; el olor emana de la forma. El olfato es más que una señal, da forma a una presencia abrumadora; los olores de Beuys están cerca de la adoración. Los que entienden su trabajo han actuado sublimemente, ya que ellos han revertido el olfato desagradable en un mensaje de salvación, ellos han experimentado el encanto de la dominación de la batalla contra la repulsión en la transformación de la atracción.

Un sentido de tragedia, la presencia casi mórbida de muerte y la inmensa responsabilidad de tomar a bordo todas las aflicciones del mundo, son incompatibles con el distanciamiento propio que caracteriza un sentido de humor, que Beuys trabaja con todo su discurso literalmente aislado, generalmente, serio y personal, pero definitivamente triste.



60 Black Support.

¿Qué relación tiene Beuys con los objetos?

Beuys recomienda la más elemental relación con un objeto, con el idioma como elemento básico de su ambiente, así como una calabaza cuando se busca la sustancia de la materia y sus principios. En otras palabras, observando la reacción del calor y la sensibilidad de los materiales en una manera de investigar la relación entre el movimiento y la forma.

La grasa de animal, el mismo símbolo de este proceso, tienen la propiedad asombrosa siguiente: nos permiten reflejar sobre materiales antes que la forma.

La grasa es una suprema materia alquimista. Tiene una cualidad viva mediante sus diversas transformaciones, simboliza las etapas diferentes de la conciencia: dilatada se convierte en líquido, rápidamente contraída se vuelve un sólido y puede convertirse en gas mediante la evaporación.

Del mismo modo que el fieltro tiene una propiedad dual como aislante y térmico, la plasticidad y la virtual metamorfosis de la grasa del animal representa la acción de la imaginación.

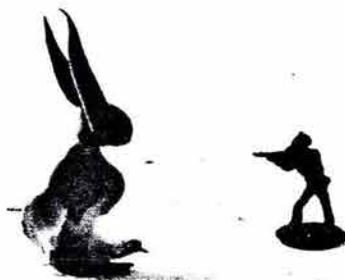
Sus objetos representan los rastros de gestos vitales y simbólicos, recuerdan acciones de operación y acción, pero también estimulan y provocan demostrando lo que la escultora es capaz de hacer.

Refleja el distanciamiento del hombre de la naturaleza y de los propios seres humanos; la enfermedad que provoca la cultura, la sociedad, el consumo, el mercado.

Nos hace reflexionar sobre nuestra propia vida, cuáles son nuestras prioridades, cuáles son nuestras verdaderas necesidades; denuncia a las necesidades superfluas que contaminan el alma, qué sentido tiene nuestra existencia, si somos egoístas o estamos dispuestos a considerar a otros seres humanos.



61 Mujeres en caja.



62 Invisible.

Hay que sanar el alma de los seres humanos, retomar a la naturaleza y responder a la tierra y ser responsables de cada ser vivo que existe sobre ella.

Todos tenemos esa responsabilidad. Vamos a actuar o sólo nos quedaremos con los brazos cruzados. Beuys nos deja su legado y dice ¡Acción! y ¡sensibilidad!, ¡energía! y ¡fuerza espiritual!



3
L
a
h
i
s
t
o
r
i
a
d
e
l
a
s
i
l
a

63 ^{Hombre.}

139



II. PIERO FORNASETI (1913-1988, Italia)

Nacido en Milán, de 1930 a 1932 estudió en la Academia de Bellas Artes de Brea, expuso sus diseños en la VII Trienal, donde Gio Ponti vio su obra y le propuso colaborar en numerosos proyectos de interiorismo y mobiliario. En 1950 diseñó los interiores del Casino de San Permo y en 1970 fundó su propia tienda en Milán para comercializar sus singulares serigrafías.

Estas sillas son un claro ejemplo de la armonía entre el diseño y el arte; los motivos de estas sillas son extraordinarios. Fornasetti otorga a las sillas una sensación de frescura, iluminación y humor inigualable.

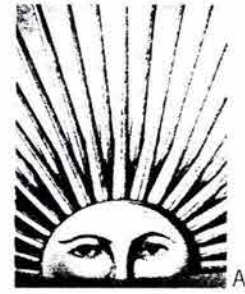
Lyre and Sun, 1951-1955

Asientos de contrachapado, pintado y lacado, patas ahusadas de tubo de metal pintado

La excentricidad de las creaciones de Fornasetti, con sus surrealistas y exuberantes decoraciones, ejerció una gran influencia en el movimiento italiano del antidiseño de las décadas siguientes.

Con el uso de la decoración aplicada, Fornasetti rechazó los principios fundamentales del movimiento moderno.

Yuxtaponiendo motivos clásicos e históricos con estrafalarias formas modernas, ironiza con humor sobre lo que, a su juicio, eran excesivas pretensiones del arte académico y de la modernidad. (Fiell, 1997, págs. 366-369).



64 A) Detalle de la silla *Lyre and Sun*, B) *Lyre and Sun*,
C) *Corinthian capitello*, D) *Moor*, Fornasetti.

III. PEDRO FRIEDEBERG (1936, Florencia)

Friedeberg, es un lector de magia negra, un cabalista, un descifrador de signos oscuros, según el mismo ha dicho, y un lector obsesivo, aun sin confesarlo, de un cuento de Borges.

Alentado por su maestro Mathias Goeritz, expone obras de un marcado estilo propio y que otros luego llamarían manía personal.

Este artista construye objetos funcionales, y cuanto más se lucha por la belleza del diseño, él se esfuerza por el diseño de lo antiestético. Así a creado las famosas sillas-mano, mesas-pies, o mano, con patas retorcidas que impiden sentarse a su alrededor, las mesas serpiente, los espejos y sillas con pies, y manos.

Borges escribió *El Inmortal* como una metáfora del hastío, una ficción sobre el infinito cansancio: "Todo entre los mortales tiene el valor de lo irrecuperable y de lo azaroso, entre los inmortales en cambio, cada acto y cada pensamiento es el eco de otros que en el pasado lo antecedieron, sin principio visible, o fiel presagio de otros que en el futuro lo repetirán hasta el vértigo".

Pedro Friedeberg ha creído y creado, con literalidad, esa ficción.

Baphomet's Handchair, 1961

Madera

La silla *Baphomet's Handchair* fue creada, principalmente como una reacción contra la silla *Barcelona* de Mies van der Rohe, la cual había existido desde hacía aproximadamente treinta años, y el público estaba apenas descubriendo el mobiliario moderno.

Baphomet era una criatura o ídolo semejante al diablo, supuestamente veneraba a los caballeros Templar del siglo trece y esta fue una de las razones por las cuales su sociedad secreta fue abolida.



65 *Baphomet's Handchair.*

Baphomet fue descrito teniendo amarrada la cabeza de una mujer, o la cabeza de un cerdo con cuernos y usualmente grandes manos y pies. Se le confirieron poderes sobrenaturales divinos y diabólicos.

Engendró 666 niños, algunos de los cuales se comió en una noche sin luna. Tuvo más de quinientas tarjetas de crédito las cuales le ayudaron a conquistar Jerusalem y Constantinopla... cualquiera que se sienta en la Baphomet's Handchair por un periodo de 666 segundos será dotado de intensos poderes diabólicos y angelicales. Pedro Friedeberg, 1994. (Dubin, 1997, pág. 90).



IV. LUDWING MIES VAN DER ROHE (1886-1969, Alemania)

Nacido en Aquisgrán, Ludwig Mies van der Rohe se formó inicialmente como albañil, aunque a continuación trabajó como diseñador de ornamentación de estuco para un estudio de arquitectura local.

En 1905 se trasladó a Berlín donde fue alumno de Bruno Paul. Diseñó su primer edificio en 1907 y, de 1908 a 1911, trabajó en el estudio de arquitectura de Peter Behrens. En 1911 participó activamente en la revolucionaria agrupación *Novembergruppe*, que fomentaba el movimiento moderno a través de sus proyectos arquitectónicos.

En 1926 fue nombrado vicepresidente del *Deutscher Werkbund* y un año más tarde organizó la Exposición *Stuttgart*. Proyectó el pabellón alemán para la Exposición Internacional de Barcelona de 1929 y, de 1929 a 1930, la casa *Tugendhat* en Checoslovaquia.

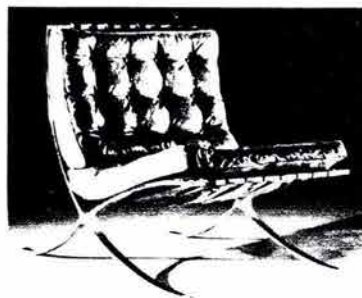
En 1931 mostró su obra para la Exposición de Construcción de Berlín y firmó un contrato con Thonet-Mundus, cediéndoles los derechos exclusivos de quince de sus sillas, algunas realizadas con Lilly Reich.

En 1930 se convirtió en el último director de la Bauhaus y fue responsable del traslado de la escuela a Dessau a Berlín. En 1938 emigró a Estados Unidos y fue nombrado profesor del *Illinois Institute of Technology de Chicago*.

Barcelona, Modelo No. MR90, 1929

Estructura de acero plano cromado y curvado, cinchas de cuero, almohadones de cuero capitoné

El modelo MR90 fue diseñado por Mies van der Rohe para el pabellón alemán de la Exposición Internacional de Barcelona (1929). Opulenta pero de apariencia decididamente moderna, su forma está basada en la silla de los magistrados romanos.



66 Barcelona.

V. OLIVER MOURGUE (1939, Francia)

El parisino Oliver Mourgue estudió interiorismo en la *École Boullé* y ebanistería en la *École Nationale des Beaux-Arts*, donde se licenció en 1960. De 1958 a 1961 prosiguió sus estudios en Suecia y Finlandia, y en 1960 empezó a trabajar con Maurice Holland en *No-diska Kompaniet*, Estocolmo. En 1963 regresó a París y trabajó como interiorista para Gautier-Delaye. En 1966 fundó su propio estudio, que clausuró en 1976 para trasladarse a la Bretaña, donde actualmente ejerce como profesor de la *École des Beaux-Arts de Brest*.

Chaise Longue, *Bouloum*, 1968

Estructura de tubo de acero curvado acolchada con espuma o fibra de vidrio moldeada y revestida con gel

Existió una vez *Bouloum*, un nombre dado a un pequeño niño que se convertiría en un gran adulto. Durante mucho tiempo su obra fue el parámetro en los dibujos arquitectónicos. Debido a su talla normal él indicaba con claridad las proporciones de un edificio. Un día, con el pretexto de salir a comprar cerillos, se fue sin avisar. Voló sobre la enorme ciudad oscura, las fábricas, y la multitud siempre presente. Partió en busca de amigos semejantes a él. Ellos corrieron a través de agua, a través de bosques llenos de hiedra, y campos de flores. De cuando en cuando jugaban rugby y se rasuraban los unos a los otros. Cuando se sintieran cansados cambiarían a sillas, solas o abrazándose una a otra. (Dubin, 1997, pág. 56). Este modelo de forma antropomórfica toma su nombre, *Bouloum*, de un amigo de infancia imaginario de Mourgue. El diseñador viajaba con esta silla-personaje, la fotografiaba en distintas situaciones e incluso escribía anécdotas sobre ella. Disponía de una versión impermeabilizada para exteriores. (Fiell, 1997, pág. 452).



67 *Bouloum.*

144

VI. ALLEN JONES (1937, Gran Bretaña)

Escultor, grabador y pintor británico, es junto a P.Hockney y P.Phillips, el principal exponente de Pop Art en Gran Bretaña. Estudió en el *Hornsey College of Art* en Inglaterra, y se dio a conocer en la exposición *Young Contemporaries*.

Sus ideas provienen del mundo de los medios de las masas. Su obra se caracteriza por su énfasis en la sexualidad: examina el deseo representando provocativas y explícitas imágenes de mujeres vistas a través de la fantasía de la publicidad y la imaginación masculina.

Allen Jones es famoso por sus esculturas, donde combina o convierte partes del cuerpo femenino en mobiliario funcional. Sus esculturas han sido muy criticadas por considerarlas sexistas.

Chair Sculpture, 1969

Maniquí parcialmente vestido, asiento con almohadón de cuero

El artista Allen Jones ha creado varios muebles-es-cultura a partir de maniqués casi desnudos.

Más inspiradas en la cultura popular que en el arte elevado, estas piezas son exponentes del arte pop.

Pese a su funcionalismo, deben ser consideradas creaciones artísticas y no meramente objetos de diseño. (Fiell, 1997, pág. 476).



68 Chair Sculpture.

VII. GAETANO PESCE (1939, Italia)

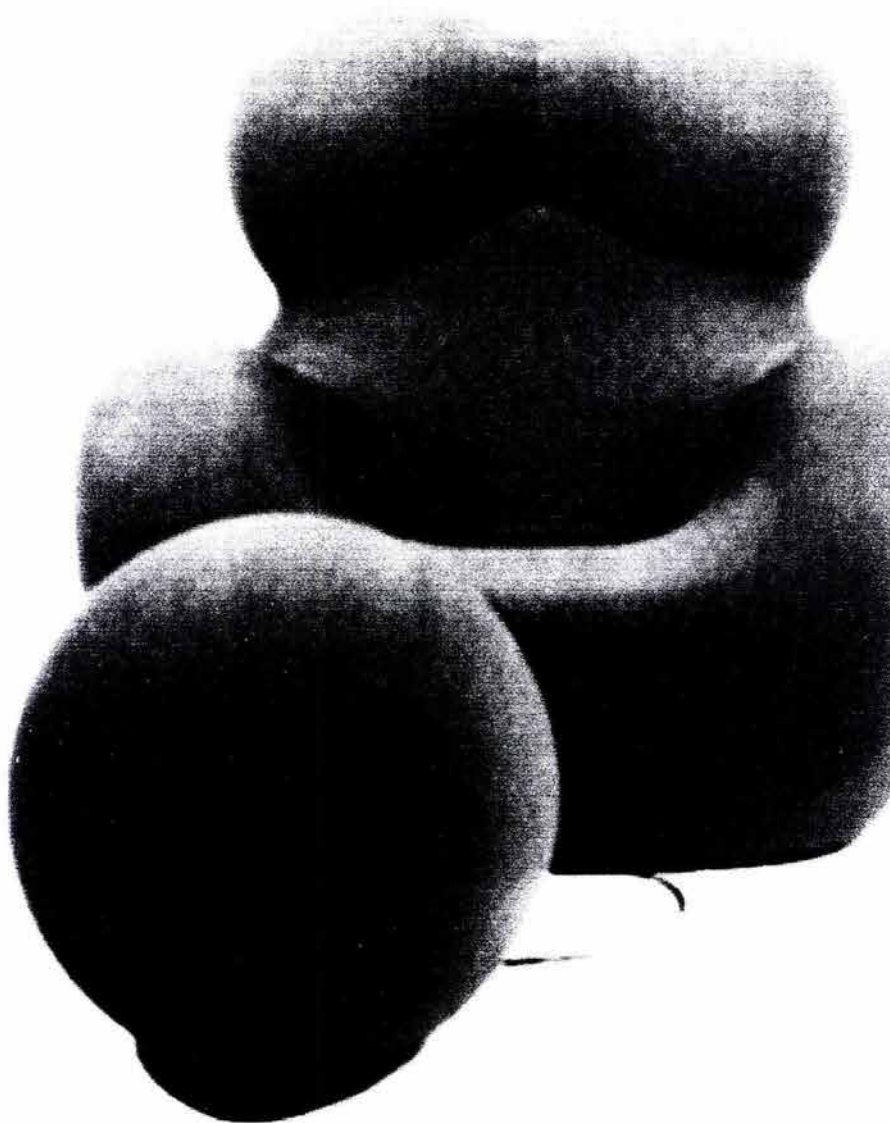
Nacido en La Spezia, Gateano Pesce estudió arquitectura en la Universidad de Venecia de 1959 a 1965, a la vez que seguía los cursos del Instituto de Diseño industrial de aquella ciudad. Desde entonces ha trabajado como diseñador independiente, artista, y director de cine. Sus diseños de muebles son muy innovadores tanto por sus materiales como por sus métodos de fabricación.

Chair and footrest, *Up 5 and Up 6*, 1969

Acolchado con espuma de poliuretano, revestida de tela acrílica

La silla *Up 5 and Up 6*, descansa en la innovación tecnológica. Es una silla ingeniosamente empaquetada en un cartón, que cuando se libera se infla espontáneamente y se convierte en una confortable muñeca redonda. Este repentino inflamiento de relieves, irrevocablemente llamado *Mama*, es quizás apropiado, pues esta silla explora los estereotipos que existen acerca de la condición inferior de la mujer en nuestra sociedad.

En el caso del *Up 5*, algunos interpretaron la silla como el cuerpo de la madre que siempre nos recibe con mucho amor, que nos sostiene en sus brazos. Otros dicen que es un símbolo sexual. Fue bueno para mí ver que el objeto se encontraba abierto a diferentes interpretaciones. Para mí este representaba alguien carente de libertad, un prisionero caminando con una bola atada a su pierna. Es un cuerpo femenino con una bola, es la verdad de los prejuicios masculinos. Es como estar en prisión, como caminar alrededor de este concepto, exhibiendo, el escabel y la bola relacionada con el cuerpo femenino y sus cadenas. Gaetano Pesce, 1993. (Dubin, 1997, pág. 60).



69 *Up 5 and Up 6*

147



VIII. ROBERTO SEBASTIÁN MATTA (1911, Chile)

Nacido en Santiago, Roberto Sebastián Matta, estudió arquitectura en la Universidad Católica de Chile antes de empezar a trabajar en el estudio de arquitectura de Le Corbusier en París. En 1937 conoció a René Magritte, Joan Miró y Pablo Picasso y, más tarde, a los miembros de movimiento surrealista. En 1938 expuso sus primeros dibujos artísticos. Interesado en el automatismo, sus obras están impregnadas de referencias a la alquimia y la cosmología.

En 1939, Marcel Duchamp le convenció para que abandonara París y se instalara en Nueva York, donde en 1940 expuso solitario en la galería Julien Levy.

En 1948 regresó a París vía Roma y a finales de los años cincuenta, se empezó a interesar por la escultura. En las décadas de 1960 y 1970, se dedicó más activamente a la política e hizo campaña contra la junta chilena que derrocó a Salvador Allende.

Durante este período diseñó varios muebles para *Gavina*, Italia. Tejidos fabricados por el *Atelier Yvette Cauquil-Prine*, Francia.

Margarita, 1970

Estructura de bronce fundido y manta de piel de borrego

Esta especie de trono, realizado en bronce a partir de un cilindro de metal, ha sido calificado de falso Ready-made. El modelo *Margarita* pertenece a la serie *Ultramobiles de Gavina*, que pretendía introducir la poesía de lo inesperado en el diseño de mobiliario. (Fiell, 1997, págs.180-181).



MagriTTA, 1970

Estructura de metacrilato, acolchada con espuma de poliuretano, revestida de tela acrílica

La silla *MagriTTA* se inspira en la obra del pintor surrealista René Magritte, cuyas marcas de la casa eran el sombrero de hongo y la manzana.



3
L
a
h
i
s
t
o
r
i
a
d
e
l
a
s
i
l
l
a

IX. ETTORE SOTTASS (1917, Austria)

Ettore Sottsass nació en Innsbruck y de 1935 a 1939 estudió arquitectura en el Politécnico de Turín. En 1945, antes de fundar su propio despacho en Milán, trabajó para el grupo de arquitectos de Giuseppe Pagano.

A partir de 1957 trabajó como asesor de diseño de Olivetti y en 1977 empezó a colaborar para en el estudio neoyorquino de George Nelson. Durante los años setenta realizó también varios proyectos de mobiliario antidiseño fabricados por *Poltronova*.

En la década de 1970 ingresó en el grupo *Global Tools* y, en 1979, en *Studio Alchimia*. En 1980 fundó *Sottsass Associati* con Aldo Cibic, Marco Zanini y Matteo Thun.

Al cabo de un año creó *Memphis*, uno de los principales propulsores del posmodernismo en las artes decorativas, y en 1986 constituyó la agencia de publicidad *Italiana di Comunicazione*.



71 *Flying Carpet*

Armchair, Flying Carpet, 1975

Alfombra de lana, tapicería de lana y algodón, madera, hule espuma

La idea general era conectar la silla con los alrededores y de alguna forma hacerla desaparecer, como en Turquía o en algunos lugares del Oriente donde uno casi si sienta en el suelo... Es una forma de sentarse en el piso manteniendo la idea de estar un poco elevado... Es la idea Oriental de sentarse ligeramente transformado a las posibilidades del Oeste. Ettore Sottsass, 1994. (Dubin, 1997, pag.261).

X. NIKI DE SAINT-PHALLE (1930, París)

Mujeres, animales, hombres, dioses, el sello es siempre reconocible. Niki de Saint Phalle, esta francesa formada en Nueva York, cabalgó toda su vida entre restos libertarios del surrealismo francés y la estética derivada del pop americano, una mirada única e inconfundible que le valió en su vida reconocimiento mundial, consagrada en un museo dedicado exclusivamente a su obra en Nasu, Japón inaugurado en 1994.

Murió a los 71 años en San Diego, Estados Unidos, sin embargo sus mujeres fantásticas, las llamadas Nanas, figuras femeninas gigantescas, coloridas y opulentas. Con ellas se convirtió en una de las artistas pop más conocidas del mundo del arte.

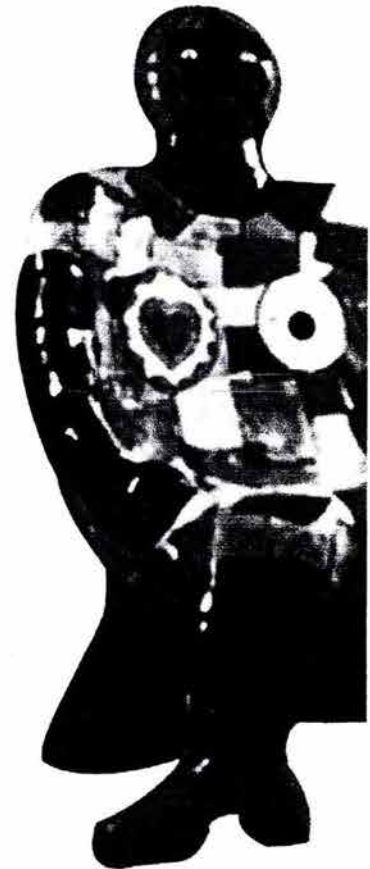
Las matronas robustas, con las que se dio a conocer por primera vez en 1964, están de pie o recostadas en casi todo el mundo: París, Nueva York, Bruselas, Ginebra, Tokio, Lucerna, Amsterdam y los Ángeles.

Para el gran salón de entrada del Moderna Museet creó en 1966, la Mayor prostituta del mundo, una hembra gigantesca que pesa seis toneladas y mide 27 metros de largo. A través de la apertura entre las piernas, diariamente entran dos mil visitantes en su confortable interior, que cuenta con un bar y una biblioteca. La misma artista calificó a ésta, su Nana más famosa, como la "empresa más fantástica" de su vida.

En 1972, Niki realizó un proyecto cinematográfico surrealista llamado Daddy. Luego comenzó a trabajar en su mito del matriarcado. "Los hombres fueron muy creativos. Inventaron todas esas máquinas, la era industrial, pero no tienen ni idea de cómo se mejora el mundo", dijo en la película autobiográfica Nikki de Saint Phalle, de Peter Schamoni (1996).

Su segundo marido, el artista, Jean Tinguely, trabajó intensamente con ella hasta su muerte en 1991.

Ambos realizaron la famosa Fuente Stravinski, junto al Centre Pompidou de París.

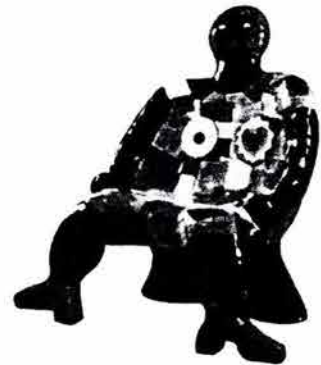


A través de mi vida, he tenido un profundo amor y respeto por las civilizaciones antiguas de Egipto, México e India. En las tradiciones artísticas de estas culturas encuentre figuras humanas y otras de animales y fabulosas criaturas, utilizadas para todo tipo de objetos funcionales y rituales. En los temas de mi propio trabajo, las formas de animales, mujeres, hombres y monstruos aparecen una y otra vez, han sido adaptadas a los espacios arquitectónicos, al diseño de floreros, y a una gran variedad de lugares y funciones. Siempre he disfrutado de las yuxtaposiciones que crea una situación visual ambigua de provocación psicológica.

Las sillas simplemente no deben tener descripción de su forma y aspecto. Al modelarlas como figuras humanas, las sillas Clarice y Charly, nombradas por dos amigos míos, se vuelven huéspedes inesperados, asumiendo una presencia propia. Confunden el asiento con el sentado, fundiendo las identidades de ambos. También me gusta la idea de que Clarice y Charly traen a la mente memorias de la niñez de comodidad cuando se sientan en el regazo de un adulto. Niki de Saint-Phalle, 1996. (Dubin, 1997, pag 55)

Armchair, *Charly y Clarice*, 1981-82

Poliéster pintado



CONCLUSIÓN

La idea del artista, es decir, su silla, gracias a su desbordante imaginación, creatividad y sensibilidad, logra establecer un vínculo entre el mundo material y el espiritual, un diálogo entre el arte y la sociedad.

Sillas en el que el artista plasma su sensibilidad, personalidad y fantasías; La silla, de Beuys nos transmite un mensaje de vida, una vision del ser humano, en la cual la grasa actua como representante de la conciencia y por lo tanto de la verdad. Las sillas de Fornaseti, nos transmiten un mensaje lúdico, en el cual se mezclan el pasado con el presente; la silla ya no es mas una silla, es una declaracion del artista en la cual podemos ver sus ideales y valores. La silla de Friedeberg nos otorga poderes sobrenaturales en ella tenemos la posibilidad de volvernos todopoderosos. La silla de Mourgue nos acerca a nuestra niñez, a recordar el poder que tiene la imaginacion si la desarrollamos. La silla de Jones nos enfrenta a nuestra propia sexualidad. La silla de Pesce quiere acernos reflexionar acreca de los esteriorupos humanos, pero sobre todo al de la mujer. Las sillas de Mata son poesia transformada en mobiliario. La silla de Sottsass nos conecta con nuestro entorno. Las sillas de Nikki de Saint-Phalle, nos abrazan, nos reconfortan, nos recuerdan la proteccion de nuestros padres cuando eramos niños. El mensaje es humano, crítico, fantasio-so, humorístico, divertido, popular, transitorio, consumible, seductor, ingenioso, infantil, poético, místico, estereotipado; mensajes, información, ideas, sentimientos, personalidades, que toman la forma de una silla, provocan al sujeto, y a la colectividad, y los hacen comprender que es un ser humano. El arte forja resultados, sólo el arte está capacitado para rescatarnos y anticiparse creando opciones hacia una mejor sociedad. Una sociedad más humana y equilibrada.



73 Cardenal Richieieu.

1. Casa de piedra prehistórica en Skara Brae, islas Orcadas con bancos y espacio para dormir. SMITH Edward Lucie, *Breve historia del mueble*. Serbal, Barcelona, 1988. pág. 7.
2. Trono de Tutankamon. SMITH Edward Lucie, *Breve historia del mueble*. Serbal, Barcelona, 1988. pág. 6.
3. Mobiliario del antiguo egipto, silla de la reina Heteferes. SMITH Edward Lucie, *Breve historia del mueble*. Serbal, Barcelona, 1988, pág. 16.
4. Salón del trono de Cnosos. SMITH Edward Lucie, *Breve historia del mueble*. Serbal, Barcelona, 1988. , pág. 23.
5. Teatro de Dioninsio. SMITH Edward Lucie, *Breve historia del mueble*. Serbal, Barcelona, 1988. , pág. 23.
6. Klismos griego. SMITH Edward Lucie, *Breve historia del mueble*. Serbal, Barcelona, 1988, pág. 24.
7. Asiento plegable romano. SMITH Edward Lucie, *Breve historia del mueble*. Serbal, Barcelona, 1988, pág. 50.
8. Trono etrusco. FEDUCHI Luis, *Historia del mueble*. Blume, Barcelona, 1975, pág. 156.
9. Trono románico. FEDUCHI Luis, *Historia del mueble*. Blume, Barcelona, 1975, pág. 200.
10. Banco de iglesia románico. SCHIMTZ Hermann, *Estilos del mueble desde la antigüedad hasta mediados del siglo XIX*. GG, Barcelona, 1971, pág. 27.
11. Sillería del coro de San Francisco. AGUILERA, *El mueble mexicano. Historia evolución e influencias*. Fomento cultural Banamex, México, 1985, pág. 28.
12. Jon Mills, Castle cupboard, metal. MARGETTS Martina, *International Crafts*. Thames and Hudson, London, 1991, pág. 114.
13. Xochipilli. AGUILERA, *El mueble mexicano. Historia evolución e influencias*. Fomento cultural Banamex, México, 1985, pág. 19.
14. Tonatiuh. AGUILERA, *El mueble mexicano. Historia evolución e influencias*. Fomento cultural Banamex, México, 1985, pág. 16.
15. Sillón Isabelino. FEDUCHI Luis, *Historia del mueble*. Blume, Barcelona, 1975, pág. 582
16. Trono Episcopal. AGUILERA, *El mueble mexicano. Historia evolución e influencias*. Fomento cultural Banamex, México, 1985, pág. 33.
17. Acamapichtli. AGUILERA, *El mueble mexicano. Historia evolución e influencias*. Fomento cultural Banamex, México, 1985, pág. 17.

18. Sillón barroco, AGUILERA, *El mueble mexicano. Historia evolución e influencias*. Fomento cultural Banamex. México, 1985, pág. 64.
19. Sillón con diseño caligráfico. AGUILERA, *El mueble mexicano. Historia evolución e influencias*. Fomento cultural Banamex, México, 1985, pág. 86.
20. Silla con influencia Chippendale. AGUILERA, *El mueble mexicano. Historia evolución e influencias*. Fomento cultural Banamex, México, 1985, pág. 62.
21. Hojas. MARGETTS Martina, *International Crafts*. Thames and Hudson, London, 1991, pág. 74.
22. Hombre. MUNARI Bruno, *Diseño y comunicación visual*. GG, Barcelona, 1979, pág. 63.
23. Cato Rocker. NORBURG Betty, *Furniture for the 21st century*. Viking studio, England, 2001, pág. 29.
24. Sillón Wassily. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 48.
25. Contrachapado. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 277.
26. Pezuña, Carlo Molino. CHARLOTTE, FIELL Peter. *Modern Chairs*. Benedik Taschen, Alemania, 1994, pág. 62.
27. Swivel, Wright. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 140.
28. Imago Thiel. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 572.
29. Otto Wagner. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 111.
30. Shiro Kuramata. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 599.
31. Silla de hierro fundido. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 43.
32. Dresser. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 56.
33. Mecedora. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 45.
34. William Morris. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 51.
35. Swan. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 67.
36. Mackintosh. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 149.
37. Thonet, mecedora. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 48.
38. Silla rojiazul. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 153.
39. Version blanca. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 152.
40. Gropius. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 158.
41. Barcelona. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 172.
42. Grand Confort. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 191.
43. Pierrand. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 189.
44. Kaare Klint. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 234.
45. Airos. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 666.
46. LCW, Eames. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 254.



47. LCM, Eames. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 255.
48. Conjunto dormitorio, Oldenburg. CHUECA Fabiá, *El arte del siglo XX*, Phaidon, México, 1996, pág. 347.
49. Spotty. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 465.
50. Soft Toilet. MUTHESIUS Angelika, *Erotic art*. Taschen, New York, 1998, pág. 25.
51. Alessandro Mendini. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 538.
52. Royal Memphis, CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 574.
53. Dr.Glob. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 645.
54. W.W.Stool. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 577.
55. Magic. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 694.
56. Love Chairs. NORBURG Betty, *Furniture for the 21st century*. Viking studio, England, 2001, pág.123.
57. Autorretrato. ALAIN BORER, *The esential Joseph Beuys*. Thames and Hudson, London, 1996, pág. 83.
58. Coyote. ALAIN BORER, *The esential Joseph Beuys*. Thames and Hudson, London, 1996, pág. 19.
59. Chair with fat. ALAIN BORER, *The esential Joseph Beuys*. Thames and Hudson, London, 1996, pág. 91.
60. Black support. ALAIN BORER, *The esential Joseph Beuys*. Thames and Hudson, London, 1996, pág. 92.
61. Mujeres en caja. ALAIN BORER, *The esential Joseph Beuys*. Thames and Hudson, London, 1996, pág. 82.
62. Invisible. ALAIN BORER, *The esential Joseph Beuys*. Thames and Hudson, London, 1996, pág. 85.
63. Hombre. ALAIN BORER, *The esential Joseph Beuys*. Thames and Hudson, London, 1996, pág. 82.
64. Lyre and Sun, Corinthian capitello and Moor. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, págs. 366-368.
65. Baphomet's Handchair. DUBIN, FILLER, NEWMAN, RYBCYNSKI, SAPK, *Designed for Delight. Alternative aspects of twentieth century decorative Arts*. Flammarion, Paris, 1997, pág. 91.
66. Barcelona. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 173.
67. Bouloum. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chair*. Taschen, London, 2001, pág. 452.
67. Bouloum. DUBIN, FILLER, NEWMAN, RYBCYNSKI, SAPK, *Designed for Delight. Alternative aspects of twentieth century decorative Arts*. Flammarion, Paris, 1997, pág. 56.



68. Chair Sculpture. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, pág. 467.
69. Up 5 and Up 6. DUBIN, FILLER, NEWMAN, RYBCYNSKI, SAPK, *Designed for Delight, Alternative aspects of twentieth century decorative Arts*. Flammarion, Paris, 1997, pág. 61.
70. Magritta, Margarita. CHARLOTTE, FIELL Peter. *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001, págs. 480-481.
71. Flying Carpet. DUBIN, FILLER, NEWMAN, RYBCYNSKI, SAPK, *Designed for Delight. Alternative aspects of twentieth century decorative Arts*. Flammarion, Paris, 1997, pág. 261.
72. Charly y Clarice. DUBIN, FILLER, NEWMAN, RYBCYNSKI, SAPK, *Designed for Delight. Alternative aspects of twentieth century decorative Arts*. Flammarion, Paris, 1997, págs. 44-45.
73. Cardenal Richieiu. MARGETTS Martina, *International Crafts*. Thames and Hudson, London, 1991, pág. 92.

3
L
a

h
i
s
t
o
r
i
a

d
e

f
a

s
i
l
i
a

BIBLIOGRAFÍA

- ALAIN BORER, *The esential Joseph Beuys*. Thames and hudson, London, 1986.
- AGUILERA, VARGAS LUGO, MARTÍNEZ DEL RÍO, LOYZAGA, ORTIZ MACEDO, CASTELLO ITURBIDE, CARBALLO, MARTÍNEZ LÓPEZ, SÁNCHEZ MARTÍNEZ, *El mueble mexicano. Historia evolución e influencias*. Fomento cultural Banamex, México, 1985.
- CIRLOT Eduardo, *Diccionario de símbolos*, Labor, Barcelona, 1982.
- CHARLOTTE, FIELL Peter; *1000 Chairs*. Taschen, London, 2001.
- CHARLOTTE, FIELL Peter; *Modern Chairs*, Benedick Taschen, Alemania, 1994.
- DEL CONDE Teresa, *¿Es arte? ¿No es arte?*. Museo de arte moderno, Conaculta, México, 2002.
- DUBIN, FILLER, NEWMAN, RYBCYNSKI, SAPK, *Designed for Delight. Alternative aspects of twentieth century decorative Arts*. Flammarion, Paris, 1997.
- EICKOFF Hajo, *De objetos*. Secretaria de cultura del estado de Puebla, Puebla, México, 1999.
- GABLICK Suzy, *¿Ha muerto el arte moderno?*. Madrid, Herman Blume, 1987.
- GAYA Ramón, *Naturalidad del arte*. Editorial Pre-textos, Madrid.
- HIESINGER, MARCUS, *Landmarks of twentieth century Design*. Board, Italy, 1993, 432pp.
- LETRAS LIBRES, *Hacia donde va el arte, Voces en el concierto Arte Contemporáneo en México*. Febrero, 2003, México DF, 24-28pp.
- LYNCH Enrique, *Sobre la belleza*. Grupo Anaya, Madrid, 1999.
- SMITH Edward Lucie, *Breve historia del mueble*. Serbal, Madrid, 1988.



Desarrollo de trabajo en el taller de experimentación plástica

**C
A
P
Í
T
U
L
O
4**

Capítulo 4

Desarrollo de trabajo en el taller de experimentación plástica

INTRODUCCIÓN

Realicé la licenciatura en Diseño industrial y me cautivaron los objetos; es fascinante saber que cada objeto tiene una historia, un porqué, un cómo. Sin embargo, le falta algo a estos objetos, que para mi forma de ver son muy rígidos, cuadrados; la creación del objeto es viable siempre y cuando sea de bajo costo, de rápida producción, funcional.

Un diseño simple que permita producirse fácilmente millones y millones de copias, sólo satisface la necesidad de consumir, de llevar un producto más al mercado, quizá innovador, quizá útil, quizá cómodo, quizá agradable, pero no expresa nada, no dice nada, excepto ¡consúmeme! Está apagado.

Lo humano es sustituido por los valores de nuestra sociedad económica, todo debe de ser rápido, realizado



con el menor esfuerzo, al menor costo, la mayor ganancia; lo light, lo sintético, las imitaciones, las copias, lo artificial, las apariencias, han adquirido mucho más valor hoy que en cualquier otra época. No son nuestros sentimientos, cualidades, habilidades, hechos o personalidad los que nos definen y distinguen de los demás individuos, sino el empaque, el exterior, el cuerpo, que entre más se acerque a los estereotipos es más aceptado, y los que no se acercan son rechazados, marginados. Somos lo que consumimos, pues lo que valoran las personas no es el individuo sino la imagen, la marca, la firma; de hecho, ya no es necesario desarrollar una personalidad o un estilo propio porque los medios de comunicación ya nos lo dan bien digeridos: cada marca tiene su propia publicidad que a su vez tiene una ideología y ésta al mismo tiempo, define las gamas de personalidad, gustos, actitud, actividades, trabajos, deportes, parejas, mujeres, hombres, que cada individuo escoge dependiendo de lo que quiere ser. Nos definen como personas los objetos que consumimos.

Si lo que soy es lo que tengo y lo que tengo se pierde, entonces ¿quién soy?

No estoy en contra de los objetos, pero sí en contra de que lo muerto, lo material, nos defina como individuos, del mensaje; hay que cambiar la información que nos ofrecen los objetos a nuestro alrededor; es decir, su significado.

Los objetos hablan del sujeto que los consume, y el sujeto se convierte, así, en materia muerta, porque no tiene espíritu; no me sorprende en absoluto que el estrés, la angustia, la ansiedad, la soledad, el desamor, la incomprensión, la violencia y la superficialidad rijan hoy, más fuertes que nunca.

Por ello, mi tema es lo humano, la exaltación del espíritu, la autenticidad, la naturalidad, la comprensión, el apoyo, el perdón, la intimidad, la ternura, el afecto, que son algunas características desarrolladas por un individuo cuando decide sentir, valorar y explotar sus cualidades

como humano y considerar a los demás. Hay que darle un nuevo y mejor significado a nuestras vidas y a todo lo que nos rodea.

Con esta inquietud inicié la maestría en Artes visuales, y éste ha sido el desarrollo y resultado de mi trabajo a lo largo de ésta.

4.1 Serie: más cucharas, menos tenedores y pocos cuchillos

La experimentación plástica comienza con un sencillo ejercicio: observar los objetos que hay alrededor, los más familiares, y cotidianos, tomar uno de ellos y trabajar en él.

El primer objeto que llamó mi atención fue una cuchara de cocina, ya que me atrajo la idea de dar una nueva forma al mango y a la cabeza. Antes de comenzar tuve que olvidar todo lo que había aprendido en la licenciatura de Diseño industrial acerca de cómo crear objetos, para ser capaz de conectarme emocionalmente con el objeto, sin prejuicios, y poder tener una experiencia estética, basada en la metodología del arte.

Al principio comencé modelando con plastilina, objetos pequeños, que después aumentaron de tamaño y fue aún más difícil darles forma. Acostumbrada sólo a realizar formas geométricas, el dar volumen, y tratar de expresar la idea que tenía en la cabeza en un objeto fue todo un reto para mí. Al principio las figuras fueron toscas, planas, ingenuas. Definiendo el tamaño de los objetos de esta serie, aprendí también a realizar estructuras que me permitieron darle estabilidad al objeto.

Comencé modelando cucharas –que para mí son muy femeninas–, dando énfasis al cuerpo humano y la cabeza; sin embargo no pude concebir a la figura femenina sola, aislada (por decirlo de alguna manera), y comencé a buscarle pareja, la figura masculina se hizo presente: a veces en forma de cuchara, otras de cuchillo y otras de tenedor.

161



Modelar el cuerpo de la figura masculina fue más complicado aún, creo que por ser mujer y estar más familiarizada con la forma femenina.

Descubrir, interpretar el significado que tenía para mí cada objeto modelado fue una experiencia totalmente nueva, casi terapéutica. Definir con claridad mis estados de ánimo, mis sentimientos, mis pensamientos, mi forma personal de ver y de relacionarme con el exterior y con el interior, fue complejo y hasta podría decir que algunas veces agotador. Simplemente las palabras no fluían; si a veces es confuso saber qué está sintiendo uno exactamente, el tratar de explicárselo a una persona que no te conoce, es realmente duro. Comprendo ahora por qué no cualquier sujeto es capaz de crear una obra de arte.

Para empezar, debe tener muy claro qué idea, sentimiento, temática va a trabajar, para después entregársela al espectador, donde el mensaje debe ser totalmente comprendido, vivido y sentido por el sujeto.

Mi primera experiencia en el taller fue precisamente tener esta relación con el objeto que estaba creando y descubrir en él su valor, su significado, sentimientos, pensamientos y a mí misma. Con mucha práctica, con el tiempo, fue más fácil idear un objeto y materializarlo; mis manos se volvieron más ágiles, más expresivas, más rápidas y sensibles.

Y es así como surgió esta primera serie llamada más cucharas, menos tenedores y pocos cuchillos.

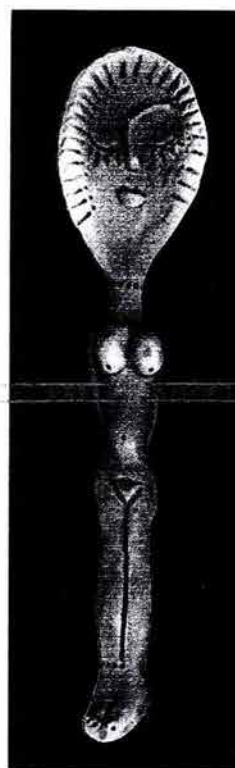
En total, la serie consta de 50 objetos modelados en plastilina. Presentaré los que considero mejor trabajados de la serie, que permitan dar una idea de la evolución del trabajo realizado en toda la serie. Para tener un registro de la serie, cada objeto fue escaneado directamente sobre el escáner, teniendo como resultado una imagen muy expresiva, con volumen y muy natural.



La mujer cuchara

Dimensiones: 32 cm largo x 7 cm ancho x 2 cm espesor

Este objeto que parece a primera vista una cuchara, representa una mujer madura que está realizando una reflexión acerca de su vida, de su ser, de su cuerpo; en donde ésta busca la claridad, la paz, la serenidad, y es capaz de hablar consigo misma; está a gusto con ella misma y lo más importante de todo, se siente viva. Esta mujer ésta meditando, reflexionando, por eso tiene los ojos cerrados, tiene luz en sus cabellos, y es que la imaginación es un gran don, y si se desarrolla tiene un gran poder. Ésta desnuda porque está aprendiendo a aceptarse a sí misma; por la forma de los senos es una mujer madura, y representa sabiduría, experiencia; los adornos uno en el pie y el otro en el cuello, son parte de su propia aceptación.



El hombre tenedor

Dimensiones: 42 cm largo x 7 cm ancho x 2 cm espesor

Este tenedor es la pareja de la mujer cuchara, los dientes del tenedor me parecieron agresivos, y por ello vinculé al tenedor con la figura masculina.

Representa a un hombre relajado, que está desnudo porque está en total armonía con su cuerpo, es seguro de sí mismo, tiene un espíritu libre, fuerte; el cabello que está representado por los dientes del tenedor son su fuerza y parte de su masculinidad. Este hombre, que reflexiona sobre sí mismo, se encuentra en un estado de satisfacción, existe calma entre su cuerpo, su mente y su espíritu, está seguro de sí mismo, independiente, autosuficiente y no le teme a nada.

163



El lado masculino

Dimensiones: altura 30 cm x 10 cm ancho x 2 cm espesor.

Este cucharón se transforma en un hombre sumamente determinado, firme, fuerte, representa la autoridad, y está lleno de energía, dispuesto a combatir, a pelear por su bienestar y su tranquilidad, emocional, física y mental; por ello tiene la cabeza en forma de navaja, que destruirá, inmovilizará cualquier pensamiento, sentimiento o persona negativa, que intente atentar contra su ser.

El lado femenino

Dimensiones: 23 cm altura x 10 cm ancho x 2.5 cm espesor

Es legendario el instinto maternal, tanto en los seres humanos como en la naturaleza; es una de las fuerzas más primitivas y poderosas que existen. Esta cuchara representa la femineidad, la maternidad, la concepción, pues gran parte del poder de las mujeres es saber que tenemos la capacidad de dar vida.

Las mujeres debemos afinar, educar, explotar nuestros instintos y sentidos, porque de allí proviene toda nuestra fortaleza, y supervivencia. La cultura, la sociedad, los medios, nos han enseñado a relegar, a esconder nuestra intuición, nuestro sentir.

Muchos detalles se nos pierden, porque nuestra percepción se ha atrofiado, entonces hay que rescatarla. Esta mujer sé esta rescatando a sí misma, sé esta volviendo poderosa.



El falo y el Baubo.

Tenedor

Dimensiones: 29 cm altura x 6 cm ancho x 3.5 cm espesor

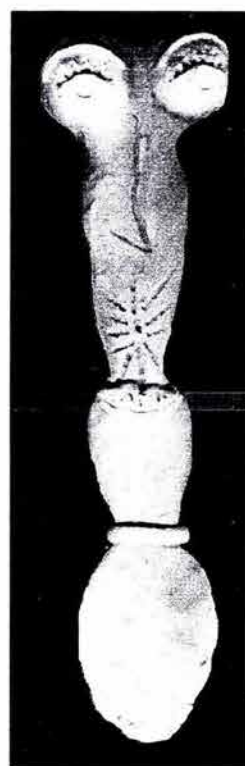
Cuchara

Dimensiones: 28 cm largo x 8 cm ancho x 4 cm espesor

Los órganos sexuales están dotados de un gran poder, ya que nos definen como individuos, y son centros de nuestro placer; gran parte de nuestra "felicidad" o estabilidad como individuos, tanto física, como emocional, social y mentalmente, depende de qué tan buena o mala relación tengamos con nuestro sexo. Los órganos sexuales son parte de nuestros instintos primitivos, de nuestra animalidad, y no podemos racionalizar nuestros impulsos, nuestros deseos, nuestras necesidades, ya que sería ir en contra de la naturaleza.

El tenedor representa al hombre y su sexo, y baubo al sexo de la mujer. Baubo era una diosa antigua de Grecia, cuyo culto dedicado a la sexualidad femenina; es una especie de mujer que baila agitando las caderas, sus pechos brincan al compás de la danza, sus pezones son ojos, y su vulva es boca.

Estos objetos nos advierten que hay que hacer las paces con nuestra propia sexualidad, y hacer una reflexión de cómo nuestro cuerpo, mente y emociones se encuentran en relación con ella. Debemos de conocernos y explorarnos a nosotros mismos, despojarnos del tabú, la ignorancia, la incultura, y los complejos; hay que levantar la cabeza y estar orgullosos de lo que somos y lo que tenemos.



Los ángeles y los Diablos

Cuchara ángel

Dimensiones: 32 cm largo x 7 cm ancho x 3 cm espesor.

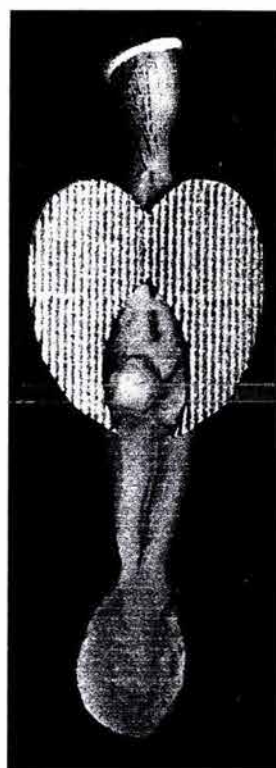
Tenedor diablo

Dimensiones: 34 cm largo x 8 cm ancho x 3 cm espesor.

Nuestra vida se va a regir por una dualidad y no podemos separarlas porque una depende de la otra; el bien y el mal, el amor y el odio, el perdón y el castigo, la calma y el enojo, la alegría y la tristeza.

En síntesis: los ángeles y los diablos. Nuestra existencia, emociones, experiencias, pasarán de un lado a otro; por tanto estos ángeles y demonios representan lo bueno y lo malo por lo que cada uno ha pasado y pasará en su vida, pues ambos están de espaldas, porque no tenemos control absoluto de nuestra vida o emociones.

No podemos predecir controlar o adivinar el tiempo. Éstos son el inconsciente y ambos actuarán, ambos estarán presentes a lo largo de nuestra existencia, porque todos, alguna vez fuimos, buenos, malos, amados, odiados, generosos, egoístas, hostiles, agradables, felices, o desgraciados...



166



Las manos

Mano

Dimensiones: 30 cm altura x 10 cm ancho x 3 cm espesor

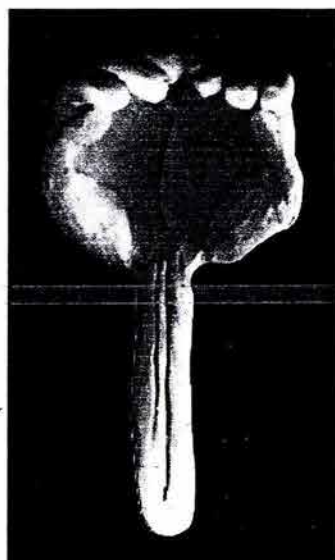
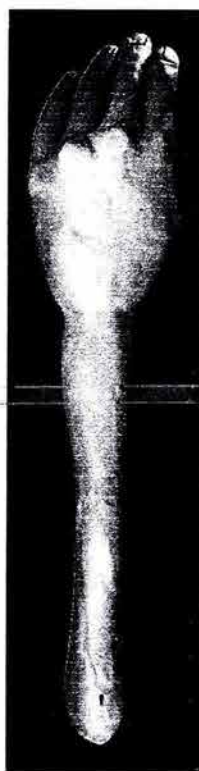
Manos

Dimensiones: 24 cm altura x 15 cm ancho x 4 cm espesor

Las manos representan, en su totalidad, al sentido del tacto. No sólo son parte importante de nuestro cuerpo y de nuestros sentidos, sino parte de nuestro cuerpo que expresa, demasiado de nosotros mismos por sus gestos, movimientos, temperatura, sudor, color, olor, textura, tamaño.

A través de éstas podemos deducir, indagar, conocer a una persona, saber si tiene frío, calor, de qué tanto esfuerzo físico requiere su trabajo, si está nervioso, si miente, si es sincera, si es feliz. En parte, las manos nos diferencian de los animales por el pulgar; además, denotan inteligencia, creatividad, agilidad, destreza, pues son una herramienta perfecta, y son nuestras más grandes aliadas y compañeras.

Las manos son un instrumento de trabajo que llega a la perfección y sus alcances no tienen límites; podemos hacer con ellas lo que nuestra imaginación, creatividad, inteligencia, dicten: son expresión, son sensitivas. Marco las venas en la cuchara porque quiero darles vida, y estas venas representan también el suicidio, la muerte, la fantasía de morir; pero, sobre todo, la sangre corriendo por nuestras venas, la vida, el deseo y las ganas de vivir, de crear.



167



La cuchara que come

Dimensiones:

32 cm altura x 8 cm ancho x 3 cm espesor

El alimento entra por la boca, y si la cuchara sirve para alimentar y contiene la comida, entonces también es una especie de pequeña boca que está esperando que se le nutra. La mano que está alrededor del cuello, está apretando la garganta, está forzando a la boca abrirse, está pidiendo a gritos que se le sustente, que se le de vida. ¿Quién se come a quién?

El hombre canino

Dimensiones:

38 cm largo x 10 cm ancho x 4 cm espesor

Me encantan los animales; en mi experiencia personal uno de mis favoritos es el perro, he llegado a pensar que son mucho más considerados, cálidos, nobles, sensibles, amables, y comprensivos que muchas personas; por tanto este hombre tiene la cabeza de un perro, y además de sus cualidades como humano tiene las del perro, pues se convierte en un ser cálido, tierno, suave, que con su presencia, su personalidad, su espíritu, transforma los ambientes pesados en ligeros y agradables, que es capaz de seguir el rastro, que percibe, que está atento, que es considerado, que es fiel, que ama fácilmente y por mucho tiempo con todo su corazón.

Que se entrega, que perdona sin esfuerzo y es capaz de correr largos trayectos, de luchar hasta morir si es necesario, y que vuelve una y otra vez: que es sincero.



La mujer gato

Dimensiones:

34 cm largo x 8 cm ancho x 4 cm espesor

Los gatos están dotados de una gran belleza, sensualidad, erotismo, agilidad, destreza, independencia: son poderosos, insuperables y frágiles, sus movimientos son sensuales y delicados. Son más pequeños, cálidos, ágiles, flexibles, elegantes, finos, tiernos, con su pelaje suave. En cuanto a su personalidad, las mujeres deberían aprender algunas lecciones de los felinos. Asimismo son independientes, van y vienen cuando se les antoja, no son fáciles de dominar, no reciben órdenes, se quedan en un lugar sólo si se les trata bien, tienen su propio espacio y comodidades; de lo contrario buscan, quién se las dé, son animales domésticos pero tienen bien afinados sus instintos, saben sobrevivir, y cazar. Al observarlos, analizarlos, conocerlos, nos pueden brindar como muchos animales una gran inspiración para crear y vivir.

La madurez

Dimensiones:

32 cm altura x 7 cm ancho x 2 cm espesor

Esta cuchara representa la inteligencia, las experiencias, la vejez, la sabiduría, el conocimiento, el paso del tiempo, la idea de convertirnos en adultos y envejecer. Para muchos es una idea desgarradora, que causa miedo, e incertidumbre, y debería ser lo contrario, pues es parte de la naturaleza y debemos aceptarla con gratitud; eso sí día a día envejecemos un poco, pero vivimos mucho. El final depende de nosotros mismos, al fi-

169



nal descubrimos nuestro verdadero lugar en el mundo y este sentimiento implica reforzar nuestro espíritu.

El hombre flexible

Dimensiones:

15 cm largo x 8 cm ancho x 5 cm espesor

Esta cuchara está doblada porque me limitó la verticalidad de los objetos que había estado modelando; la función de la cuchara sigue siendo la misma: contener. Sólo cambia la forma, es decir, el que la cuchara se pueda doblar y desdoblar al antojo de uno es un concepto divertido.

Un utensilio flexible, un hombre flexible, que con ligereza, tranquilidad, docilidad y humor soporta el paso del tiempo, tiene los ojos cerrados por que está meditando, está relajado, y es capaz de seguir soñando, de tener ilusiones, metas. A pesar del paso del tiempo, los seres humanos no debemos perder jamás la capacidad de soñar, de tener fe y esperanzas.

Sensualidad

Dimensiones: 13 cm largo x 24 cm ancho x 3 cm espesor

Esta cuchara representa la juventud, el riesgo, la total entrega; está hecha para reflexionar sobre la relación con nuestro propio cuerpo y pensar cuándo fue la última vez que nos sentimos dispuestos a correr un riesgo.

Esta cuchara es una mujer joven, atrevida, sensual, rebelde, y ha descubierto que el cuerpo es un poderoso vehículo que tiene espíritu propio, solo que cada uno de nosotros le damos la fuerza, la potencia, la velocidad, y



170



el cuidado que requiere.

La joven está orgullosa de su cuerpo, acepta con gracia lo que tiene y eso lo aprovecha, está dispuesta a correr riesgos, a entregarse, a sentir, a experimentar.

El Descanso y la renovación.

El descanso cuchara

Dimensiones:

20 cm largo x 8 cm ancho x 6 cm espesor

La renovación cuchara

Dimensiones:

12 cm altura x 30 cm largo x 7 cm ancho x 2 cm espesor

Descansar, dormir, relajarnos, es muy importante para nuestra salud y bienestar tanto físico como mental; por ello esta mujer está dormida.

El descansar y el sueño son grandes reparadores, pues nos sentimos diferentes cuando dormimos y nos relajamos: amanecemos de buen humor, llenos de energía y vitalidad, y un buen sueño renueva a cualquiera.

Con el ritmo de trabajo que tenemos, la prisa, el estrés. Es muy común en nuestra sociedad que los adolescentes y adultos tengan problemas de insomnio y agotamiento; llevamos sobre nosotros una gran tensión y hay que encontrar una manera de relajarnos, de eliminar la tensión; hay que cuidar de nuestra salud, porque si no lo hacemos nosotros mismos, nadie lo hará por nosotros.



La Derrota

Dimensiones:

30 cm largo x 10 cm altura x 6 cm ancho x 3 cm espesor.

Una de las agonías, derrotas y dolor más grandes que experimenta el ser humano es no sentirse amado. Nuestra estructura interna depende de la cantidad de afecto que hallamos recibido en nuestras vidas; es muy importante ser amados porque sólo de esa manera desarrollaremos nosotros la capacidad de dar, de recibir, de amar, y así sucesivamente el camino puede volverse muy tormentoso, o tornarse con más claridad dependiendo de nuestras experiencias, nuestra herencia y nuestra estructura interna.

Eso sí, nunca es tarde para aprender, nunca es tarde para dar, y nuestra estructura siempre la podemos mejorar. Hoy estos sentimiento de agonía, desamor, desconsuelo y soledad son comunes; ese vacío interno es lo que representa este tenedor; ese vacío es nuestra cultura, nuestra sociedad, nuestras cadenas, pues hoy a lo que se le da menos importancia es a nuestra estructura interna, que no conocemos, cuidamos, o interactuamos con ella, hasta que el vacío es tan grande que nos derrota.

En ese momento nos damos cuenta que lo importante no era lo exterior sino lo interior, y allí comienza la transformación: dar forma, fortaleza a nuestra estructura para no volvernos a sentir en ruinas.



La mujer cuchillo

Dimensiones:

25 cm largo x 8 cm ancho x 1.5 cm espesor.

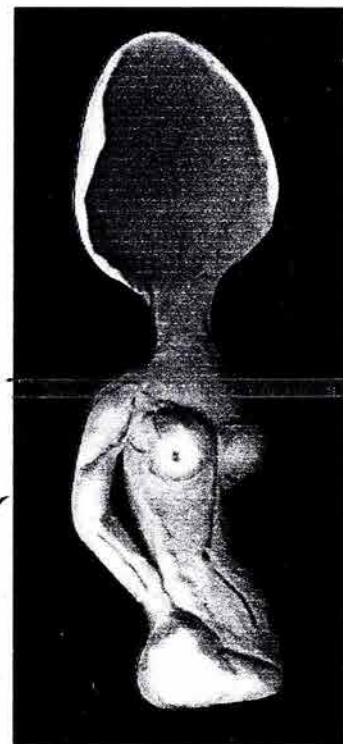
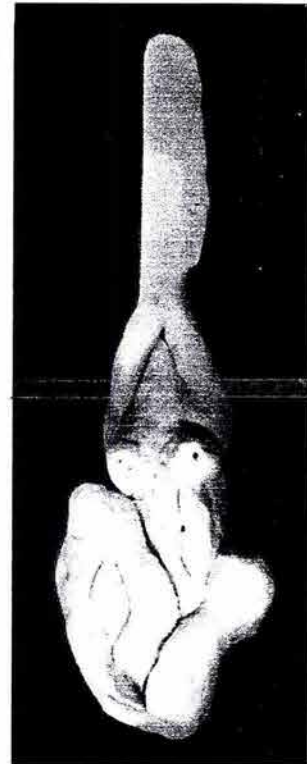
Esta mujer, se está defendiendo, está protegiendo su cuerpo, su erotismo, su intimidad; los brazos se extienden y se unen con la cabeza, su rostro es una navaja, dispuesta a combatir por su integridad, su dignidad, su interior, su ser, su cuerpo. Esto es lo máspreciado que tenemos de nosotros mismos, no hay que abandonarlo nunca y si es necesario, hay que pelear por él, hay que luchar por nuestro bienestar. Hay que defender nuestra integridad de los mensajes negativos, de los estereotipos impuestos por la sociedad; debemos tener una imagen propia, una personalidad propia, un cuerpo propio, valores propios, una idea agradable de nosotros mismos. De lo contrario siempre, estaremos pendientes de la opinión de los demás, de lo externo, y seremos copias, imitaciones. Nos hará caer cualquier cambio en la moda o en los estereotipos. Debemos cuestionarlo todo, no dar nada por hecho. Debemos encontrarnos a nosotros mismos, conocernos, ser auténticos.

Seguridad

Dimensiones:

22 cm largo x 8 cm ancho x 2 cm espesor.

Siempre hay que procurar tener una imagen verdadera, real y agradable de nosotros mismos, una personalidad nuestra, ser auténticos, seguros, confiados, sólidos. Hay que tener en cuenta cómo nos veamos y percibamos nosotros mismos, ante nuestro espejo, que



173

será reflejado al exterior. Esta mujer está segura, es firme, y no tiene problemas para mostrarse ante la gente; su reflejo no le causa ninguna alteración, le agrada su imagen.

El tenedor descansado

Dimensiones:

45 cm largo x 6 cm ancho x 3 cm espesor

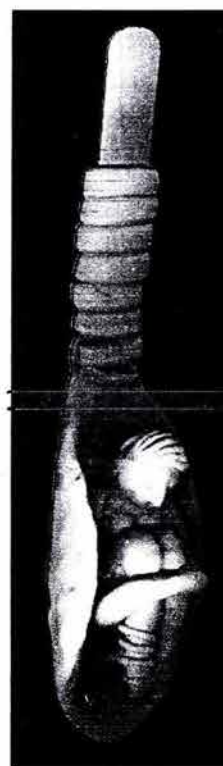
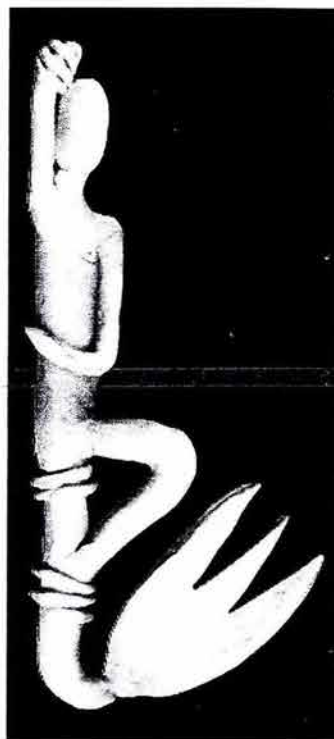
Los seres humanos vivimos bajo mucha tensión y estrés, la mayoría de las veces, nuestro despertar es tormentoso y pesado, nos levantamos cansados, de mal humor, desganados. Pero si observamos a nuestras mascotas o animales en general despertarse, ¡qué diferencia! No hay sobresalto: abren sus ojos, estiran todo su cuerpo tranquilamente y lentamente se ponen de pie y, con la misma serenidad caminan, con mucho gusto y poco a poco va aumentando su energía. Nunca he visto un animal que necesite de aspirinas, café, vitaminas, para empezar su día, o con dolor de cabeza, con prisa, tenso, y malhumorado. En este aspecto, los seres humanos nos vemos realmente ridículos en comparación con los animales. Este hombre está despertando y toma el ejemplo de los animales, imita sus movimientos, se estira, goza, se toma su tiempo dispuesto a iniciar un nuevo día, con calma.

La maternidad

Dimensiones:

26 cm x 8 cm ancho x 1 cm espesor

Esta cuchara representa una ilusión, el nacimiento, la maternidad; el grueso espiral en la cuchara es el



174



cordón umbilical, la cuchara, la matriz. Esta cuchara representa el nacimiento, el origen, el producir no necesariamente de un descendiente, sino bien una idea, un sueño, un proyecto, una meta. Todas éstas necesitan también de la chispa, del semen que permita su fecundación, de un útero que los proteja, de un cordón umbilical que lo alimente, lo nutra y lo fortalezca permitir que se desarrolle, parir y continuar su desarrollo.

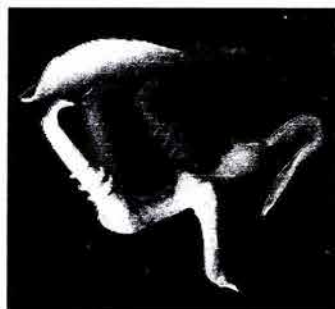
Muchas veces una idea o un proyecto a desarrollar necesita tiempo, implica varias etapas, al igual que un embarazo, hasta el momento de su nacimiento.

Los acróbatas

Dimensiones:

20 cm altura x 20 cm largo x 8 cm ancho x 1.5 cm espesor

Me llamó la atención la flexibilidad que tienen las personas que trabajan en un circo, ya que es asombroso cómo pueden manipular su cuerpo; pareciera que en vez de huesos tienen ligas, y las posiciones que realizan, no las puede hacer una persona común. Esto se presta para trabajar sobre la forma humana y desarrollar un proyecto sobre la maleabilidad del cuerpo. Esta cuchara al igual que los acróbatas, causan asombro, curiosidad, y son divertidos por la posición en que se encuentran; desafían la gravedad, el cuerpo, la resistencia, el peligro y al igual que algunos objetos mencionados anteriormente, sería divertido manipular cosas rígidas, duras comunes y corrientes, que se pudieran moldear al antojo del usuario.



175



4.2 Serie de sillas

Al finalizar la serie, "más cucharas, menos tenedores y pocos cuchillos", el siguiente paso a seguir, fue la definición del objeto con el cual realizaría la propuesta artística para el desarrollo de la tesis. Al concluir la serie de modelado en plastilina, y estar trabajando con el concepto de la cuchara que "contiene", surgió la necesidad de experimentar con un objeto que "me contenga a mí misma". Es decir: la silla.

El "asiento", para mí, es el objeto que mejor refleja la personalidad humana; nuestro entorno, nuestra cultura, nuestra sociedad. La función del asiento, de la silla, parecen simples; es la de permitir a las personas sentarse, pero en la actualidad el asiento evoluciona al igual que el hombre y cobra personalidad propia. Hoy las mesas se doblegan ante la silla, se vuelven dinámicas, tienen movimiento, están sujetas a una danza de sutiles posiciones que constituyen por sí solas un discurso de autoridad, lujo, elegancia, excentricidad, estatus, etc.

El asiento tiene hoy características humanas que reflejan la sociedad actual: individualización, egoísmo, egocentrismo, diferencia abismal de clases. Otra característica interesante del asiento, es que pasamos sentados en ellos, casi el mismo tiempo que pasamos dormidos. El asiento es también donde después de nuestras actividades diarias descansamos, recuperamos y descargamos nuestra energía y fatiga; nuestro ambiente, hoy más que nunca, merece el cálido abrazo del asiento, que reconforte a nuestro cuerpo.

El asiento es, a mi forma de ver, un ente social; ya no es únicamente la postura corporal, sino la posición dependiendo de su diseño, de su función, de su gesto; una posición que nos permite relacionarnos con los demás individuos.

La idea es realizar una serie de asientos que, en principio, tengan las características del asiento antiguo, del



trono que alude al centro e integra como signo, los conceptos de soporte, enaltecimiento, equilibrio y seguridad.

Retomando la experimentación plástica desarrollada anteriormente, seleccioné dos cucharas con las cuales me identifiqué, que son el lado masculino y el femenino. Con base en la forma de estas cucharas comencé a bocetar propuestas de sillas; primero con maquetas de cartón, después con madera de balsa, con triplay de 3 mm, 6 mm, 9 mm, hasta finalizar con madera de pino de media pulgada. Al principio de la serie, el respaldo de las sillas tenía dibujado a línea el torso geometrizado de un hombre y de una mujer; después surgió la idea de añadir volumen a los respaldos. Así, realicé modelos en plastilina, después hice moldes de yeso y silicón, para vaciar en resina. La ejecución de esta propuesta en tamaño natural, por razones económicas, falta de tiempo y equipo adecuado, fue imposible. Sin embargo hice prototipos de silla a escala 1:6, lo cual me permitió llevar a cabo una variedad de propuestas.

Más adelante, mis actividades se centraron en la producción de maquetas a escala. Al principio la producción de alternativas se vio muy limitada por la falta de equipo, espacio, tiempo y recursos de los que carecen los talleres. No obstante, tuve la oportunidad de adquirir el equipo básico (sierra circular de mesa, lijadora, caladora de velocidades) para hacer las maquetas; gracias a esta adquisición la creación de propuestas fue mayor, en menor tiempo, con mayor precisión y una mejor calidad en cada una de las alternativas.

Es interesante hacer notar la serie de ventajas que proporciona este tipo de herramientas, como el ahorro de tiempo y la precisión; para darle forma a mis ideas. Al igual que con el modelado, entre más práctica, se aprenden a explotar las posibilidades de todas las herramientas, combinadas con las habilidades, la creatividad, el sentimiento, y el pensamiento. Y de esta manera, las posibilidades de explotar una propuesta se vuelven ilimitadas, profundas y enriquecidas.



Continué trabajando sobre la serie de sillas. En esta evolución claramente se aprecia una etapa figurativa que se vuelve más abstracta.

Las sillas tienen en común los siguientes elementos, que para mí son importantes que sean constantes. Profundizaré aquí su significado y después analizaré a cada una de las sillas propuestas.

Maquetas a escala 1:6.

En general todas las sillas son de estas dimensiones aproximadamente:

Hombre 20 x 20 x 40 cm

Mujer 15 x 15 x 35 cm

Escenografía 80 x 40 cm

La vida misma no puede ser objeto de crítica, y tampoco juzgada; quizá nos puedan juzgar por nuestros actos, pero no por lo que somos; la capacidad de crear es extensamente humana, da en muchos aspectos significado a nuestras vidas. Cada persona vive en un mundo propio, en una realidad entera, certera y verdadera. Los grandes creadores han podido siempre, sin miedo, no copiar la realidad sino revelarla. Él auténtico arte creador hace criaturas vivas. La creación brota, sale, nace de la realidad desde adentro y desde el centro que es la naturaleza profunda del ser.

La realización de estas sillas es la creación de seres vivos que revelan mi propio mundo, que reflejan mi realidad y la búsqueda de la verdad, mi verdad, ¿por qué?, ¿para qué?, La respuesta es sencilla: simplemente sentí necesidad de hacerlo, y lo hice.

Estas sillas no son otra cosa que la representación de mis sentimientos; son objetos biográficos, son autorretratos. Cada una de ellas corresponde a una vivencia en específico. Este es un trabajo de interiorización; es importante conocerme a mí misma y expresar mis ideas, mis sentimientos, mi angustia, mis miedos, revelar lo que es importante y lo que no lo es, descubrir quién soy, y qué es lo que me define.

La silla no fue un objeto escogido al azar, como ya lo mencioné anteriormente. Al principio comencé trabajando



con una cuchara, pues la cuchara contiene los alimentos en su interior; entonces ¿qué objeto contiene al humano en su interior? La silla, puesto que es un objeto que abraza, que reconforta, que sostiene; es personal, individual, y en ella encuentro comprensión, compañía, descanso, tranquilidad, y poder. Estas sillas son troncos elaborados para mi mundo interior, donde descansa mi conciencia, mi espíritu; cada una diseñada para un estado de ánimo, una vivencia y una experiencia de vida en específico.

En la mayoría de la serie aparecen elementos que se repiten, y los considero parte esencial de mi estructura interna: la cabeza, el cuchillo o formas filosas, el fuego y sus llamas, el cuerpo desnudo, un hombre, una mujer, y el dorado.

La cabeza es la conciencia, el conocimiento. Todo está en la mente, todo depende de ella y de cómo ordene mis ideas, mis sentimientos, mis capacidades, mis reacciones, mi actitud; eso es lo que soy, y lo que puedo llegar a ser.

El cuchillo es una herramienta psíquica, visionaria, con la cual puedo abrirme paso, cortar la oscuridad, derribar obstáculos, herir y, si es necesario, matar al enemigo; simboliza la perspicacia, la capacidad de alejarme de lo superfluo, de imponerme objetivos claros y precisos que me permitan sobrevivir en circunstancias adversas.

El fuego representa la capacidad de levantarse después de una caída, la metamorfosis, la capacidad de dar vida, calor, de transformar la propia vida en una nueva, y de quemar algo hasta dejarlo en cenizas si es necesario.

El hombre y la mujer conforman una unidad, dependen uno del otro para sobrevivir; como mujer, al abrir las puertas internas y examinarlas, descubro cosas buenas y malas, decisiones que tengo que enfrentar, heridas que sanar. No es fácil enfrentarse a la verdad y revelar que en algún momento me descuidé y he estado permitiendo la ejecución sumaria de sueños, objetivos y esperanzas. El paso más difícil es poder soportar lo que se ve: la propia autodestrucción y muerte.

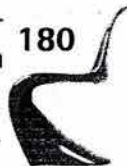
Ante el peligro recorro a mi fuerza interior; me socorren los propulsores más musculosos y más agresivos de la psique, una fuerza capaz de entrar en acción cuando llega el momento de la eliminación de los impulsos malignos, y aquí es donde entra la figura masculina: este es el hombre que aparece en la serie de sillas, que no es otra cosa sino otra herramienta psíquica que me permite labrar mi vida.

El dorado es luz, es vida. No importa cuánta suciedad tenga un metal, con un pequeño rayo de luz brilla y está vivo, los destellos son señales de vida, señales de luz, señales del alma y de la búsqueda infinita de la perfección humana. Otra cualidad es la capacidad de reflejarse en otros cuerpos, ya que lo ilumina todo.

El cuerpo es fundamental, pues he tenido una larga lucha para aceptarlo y estar orgullosa de mis cicatrices en la batalla; el desnudo es importante ya que simboliza mi libertad, mi propia aceptación, la superación de mis complejos, y la construcción el cuidado y la formación de mi propia imagen.

Para construir mi mundo interno, forzosamente tuve que imaginar también una superficie, un escenario, un suelo, una tierra; de lo contrario, las sillas parecían estar flotando en la nada y necesitaban una base. Por ello es importante considerar a la escenografía. "La concepción de la perspectiva moderna configura el escenario: espacio libre que cumple la función de asegurar a las figuras, plásticamente ya emancipadas una determinada zona espacial y transforma su campo de acción en un escenario". (Panofsky, 1991, pág. 50).

El pensamiento matemático que organiza el espacio perspectivo, ligado al lenguaje simbólico que reduce la polisemia de lo imaginario es a su vez, una representación cuyo sentido se alcanza mediante una escenografía concreta. Para entender un personaje, en una puesta en escena teatral o cinematográfica, es esencial relacionarlo con su decorado, en el cual sus gestos y discursos alcanzaran un significado preciso.



Efectivamente, a partir de la representación perspectiva del espacio, que sitúa y valora a los personajes situados delante de él; la escenografía determina la identidad de cada sujeto. La importancia relativa de los personajes se calibra, según su situación, en un decorado que adquiere efecto de realidad contemplando desde un punto de vista preciso que se identifica con la mirada del representante del poder. Porque, al otro lado de la imagen, se representaba también según el sistema simbólico de la perspectiva, siendo los cortesanos valorados según su relación de distancia al rey en el espacio de la corte, escenografía del sistema político.

La puesta en escena consiste según la sencilla definición de Bettetini (1977), en la organización de un espacio de representación. Este espacio se diferencia nitidamente del espacio de la realidad cotidiana: el escenario teatral o la pantalla cinematográfica son alteridades espaciales, fundentes de la puesta en escena del discurso. (Mústieles, 1977, págs. 74-81)

Es importante, además de situar a mis sillas en un espacio, delimitar un territorio en el cual yo tengo el control.



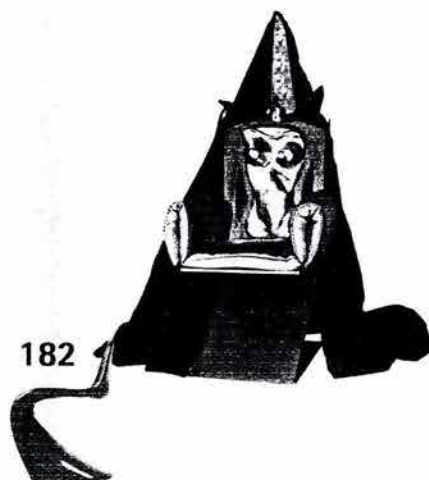
SILLA 1

Entre la Vida y la Muerte

A veces creo que heredaré la carga de la muerte, y desde que nací he tenido encuentros con ella; se me ha presentado de varia formas: como oscuridad, como soledad, como caos, como abismo, como vacío, como depredador. Creo que a veces la he buscado, y otras veces ella me ha encontrado a mí; está siempre al acecho, se alimenta de mis debilidades, de mis miedos. A veces ha logrado vencer y ha logrado que me sienta muerta. Pero sé que si enfrento al depredador, éste retrocederá y yo podré recuperar mis fuerzas.

He renacido y ya no soy la misma de antes, me he fortalecido; hay luz en mi interior que no puede ser destruida, aunque veces serán sutiles sus destellos y otras brillará como un sol, pero siempre habrá luz. De los pensamientos en mi mente, depende mi estabilidad; conociéndome a mi misma y mis pensamientos puedo enfrentar mis miedos y enfrentar a la muerte. Al final compruebo que todo acontecimiento doloroso encierra una semilla de crecimiento y liberación.

Tengo hoy la certeza de que después de la muerte siempre habrá vida.



SILLA 2

La libertad es roja

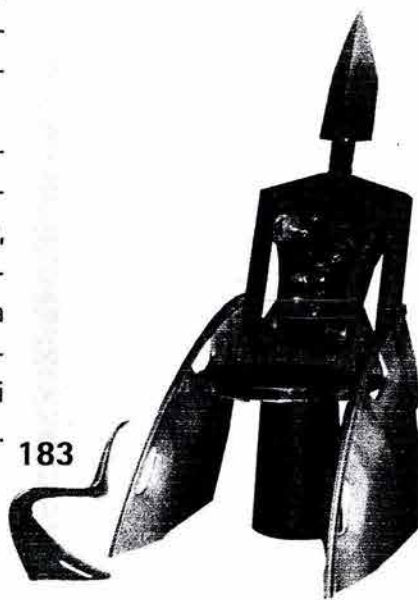
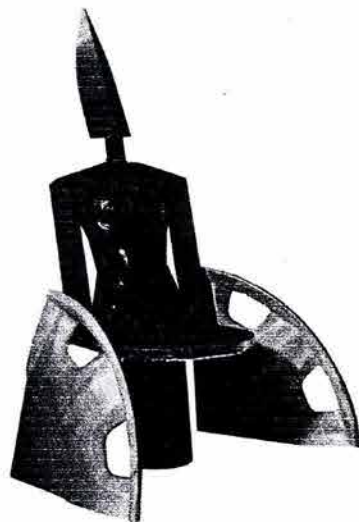
En estas sillas, los colores rojo-naranja-amarillo significan la unión de la pasión, la acción, el optimismo, la confianza en uno mismo, el vigor y la satisfacción.

El cuello está rodeado por un lazo rojo, que representa la circulación de la sangre; el color predominante es el rojo, relacionado con el poder del fuego de transformar, de fuerza creadora.

Ambas sillas tienen un torso transparente con plumas rojas y naranjas flotando; las plumas representan las ilusiones, los sueños, las metas que todos debemos llevar dentro, pues estimulan nuestra imaginación, fantasías y espíritu. Éstas son el alimento del alma. La transparencia representa la sinceridad, nuestro verdadero yo, sin máscaras: sencillamente el ser.

Las sillas están acompañadas por dos cuartas partes de una rueda, también en colores rojo-naranja-amarillo, que representan al Sol y a la rueda; representan firmeza, constancia, movimiento, seguridad, aceptación con orgullo, respeto y dignidad de nuestros defectos, virtudes, y sacarles provecho. Tener como fin disfrutar y seguir siempre en movimiento, activos y hacia adelante.

El no hacer nada, el estancarse, el sentirse petrificado, no moverse, no actuar, es una forma de autodestrucción. Tengo que mantenerme en continuo movimiento, fluir; de nadie depende mi destino más que de mí misma, los hábitos son fundamentales, pues aprendemos a ordenar nuestra alma como aprendimos a ordenar nuestros problemas: practicando. Soy mi propio maestro, mi propio discípulo, debo que hacerme cargo de mí misma.



Comprendo que tengo una responsabilidad con mi vida, y una parte consiste en explotar mis cualidades, aceptar mis limitaciones y hacer algo significativo con ellas.

Soy, deseo ser una mujer sana, poderosa, dadora de vida, conciente de su propio territorio, ingeniosa, leal y siempre en constante movimiento; establecer un territorio, estar en guardia, descubrir que lugar me corresponde y conservar las mayor conciencia posible.

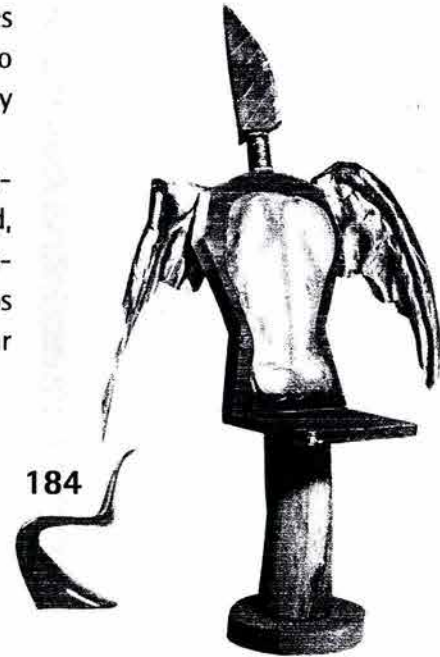
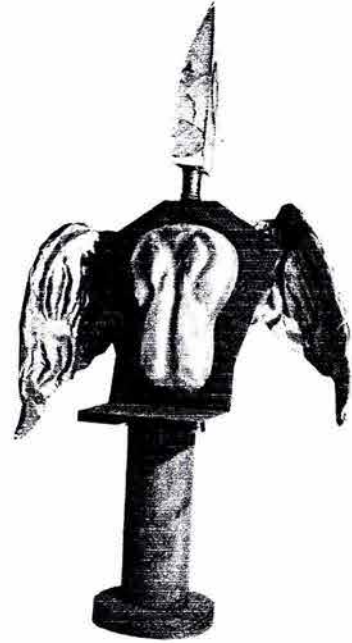
SILLA 3

Natural o artificial

Con tantos objetos inanimados a mi alrededor, con tanto ruido, contaminación, me siento aislada, angustiada, todo a mi alrededor parece ser un caos, se me olvida respirar, mis sentidos están atrofiados: necesito salir.

Entonces dirijo mi mirada al cielo buscando algo vivo entre la civilización caótica e indiferente, y allí me encuentro con la naturaleza: las nubes, el cielo, el aire, los animales, un árbol. Ante el caos recurro a la naturaleza para sentirme viva, para relajarme. Esta experiencia es reciente, es una válvula de escape el estar en contacto unos instantes con la naturaleza activa mis sentidos, y me brinda tranquilidad.

No necesito realizar acciones extraordinarias, sólo actos sencillos como caminar, tomar el sol, pisar el césped, observar la forma de las nubes, sentir el aire en mi rostro, correr, respirar. Siempre he tenido contacto con los animales forman parte de mi vida y me hacen recordar que somos responsables de la vida que nos rodea.



184

SILLA 4

Sólo el fuego derrite el hielo

Existe demasiado ruido a nuestro alrededor, tanto que no te oyes a tí mismo. El aislamiento, la soledad, las heridas acumuladas con el paso del tiempo nos congelan y nos paralizan, si bien no físicamente, pero si internamente, perdiendo de esta manera nuestra identidad; esta escarcha fría, sedimentada. es una de las capas más difíciles de derretir.

Los dorsos masculino-femenino son de hielo; y representan el frío, la dureza, la amargura, la tristeza, el vacío, la insensibilidad. La pirámide brinda a la silla el enorme soporte y fortaleza, que necesitamos para derretir la capa de hielo, por eso tiene llamas doradas en la base que representan al fuego, las alas blancas son la señal de que hemos iniciado un periodo de transición, y el blanco, dominante en esta escena, significa la verdad y el perdón.

Los complejos asfixian el impulso creativo pero, al igual que el cuerpo, la mente también se puede purificar. Purificar los propios pensamientos, renovar valores, eliminar trivialidades, limpiar sentimientos y estados emocionales, se logra al encender el fuego.

Debajo de la vida creativa siempre está el fuego que nos permitirá preparar ideas significativas; tenemos la capacidad de infundir la vida y apartarnos del camino de lo que se muere. No permitas nunca que se apague el fuego.



SILLA 5 y 6

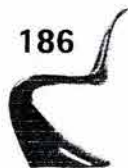
"El combate" y "El mar Dorado"

El fin de todo ser humano es liberarse de sus ataduras. Las cabezas de estas sillas son puntiagudas y afiladas, tienen fuego dorado en la cabeza, que representan fortaleza, valentía, serenidad para afrontar riesgos y dificultades.

Los torsos masculino y femenino, transparentes y dorados, son armaduras. Éstas protegen al cuerpo, al corazón, a la vitalidad, al interior. Los brazos están rodeados por un lazo dorado, que representa el combate, la auto-protección y las acciones heroicas. La plataforma dorada y las llamas encarnan la victoria.

Sueño que soy un guerrero capaz de cortar la oscuridad, de ver las cosas ocultas y de vencer a mi enemigo; capaz de crear mi propio alimento y de transformar mi vida en una mejor.

Para vencer se tiene que saber reaccionar a lo que nos rodea, de elegir entre cientos de posibilidades de pensamiento acción y reacción que surgen de nuestro interior y reunirlo todo en una singular respuesta expresión o mensaje que posea impulso, pasión y significado.





SILLA 7

Infante

Esta silla me recuerda a un niño pequeño, "libre de culpa"; por la forma de la cabeza ovalada parece que está sonriendo: las patas semicirculares parecen dos pequeños pies, y las bases a diferente altura permiten jugar con el nivel. Son flexibles.

Para encontrar un equilibrio, algunas veces recorro a la parte infantil de mi estructura es una forma de recuperar y recordar la dulzura, la capacidad de asombro, la espontaneidad, el juego, la risa, la sinceridad, la liberación de la culpa; quiero desinhibirme, recuperar impulsos, no tener prejuicios, tener pensamientos claros y limpios, una gran imaginación, y creer que lo imposible es posible.

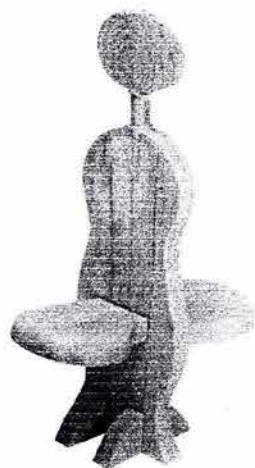
SILLA 8

Extremidades

En este momento hago una división en la serie porque hay una transformación, un cambio: existe una síntesis, un nuevo análisis de la forma. Sin embargo, es importante para mí ser constante en los elementos y significados básicos de toda la serie.

Después de realizar parejas de sillas, con el relieve del dorso y torso masculino, me pareció monótono realizar más siguiendo este mismo concepto. La idea de la siguiente serie, apenas iniciada, es seguir trabajando con la forma humana pero no en relieve, sino al contrario, de forma cóncava. El cuerpo debe introducirse en la silla.

Estas sillas están formadas por piernas. La sensación de estar sentado en una silla que te abraza con las piernas, ya sean masculinas o femeninas, es divertida.



188

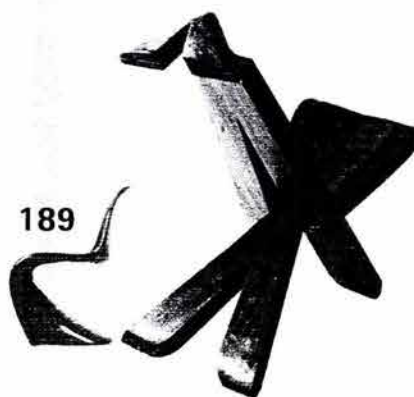
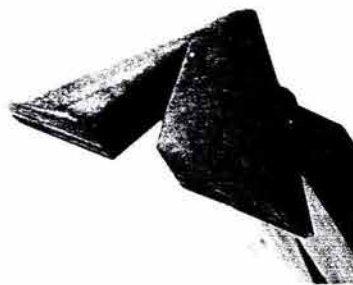
La perseverancia y la disciplina son mis mejores amigos, porque con el tiempo destruyen a los mayores obstáculos y son esenciales para el progreso humano. La perseverancia en estas sillas esta representada por las piernas, símbolo de erigir, levantar, asentar, firmeza y esplendor.

SILLA 9

Síntesis

En esta silla, el sentimiento a representar es el coraje para enfrentar los desafíos; el negro da un porte masculino, pero más bien el negro, en este caso, simboliza al descenso, a la puesta del sol, al oscurecimiento, a la noche negra. La puesta del sol implica la idea del inconsciente, la resurrección, la ocultación y el perdón.

Esta silla simboliza la dualidad vida/muerte; debo ser consciente de que la muerte es parte de la naturaleza, y prepararme para los futuros nacimientos.



189

SILLA 10

Respira

Estas últimas sillas, que a primera vista parecen ser más sencillas que las anteriores, en realidad están más detalladas, en estas sillas lo más importante es la mente, aunque también la estructura masculina y femenina. Como elemento nuevo aparecen las manos.

Dimensiones:

Hombre 17 x 20 x 9 cm

Mujer 15 x 20 x 8 cm

Escenografía círculo de 43 cm de diámetro x 5 mm de espesor.

Mi intención fue representar en estas sillas, un momento de calma, un espacio donde podamos hallar tranquilidad, despojándonos por un instante de todo lo que nos provoca estrés, angustia, ansiedad, dolor o tristeza. Todo está en la mente; por ello, en un intento de purificarla, esta pareja respira, deja pasar el aire a través de su cabeza, descansando en un círculo dorado, protege a la pareja del peligro, y les brinda calor en su búsqueda de paz. Tengo que saber poner límites, necesito hacer pausa y descansar, de otra forma no podré seguir adelante: cansada y agotada dudo que algo me salga bien. Soy una persona y no estoy automatizada; la rapidez, la productividad, el estrés, la sensación de pérdida de tiempo, si no estoy trabajando constantemente, tienen un límite, y lo único que he conseguido es perder energía.

Sé cual es la solución ante el problema de la pérdida de energía: la concentración, el silencio, el descanso, la paciencia, alejarme de todo, tener un poco de tranquilidad, despejarme, acunar ideas es una necesidad, es una manera de traer luz a la oscuridad. Descansar, equilibrar, buscar paz, recuperar la concentración, es lo que me va a permitir más tarde regresar al trabajo.



SILLA 11

Acción

Dimensiones:

Silla 15 x 30 x 13 cm

Escenografía: Medio círculo de 50 cm de diámetro por 3 cm de espesor; la altura de las ramas es de 45 cm.

Esta silla es la más abstracta de todas, ya que la cabeza, la mujer y el hombre no están incorporados físicamente. Las manos negras, que son las patas de esta silla, sostienen al asiento que tiene preparado dos lugares, específicamente para una mujer y un hombre y, al mismo tiempo, sus cabezas: dos mundos.

Las manos simbolizan la capacidad humana de creación, de crecimiento y regeneración. Los árboles que rodean esta silla, todavía no tienen brotes o ramas; son troncos emergiendo de la tierra cubierta por nieve. La nieve encarna un estado de soledad, de silencio, que es necesario; pues va a permitir el crecimiento y fortalecimiento del hombre a pesar de las adversidades. Esta silla representa la capacidad del hombre para regenerarse y continuar su evolución, de la cual él mismo es responsable.

El primer síntoma, ante el daño del depredador, es la pérdida de las manos. Afortunadamente las manos vuelven a crecer, y con el tiempo recobran su capacidad de creación. Esta silla habla de la regeneración de estas manos, de su crecimiento, su evolución y su poder.



191



SILLA 12

Equilibrio

Dimensiones:

Silla : 32 x 27 x 24 cm

Escenografía: Círculo de 45 cm de diámetro.

En estas sillas las patas son un hombre y una mujer sin cabeza. Con los brazos extendidos en alto, sosteniendo la base del asiento que es la cabeza, la mente, simbolizan las fuerzas que deben estar en equilibrio para mantener en pie al hombre: mente, cuerpo y espíritu. Estos deben mantenerse unidos y en armonía, no podemos descuidar ninguno de los tres, pues perderíamos el equilibrio, y podemos correr el riesgo de desmoronarnos. Esta silla representa el equilibrio, la fuerza, la resistencia, la perseverancia del ser humano. Su capacidad para mantenerse en alto. El círculo con cuarzos amarillos delimita una base sólida y transparente con destellos de luz que emiten las piedras. La transparencia es importante porque permite el paso de la luz, que va a reflejarse en las piedras, dando sutiles tonos de dorado. El dorado es primordial, pues representa una fuerza creadora de vida.

La falta de nuevos depósitos de energía, conocimiento, reconocimiento, ideas y emoción es la causa de una agonía. Debe existir un punto intermedio entre los mundos de la razón y de la imagen, entre la materia y el espíritu, entre los contrarios. Debo tratar de encontrar un equilibrio, combinando el sentido común y el sentido del alma. Así, me mantendré en pie.



192

SILLAS 14 y 15

"Mente"

SILLAS 16 y 17

"Conciencia"

La idea principal en estas sillas es la conciencia. Nuestra conciencia es única, no pertenece a nadie más que a nosotros mismos, es intransferible., irremplazable; siempre habla con la verdad, no miente; siempre está alerta, es nuestra voz interna; es a quien rendimos cuentas de nuestros actos y no la podemos engañar, ni destruir: es parte vital de nuestro ser. Pero no nacemos con ella; hay que adquirir la conciencia trabajando con ella y haciéndola nuestra aliada, pues nos ayuda a construir, formar y fortalecer el carácter, adquirir experiencia, unirla al conocimiento y desarrollar virtudes como la pureza de pensamiento, palabra, obra, paciencia, y valor para perseverar en el camino que hemos elegido, la perseverancia, la honestidad, la humildad, son a fin de cuentas el vivir en armonía, equilibrando y aprovechando nuestras cualidades, físicas, psíquicas y emocionales. ¿Quién soy? ¿Es la pregunta que se debe responder la persona que se siente en esta silla?

La espiritualidad no depende de lo que hagas, depende de lo que seas, ya que el cuerpo se conecta con la mente y con el espíritu dando como resultado armonía, paz, felicidad, luz interior, iluminación.

En nuestro interior tenemos la capacidad de volver a configurarnos, de encontrar el aliento. No importan los años pues siempre nos esperan fases de nuevos conocimientos e iniciaciones.

Estoy dispuesta a arder al rojo vivo, a arder con pasión, con ideas, con sueños, con fe, con esperanza, pues debajo de la vida creativa siempre debe haber un buen fuego.



193



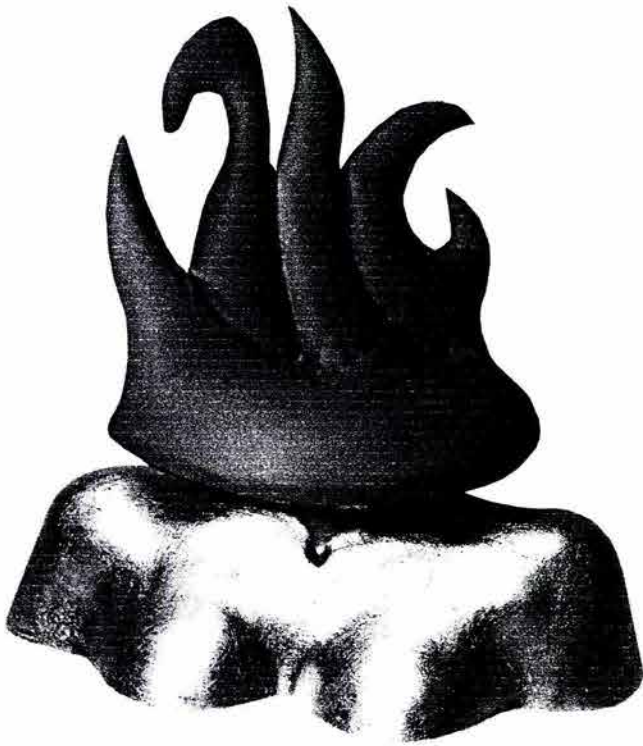
El cuerpo es mi sensor: es una red de información emotiva e intuitiva en el mundo imaginativo, el cuerpo es un poderoso vehículo, un espíritu que vive con nosotros, una oración de vida por derecho propio. El cuerpo es multilingüe, habla a través de su calor, de la temperatura, del amor, del dolor, de la frialdad; habla a través de su movimiento. El cuerpo es un ser con pleno derecho, un ser que nos ama y que depende de nosotros, y para el que a veces somos una madre, mientras que otras veces, él es una madre para nosotros. En el cuerpo no hay ningún debe ser; lo importante es si el cuerpo siente, si tiene una buena conexión con el placer, con el corazón, con el alma, que esté alegre y se sienta feliz.

El rojo es el color de la sangre, de la iniciación, de la vida y la muerte, de la menstruación; en fin, el paso de la infancia a la prodigiosa capacidad de extraer vida del propio vientre, y de poseer el correspondiente sexual y todos los poderes femeninos. El rojo simboliza la sangre roja en todas sus fases: la sangre uterina, el alumbramiento del parto y el aborto.

El demonio no sólo se presenta cuando las personas están hambrientas o cuando carecen de algo; aparece también cuando se ha producido un acontecimiento de gran belleza, el depredador siempre se siente atraído por la luz, y dónde hay más luz que en una vida nueva.

El fuego es transformación, y aniquilará al depredador con un gran resplandor; la verdad es iluminación, el fuego no cesará.

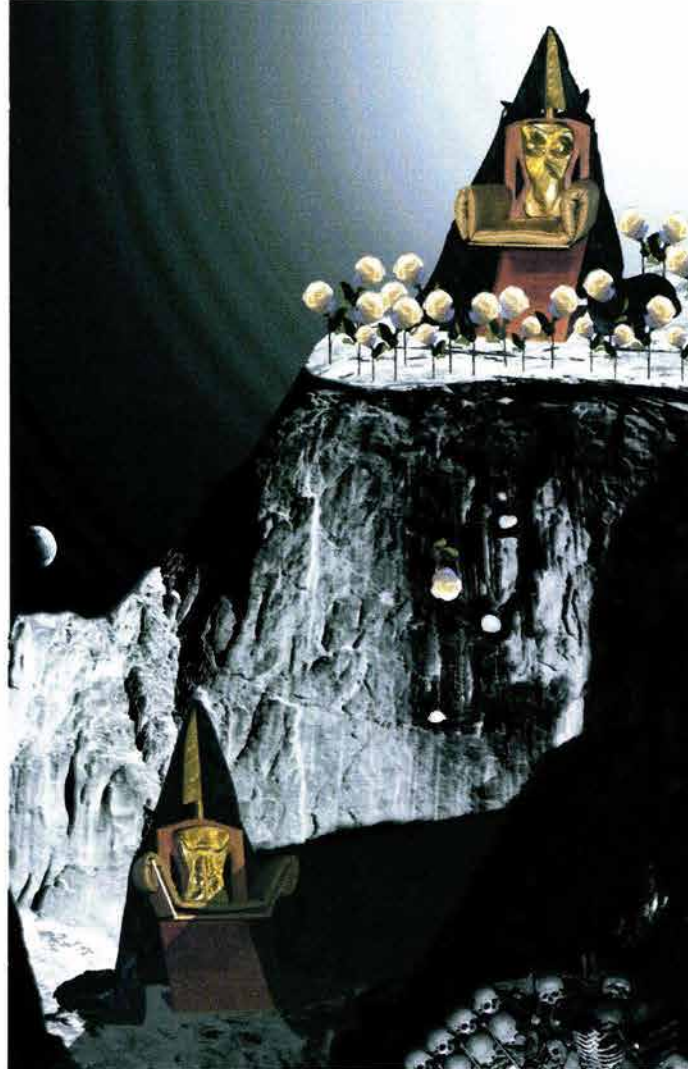




195



4.3 Carteles













4
D
e
s
a
r
r
o
l
l
o
d
e
t
r
a
b
a
j
o
e
n
e
l
t
a
l
l
e
r
d
e
e
x
p
e
r
i
m
e
n
t
a
c
i
o
n
p
l
á
s
t
i
c
a











4.4 Serie de animación

Finalizo la experimentación plástica realizando una animación, de once sillas, con el objetivo principal de representar mis sentimientos en ellas, y realizar una síntesis de la investigación plástica.

La experimentación plástica, se refiere a una estética de la época, que cubre un rango de una estética en si misma, en la formalidad experimente con la tecnología como una herramienta en base a mis propias ideas y vivencias. Por lo tanto era más importante para mi el contenido, que la forma de estas.

Estas animaciones, son el producto gráfico, que determina la comprobación de la hipótesis, de que un objeto en armonía con el arte, cargado de significado y valores espirituales, tiene un mayor poder, calidad y alcance de comunicación. Y por lo tanto un mensaje que permite una multiplicidad de discursos.

PROGRAMA DE ANIMACION

Hoy en día nos parece natural apreciar cómo una imagen proyectada adquiere movimiento siendo éste un movimiento aparente.

El movimiento aparente se basa en la tendencia del ojo a seguir transmitiendo señales al cerebro a partir de la imagen filmica o fotograma, aun cuando esta imagen ya no está proyectada sobre la pantalla.

Esta persistencia de la vision es la que se emplea para producir movimiento aparente. Y la que permite que sean cubiertos los espacios entre las imágenes.

Aunque para que se produzca este movimiento aparente, la velocidad e proyección ha de ser lo suficientemente rápida para que dichos espacios sean imperceptibles.

207



En definitiva, el movimiento aparente es la base de las animaciones, productos interactivos, dibujos animados y juegos con programas es la base del cine, la televisión y de productos como arte animado, documentales, anuncios, clips musicales, entre otros muchos.

Este fenómeno, la persistencia de la visión, fue el que sirvió de base para la creación de los primeros productos animados en la década de los ochenta del siglo XIX, sirviéndose de la ilusión del movimiento que ofrecía la consecución de ciertas imágenes o fotografías vistas a cierta velocidad.

Uno de estos aparatos es el famoso rotoscopio, el cual se componía de cilindros anidados. El interior contenía una serie de imágenes impresas pero en movimiento, por ejemplo una secuencia de los diferentes estados de un caballo cabalgando. Mientras que el cilindro exterior poseía una serie de ranuras que dejaban ver las imágenes impresas en el interior.

En este avance tuvo un gran papel Edward Muybridge y todos sus estudios y mecanismos para el estudio de la iluminación de imágenes en movimiento tomando como soporte fotografías. Así como el teatro óptico de Charles Emile Reynaud, el cual consistía en proyectar en la pared las sombras de unos dibujos animados.

Otro salto tuvo lugar con el invento del cinetógrafo por Thomas Alba Edison, esta especie de cámara permitía tomar diez fotografías capturadas en un segundo eran proyectadas a través del llamado cinetoscopio.

En la década de los años cincuenta, el estudio de Walt Disney desarrolló gran parte de las técnicas de animación que conocemos hoy en día, y que fueron empleadas para la generación de cartoons o películas animadas.

Después de las primeras incursiones en los años cincuenta, en las décadas siguientes, los gráficos generados por computadora se convierten en una incipiente disciplina. Tenemos la prueba en la famosa película de Satrley Kubrick 2.001: Una odisea en el espacio.



En la década de los ochenta y los noventa son presentados los primeros ejemplos de animación generados por computadora, cuyo formato último son las películas y un nuevo medio denominado vídeo.

El vídeo es el medio empleado por los artistas de aquellas épocas para mostrar sus experimentos animados del nuevo arte electrónico que empleaba imágenes en movimiento. El conocido Nam June Paik fue el precursor del Videografismo en 1963. Por último, en 1995 se presenta el primer largometraje animado por computadora: Toy Story.

Es esta misma década se populariza un nuevo medio, Internet o lo que es lo mismo la World Wide Web.

En sus inicios se trata de un medio de comunicación que permite intercambiar datos, vía cliente-servidor, mediante la línea telefónica y empleando los protocolos de Internet. Éstos datos son mostrados mediante el uso de navegadores, que son capaces de interpretar los documentos de hipertexto. Estos en sus inicios no permitían complejos diseños formados por archivos de gran tamaño físico.

La ampliación del ancho de banda, el uso de líneas DSL, ADSL y cable, así como la ampliación del HTML al DHTML y el uso frecuente de JavaScript, han contribuido enormemente a la ampliación de elementos interactivos y multimedia en las páginas. Y, sobre todo, al desarrollo y al incremento de la complejidad de las animaciones y presentaciones que pueden verse hoy en día en Internet.

El invento de la fotografía por Daguerre y Niepce en 1816 sigue su curso hasta nuestros días en dos vertientes la imagen estática o fotografía que culmina con la creación de las fotografías digitales de nuestros días obtenidas mediante cámaras fotográficas digitales y la imagen filmica.

El film tiene sus inicios con el invento del cinematógrafo en 1895 por los fotógrafos y hermanos Lumière. Este aparato o especie de cámara permitía al mismo



tiempo fotografiar, proyectar y revelar los negativos. Funcionaba con un sistema de arrastre que permitía tomar dieciséis fotografías por minuto.

Este invento fue complementado con la creación de Thomas Alba Edison de una película de celuloide, de 35mm de anchura, perforada por los extremos para permitir el tortuoso proceso de cambio de placa por cada fotografía.

Ambos han dado lugar a la creación del cine cuya historia se prolonga hasta nuestros días y que ha generado el cine mudo, el cine sonoro, cine club, cine militante, cine experimental o el de ciencia ficción, entre otros.

Mientras que el nuevo medio, Internet, está siendo del todo habitual contemplar vídeos que han sido integrados en el diseño multimedia e interactivo del sitio.

Hoy en día, el internauta no sólo capta movimiento sino que es capaz de activarlo o generarlo. Sin olvidar que este nuevo medio también acoge a otro elemento importante, el sonido.

De este modo, todos los esfuerzos aplicados para la creación de videojuego y productos multimedia de sitios web que ya poseen una dimensión mucho más amplia que la que tenían en sus orígenes. Y de ello no hace mucho tiempo.

En el caso particular de las películas Flash, se trata de imágenes vectoriales, las cuales pueden ser dibujadas en Flash o bien importadas desde otras aplicaciones de dibujo. Sin embargo, también pueden producirse películas con imágenes bitmaps importadas, e importar directamente vídeo en formato MPEG (Motion Picture Experts Group), DV (Digital video), MOV (Quick Time) y AVI (Audio Video Interleaved). O combinar ambos elementos e incluso complementarlos con texto. O simplemente que la película sea un texto animado. Sin olvidar que puede integrar otro elemento importante, el sonido.

Los productos finales son variados: dibujos animados, logotipos animados, banners publicitarios, presentaciones, arte animado, y todo tipo de productos interactivos, don-



de se encuentran diseños íntegros de sitios web, aplicaciones empresariales y cursos de aprendizaje electrónico.

Estos productos interactivos son en realidad películas en las que se han definido ciertos comportamientos que se ejecutan cuando se producen determinados eventos. Por ejemplo, que el usuario coloque el puntero sobre una zona determinada, que haga clic en un botón, o que finalice una escena de la película, entre otras muchas acciones. Este hecho hace que se conviertan en películas interactivas.

Lo habitual es que las películas flash sean importadas a páginas HTML en las que son integradas como parte del diseño de una página de Internet. Esto es lo que suelen llamarse animaciones en línea, pues aparecen directamente en una página. (Escudero, 2002, págs.14-16)

CONCLUSIÓN

Los objetos producidos en serie dominan nuestro entorno: convivimos con ellos en la calle, casa, escuela, tiendas, oficina, parques, centros comerciales, mercados, tiendas, metro. Estos objetos integran el panorama nuestra vida cotidiana, componiendo todos ellos una compleja sinfonía, en la cual se ven entretejidas nuestras percepciones, nuestras actitudes y nuestra conexión con el mundo.

Estamos rodeados de objetos vacíos, sin significado, que satisfacen necesidades superfluas, que hacen del sujeto un individuo improductivo, apático y frívolo. Quizá la necesidad de consumir estos objetos sin significado es porque están llenando un vacío que tiene el sujeto que proviene del interior. El hombre, al igual que los objetos, ha perdido algo en su vida: está desorientado, se siente frustrado, presionado nervioso, agotado, solo, deteriorado. No encuentra sentido a muchas de sus acciones, de sus actitudes; sus ideas son vagas, difusas, no tienen valor;

está en conflicto con su cuerpo, con sus emociones, con sus pensamientos. Esta es la enfermedad común en todo sujeto en la actualidad, y la percibimos diariamente sólo con observar a las personas que nos rodean. El vacío que intenta llenar el sujeto con objetos es su propia vida carente de significados.

Sin embargo, el hombre, de alguna manera o de otra, lucha continuamente contra la apariencia, contra la nada, contra la bajeza, contra la muerte. Siempre hemos estado amenazados por la desintegración espiritual y mental; el arte es la fuente de energía a la que debemos recurrir para resistir a la desintegración, para rescatarnos de la confusión que reina en la superficialidad y en la muerte. La lucha contra la mediocridad, el egoísmo, la frustración, la soledad, la violencia y la decadencia que enfrenta hoy el hombre, puede ser combatida por medio del arte.

La curiosidad, la diversión, el conocimiento, el placer, el juego y la satisfacción son los mecanismos que hacen marchar a la naturaleza lúdica y creativa de los sujetos. Un verdadero creador jamás debería estar es motivado por el dinero o el poder. La producción artística es una creación que revela la verdad y al ser.

La lamentable inclinación hacia la baratura, evidencia indiscutiblemente un declive de la civilización; claro está, que las empresas que se basan en la baratura para obtener más ganancias, no les importa reducir la calidad del objeto. Muchos de los objetos que se encuentran a nuestro alrededor, están ligada irremediamente a la vulgaridad, a la baja calidad y al bajo nivel.

La calidad, el significado, la belleza y el valor, de los objetos dependen de la producción masiva del objeto. Un buen diseño puede ayudar a difundir valores morales y espirituales, brindando al mismo tiempo una solución estética. Un buen diseño es capaz de establecer un nuevo mundo, una nueva visión, un nuevo panorama, un entorno renovado.

Como potenciales creadores, como consumidores, como personas, como cultura, como sociedad que somos,



debemos madurar, tomar conciencia de nuestra historia, apreciar en ésta los cambios en la tecnología, en el arte, en la ciencia y, con sentido común y crítico, observar qué efectos tienen todas éstas en nuestra vida diaria. El observar y tratar de comprender estos cambios en los procesos históricos nos permite hacer conciencia de nuestro papel en la realidad, y así ser capaces de transformar nuestra realidad, distinguir a sus personajes, sus movimientos, sus actuaciones, y proponer los objetos que resuelvan dificultades, satisfagan necesidades reales y construyan nuestro entorno.

Es indispensable que exista unión entre la industria y el arte.

Cada cual tiene su propia y única relación con el universo que lo envuelve, tanto externa como internamente. Cada quien actúa, piensa, siente y se desarrolla con base en sus experiencias con el mundo. El desarrollo de mi trabajo, a lo largo de la maestría ejemplifica esta relación del sujeto, con el entorno, con los objetos, con sus sentimientos y cómo todos estos se retroalimentan entre sí.

Uno de los objetivos de esta investigación es crear objetos cargados de significado. A lo largo de la experimentación plástica he comprobado que un objeto que es capaz de alguna manera, de crear un vínculo con la personalidad del sujeto y, en específico con sus sentimientos, determinados pensamientos, o experiencias concretas, que el sujeto considera que pueden fortalecerlo, ayudarlo, brindarle fe, inspiración, o impulso, son los objetos que no parecen insignificantes. Hay que captar todas estas emociones y pensamientos que sean constructivos; crear objetos que sean una especie de trampolín, el cual impulse hacia delante, a no cometer los errores del pasado, a aprovechar lo que se tiene en el presente, explotar nuestras virtudes y capacidades; impulsos que nos obliguen a ser individuos activos, con un futuro por delante.

Por medio de las sillas estoy ofreciendo al espectador mi experiencia, mi percepción, donde reconociendo un objeto –en este caso la silla–, creo un objeto ideal den-



tro del cual me siento satisfecha, ya que se ajusta a mis recuerdos, sentimientos, personalidad y vivencias. Estas sillas son únicas, pues se basan exclusivamente en mis necesidades. Si cada sujeto imaginara su propia silla, adaptada a su propia personalidad, la silla sería totalmente diferente.

¿Qué significado debemos proporcionarle a nuestros objetos?

El de la magia, el conocimiento, el poder, la esperanza, la pasión, la acción, la confianza, el vigor, la transformación, la creación, las ilusiones, los sueños, la firmeza, la constancia, el movimiento, la seguridad, la libertad, la armonía, la naturaleza, el aire, el agua, la tierra, el sol, el instinto, el silencio, el soporte, la fortaleza, el calor, el fuego, el renacer, el reparar, la verdad, el perdón, la decisión, la valentía, la serenidad, el riesgo, el heroísmo, la sinceridad, la lealtad, el respeto, el apoyo, la firmeza, la honestidad, la seriedad, la elegancia, el afecto, la superación de la muerte y la capacidad de disfrutar de la vida.

BIBLIOGRAFÍA

ESCUADERO FERNÁNDEZ, Sofía, *Flash MX. Iniciación y referencia*. McGrawHill, España, 2002.

214

