



# Historia de Diseño Gráfico

Licenciatura en Diseño Gráfico

Segundo Cuatrimestre

Enero – Abril

---

## Marco Estratégico de Referencia

---

### **Antecedentes históricos**

Nuestra Universidad tiene sus antecedentes de formación en el año de 1978 con el inicio de actividades de la normal de educadoras “Edgar Robledo Santiago”, que en su momento marcó un nuevo rumbo para la educación de Comitán y del estado de Chiapas. Nuestra escuela fue fundada por el Profesor Manuel Albores Salazar con la idea de traer educación a Comitán, ya que esto representaba una forma de apoyar a muchas familias de la región para que siguieran estudiando.

En el año 1984 inicia actividades el CBTiS Moctezuma Ilhuicamina, que fue el primer bachillerato tecnológico particular del estado de Chiapas, manteniendo con esto la visión en grande de traer educación a nuestro municipio, esta institución fue creada para que la gente que trabajaba por la mañana tuviera la opción de estudiar por las tardes.

La Maestra Martha Ruth Alcázar Mellanes es la madre de los tres integrantes de la familia Albores Alcázar que se fueron integrando poco a poco a la escuela formada por su padre, el Profesor Manuel Albores Salazar; Víctor Manuel Albores Alcázar en julio de 1996 como chofer de transporte escolar, Karla Fabiola Albores Alcázar se integró en la docencia en 1998, Martha Patricia Albores Alcázar en el departamento de cobranza en 1999.

En el año 2002, Víctor Manuel Albores Alcázar formó el Grupo Educativo Albores Alcázar S.C. para darle un nuevo rumbo y sentido empresarial al negocio familiar y en el año 2004 funda la Universidad Del Sureste.

La formación de nuestra Universidad se da principalmente porque en Comitán y en toda la región no existía una verdadera oferta educativa, por lo que se veía urgente la creación de una institución de educación superior, pero que estuviera a la altura de las exigencias de los

jóvenes que tenían intención de seguir estudiando o de los profesionistas para seguir preparándose a través de estudios de posgrado.

Nuestra universidad inició sus actividades el 19 de agosto del 2004 en las instalaciones de la 4ª avenida oriente sur no. 24, con la licenciatura en puericultura, contando con dos grupos de cuarenta alumnos cada uno. En el año 2005 nos trasladamos a las instalaciones de carretera Comitán – Tzimol km. 57 donde actualmente se encuentra el campus Comitán y el corporativo UDS, este último, es el encargado de estandarizar y controlar todos los procesos operativos y educativos de los diferentes campus, así como de crear los diferentes planes estratégicos de expansión de la marca.

## **Misión**

Satisfacer la necesidad de educación que promueva el espíritu emprendedor, basados en Altos Estándares de calidad Académica, que propicie el desarrollo de estudiantes, profesores, colaboradores y la sociedad.

## **Visión**

Ser la mejor Universidad en cada región de influencia, generando crecimiento sostenible y ofertas académicas innovadoras con pertinencia para la sociedad.

## **Valores**

- Disciplina
- Honestidad
- Equidad
- Libertad

## Escudo



El escudo del Grupo Educativo Albores Alcázar S.C. está constituido por tres líneas curvas que nacen de izquierda a derecha formando los escalones al éxito. En la parte superior está situado un cuadro motivo de la abstracción de la forma de un libro abierto.

## Eslogan

“Pasión por Educar”

## Balam



Es nuestra mascota, su nombre proviene de la lengua maya cuyo significado es jaguar. Su piel es negra y se distingue por ser líder, trabaja en equipo y obtiene lo que desea. El ímpetu, extremo valor y fortaleza son los rasgos que distinguen a los integrantes de la comunidad UDS.

---

## Historia de Diseño Gráfico

---

### **Objetivo de la materia:**

Definir la unidad visual que existe en el diseño gráfico, diferenciar entre el equilibrio simétrico y el equilibrio asimétrico, diferenciar entre el equilibrio formal y el equilibrio informal.

### **Unidad I**

#### **Introducción.**

- I.1. Concepto y campos del Diseño Gráfico.
- I.2. Concepto y tipos de diseño.
- I.3. Características del Diseño Gráfico.
- I.4. Los diferentes campos de aplicación y sus especialidades.
- I.5. Los antecedentes: la Antigüedad y la Edad Media.

### **Unidad 2**

#### **El renacimiento el Diseño Gráfico.**

- 2.1 La invención de la imprenta y el desarrollo del Renacimiento.
- 2.2 El Diseño Gráfico en el libro impreso renacentista.
- 2.3 El Manierismo: difusión y crisis de las ideas del Renacimiento.
- 2.4 El siglo XVII: el arte y la técnica del Manierismo al Barroco.
- 2.5 El siglo XVIII: la evolución del Barroco al Neoclasicismo.
- 2.6 La Revolución Industrial del siglo XIX.
- 2.7 La producción industrial y el desarrollo del Diseño Gráfico comercial.

### **Unidad 3**

#### **Modernismo**

- 3.1 William Morris y las Arts and Crafts.
- 3.2. El Art Nouveau y su difusión por Europa.

- 3.3. Las vertientes geométricas del Modernismo.
- 3.4. Protorracionalismo y Vanguardias Artísticas.
- 3.5. Werkbund y Plakatstil.
- 3.6. El Expresionismo y su incidencia en el diseño de la comunicación.
- 3.7. Las vanguardias del diseño: Constructivismo y De Stijl.
- 3.8. Dadaísmo y Surrealismo.
- 3.9. La Bauhaus y el Diseño Gráfico alemán de su época.

## **Unidad 4**

### **La Europa de Entreguerras**

- 4.1. Francia y el Art Déco: de Cappiello a Cassandre.
- 4.2 Gran Bretaña: del logotipo contemporáneo al diseño The Times.
- 4.3. Italia: la evolución hasta el Racionalismo.
- 4.4. Estados Unidos hasta mediados del siglo XX.
- 4.5. España en la primera mitad del siglo XX.
- 4.6. Panorama del Diseño Gráfico mundial en la segunda mitad del siglo XX.
- 4.7. España y Latinoamérica desde mediados del siglo XX.

## **Unidad I**

### **Introducción**

#### **I.1 Concepto y campos del Diseño Gráfico.**

El diseño gráfico es una profesión cuya actividad consiste en proyectar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales, con objetivos determinados. Esta actividad ayuda a optimizar las comunicaciones gráficas. También se conoce con el nombre de diseño en comunicación visual, diseño de comunicación visual o diseño visual.

Dado el crecimiento veloz y masivo en el intercambio de información, la demanda de diseñadores gráficos es mayor que nunca, particularmente a causa del desarrollo de nuevas tecnologías y de la necesidad de prestar atención a los factores humanos que escapan a la competencia de los ingenieros que las desarrollan.

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son: diseño gráfico publicitario, diseño editorial, diseño de identidad corporativa, diseño web, diseño de envase, diseño tipográfico, cartelería, señalética, diseño de información, entre otros.

La definición de la profesión del diseñador gráfico es más bien reciente, en lo que se refiere a su preparación, su actividad y sus objetivos. Aunque no existe consenso acerca de la fecha exacta en la que nació el diseño gráfico, algunos lo datan durante el período de entre guerras. Otros entienden que comienza a identificarse como tal para finales del siglo XIX.

Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. C. Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria, con el xilógrafo del siglo XV o con el litógrafo de 1890.

La diversidad de opiniones responde a que algunos consideran como producto del diseño gráfico a cualquier manifestación gráfica y otros solamente a aquellas que surgen como resultado de la aplicación de un modelo de producción industrial; es decir, aquellas manifestaciones visuales que han sido "proyectadas" contemplando necesidades de diversos tipos: productivas, simbólicas, ergonómicas, contextuales, etc.

El libro de Kells (una Biblia manuscrita profusamente ilustrada, realizada por monjes irlandeses del siglo IX) es para algunos un muy hermoso y temprano ejemplo del concepto de diseño gráfico. Se trata de una manifestación gráfica, de gran valor artístico, de altísima calidad, y que incluso sirve de modelo para aprender a diseñar (pues incluso supera en calidad a muchas de las producciones editoriales actuales), y además desde un punto de vista funcional contemporáneo esta pieza gráfica responde al conjunto de necesidades planteadas al equipo de personas que lo realizó, no obstante otros opinan que no sería producto del diseño gráfico, pues entienden que su concepción no se ajusta a la idea del proyecto de diseño gráfico actual.

La historia de la tipografía (y por carácter transitivo, también la historia del libro) está estrechamente vinculada a la del diseño gráfico; esto puede ser así porque prácticamente no existen diseños gráficos en los que no se incluyan elementos gráficos de este tipo. De ahí que cuando se habla de la historia del diseño gráfico, también se cita la tipografía de la columna trajana, las miniaturas medievales, la imprenta de Johannes Gutenberg, la evolución de la industria del libro, los afiches parisinos, el Movimiento de Artes y Oficios (Arts and Crafts), William Morris, la Bauhaus, etc.

La introducción de los tipos móviles por Johannes Gutenberg hizo a los libros más baratos de producir, además de facilitar su difusión. Los primeros libros impresos (incunables) marcaron el modelo a seguir hasta el siglo XX. El diseño gráfico de esta época se ha llegado a conocer como Estilo Antiguo (especialmente la tipografía que estos primeros tipógrafos usaron) o Humanista, debido a la escuela filosófica predominante de la época.



Tras Gutenberg, no se vieron cambios significativos hasta que a finales del siglo XIX, específicamente en Gran Bretaña, se hizo un esfuerzo por crear una clara división entre las Bellas Artes y las Artes Aplicadas.

## **1.2 Concepto y tipos de diseño.**

Diseño Urbanístico:

Se ocupa de resolver problemas de urbanismo y paisajes, así como también económicos y de ambientación y decoración en general.

Diseño arquitectónico:

Se ocupa de todo lo relacionado con la proyección y la construcción de edificios y obras de ingeniería, ambientación y decoración de edificios, parques y jardines, y elementos urbanos. El diseño arquitectónico o composición arquitectónica está asociado a los trazos, dibujos, delineados, esquemas o bocetos de un proyecto de arquitectura.

En Arquitectura o Ingeniería, diseñar no sólo implica llevar una idea a algo concreto, sino a definir en detalle cada uno de los parámetros a utilizar para lograrlo. Ser arquitecto o ingeniero implica conocer y dominar todas las técnicas necesarias para poder diseñar. La gran ventaja de este tipo de Diseño es que si es hecho de la manera correcta, cualquier persona que entienda los planos puede utilizarlos

Diseño industrial:

Abarca desde los tornillos y piezas de máquinas, los elementos prefabricados para la construcción y el mobiliario de toda clase hasta las máquinas de todo tipo, desde una bicicleta hasta un avión, pasando por los electrodomésticos.

Diseño gráfico:

El Diseño Gráfico es una forma de comunicación visual que se ocupa de organizar imagen y texto para comunicar un mensaje. El diseño se puede usar en casi todos los medios de comunicación como los impresos, los digitales y los audiovisuales.

El hecho de que se encuentre en la mayoría de los medios hace que el campo de trabajo de un diseñador sea muy amplio. Un profesional de esta carrera puede desempeñarse en empresas dedicadas a crear imágenes institucionales e identificación creativa. También puede

laborar en periódicos, sitios web, televisión, revistas, agencias de publicidad, entre otras empresas.

- Diseño Textil

Es la disciplina involucrada en la elaboración de productos para la industria textil, tales como fibras, hilos y tejido textil con propiedades y características específicas, con el fin de satisfacer diversas necesidades humanas, como la obtención de insumos para el desarrollo de otros productos en los campos de la confección y decoración. También tiene que ver con los textiles técnicos, área en la que se desarrollan telas especializadas para la medicina, arquitectura, ingeniería, deportes y en ropas, etc.

### **I.3 Características del Diseño Gráfico.**

El campo del diseño gráfico abarca varias áreas fundamentales, cuyos límites se superponen parcialmente en la actividad profesional. La clasificación se basa en la noción de que cada una de las áreas requiere una preparación y un talento especial o asesoramiento especial de acuerdo a la complejidad del proyecto. Las áreas son:

- **Diseño para información:** incluye el diseño editorial. Generalmente estos productos se clasifican de acuerdo al tamaño de información que disponen en carteles, flyers o volantes, libros, periódicos, revistas, catálogos, CD, DVD, etc. Además abarca la señalética, que incluye señales de peligro, señales de tráfico, señales de banderas marítimas, señales de ferrocarril, entre otras. Los folletos se clasifican de acuerdo a su número de páginas y pueden ser dípticos (dos páginas), trípticos (tres páginas), etc. También se los divide en publicitarios, propagandísticos, turísticos, entre otros. Dentro de esta clasificación entra también la infografía, mapas, gráficos y viñetas.
- **Diseño para persuasión:** Es el diseño de comunicación destinado a influir sobre la conducta del público. Incluye la publicidad y la propaganda. Además entran en esta clasificación la identidad corporativa que comprende marcas, iso-logotipo, papelería comercial y fiscal, billetes, aplicación de marca en arquigrafía e indumentaria, gráfica vehicular; las etiquetas, las cuales pueden ser frontales, colgantes, de seguridad, envoltentes, etc.; y los envases, los más comunes son los rígidos, semirrígidos, flexibles y las latas.
- **Diseño para educación:** Incluye el material didáctico como los manuales instructivos, indicaciones de uso, fichas didácticas educacionales, etcétera. También entran la cartelería de seguridad industrial y señalización de espacios de trabajo.
- **Diseño para administración:** Comprende el diseño de formularios, señalética urbana, billetes, sellos postales, pagarés y en general, cualquier pieza que sea susceptible de falsificación.

- Diseño tipográfico: tipos sans serif o palo seco, con serif, gestuales, góticas, caligráficas y de fantasía.
- Diseño de Logotipos (Branding): Comprende el diseño del logo e imagen corporativa de una empresa, producto, evento, etc., en base a una temática en concreto.
- Diseño para el Marketing Digital: Comprende en hacer el diseño de todo el material gráfico que se usa en redes sociales y medios digitales. Va muy de la mano con una de las labores que hace hoy en día un Community Manager.
- Diseño de instrumentos de mandos o también denominado diseño de interfaces: pantallas de relojes digitales, de teléfonos móviles, de cámaras digitales, y otros aparatos. El aspecto visual es la primera impresión que un usuario percibe de un sitio; una apariencia atractiva y funcional es la mejor carta de presentación con la que cuenta un diseñador gráfico para promover credibilidad y confianza en el sitio que diseñó y motivar al usuario a continuar con la exploración de los contenidos. En esta perspectiva, la interfaz gráfica se concibe como una dimensión cuya función es articular la comunicación entre personas y tecnologías para facilitar el acceso a la información y propiciar el aprendizaje significativo.

#### **1.4 Los diferentes campos de aplicación y sus especialidades.**

El campo del diseño gráfico abarca cuatro áreas fundamentales cuyos límites se superponen parcialmente en la actividad profesional. La clasificación se basa en la noción de que cada una de las áreas requiere una preparación y un talento especial o asesoramiento especial de acuerdo a la complejidad del proyecto

**Diseño para información:** incluye el diseño editorial. Generalmente estos productos se clasifican de acuerdo al tamaño de información que disponen en afiches, flyers o volantes, libros, periódicos, revistas, catálogos, CD, DVD, guías turísticas impresas y digitales, etc. Además abarca la señalética, que incluye señales de peligro, señales de tráfico, señales de banderas marítimas, señales de ferrocarril, entre otras. Los folletos se clasifican de acuerdo a su número de páginas y pueden ser dípticos, trípticos etc.

**Diseño para persuasión:** Es el diseño de comunicación destinado a influir sobre la conducta del público. Incluye la publicidad y la propaganda. Además entran en esta clasificación la identidad corporativa que comprende marcas, iso-logotipo, papelería comercial y fiscal, billetes, aplicación de marca en arquigrafía e indumentaria, gráfica vehicular; las etiquetas, las cuales pueden ser frontales, colgantes, de seguridad, envoltentes, etc.; y los envase, los más comunes son los rígidos, semirígidos, flexibles y las latas.

**Diseño para educación:** Incluye el material didáctico como los manuales instructivos, indicaciones de uso, fichas didácticas educacionales, etcétera.

**Diseño para administración:** Comprende el diseño de formularios, señalética urbana, billetes, sellos postales, pagarés y en general, cualquier pieza que sea susceptible de falsificación.

**Diseño tipográfico:** tipos sans serif o palo seco, con serif, gestuales, góticas, caligráficas y de fantasía.

**Diseño de instrumentos de mandos:** pantallas de relojes digitales, de teléfonos móviles, de cámaras digitales, y otros aparatos.

## **I.5 Los antecedentes: la Antigüedad y la Edad Media.**

### **I.5.1 La Antigüedad**

La Edad Antigua es un período tradicional, muy utilizado en la periodización de la historia humana, definido por el surgimiento y desarrollo de las primeras civilizaciones que tuvieron escritura, llamadas por ello "civilizaciones antiguas". Tradicionalmente ha sido el período inicial de la historia propiamente dicha, iniciada con la invención de la escritura, precedida de la prehistoria. Algunos esquemas periódicos consideran que existe una etapa llamada "protohistoria", entre la prehistoria y la Edad Antigua, definida por el surgimiento de las primeras civilizaciones sin escritura.

Durante la Edad Antigua surgieron y se desarrollaron cientos de civilizaciones de gran importancia en todos los continentes, muchas de las cuales generaron productos, instituciones, conocimientos y valores que aún se encuentran presentes en la actualidad, desde Sumeria (IV milenio a. C.) y el Antiguo Egipto, pasando por las antiguas civilizaciones védicas en la India, la China Antigua, las antiguas Grecia y Roma, la civilización maya, la civilización mexicana, el Imperio aqueménida en Persia, el Imperio jemer en Indochina, entre muchos otros.

En el curso de la Edad Antigua surgieron las ciudades y el proceso de urbanización, el Estado, el derecho y la ley, así como grandes religiones como el budismo, el judeo-cristianismo y el islam.

La Edad Antigua fue sucedida por la Edad Moderna, señalada por la llegada de los europeos a América en 1492, salvo en Europa, donde fue sucedida por la Edad Media, iniciada en el año 476.

Sea cual fuere el criterio empleado, coincidiendo en tiempo y lugar, unos y otros procesos cristalizaron en el inicio de la vida urbana (ciudades muy superiores en tamaño, y diferentes en función, a las aldeas neolíticas); en la aparición del poder político (palacios, reyes) y de las religiones organizadas (templos, sacerdotes); en una compleja estratificación social; en grandes esfuerzos colectivos que exigen la prestación de trabajo obligatorio; en el

establecimiento de impuestos y el comercio de larga distancia (todo lo que se ha venido en llamar «revolución urbana»). Este nivel de desarrollo social, que por primera vez se alcanzó en la Sumeria del IV milenio a. C. (espacio propicio para la constitución de las primeras ciudades-estado competitivas a partir del sustrato neolítico), llevaba ya cuatro milenios desarrollándose en el Creciente Fértil. A partir de ellas, y de sucesivos contactos (tanto pacíficos como violentos) de pueblos vecinos (culturas sedentario-agrícolas o nómada-ganaderas que se nombran tradicionalmente con términos de validez cuestionable, más propios de familias lingüísticas que de razas humanas: semitas, camitas, indoeuropeos, etc.), se fueron conformando los primeros estados de gran extensión territorial, hasta alcanzar el tamaño de imperios multinacionales.

Procesos similares tuvieron lugar en diversos momentos según el área geográfica (sucesivamente Mesopotamia, el valle del Nilo, el subcontinente indio, China, la cuenca del Mediterráneo, la América precolombina y el resto de Europa, Asia y África); en algunas zonas especialmente aisladas, algunos pueblos cazadores-recolectores actuales aun no habrían abandonado la prehistoria mientras que otros entraron violentamente en la edad moderna o la contemporánea de la mano de las colonizaciones de los siglos XVI al XIX.

Los pueblos cronológicamente contemporáneos a la Historia escrita del Mediterráneo Oriental pueden ser objeto de la protohistoria, pues las fuentes escritas por romanos, griegos, fenicios, hebreos o egipcios, además de las fuentes arqueológicas, permiten hacerlo. La Antigüedad clásica se localiza en el momento de plenitud de la civilización grecorromana (siglo V a. C. al siglo II a. C.) o, en sentido amplio, en toda su duración (siglo VIII a. C. al siglo V a. C.). Se caracterizó por la definición de innovadores conceptos sociopolíticos —los de ciudadanía y de libertad personal, no para todos, sino para una minoría sostenida por el trabajo esclavo—, a diferencia de los imperios fluviales del antiguo Egipto, Babilonia, India o China, para los que se definió la imprecisa categoría de «modo de producción asiático», caracterizados por la existencia de un poder omnímodo en la cúspide del imperio y el pago de tributos por las comunidades campesinas sujetas a él, pero de condición social libre (pues aunque exista la esclavitud, no representa la fuerza de trabajo principal). El papel de las mujeres en esta época fue olvidado.



El final de la Edad Antigua en la civilización occidental coincide con la caída del Imperio romano de Occidente, en el año 476 (el Imperio romano de Oriente sobrevivió toda la Edad Media hasta 1453 como Imperio bizantino), aunque tal discontinuidad no se observa en otras civilizaciones. Por tanto, las divisiones posteriores (Edad Media y Edad Moderna) pueden considerarse válidas solo para aquella, mientras que la mayor parte de Asia y África, y con mucha más claridad América, son objeto en su historia de una periodización propia.

Algunos autores culturalistas hacen llegar la Antigüedad tardía europea hasta los siglos VI y VII, mientras que la escuela «mutacionista» francesa la extiende hasta algún momento entre los siglos IX y XI. Distintas interpretaciones de la historia hacen hincapié en cuestiones económicas (transición del modo de producción esclavista al modo de producción feudal, desde la crisis del siglo III), políticas o ideológicas (desaparición del imperio e instalación de los reinos germánicos desde el siglo V), religiosas (sustitución del paganismo politeísta por los monoteísmos teocéntricos: el cristianismo —siglo IV— y posteriormente el islam —siglo VII—), filosóficas (filosofía antigua por la medieval) y artísticas (evolución desde el arte antiguo —clásico— hacia el arte medieval —paleocristiano y prerrománico—).

## **1.5.2 Arte Antiguo**

Arte antiguo o Arte de la Antigüedad es el arte de la Edad Antigua. La historia del arte antiguo es la división de la historia del arte que se centra en su estudio e interpretación formal, técnica, estructural, e ideológica (iconográfica, iconológica) y en su explicación histórica; aunque la arqueología es la ciencia histórica cuyo objeto es la cultura material de la que las obras de arte son la manifestación más valiosa, y es la encargada de su descubrimiento y análisis contextual.

Su delimitación cronológica va desde el comienzo de la Historia (aproximadamente el IV milenio a. C. en Próximo Oriente y Egipto) hasta la caída del Imperio romano de Occidente (siglo V). La extensión geográfica del desarrollo de las primeras civilizaciones –definidas por la aparición de la escritura y el poder político y religioso– impone dónde pueden localizarse (civilizaciones mediterráneas, de la India, de Extremo Oriente, de América Precolombina y del resto de Europa y de África) y cuándo puede hablarse en cada una de un periodo histórico (Historia) o de un periodo prehistórico (Prehistoria), que determinaría que su producción artística fuese objeto de la historia del arte prehistórico; aunque realmente la metodología para su estudio es en gran parte común, hay una diferencia fundamental, y es la posibilidad de utilizar las fuentes escritas para los periodos históricos. Este recurso es insustituible, puesto que no sólo permite la identificación en su caso de los autores o patrocinadores de la obra artística y reconstruir el contexto en el que se produjo, sino que posibilita la interpretación del Arte en su relación con la producción intelectual en otros ámbitos del pensamiento, sobre todo la religión y la filosofía. De esta manera se puede efectuar una lectura del arte que lo entienda a través la visión del mundo (Weltanschauung) o ideología dominante en épocas y lugares tan lejanos a nosotros como las civilizaciones de la Edad Antigua, y del que el Arte es la plasmación material y visual.

Al contrario que la civilización occidental, las civilizaciones africanas, extremo-orientales y americanas no experimentaron la marcada discontinuidad que el arte occidental presenta entre el arte antiguo y el arte medieval; con lo que este último concepto no suele aplicarse a estas civilizaciones.

También existe un concepto comercial y coleccionista del Arte antiguo, entendido como antigüedades; es decir, como el término usado para englobar todo tipo de objetos artísticos que no se consideran Arte moderno, pertenezcan a la Edad Antigua o a periodos posteriores (arte medieval, arte de la Edad Moderna e incluso buena parte del arte contemporáneo si este no se entiende sólo como el más actual sino como todo el arte de la Edad Contemporánea -desde mediados del siglo XVIII-).

El concepto de arte en la Antigüedad no había alcanzado en ninguna civilización la consideración social de bellas artes que consiguió en la cultura occidental a partir del Renacimiento. Pintura, escultura y arquitectura (las artes visuales) eran equivalentes a las diferentes artesanías, habilidades o técnicas manuales (ars en latín, tekne en griego) que no gozaban de prestigio social en ninguna de las distintas formaciones económico sociales de las primeras civilizaciones (modo de producción primitivo, modo de producción asiático o despotismo hidráulico y modo de producción esclavista). Durante el periodo clásico de Grecia, sí que hubo artistas destacados que se relacionaron con políticos e intelectuales, o lo eran ellos mismos (como Fidias); pero tal cosa sucedió más como excepción que como regla, e incluso actuó más como mitificación que como una valoración del artista concreto (el caso de Apeles).

La función del arte y la valoración de los objetos que hoy consideramos una obra de arte, no tenían la misma consideración en las civilizaciones de la Edad Antigua: los pequeños objetos cotidianos que hoy se exhiben en los museos (desde pesos o husos de telares hasta joyas) serían apreciados por su función o por el valor intrínseco de su material tanto o más que por cuestiones formales; por el contrario, las grandes estatuas egipcias o las estelas sumerias tenían funciones religiosas –vida eterna– y de presencia política –ejercicio del poder y memoria histórica–, identificadas con el dios o el rey –que podía ser objeto incluso de una damnatio memoriae, borrando su nombre y sustituyendo sus rasgos por los del rey rival–.

La casa, la tumba, el templo o el palacio, son contenidos arquitectónicos expresados en formas muy diversas por las distintas civilizaciones, sometidas a los condicionantes físicos y la disponibilidad local de materiales; pero no obstante, las soluciones formales encontradas

fueron muy a menudo sorprendentemente similares (pirámides egipcias, chinas, mesoamericanas), y los elementos arquitectónicos elegidos de entre un surtido no ilimitado (cubiertas, muros, vanos, columnas, pilares, dinteles, arcos, bóvedas). Siempre, y en todo caso, con rasgos de validez prácticamente universal: la obligación de que el edificio permita satisfacer necesidades materiales e imaginadas de personas e instituciones (agentes sociales y políticos que son sujetos históricos), además de ser vehículo de una creación. Sólo desde ese punto de vista puede entenderse que la movilización necesaria para levantar las Pirámides de Guiza era en sí misma justificativa de su existencia como proyecto ideológico de una sociedad entera.

Idénticas funciones tenía el arte en las culturas prehistóricas simultáneas a las primeras civilizaciones del Próximo Oriente Antiguo, con las que de hecho mantenían relación, en toda la Cuenca del Mediterráneo e incluso la Europa central: objetos como el disco celeste de Nebra, recuperado por románticos procedimientos y estudiado por la arqueología, eran en la época (II milenio a. C.) útiles tecnológicos, valiosos por su función real y por su función simbólica, no por cuestiones relativas a la estética, a pesar de que son indudablemente bellos. Lo mismo podría decirse de los monumentos megalíticos como Stonehenge, un verdadero observatorio astronómico que al tiempo servía de calendario solar-lunar, o el mecanismo de Anticitera, un enigmático objeto de bronce con engranajes fechado en el siglo I a. C.. Otros son de muy discutida función, como las preincaicas líneas de Nazca. En la civilización romana, la función utilitaria y la durabilidad de acueductos y puentes sin duda prevalecía sobre cualquier consideración estética, aunque también sirvieran de vehículo para expresarlas.

En otras ocasiones, la imagen que nos hacemos de lo sublime del arte antiguo tiene poco que ver con lo que veían sus contemporáneos: la blancura del mármol de templos y esculturas griegas que tanto admiramos estaba siempre cubierto de pintura en vivos colores, puesto que sin ella los hubieran considerado inexpresivos e inacabados. También hay que considerar que la mayor parte de esas esculturas griegas las conocemos por copias industrializadas hechas en época romana con criterios arqueológicos, culturales o turísticos entonces sí algo más cercanos a los nuestros.

La idea de lo bello no ha sido nunca constante; ni siquiera en un periodo de estabilidad tan prolongada en la repetición de formas estereotipadas como fue el arte egipcio, que presentó una discontinuidad radical como fue el periodo de Amarna (vinculado a las reformas religiosas de Akenatón (Amenofis IV). Tampoco presenta características locales inconfundibles: la manera egipcia de representar las figuras es similar a la de la Grecia arcaica; al igual que las formas fantásticas que se han venido en llamar estilo orientalizante. Tomando como ejemplo el caso paradigmático del arte griego, la evolución de los periodos arcaico, clásico y helenístico ha sido comparada a otros momentos de evolución pendular en la Historia del Arte, que Eugenio D'Ors interpretaba como alternancia entre clasicismo y barroco:

Acicateado por Benedetto Croce, quien pregonaba, como si estuviese en 1800, que el barroco era sólo una de las variedades de lo feo, d'Ors conjuró esa anticuada injuria neoclasicista. Fue más lejos y, contra eruditos como Wölfflin, negó el escritor barcelonés que el barroco fuese tan sólo una excentricidad jesuita visible en la iglesia romana del Gesù o un reflejo de la decadencia del imperio español, controlado en calidad de epidemia en el tránsito del siglo XVII al XVIII. El barroco, argumentó d'Ors, era un estado del alma que, atemporal y ahistórico, aparecía en diversas estaciones de la civilización. Lo barroco era un eón que imitaba los procedimientos de la naturaleza, mientras que el eón clásico hace lo propio con los mecanismos del espíritu. Barroco era lo mismo Proust que la novela rusa, Goya que Picasso, Copérnico como la teoría de la relatividad. "Así", dice d'Ors en *Lo barroco*, "en las épocas de clasicismo, la música se vuelve poética; la poesía, gráfica; la pintura, plástica; y la escultura, arquitectónica. Recíprocamente, en las épocas de tendencia barroca, la gravitación se produce en sentido inverso: el arquitecto es quien se hace escultor; la escultura pinta; la pintura y la poesía revisten las formas dinámicas propias de la música." Las tesis de d'Ors, aunque escandalizaron en Pontigny, nunca alcanzaron a imponerse. Repitiendo al Stendhal de 1823 cuando eternizó al romanticismo de Shakespeare contra el clasicismo de Racine, d'Ors profundizó en esa dicotomía binaria a través de la oposición nietzscheana entre lo apolíneo y lo dionisiaco, aplicándola al barroco y al clasicismo.

La historia del arte como esfuerzo continuado de transmisión y tradición directa de maestro a discípulo, de una generación a su siguiente, relaciona el arte de nuestro tiempo con el del valle del Nilo de hace cinco mil años, pues nosotros aprendimos de los griegos y estos aprendieron de los egipcios.

La evolución e innovaciones en el arte de las civilizaciones antiguas es consecuencia del trabajo de búsqueda de innumerables artistas que al elaborar nuevas soluciones formales fueron conformando avances y cambios en el arte de su tiempo.

En la aspiración de los egipcios a la eternidad, debía ser de suma importancia la construcción de sus tumbas para asegurarse la perennidad. Hacia el 2.700 a. C. se habían realizado importantes progresos arquitectónicos en las tumbas reales pero aún se seguía edificando en adobe. En tiempos de Dyeser (segundo faraón de la Tercera Dinastía), ordenó construir en Saqqara la primera pirámide escalonada, grandiosa realización debida a la inventiva del arquitecto Imhotep, también primer ministro y sumo sacerdote. Según cuenta Manetón, Imhotep fue el inventor de la construcción con sillares de piedra. La pirámide escalonada no fue concebida de una vez. Primero fue una gran mastaba. Después de dos ampliaciones con pozos y galerías subterráneas, tenía forma de tronco piramidal achatado de unos ocho metros de altura. Imhotep tuvo entonces la idea de elevarla hacia el cielo, donde habitaba Ra, el dios Sol, a modo de una gran escalera que permitiera al faraón después de su muerte ascender hacia la morada de los inmortales. Había inventado el tipo de pirámide monumental. Inicialmente tuvo cuatro grandes escalones con una altura de 42 metros. Después una nueva ampliación elevó los escalones a 6 y la altura total a 60 metros. En tiempos de Seneferu, fundador de la cuarta dinastía, se modificó la poderosa arquitectura escalonada ascendente, estableciendo la nueva orientación de la arquitectura monumental funeraria egipcia: la Pirámide de Meidum.

Las estatuillas sumerias encontradas en la zona de Diyala son exvotos que tanto la gente corriente como la acomodada depositaban al pie del altar en sus templos. Son de yeso, alabastro, o mármol rosa y con sus manos juntas y la mirada perdida en la contemplación representaba la plegaria permanente de aquellos que las depositaban a los pies de la divinidad.

Algunas estatuillas son obras de buenos artistas empleados por reyes y altos funcionarios, otras eran realizadas en serie al alcance de todos los bolsillos. Seguramente los talleres donde los artesanos trabajaban la piedra estarían en las proximidades del templo y allí los fieles irían a comprarlas. Los descubrimientos arqueológicos de Henri Frankfort muestran que la evolución que se produjo en tres o cuatro siglos pasó desde unas formas geométricas hasta reflejar la realidad en todos sus detalles. Los orantes con el rostro bondadoso y sonriente del periodo más reciente serían la indicación de que el terror y las angustias ante los dioses habían desaparecido.

El estudio de las esculturas de desnudos en la Grecia antigua desde la época arcaica ha permitido reconstruir la historia de la reproducción del cuerpo masculino e interpretarla en términos de progreso continuo. Tal evolución tuvo un hito en el establecimiento del canon sobre las medidas del cuerpo humano establecido por el escultor Policleto en el siglo V a. C. y que sirvió como ejemplo a los escultores griegos posteriores. El sistema de proporciones que estableció es parte de las búsquedas emprendidas desde la época arcaica y está basado en relaciones aritméticas simples. La belleza del cuerpo se encontraba en la proporcionalidad de todas sus partes entre sí: la cabeza debía ser la séptima parte de la altura total, el pie dos veces la longitud de la palma de la mano, etc. Como refinamiento estético introducía el contrapposto: una pierna ligeramente flexionada; con lo que la cadera del lado opuesto aparecía más elevada, el hombro de ese mismo lado quedaba a menor altura que el contrario, y la figura describía en su vertical una ligera curva y contracurva (una "S"), dando una sensación de movimiento.

Aunque el Arte medieval, sobre todo en Italia, no significó una ruptura radical con el arte clásico (que de hecho ya se había desvirtuado en su clasicismo con el Helenismo, y mucho más con el arte tardorromano), el Renacimiento se definió a sí mismo como una resurrección de la Edad Antigua, entendida como un modelo a imitar. La división de las edades históricas -Antigua, Media y Moderna-, que ha sido acusada frecuentemente de eurocéntrica, tiene esencialmente valor para Occidente tal como se definirá ese concepto a partir del siglo XVI, puesto que se origina en ese momento, y para las culturas antiguas en

que los intelectuales de Europa Occidental de la Edad Moderna pretendían encontrar su origen.

La presencia en Italia, sobre todo en la ciudad de Roma, de restos visibles, y el hallazgo continuo de restos enterrados, eran tenidos en cuenta, y permitieron la paulatina definición del oficio del anticuario (coleccionista, erudito y al tiempo expoliador y destructor), mientras se crean las bases de la ciencia arqueológica. Se recuperaban con veneración textos clásicos, como Los cinco libros de la arquitectura de Vitrubio, y se escudriñaban los escasos pasajes sobre arte de Plinio el Viejo. El hallazgo de la Domus Aurea de Nerón, el grupo de Laocoonte o el Apolo de Belvedere, fueron percibidos por los pintores y escultores del Cinquecento como una confirmación del camino emprendido o un estímulo para emprender otros nuevos (caso del torso Belvedere para Miguel Ángel). Más adelante, en el siglo XVIII, el descubrimiento de Pompeya y Herculano en el reino de Nápoles de Carlos III (excavaciones sistemáticas de Karl Jakob Weber, Roque Joaquín de Alcubierre, Francisco la Vega y su hermano Pietro la Vega) impactó extraordinariamente en la intelectualidad europea, especialmente en Johann Joachim Winckelmann (muy crítico con Alcubierre), y se divulgaron a través de los dibujos de John Flaxman y la cerámica de Wedgwood, creando una verdadera fiebre neoclásica que tuvo incluso su versión turística (el Grand Tour).

Simultáneamente se fue produciendo una ampliación de la atención a otras civilizaciones de la Edad Antigua, destacadamente la griega, cuyo solar nacional y monumentos estaban en sometidos al Imperio Turco. El interés de los viajeros europeos occidentales no fue ajeno al surgimiento de la conciencia nacional griega, como prueba la peripecia romántica de Lord Byron. Otras civilizaciones, como la egipcia, había sido objeto de mistificación desde muy antiguo (vinculación con la alquimia y el hermetismo y otras disciplinas místicas, como los símbolos y escenografía de la masonería, que reprodujo Mozart en La Flauta Mágica).

El siglo XIX contempló el desarrollo de los saqueos a gran escala mientras se desarrollaba la egiptología científica (expedición napoleónica a Egipto y posteriores investigaciones de Champollion, incluyendo la utilización de la Piedra de Rosetta, para el desciframiento de los jeroglíficos). De forma similar se procedió en Palestina con la denominada arqueología bíblica



(1865 Palestine Exploration Fund -Charles Warren-, 1870 American Palestine Exploration Society, 1889 École Biblique et Archéologique Française), en Troya y Micenas con Heinrich Schliemann (desde 1870), y en Mesopotamia con la excavación de Babilonia por la Deutsche Orientgesellschaft (1898, Robert Koldewey).

El siglo XX desarrollará una arqueología más sistemática y racional, que no obstante jamás se ha desprendido de su aureola romántica (Arthur Evans en Cnosos -el mítico laberinto del minotauro en Creta- y Howard Carter en la tumba de Tuntankamón). La arqueología precolombina (que se extiende sin solución de continuidad cronológica desde la Prehistoria hasta lo que en Europa sería Edad Media -mayas, aztecas e incas-) se ha desarrollado como resultado del interés de los estadounidenses por encontrar un pasado autóctono americano que proponer como memoria continental alternativa a la del Viejo Mundo (John Lloyd Stephens, Hiram Bingham). La arqueología en China y Asia central es una disciplina aún más reciente, y en pleno desarrollo. Lo mismo ocurre con civilizaciones europeas que han tenido la buena o mala fortuna de presentar poco apoyo de las fuentes escritas y hallarse en zonas de Europa Oriental menos accesibles a los arqueólogos occidentales por cuestiones políticas (tracios -Tumba tracia de Kazanlak, Bulgaria- o escitas -descubrimiento en 1947 del enterramiento de Pazyryk por Sergei Rudenko en los Montes Altai-).

Las colecciones antiguas del Museo del Louvre de París, el British Museum de Londres, la Gliptoteca de Múnich y la Isla de los Museos de Berlín, son consideradas hoy en día como la demostración de un expolio (comenzado en época romana, con el traslado de algunos obeliscos egipcios) cuya devolución reclaman los países emisores, basándose en argumentos morales, jurídicos y en la preferencia por mantener las piezas en su contexto original (destruido en buena parte durante la extracción); frente al argumento de los receptores de que si no hubiera sido por su interés de entonces, la mayor parte de las piezas probablemente se habrían destruido, dado el desinterés de los anteriores administradores o propietarios, que los museos donde están son un entorno idóneo para su estudio y contemplación, y que el tiempo transcurrido les ha hecho también adquirir derechos históricos (que tampoco pueden reclamar en exclusiva y sin oposición los emisores, dado

que también eran imperios expoliadores de otros pueblos de donde obtuvieron esos o semejantes tesoros).

Otras artes también son objeto de estudio para la Edad Antigua, pero por su naturaleza (por ejemplo, por no ser artes visuales) o por otras razones, lo son por otras disciplinas y no por la Historia del Arte, a pesar de que en la Antigüedad eran ellas, y no pintura, escultura o arquitectura, el objeto de la protección de las divinas e inspiradoras musas:

- Música en la Antigüedad (Euterpe). No debe confundirse con el concepto de Música antigua, que se utiliza de forma equivalente a la música clásica anterior al siglo XVIII y limitada geográficamente a Europa Occidental.
- Historia de la Danza (Terpsícore).
- Historia de la Literatura antigua (hasta cinco musas, según el género literario -Erato, Euterpe, Melpómene, Polimnia y Talía-; incluso ciencias como la historiografía y la astronomía tendrían a Clío y a Urania).
- La historia de la escritura, además del estudio lingüístico de los distintos alfabetos o el estudio erudito historiográfico de la paleografía, incluye cuestiones formales, como son:
  - La epigrafía, estrechamente unida al estudio de los monumentos arquitectónicos y escultóricos que son el soporte de sus inscripciones.
  - La caligrafía, vinculada al estudio de los textos escritos en soporte ligero (papiro y pergamino), y que en algunas civilizaciones, sobre todo asiáticas, alcanzó un gran desarrollo artístico (caligrafía china, caligrafía japonesa); la caligrafía árabe y la caligrafía latina u occidental (con muchas variantes, como la caligrafía Uncial), tuvieron mayor desarrollo a partir de la Edad Media.

Artes, que hasta hace poco eran artesanías, artes menores, artes aplicadas, oficios artísticos o artes y oficios; y que a partir de mediados del siglo XX dignificamos con nombre de diseño, tampoco fueron objeto de protección de las musas:

- Historia del vestido antiguo.
- Historia del mobiliario antiguo.
- La orfebrería suele ser objeto de tratamiento común con la escultura, por las características comunes en técnicas y aspectos formales, aunque reducida a pequeña dimensión y especializada en materiales denominados nobles (metales preciosos, piedras preciosas, etc.).
- La cerámica suele ser objeto de un tratamiento común con la pintura, en cuanto a su decoración (siendo considerada a veces como un mero soporte de la representación pictórica, como podría serlo el muro, la tabla o el lienzo), y de un tratamiento especializado en cuanto a sus valores formales propios y técnicas de elaboración.
- Algunas de las anteriores u otras -tratamiento artístico de las armas- dado el precio extraordinario que podrían alcanzar, y lo exclusivo de su clientela, alcanzan el calificativo de artes suntuarias.
- Otras, como la perfumería o la gastronomía, dado lo efímero de sus productos, no alcanzan a fijarse en la cultura material perdurable (más allá de las reconstrucciones analíticas), aunque sí en las fuentes escritas que las describen.
- El carácter efímero era consustancial a determinadas expresiones limitadas a un evento particular, como los triunfos romanos, algunos de cuyos materiales terminaron por convertirse en obras perennes (arco de triunfo), o todas las ceremonias religiosas, de las que las más espectaculares fueron en todas las civilizaciones las ceremonias fúnebres, en las que se desarrollaban todo tipo de artes, incluidas artes marciales.
- Del valor artístico intrínseco que sus contemporáneos daban a las manifestaciones deportivas de la antigüedad, especialmente los Juegos Olímpicos, son muestra su reflejo literario y en las obras de arte visual que inmortalizaron a sus campeones.

La periodización de la historia del arte antiguo se basa en las distintas civilizaciones donde surge, utilizándose de forma equivalente a las divisiones estilísticas propias de los periodos posteriores de la Historia del arte occidental.

Los primeros apartados de este esquema utilizan denominaciones marcadamente geográficas, tanto para las civilizaciones antiguas que conformaron la civilización occidental (Próximo Oriente Antiguo, Egeo, resto de Europa), como para las demás civilizaciones antiguas (resto de Asia y América precolombina); mientras que el último hace referencia a los últimos periodos cronológicos que presenciaron el periodo formativo del arte occidental en la Edad Antigua: con el nombre de arte clásico se hace referencia al de Grecia y Roma en el periodo denominado Antigüedad clásica, que se impone en todo el espacio mediterráneo y próximo-oriental por el helenismo y la conquista romana; mientras que con el de Arte del cristianismo antiguo se hace referencia al arte del periodo denominado Antigüedad tardía (siglos IV al VIII), que se sitúa posteriormente a la Antigüedad clásica, a caballo entre los últimos siglos de la Edad Antigua y los primeros de la Edad Media.

El nacimiento de la civilización se produce en el Creciente fértil (término de James Henry Breasted para referirse a la zona que presenció las transformaciones radicales en la historia de la humanidad que Vere Gordon Childe denominó revolución neolítica y revolución urbana), que dibuja en los mapas una forma de luna creciente, entre Mesopotamia, sureste de Anatolia, Levante mediterráneo y Valle del Nilo. El mundo mediterráneo y el próximo oriente presenciaron el surgimiento competitivo de distintas civilizaciones, unas sedentarias, con base en la agricultura de irrigación en valles de grandes ríos inundables o en otras zonas apropiadas, otras nómadas, con base en el pastoreo. Los pueblos que las originaron procedían de muy distintos orígenes etno-lingüísticos de debatida clasificación (la terminología tradicional, muy discutida, usa términos como semitas, indoeuropeos, camitas, etc.). El desarrollo de las primeras religiones organizadas (con clero jerarquizado, templos, mitología, etc.) y las primeras estructuras políticas (reyes, palacios, burocracia, ejércitos, fronteras, guerras de conquista, ciudades-estado, reinos, imperios), proporcionó los primeros patrocinadores de programas artísticos de envergadura (sobre todo

arquitectónicos y escultóricos, aunque también demandaban pintura, cerámica, orfebrería y todo tipo de arte suntuario -armas, mobiliario, vestiduras, etc.).

La consideración de preclásico para estos estilos es una visión en perspectiva, dado que la experimentación de tantas y tan variadas formas artísticas terminaron influyendo en lo que mucho más tarde se definió como arte clásico.

### **1.5.3 La Edad Media**

La Edad Media, Medievo o Medioevo es el período histórico de la civilización occidental comprendido entre el siglo V y el XV. Convencionalmente, su inicio es situado en el año 476 con la caída del Imperio romano de Occidente y su fin en 1492 con el descubrimiento de América, o en 1453 con la caída del Imperio bizantino, fecha que tiene la singularidad de coincidir con la invención de la imprenta (publicación de la Biblia de Gutenberg) y con el fin de la guerra de los Cien Años.

A día de hoy, los historiadores del período prefieren matizar esta ruptura entre Antigüedad y Edad Media de manera que entre los siglos III y VIII se suele hablar de Antigüedad Tardía, que habría sido una gran etapa de transición en todos los ámbitos: en lo económico, para la sustitución del modo de producción esclavista por el modo de producción feudal; en lo social, para la desaparición del concepto de ciudadanía romana y la definición de los estamentos medievales, en lo político para la descomposición de las estructuras centralizadas del Imperio romano que dio paso a una dispersión del poder; y en lo ideológico y cultural para la absorción y sustitución de la cultura clásica por las teocéntricas culturas cristiana o islámica (cada una en su espacio).

Suele dividirse en dos grandes períodos: Temprana o Alta Edad Media (ss. V-X, sin una clara diferenciación con la Antigüedad Tardía); y Baja Edad Media (ss. XI-XV), que a su vez puede dividirse en un periodo de plenitud, la Plena Edad Media (ss. XI-XIII), y los dos últimos siglos que presenciaron la crisis del siglo XIV.

Aunque hay algunos ejemplos de utilización previa, el concepto de Edad Media nació como la segunda edad de la división tradicional del tiempo histórico debida a Cristóbal Cellarius, quien la consideraba un tiempo intermedio, sin apenas valor por sí mismo, entre la Edad Antigua identificada con el arte y la cultura de la civilización grecorromana de la Antigüedad clásica y la renovación cultural de la Edad Moderna (en la que él se sitúa) que comienza con el Renacimiento y el Humanismo. La popularización de este esquema ha perpetuado un preconcepción erróneo: el de considerar a la Edad Media como una época oscura, sumida en el retroceso intelectual y cultural, y un aletargamiento social y económico secular (que a su vez se asocia con el feudalismo en sus rasgos más oscurantistas, tal como se definió por los

revolucionarios que combatieron el Antiguo Régimen). Sería un periodo dominado por el aislamiento, la ignorancia, la teocracia, la superstición y el miedo milenarista alimentado por la inseguridad endémica, la violencia y la brutalidad de guerras e invasiones constantes y epidemias apocalípticas.

Sin embargo, en este largo período de mil años hubo todo tipo de hechos y procesos muy diferentes entre sí, diferenciados temporal y geográficamente, respondiendo tanto a influencias mutuas con otras civilizaciones y espacios como a dinámicas internas. Muchos de ellos tuvieron una gran proyección hacia el futuro, entre otros los que sentaron las bases del desarrollo de la posterior expansión europea, y el desarrollo de los agentes sociales que desarrollaron una sociedad estamental de base predominantemente rural pero que presenció el nacimiento de una incipiente vida urbana y una burguesía que con el tiempo desarrollarán el capitalismo. Lejos de ser una época inmovilista, la Edad Media, que había comenzado con migraciones de pueblos enteros, y continuado con grandes procesos repobladores (Repoblación en la Península Ibérica, Ostsiedlung en Europa Oriental) vio cómo en sus últimos siglos los antiguos caminos (muchos de ellos vías romanas decaídas) se reparaban y modernizaban con altos puentes, y se llenaban de toda clase de viajeros (guerreros, peregrinos, mercaderes, estudiantes, goliardos, etc.) encarnando la metáfora espiritual de la vida como un viaje (*homo viator*).

También surgieron en la Edad Media formas políticas nuevas, que van desde el califato islámico a los poderes universales de la cristiandad latina (Pontificado e Imperio) o el Imperio bizantino y los reinos eslavos integrados en la cristiandad oriental (aculturación y evangelización de Cirilo y Metodio); y en menor escala, todo tipo de ciudades estado, desde las pequeñas ciudades episcopales alemanas hasta repúblicas que mantuvieron imperios marítimos como Venecia; dejando en la mitad de la escala a la que tuvo mayor proyección futura: las monarquías feudales, que transformadas en monarquías autoritarias prefiguran el estado moderno.

De hecho, todos los conceptos asociados a lo que se ha venido en llamar modernidad aparecen en la Edad Media, en sus aspectos intelectuales con la misma crisis de la escolástica. Ninguno de ellos sería entendible sin el propio feudalismo, se entienda este como modo de

producción (basado en las relaciones sociales de producción en torno a la tierra del feudo) o como sistema político (basado en las relaciones personales de poder en torno a la institución del vasallaje), según las distintas interpretaciones historiográficas.

El choque de civilizaciones entre cristianismo e islamismo, manifestado en la ruptura de la unidad del Mediterráneo (hito fundamental de la época, según Henri Pirenne, en su clásico *Mahoma y Carlomagno*), la Reconquista española y las Cruzadas; tuvo también su parte de fértil intercambio cultural (escuela de Traductores de Toledo, Escuela Médica Salernitana) que amplió los horizontes intelectuales de Europa, hasta entonces limitada a los restos de la cultura clásica salvados por el monacato altomedieval y adaptados al cristianismo.

La Edad Media realizó una curiosa combinación entre la diversidad y la unidad. La diversidad fue el nacimiento de las incipientes naciones. La unidad, o una determinada unidad, procedía de la religión cristiana, que se impuso en todas partes, esta religión reconocía la distinción entre clérigos y laicos, de manera que se puede decir que señaló el nacimiento de una sociedad laica. Todo esto significa que la Edad Media fue el período en que apareció y se construyó Europa.

Esa misma Europa Occidental produjo una impresionante sucesión de estilos artísticos (prerrománico, románico y gótico), que en las zonas fronterizas se mestizaron también con el arte islámico (mudéjar, arte andalusí, arte árabe-normando) o con el arte bizantino.

La ciencia medieval no respondía a una metodología moderna, pero tampoco lo había hecho la de los autores clásicos, que se ocuparon de la naturaleza desde su propia perspectiva; y en ambas edades sin conexión con el mundo de las técnicas, que estaba relegado al trabajo manual de artesanos y campesinos, responsables de un lento pero constante progreso en las herramientas y procesos productivos. La diferenciación entre oficios viles y mecánicos y profesiones liberales vinculadas al estudio intelectual convivió con una teórica puesta en valor espiritual del trabajo en el entorno de los monasterios benedictinos, cuestión que no pasó de ser un ejercicio piadoso, sobrepasado por la mucho más trascendente valoración de la pobreza, determinada por la estructura económica y social y que se expresó en el pensamiento económico medieval.



Medievalismo es tanto la cualidad o carácter de medieval, como el interés por la época y los temas medievales y su estudio; y medievalista el especialista en estas materias. El descrédito de la Edad Media fue una constante durante la Edad Moderna, en la que Humanismo, Renacimiento, Racionalismo, Clasicismo e Ilustración se afirman como reacciones contra ella, o más bien contra lo que entienden que significaba, o contra los rasgos de su propio presente que intentan descalificar como pervivencias medievales. No obstante desde fines del siglo XVI se producen interesantes recopilaciones de fuentes documentales medievales que buscan un método crítico para la ciencia histórica. El Romanticismo y el Nacionalismo del siglo XIX revalorizaron la Edad Media como parte de su programa estético y como reacción anti-académica (poesía y drama románticos, novela histórica, nacionalismo musical, ópera), además de como única posibilidad de encontrar base histórica a las emergentes naciones (pintura de historia, arquitectura historicista, sobre todo el neogótico —labor restauradora y recreadora de Eugène Viollet-le-Duc— y el neomodéjar). Los abusos románticos de la ambientación medieval (exotismo), produjeron ya a mediados del siglo XIX la reacción del realismo. Otro tipo de abusos son los que dan lugar a una abundante literatura pseudohistórica que llega hasta el presente, y que ha encontrado la fórmula del éxito mediático entremezclando temas esotéricos sacados de partes más o menos oscuras de la Edad Media (Archivo Secreto Vaticano, templarios, rosacruces, masones y el mismísimo Santo Grial). Algunos de ellos se vincularon al nazismo, como el alemán Otto Rahn. Por otro lado, hay abundancia de otros tipos de producciones artísticas de ficción de diversa calidad y orientación inspiradas en la Edad Media (literatura, cine, cómic). También se han desarrollado en el siglo XX otros movimientos medievalistas: un medievalismo historiográfico serio, centrado en la renovación metodológica (fundamentalmente por la incorporación de la perspectiva económica y social aportada por el materialismo histórico y la Escuela de los Annales) y un medievalismo popular (espectáculos medievales, más o menos genuinos, como actualización del pasado en el que la comunidad se identifica, lo que se ha venido en llamar memoria histórica).

#### **1.5.4 Arte Medieval**

El arte medieval es una etapa de la historia del arte que cubre un prolongado período para una enorme extensión espacial. La Edad Media -del siglo V al siglo XV- supone más de mil

años de arte en Europa, el Oriente Medio y África del Norte. Incluye distintos períodos, cuya valoración estética, sujeta a cambiantes criterios, ha venido emitiendo distintas denominaciones calificativas, que llegan a etiquetar a algunos como "edades oscuras" y a otros como "renacimientos"; incluye a su vez muy diferentes movimientos artísticos con distinta difusión geográfica, desde los llamados "estilos internacionales" hasta las artes nacionales, regionales y locales; en definitiva, una enorme diversidad en las obras de arte (pertenecientes a los más diversos géneros) y en los propios artistas (que en la Alta Edad Media permanecían en el anonimato de una condición artesanal de poco prestigio social, como los demás oficios establecidos en régimen gremial, mientras que en los últimos siglos de la Baja Edad Media, sobre todo en el siglo XV, alcanzarán la consideración de cultivadores de las bellas artes, aumentando en consideración social y preparación intelectual).

En la Antigüedad tardía se integró la herencia artística clásica del Imperio romano con las aportaciones del cristianismo primitivo y de la vigorosa cultura "bárbara" de los pueblos protagonistas de la época de las invasiones (procedentes de la Europa del Norte -pueblos germánicos-, de la Europa oriental -pueblos eslavos, magiares- o de Oriente -árabes, turcos, mongoles-), produciéndose peculiarísimas síntesis artísticas. La historia de arte medieval puede ser vista como la historia de la interacción entre elementos procedentes de todas esas fuentes culturales. Los historiadores de arte clasifican el arte medieval en períodos y movimientos: arte paleocristiano, arte prerrománico, románico, gótico (en Europa Occidental -la cristiandad latina-), arte bizantino (en el Imperio bizantino -la cristiandad oriental-) y arte islámico (en el mundo islámico), con influencias mutuas. Además, identifican estilos locales diferenciados, como el arte visigodo, el arte andalusí, el arte asturiano, el arte anglosajón, el arte carolingio o el arte vikingo; y estilos marcadamente sincréticos, como el arte hiberno-sajón, el arte árabe-normando, el arte mozárabe o el arte mudéjar.

El arte medieval se expresó en muy distintos medios a través de diferentes disciplinas artísticas, técnicas y géneros: arquitectura, escultura, orfebrería, manuscritos ilustrados (la miniatura y la caligrafía), frescos, pintura en tabla, mosaicos, y un largo etcétera, en el que se incluyen artes y oficios no incluidos habitualmente en las bellas artes, como la confección de la indumentaria medieval.

Las obras de arte medievales surgieron en un contexto en el que no existía el concepto de arte como fin en sí mismo ni el de la belleza como su objetivo, ni siquiera el concepto mismo de artista o de bellas artes (sino el de artes mecánicas, diferenciadas de las liberales). El objeto artístico medieval tenía, en el seno de la sociedad en que era producido, un carácter básicamente funcional. Para el medievalista francés Georges Duby, la obra de arte medieval cumplía fundamentalmente tres cometidos:

- Ser una ofrenda a Dios, a los santos y o a los difuntos, con el fin de obtener su gracia, su indulgencia, etc. Es por ello que el hombre medieval (incluso aquellos, como San Francisco de Asís, que promovían la pobreza) no dudaba de la legitimidad de la riqueza de los adornos de las iglesias, monasterios u otros lugares de culto, puesto que esta riqueza era vista como una ofrenda necesaria a Dios, para la cual eran necesarios los mejores materiales y las mejores técnicas.
- Ser intermediaria entre el mundo sobrenatural y el humano, haciendo visible en este las realidades divinas, según la máxima paulina *per visibilia ad invisibilia* (a través de lo visible hacia lo invisible). Se suele atribuir a las imágenes medievales una función pedagógica: explicar los dogmas de la fe cristiana y la historia sagrada a los iletrados (el catecismo de piedra), si bien no todos los expertos están de acuerdo sobre este punto.
- Ser una afirmación de poder: por un lado, del poder de Dios y de la Iglesia (el poder religioso); por otro, del poder político (emperadores, reyes, y las mismas instituciones eclesiásticas). A finales de la Edad Media van surgiendo en otros agentes sociales los medios suficientes para encargar obras de arte (la burguesía).

## **Alta Edad Media**

El arte paleocristiano es en realidad un arte de la Edad Antigua, puesto que cubre el período desde el siglo III (antes de éste no han sobrevivido muestras de arte cristiano), hasta la caída del Imperio de Occidente (siglo V). Durante este período las obras de arte cristianas adoptaron las distintas técnicas artísticas romanas de arquitectura, pintura, mosaico, talla y trabajo de los metales.

El arte bizantino, desarrollado en el Imperio romano de Oriente (con centro en Constantinopla), aunque muy influyente en Occidente. La época de mayor esplendor correspondió al reinado de Justiniano I (527-565), cuando se construyó Santa Sofía. Durante el período de iconoclasia (730-843) la mayor parte del arte figurativo fue destruido; tan sólo han sobrevivido algunos ejemplos, destacadamente los mosaicos de Rávena y los iconos monasterio de Santa Catalina del Monte Sinaí. Después de la reanudación de producción de iconos la tradición bizantina continuó con relativamente pocos cambios, a pesar de (o precisamente debido a) la lenta disminución del Imperio hasta 1453. Las sucesivas destrucciones debidas a los cruzados y a los turcos ha limitado la conservación de uno de los artes más refinados de la Edad Media en términos de calidad de material y habilidad. El estilo bizantino se prolongó en el arte ruso.

El arte islámico durante la Edad Media, además de la producción arquitectónica (las demás artes plásticas tienen un desarrollo menor al no permitirse la representación de figuras - aniconismo-) cubre una amplia variedad de artesanías incluyendo manuscritos ilustrados, textil, cerámica, trabajo en metales y cristal. Son la muestra de la cultura material islámica en el Próximo Oriente, España (arte de Al-Andalus), y África del Norte. Puede deslindarse una temprana etapa formativa (600-900) y el desarrollo de estilos regionales del siglo X en adelante.

El arte prerrománico cubre el periodo del siglo V al siglo X en Europa Occidental. Las influencias clásicas y las germánicas son activamente absorbidas y se desarrollan las formas y motivos que más tarde constituyen el arte románico. Se divide en distintos estilos locales:

- El arte del período de las migraciones es el de los pueblos germánicos y eslavos, de la Europa del Norte y del Este durante las invasiones bárbaras o Período de Migración de Pueblos (aproximadamente 300-900), incluyendo también el período temprano del arte Hiberno-Sajón en Gran Bretaña e Irlanda. Esta influencia actuó recíprocamente con el arte cristiano, así como los llamados "estilo animal" y "estilo policromo" (del que se derivan el arte merovingio y el godo).
- Distintos estilos locales desarrollados a partir del establecimiento de reinos germánicos en:
  - Italia, con escasos monumentos ostrogodos (Tumba de Teodorico) y la más decisiva presencia del arte bizantino.
  - España, principalmente el arte visigodo, el arte asturiano y el arte mozárabe o Arte de repoblación.
  - Francia y las zonas centrales del Imperio carolingio desarrollan el arte carolingio a partir del reinado de Carlomagno (finales del siglo VIII).
  - Alemania, el arte otoniano, desde mediados del siglo X a mediados del XI.
  - Irlanda (donde no llegaron a establecerse reinos germánicos) y Gran Bretaña (donde sí), habitadas desde la antigüedad por pueblos de origen celta, cuyas producciones de la época pueden denominarse arte celta medieval; desde aproximadamente el siglo V -retirada romana-, a aproximadamente la introducción del arte románico en el siglo XII -con la conquista normanda-. Del siglo V al VII se produce principalmente una continuación de la Edad Antigua: la cultura material de la Edad de hierro tardía (cultura de La Tène) con algunas modificaciones romanas; mientras que en los siglos VII y VIII se realizó una fusión con las tradiciones germánicas por el contacto con los anglosajones (estilo hiberno-Sajón o arte insular); y finalmente algunas inspiraciones vikingas.

## **Baja Edad Media**

Dos estilos internacionales marcan la época, dividiéndola en dos mitades: el arte románico los siglos XI y XII y el arte gótico, que comienza en Francia a mediados del XII y se va imponiendo en el resto de Europa Occidental en el siglo XIII y el XIV. El siglo XV significará el final de la Edad Media y la irrupción del nuevo arte de la Edad Moderna. El nombre románico es utilizado a partir de los historiadores de arte del siglo XIX, para compararlo con la arquitectura romana antigua; mientras que el término gótico es un despectivo utilizado por los artistas y tratadistas de arte del Renacimiento para designar a todo el arte medieval (incluido lo que hoy llamamos prerrománico y románico), que consideraban una degeneración del arte clásico de Grecia y Roma contaminado por los godos (por tanto, gótico).

Durante todo el periodo, el arte italiano es una excepción dentro de Europa Occidental, caracterizada por la influencia bizantina (muy visible en la Basílica de San Marcos (Venecia) y la herencia clásica (Púlpito del baptisterio de Pisa de Nicola Pisano), que, aunque produzca ejemplos paradigmáticos de un estilo internacional (el románico de la Catedral de Pisa o el gótico de la Catedral de Milán) siempre lo hace desde la adaptación a una visión propia, más horizontal y armónica. La arquitectura en Alemania, en cambio, se caracterizó por una mayor búsqueda de la altura. En la Península Ibérica, los reinos cristianos alternaron entre una mayor influencia de Italia (Corona de Aragón) o Francia y Flandes (Corona de Castilla), y la constante influencia del arte islámico (arte mudéjar), mientras que los reinos musulmanes desarrollaban el arte almohade o el arte nazarí. En Francia también se produjo una gran diversidad estilística (entre Île de France, Provenza, Auvernia, Aquitania, Bretaña o Borgoña) y en algún caso, como el de Normandía, se exportó (Arquitectura normanda, de influencia notable en el sur de Italia -arte árabe-normando- y en las Islas Británicas, sobre todo en el románico inglés y con desarrollo posterior en ciertas características diferenciales del gótico inglés y el estilo Tudor).

En la arquitectura románica los edificios se caracterizan por sus macizos muros y contrafuertes para sostener una robusta bóveda de cañón, basada en el arco de medio punto. Las estructuras, por comparación con el gótico, son de escasa altura y con pocos vanos, lo que implica una menor entrada de luz, que se intenta compensar con el abocinamiento de las arquivoltas de pórticos y ventanales. Subordinada al soporte arquitectónico, la profusa decoración escultórica (capiteles, tímpanos) y pictórica (frescos en los ábsides y paredes interiores), de líneas muy marcadas y colores planos, formas geometrizaras y hieráticas, convertía a los templos en verdaderos evangelios de los iletrados.

La arquitectura gótica nace a mediados del siglo XII en la región francesa de Ile de France, con la renovación de la iglesia de la abadía de Saint-Denis: la introducción del arco apuntado, la bóveda de crucería y los arbotantes que desplazaban el peso de las bóvedas a contrafuertes exteriores, dejando la posibilidad de aligerar los muros para conseguir construcciones de una altura extraordinaria y llenas de luz. La escultura gótica también se puede asociar al gótico arquitectónico francés que se extendió a todas partes de Europa. El siglo XIII permite hablar de un estilo internacional sustituyendo el arte románico. El gótico internacional caracteriza al periodo de aproximadamente 1360 a 1430, después del cual el gótico en distintas partes de Europa va combinándose con aportaciones del Renacimiento que está surgiendo en Italia; aunque en muchos lugares siguen haciéndose edificios góticos hasta el siglo XVI, denominados con distintos nombres de estilo (en el norte de Europa gótico flamígero, gótico tardío o flamboyant y estilo Tudor, y en la Península Ibérica gótico isabelino plateresco y manuelino). Los cambios pictóricos no comenzaron a ser suficientes para hablar de un estilo diferente al románico hasta comienzos del siglo XIII, caracterizado por una mayor expresión de sentimientos y un mayor realismo o naturalismo en la representación de la realidad. La utilización del soporte tabla y la técnica del temple se hace muy extensiva, produciendo retablos, dípticos, trípticos y polípticos, que permiten un tamaño mayor o menor, la posibilidad de un arte mueble y su comercialización, respondiendo al aumento de los clientes del mercado del arte, que ya no se reducen a las instituciones eclesiásticas, sino que incluyen a las monarquías, las casas nobles y a la pujante burguesía. Al final del período se introduce la innovación tecnológica del grabado, que permitió el

nacimiento de un nuevo medio de comunicación a través de las múltiples copias. En el siglo XV aparecerá la pintura al óleo, que permite un extraordinario detallismo.

## **Unidad 2**

### **El renacimiento el Diseño Gráfico.**

#### **2.8 La invención de la imprenta y el desarrollo del Renacimiento.**

Ya los romanos tuvieron sellos que imprimían hojas de inscripciones sobre objetos de arcilla alrededor del año 440 a. C. y el 430 a. C. Entre 1041 y 1048, Bi Sheng inventó en China — donde ya existía un tipo de papel de arroz— el primer sistema de imprenta de tipos móviles, a base de complejas piezas de porcelana en las que se tallaban los caracteres chinos; esto constituía un complejo procedimiento por la inmensa cantidad de caracteres que hacían falta para la escritura china. En 1234 artesanos durante la dinastía Koryo (en la actual Corea), conocedores de los avances chinos con los tipos móviles, crearon un juego de tipos móviles de metal que se anticipó a la imprenta moderna, pero lo usaron raramente. Sin embargo, la imprenta moderna no se creó hasta el año 1450 aproximadamente, de la mano de Johannes Gutenberg.

En la antigua Europa, muchas personas y poblaciones pretendieron ser parte de este arte; aunque las opiniones apuntan a que fue el alemán Johannes Gutenberg, por las ideas que tenía y la iniciativa de unirse a un equipo de impresores, lo que lo apoya como el inventor de la tipografía. Existe documentación subsecuente que le atribuye la invención aunque, curiosamente, no consta el nombre de Gutenberg en ningún impreso conocido.

Ante la controvertida historia, aparecieron a disputar la gloria del llamado "Padre de la Imprenta" los nombres del alemán Mentelin, impresor de Estrasburgo (1410-1478); el italiano Panfilo Castaldi, médico y después tipógrafo en 1470, el italiano Aldo Manucio, Lorenzo de Coster, de Haarlem, (Países Bajos) (1370-1430). Cada uno tiene un monumento en sus respectivas localidades; sin embargo, perdieron el pleito definitivamente los partidarios de Mentelin y Castaldi.



Hasta 1450 y aun en años posteriores, los libros se difundían en copias manuscritas por amanuenses, muchos de los cuales eran monjes y frailes dedicados exclusivamente al rezo y a la réplica de ejemplares por encargo del propio clero o de reyes y nobles. A pesar de lo que se cree, no todos los monjes copistas sabían leer y escribir. Realizaban la función de copistas, imitadores de signos que en muchas ocasiones no entendían, lo cual era fundamental para copiar libros prohibidos que hablasen de medicina interna o de sexo.

Las ilustraciones y las letras mayúsculas eran producto decorativo y artístico del propio copista, que decoraba cada ejemplar que realizaba según su gusto o visión. Cada uno de sus trabajos podía durar hasta diez años.

En la Alta Edad Media se utilizaba la xilografía en Europa para publicar panfletos publicitarios o políticos, etiquetas, y trabajos de pocas hojas. Para realizarlas se trabajaba el texto en hueco sobre una tablilla de madera, incluyendo los dibujos —un duro trabajo de artesanía—. Una vez confeccionada, se acoplaba a una mesa de trabajo, también de madera, y se impregnaban de tinta negra, azul o roja (solo existían esos colores). Después se aplicaba el papel y con un rodillo se fijaba la tinta. El desgaste de la madera era considerable por lo que no se podían hacer muchas copias con el mismo molde. Este tipo de impresión recibe el nombre de xilografía.

Cada impresor fabricaba su propio papel, estampando una marca de agua a modo de firma de impresor. Por estas marcas de agua es por lo que se conocen sus trabajos.

En este entorno, Gutenberg apostó a que era capaz de hacer a la vez varias copias de la Biblia en menos de la mitad del tiempo que tardaba en copiar una el más rápido de todos los monjes copistas del mundo cristiano y que éstas no se diferenciarían en absoluto de las manuscritas por ellos.

Pidió dinero a Johann Fust, y comenzó su reto sin ser consciente de lo que su invento iba a representar para el futuro de toda la humanidad.

En vez de usar las habituales tablillas de madera, que se desgastaban con el uso, confeccionó moldes en madera de cada una de las letras del alfabeto y posteriormente rellenó los moldes con plomo, creando los primeros tipos móviles. Tuvo que hacer varios modelos de las mismas letras para que coincidiesen todas entre sí: en total, más de 150 tipos, que imitaban la escritura de un manuscrito. Había que unir una a una las letras que se sujetaban en un ingenioso soporte, sistema mucho más rápido que el grabado en madera y considerablemente más resistente al uso.

Como plancha de impresión, amoldó una vieja prensa para uva a la que sujetó el soporte con los tipos móviles con un hueco para las letras mayúsculas y los dibujos. Éstos, posteriormente, serían añadidos mediante el viejo sistema xilográfico y terminados de decorar de forma manual.

Lo que Gutenberg no calculó bien fue el tiempo que le llevaría poner en marcha su nuevo invento, por lo que antes de finalizar el trabajo se quedó sin dinero. Volvió a solicitar un nuevo crédito a Johann Fust y, ante la negativa del prestamista, le ofreció formar una sociedad. Johann Fust aceptó la propuesta y delegó la vigilancia de los trabajos de Gutenberg a su sobrino, Peter Schöffer, quien se puso a trabajar codo a codo con él, al tiempo que vigilaba la inversión de su tío.

Tras dos años de trabajo, Gutenberg volvió a quedarse sin dinero. Estaba cerca de acabar las 150 Biblias que se había propuesto, pero Johann Fust no quiso ampliarle el crédito y dio por vencidos los anteriores, quedándose con el negocio y poniendo al frente a su sobrino, ducho ya en las artes de la nueva impresión como socio-aprendiz de Gutenberg.

Gutenberg salió de su imprenta arruinado y se cuenta que fue acogido por el obispo de la ciudad, el único que reconoció su trabajo hasta su muerte, pocos años después.

Peter Schöffer terminó el cometido que inició su maestro y las Biblias fueron vendidas rápidamente a altos cargos del clero, incluida la Santa Sede, a muy buen precio. Pronto

empezaron a llover encargos de nuevos trabajos. La rapidez de la ejecución fue sin duda el detonante de su expansión, puesto que antes la entrega de un solo libro podía posponerse durante años.

Actualmente, se conservan muy pocas Biblias de Gutenberg —o de 42 líneas— y, menos aún, completas. En España se conservan dos, una completa en Burgos y otra con solo el Nuevo Testamento en Sevilla.

En 1449, Johannes Gutenberg ya había impreso el primer libro, el llamado Misal de Constanza, en la imprenta de Mainz, Alemania. La Biblia de Gutenberg no fue únicamente el segundo libro impreso, sino que, además, fue el más perfecto. Su imagen no difiere en absoluto de un manuscrito.

Gutenberg, en su labor de impresor, creó su famoso incunable *Catholicon*, de Juan Balbu de Janna. Pocos años después, imprimió hojas por ambas caras y calendarios para el año 1448. Además, junto con su amigo Fust editaron algunos libritos y bulas de indulgencia y en particular, aquel monumento de la imprenta primitiva, la Biblia de las 42 líneas, en dos tomos de doble folio, de 324 y 319 páginas respectivamente, con espacios en blanco para después pintar a mano las letras capitulares, las alegorías y viñetas que ilustrarían coloridamente cada una de las páginas de la Biblia.

Según las declaraciones de diversos testigos resulta que, mientras en apariencia fabricaba espejos, Gutenberg se servía de todos los instrumentos, materiales y herramientas necesarios para la secreta imprenta: plomo, prensas, crisoles, etc., con el supuesto pretexto de fabricar con planchas xilográficas de madera unos pequeños devocionarios latinos de título *Speculum* que eran fabricados en Holanda y Alemania con los títulos de *Speculum*, *Speculum humanae salvationis*, *Speculum vitae humanae*, *Speculum salutis*, etc. Pero algunos declararon que con el pretexto de imprimir espejos, "Gutenberg, durante cerca de tres años, había ganado unos 100 florines en las cosas de la imprenta".

Hungría sería el primer reino que recibiría el renacimiento en Europa después de Italia, bajo el reinado de Matías Corvino en el siglo XVI se inauguraría la primera imprenta húngara en

1472. Andrés Hess sería llamado a Hungría desde Italia, quien usando el sistema de Gutenberg organizaría la imprenta húngara y haría publicar dos obras: Cronica Hungarorum (La crónica de los húngaros), y el Magnus Basilius: De legendis poëtis - Xenophon: Apologia Socratis (dos obras griegas clásicas en un solo tomo).

Años más tarde y hacia 1500 la situación social cambiaba en Alemania y una guerra civil hizo que en Maguncia los impresores huyeran para evitar caer en la guerra. A los impresores les costó mucho guardar el secreto y los talleres de imprentas se esparcieron por toda Europa. La imprenta se conoce en América una vez concluida la conquista española. En 1539 el impresor Juan Cromberger monta una filial de su imprenta de Sevilla en Ciudad de México en un local de Juan de Zumárraga. Esta filial estará a cargo de Juan Pablos, que comienza su labor de impresión ese mismo año.<sup>7</sup> El cronista Gil González Dávila ha querido decir que la primera obra impresa fue Escala espiritual para llegar al Cielo por San Juan Clímaco en 1532, en su versión traducida del latín por un fraile español, y aunque concuerda en el título del libro con el historiador Dávila Padilla, la fecha de 1532 es equivocada ya que en ese año no había medios para imprimir nada por aquellas tierras. El primer libro impreso sería Breve y más compendiosa Doctrina Christiana, escrito por Juan de Zumárraga, en la imprenta de Juan Cromberger gestionada por Juan Pablos en 1539.

Así inició la más grande repercusión de la imprenta en la cultura de la humanidad. La palabra escrita ahora podía llegar a cualquier rincón, la gente podía tener acceso a más libros y comenzar a preocuparse por enseñar a leer a sus hijos. Las ideas cruzaban las fronteras y el arte de la tipografía fue el medio de difundirlas.

Libros, incunables, ediciones ilustradas con grabados de madera: la mejora de las técnicas y materiales de imprenta llevaron durante cuatro siglos las palabras por todo el mundo. El arte tipográfico evolucionó y llegó a crear obras maestras en la formación y estructuras de libros y ediciones especiales impresas. Actualmente las técnicas de impresión en calidad y volumen han mejorado de forma impresionante, algunas por medio de computadora, olvidándose del arte tipográfico que muchos tipógrafos del mundo se resisten a cambiar.

Pocos inventos han tenido la influencia en el ser humano como la creación de la imprenta, ese antiguo arte que, si va unido en una obra la labor del tipógrafo y la obra escrita de un buen autor, proporciona una obra de arte completa, lista para conmover con belleza literaria y estética tipográfica al lector, el fin primero y último de la imprenta.

## **2.9 El Diseño Gráfico en el libro impreso renacentista.**

En el siglo XV coinciden en Europa dos procesos capitales para la cultura occidental: el Renacimiento y la invención de la tipografía.

Alrededor del año 1440 se inventa en Alermania un procedimiento de impresión a base de tipos móviles, intercambiables y reutilizables que revoluciona la transmisión de conocimientos e ideas a través de la escritura. Nace el libro impreso permitiendo el acceso a la cultura escrita de nuevos y amplios sectores sociales, mediante la simple y mecánica multiplicación de copias idénticas al original.

Gutenberg es el inventor de los caracteres móviles y de la prensa, creando la imprenta en Europa.

Para darnos cuenta de la revolución que supuso el nacimiento del libro, analicemos un dato. Parece ser que durante los primeros cincuenta años desde el nacimiento de la tipografía, se imprimieron cerca de veinte millones de libros en Europa; si tenemos en cuenta que la población europea era entonces en unos cien millones, resulta que se imprimió un libro por cada cinco habitantes. Lo cual, es sorprendente y nos muestra la dimensión de esta revolución cultural.

Dentro del contexto de diseño, el nacimiento del libro impreso hay que entenderlo como el verdadero núcleo fundador y disciplinar del diseño gráfico moderno, materializado en el libro como producto gráfico.

En sus comienzos el libro impreso conservó las características propias del manuscrito, porque no se podía concebir otra forma de libro que no fuese la establecida. Pero pronto, empezaron los editores renacentistas a experimentar alternativas originales, desde la creación de tipos, la revisión de formatos y el ornamento en la encuadernación, con lo cual el aspecto del libro impreso adquirió una entidad formal bien distinta del modelo histórico

tradicional. Sin embargo, la fórmula a base de plomo, estaño y otros metales empleada para la fabricación de los tipos, no sufrió modificaciones hasta el siglo XIX.

A menudo el libro ilustrado impreso se presentaba en negro. Siendo luego coloreado a mano por los iluminadores de manuscritos en sus iniciales, orlas. Viñetas. etc.

La llegada a Italia de la tipografía despertó un gran interés. Tan incondicional es el apoyo que Venecia, que en sólo treinta años, se convierte en el mayor centro impresor de Europa, lo que en aquella época equivale a decir del mundo occidental. Se crean cerca de doscientos talleres tipográficos antes de llegar al año 1500 y con ello desbancan a los inventores, sus vecinos del Norte.

La incipiente industria editorial se orienta en Italia hacia la edición de libros profanos, traduciendo a los clásicos griegos y latinos, publicando también libros de teoría matemática y filosofía. Destacó Aldo Manuzio editó los clásicos griegos y latinos con diseños de una gran calidad.

## **2.10 El Manierismo: difusión y crisis de las ideas del Renacimiento.**

Manierismo es la denominación historiográfica del periodo y estilo artístico que se sitúa convencionalmente en las décadas centrales y finales del siglo XVI (Cinquecento en italiano), como parte última del Renacimiento (es decir, un Bajo Renacimiento). Su caracterización es problemática, pues aunque inicialmente se definió como la imitación de la manera de los grandes maestros del Alto Renacimiento (por ejemplo, el propio Tintoretto pretendía dibujar como Miguel Ángel y colorear como Tiziano), posteriormente se entendió como una reacción contra el ideal de belleza clasicista y una complicación laberíntica tanto en lo formal (línea serpentinata, anamorfosis, exageración de los movimientos, los escorzos, las texturas, los almohadillados, alteración del orden en los elementos arquitectónicos) como en lo conceptual (forzando el decorum y el equilibrio altorenacentistas, una "violación de la figura"), que prefigura el "exceso" característico del Barroco. Por otro lado, también se identifica el Manierismo con un arte intelectualizado y elitista, opuesto al Barroco, que será un arte sensorial y popular.

Considerado como una mera prolongación del genio creativo de los grandes genios del Alto Renacimiento (Leonardo, Rafael, Miguel Ángel, Tiziano) por sus epígonos (como los leonardeschi), el Manierismo fue generalmente minusvalorado por la crítica y la historiografía del arte como un estilo extravagante, decadente y degenerativo; un refinamiento erótico y una "afectación artificiosa" cuya elegancia y grazia no fue apreciada plenamente hasta su revalorización en el siglo XX, que comenzó a ver de forma positiva incluso su condición de auto-referencia del arte en sí mismo.

El manierismo es considerado subjetivo, inestable. Los artistas se dejan llevar por sus gustos, alejándose de lo verosímil, tendiendo a la irrealidad y a la abstracción. Se prefiere, en escultura sobre todo, la línea o figura serpentinata, en que las figuras se disponen en sentido helicoidal ascendente. Cuando los elementos principales del Renacimiento empezaban a entrar en crisis, el manierismo significó un progresivo abandono de la proporción de las figuras, de la perspectiva espacial, del uso de líneas claras y definidas y de las expresiones



mesuradas y dulces de los personajes renacentistas. El concepto de manera significaba un saber hacer, y además sin esforzarse demasiado por hacerlo. Una sofisticación, por así decirlo, pues se trata de un arte exclusivo de la corte.

El origen del término "manierista" proviene del uso de la palabra italiana *maniera* en ciertos escritores del siglo XVI, como Giorgio Vasari (*Le vite de' piú eccellenti architetti, pittori, et scultori italiani, da Cimabue insino a' tempi nostri*, 1550 y 1568), para quien significa "personalidad artística", es decir "estilo" en el más amplio sentido de la palabra, entre otras diversas acepciones ("en la teoría de Vasari, el concepto que representa el elemento individual del arte es la *maniera*"); representando áreas estilísticas y fases temporales (la *maniera greca* -"manera griega", la pintura de influencia bizantina-, la *maniera vecchia* -"manera vieja"- y la *terza maniera che noi vogliamo chiamare la moderna* -"tercera manera que queremos llamar la moderna"-). Por último, se calificó de *manieristi* ("manieristas") a los artistas contemporáneos de Vasari, que pintaban *alla maniera di...* ("a la manera de..."), es decir, siguiendo la línea de Leonardo (*maniera leonardesca* -los *leonardeschi*-), Rafael (*maniera rafaelesca*) o Miguel Ángel (*maniera michelangelesca* o *maniera grande*), pero manteniendo, en principio, una clara personalidad artística. El uso peyorativo del término comenzó más adelante, con los clasicistas académicos del siglo XVII, para quienes esa *maniera* se entendía como una fría técnica imitativa de los grandes maestros, como un ejercicio artístico rebuscado, en clichés reducibles a una serie de fórmulas.

En el arte italiano se considera que el inicio del Manierismo parte de un violento acontecimiento histórico: el Saco de Roma de 1527, que puso fin a la centralidad que la ciudad papal tuvo en las primeras décadas del siglo, dispersando a los artistas que hasta entonces habían trabajado en ella por otros centros artísticos (como la escuela veneciana, la escuela parmesana o la escuela veronesa); mientras que algunos de los más importantes que había reunido Julio II en su pontificado (de 1503 a 1513) habían ya muerto (Donato Bramante en 1514, Rafael Sanzio en 1520) y uno de los supervivientes, el longevo Miguel Ángel, evolucionó profundamente en su arte en las décadas que transcurrieron hasta su muerte (1564).

En el asedio que mantuvo a Clemente VII dentro de la fortaleza de Castel Sant'Angelo estuvo luchando el artista Benvenuto Cellini, uno de los máximos exponentes del nuevo estilo. También en 1527 el poeta Pietro Aretino y los Sansovino (el arquitecto Jacopo Sansovino y su hijo Francesco Sansovino) se establecen en Venecia, donde contactan con Tiziano, a quien introducen en las novedades del gusto de la Italia central, el "manierismo brutal" de Giulio Romano y el impactante cartón de Rafael (Conversión de San Pablo, no conservado), que conoce por un cartón propiedad del cardenal Grimani.

La época coincide con la extensión de la influencia del Renacimiento italiano por toda Europa occidental, de modo que el Renacimiento español o el Renacimiento nórdico se solapan temporalmente con el Manierismo español y el Manierismo nórdico.

Como reacción al Manierismo, surgió en Italia la Contramania a mediados del siglo XVI; y en el cambio de siglo el caravaggismo.

El manierismo se preocupaba por solucionar problemas artísticos intrincados tanto en el contenido (alegorías y simbolismos) como en la forma. El cuerpo humano, tanto vestido como desnudo se representa en toda clase de complicadas posturas, difíciles y artificiosas, de una extraña gracia y elegancia. Las extremidades son raramente alargadas, las cabezas aparecen pequeñas y el semblante estilizado. Los colores no remiten a la naturaleza, sino que son extraños, fríos, artificiales, violentamente enfrentados entre sí, en vez de apoyarse en gamas. El propio Miguel Ángel o el académico Rafael experimentaron en sus últimas obras el placer de la transgresión, desdibujando sus figuras o dejando inacabadas sus obras. La escultura manierista busca "la multiplicidad de las vistas", superando no sólo las concepciones altorenacentistas (Leonardo reducía la estatuaria a la "combinación de dos relieves"), sino también la "vista principal... completa y definitiva" que caracteriza la obra escultórica de Miguel Ángel. Para Cellini "la escultura se empieza todavía con una sola vista, después se empieza a desarrollar poco a poco... y así se va haciendo esta grandísima fatiga con cien vistas o más, a las que he debido despojar de aquel bellissimo aspecto que tenía la primera vista". Entre los artistas de esta época y estilo sigue habiendo artistas completos ("humanistas" que destacan en múltiples ámbitos del arte), como los citados Benvenuto Cellini o Giorgio Vasari;

pintores como Andrea del Sarto, Beccafumi, Correggio, Rosso Fiorentino, Pontormo, Bronzino, Parmigianino, Bassano, Tintoretto, Arcimboldo, Veronés, Federico Zuccaro o los Carracci; escultores como Jacopo Sansovino, Baccio Bandinelli, Juan de Bolonia (Giambologna) o los Leoni; y arquitectos (casi todos ellos también escultores o pintores) como Giulio Romano, Sebastiano Serlio, Jacopo Vignola, Bartolomeo Ammannati, Andrea Palladio, Pellegrino Tibaldi, Giacomo della Porta o Bernardo Buontalenti. Al norte de los Alpes destacaron Karel van Mander (llamado "el Vasari del norte"), los Cranach, Hans Holbein el Joven, Mabuse, Pieter Coecke van Aelst, Pieter Brueghel el Viejo, Hans von Aachen o el escultor Adrian de Vries. En Francia se desarrolló la escuela de Fontainebleau, en la que a partir de maestros italianos surgieron artistas locales, como el pintor François Clouet, los escultores Jean Goujon, Germain Pilon y Pierre Franqueville (Pietro Francavilla) o los arquitectos Pierre Lescot, Jean Bullant y Salomon de Brosse. La influencia italiana en Inglaterra llegó más tarde, desarrollándose en las primeras décadas del siglo XVII (Íñigo Jones). En la España de las décadas centrales y finales del siglo XVI se dieron los estilos denominados príncipe Felipe (también llamado purismo o fase serliana) y herreriano, desarrollándose el ambicioso programa artístico del El Escorial, y se contó con figuras de la talla de Pedro Machuca, Alonso Berruguete, Diego de Siloé, Juan de Juni, Gaspar Becerra, Luis de Morales, Navarrete "el mudo", Juan de Herrera, los Vandervelde o El Greco.

El disegno ("dibujo") se estableció como algo más que una mera función subsidiaria para las obras pictóricas, escultóricas y arquitectónicas. A mediados del siglo XVI ya era considerado un arte con categoría autónoma y los dibujos obras de arte con valor propio, resultado acabado de la tarea de artistas como Pontormo, Parmigianino o Tintoretto. Su importancia en el mercado de arte fue creciendo, aunque todavía no llegaba a la cotización que alcanzó al siglo siguiente. El grabado tuvo una evolución semejante. Incluso sin genios como habían sido años atrás Durero o Mantegna, o posteriormente Ribera o Rembrandt, el oficio se asentó a través de la actividad de figuras menores, que se dedicaban más bien a la copia y reproducción de pinturas que a la creación. Se desarrolló una técnica impecable y una gran sensibilidad en la resolución de las serias dificultades inherentes al género de la copia. Éste fue un periodo de extraordinaria actividad grabadora, solamente comparable a los siglos de la Edad Contemporánea. En Italia y los Países Bajos había talleres (los de los Sadeler, los

Wierix, los Van de Passe) que eran verdaderas empresas industriales de reproducción de grabados a gran escala, que desarrollaron innovaciones técnicas. Entre los principales "maestros del trazo" estuvieron Jacques Bellange, Jean Duvet, Bartholomeus Spranger, Hendrick Goltzius, Maarten van Heemskerck, Ugo da Carpi, Battista Franco Veneziano, Giorgio Ghisi, Daniel Hopfer, Sebald Beham o Jacob Matham, entre muchos otros.

El Manierismo se ha intentado periodizar, aunque no hay un consenso para determinar en cuántas partes y con qué duraciones. Cuando se establecen tres periodos, se habla de: un Manierismo inicial o fase anticlásica (1515-1530 o 1550), con un nítido contraste frente al clasicismo del Alto Renacimiento o frente a la tradición tardo-gótica (fuera de Italia, donde se desarrollaron estilos híbridos locales); un Alto Manierismo en las décadas centrales del siglo XVI, ya consolidado como estilo dominante (aunque no único) en toda Europa, que acentúa el intelectualismo y el virtuosismo, desatando la originalidad y la manera personal de cada artista para las búsquedas más extravagantes, y acogiendo las drásticas alteraciones que el Concilio de Trento supuso para las obras sacras; y por último un Manierismo final (en Italia desde 1580 o 1590, y prolongado, sobre todo en el resto de Europa, hasta muy avanzado el siglo XVII), en el que se recuperan los valores del clasicismo naturalista rafaelesco (como en la obra de Annibale Carracci y en los inicios de Caravaggio) y gradualmente se termina confundiendo con el Barroco y extinguiéndose.

}

## 2.11 El siglo XVII: el arte y la técnica del Manierismo al Barroco.

El Barroco fue un período de la historia en la cultura occidental originado por una nueva forma de concebir el arte (el «estilo barroco») y que, partiendo desde diferentes contextos histórico-culturales, produjo obras en numerosos campos artísticos: literatura, arquitectura, escultura, pintura, música, ópera, danza, teatro, etc. Se manifestó principalmente en la Europa occidental, aunque debido al colonialismo también se dio en numerosas colonias de las potencias europeas, principalmente en Latinoamérica. Cronológicamente, abarcó todo el siglo XVII y principios del XVIII, con mayor o menor prolongación en el tiempo dependiendo de cada país. Se suele situar entre el Manierismo y el Rococó, en una época caracterizada por fuertes disputas religiosas entre países católicos y protestantes, así como marcadas diferencias políticas entre los Estados absolutistas y los parlamentarios, donde una incipiente burguesía empezaba a poner los cimientos del capitalismo.

Como estilo artístico, el Barroco surgió a principios del siglo XVII (según otros autores a finales del XVI) en Italia —período también conocido en este país como Seicento—, desde donde se extendió hacia la mayor parte de Europa. Durante mucho tiempo (siglos XVIII y XIX) el término «barroco» tuvo un sentido peyorativo, con el significado de recargado, engañoso, caprichoso, hasta que fue posteriormente revalorizado a finales del siglo XIX por Jacob Burckhardt y, en el XX, por Benedetto Croce y Eugenio d'Ors. Algunos historiadores dividen el Barroco en tres períodos: «primitivo» (1580-1630), «maduro» o «pleno» (1630-1680) y «tardío» (1680-1750).

Aunque se suele entender como un período artístico específico, estéticamente el término «barroco» también indica cualquier estilo artístico contrapuesto al clasicismo, concepto introducido por Heinrich Wölfflin en 1915. Así pues, el término «barroco» se puede emplear tanto como sustantivo como adjetivo. Según este planteamiento, cualquier estilo artístico atraviesa por tres fases: arcaica, clásica y barroca. Ejemplos de fases barrocas serían el arte helenístico, el arte gótico, el romanticismo o el modernismo.

El arte se volvió más refinado y ornamentado, con pervivencia de un cierto racionalismo clasicista pero adoptando formas más dinámicas y efectistas y un gusto por lo sorprendente y

anecdótico, por las ilusiones ópticas y los golpes de efecto. Se observa una preponderancia de la representación realista: en una época de penuria económica, el hombre se enfrenta de forma más cruda a la realidad. Por otro lado, a menudo esta cruda realidad se somete a la mentalidad de una época turbada y desengañada, lo que se manifiesta en una cierta distorsión de las formas, en efectos forzados y violentos, fuertes contrastes de luces y sombras y cierta tendencia al desequilibrio y la exageración.

Las artes gráficas tuvieron una gran difusión durante el Barroco, continuando el auge que este sector tuvo durante el Renacimiento. La rápida profusión de grabados a todo lo largo de Europa propició la expansión de los estilos artísticos originados en los centros de mayor innovación y producción de la época, Italia, Francia, Flandes y Países Bajos —decisivos, por ejemplo, en la evolución de la pintura española—. Las técnicas más empleadas fueron el aguafuerte y el grabado a punta seca. Estos procedimientos permiten a un artista confeccionar un diseño sobre una placa de cobre en sucesivas etapas, pudiendo ser retocado y perfeccionado sobre la marcha. Los diversos grados de desgastamiento de las placas permitían realizar unas 200 impresiones al aguafuerte —aunque siendo solo las 50 primeras de una calidad excelente—, y unas 10 a la punta seca.

En el siglo XVII los principales centros de producción de grabados estaban en Roma, París y Amberes. En Italia fue practicado por Guido Reni, con un dibujo claro y firme de corte clasicista; y Claude Lorrain, autor de aguafuertes de gran calidad, especialmente en los sombreados y la utilización de líneas entrelazadas para sugerir distintos tonos, por lo general en paisajes. En Francia destacaron: Abraham Bosse, autor de unos 1500 grabados, generalmente escenas de género; Jacques Bellange, autor de representaciones religiosas, influido por Parmigianino; y Jacques Callot, formado en Florencia y especializado en figuras de mendigos y seres deformes, así como escenas de la novela picaresca y la *commedia dell'arte* —su serie de *Grandes miserias de la guerra* influyó en Goya—. En Flandes, Rubens fundó una escuela de burilistas para divulgar más eficazmente su obra, entre los que destacó Lucas Vorsterman I; también Anton van Dyck cultivó el aguafuerte. En España el grabado fue practicado principalmente por José de Ribera, Francisco Ribalta y Francisco Herrera el Viejo. Uno de los artistas que más empleó la técnica del grabado fue Rembrandt, que alcanzó cotas

de gran maestría no solo en el dibujo sino también en la creación de contrastes entre luces y sombras. Sus grabados fueron muy cotizados, como se puede comprobar con su aguafuerte Cristo curando a un enfermo (1648-1650), que se vendió por cien florines, una cifra récord en la época.

Las artes decorativas y aplicadas también tuvieron una gran expansión en el siglo XVII, debido principalmente al carácter decorativo y ornamental del arte barroco, y al concepto de «obra de arte total» que se aplicaba a las grandes realizaciones arquitectónicas, donde la decoración de interiores tenía un papel protagonista, como medio de plasmar la magnificencia de la monarquía o el esplendor de la Iglesia contrarreformista. En Francia, el lujoso proyecto del palacio de Versalles conllevó la creación de la Manufacture Royale des Gobelins —dirigida por el pintor del rey, Charles Le Brun—, donde se manufacturaban todo tipo de objetos de decoración, principalmente mobiliario, tapicería y orfebrería. La confección de tapices tuvo un significativo incremento en su producción, y se encaminó a la imitación de la pintura, con la colaboración en numerosos casos de pintores de renombre que elaboraban cartones para tapices, como Simon Vouet, el propio Le Brun o Rubens en Flandes —país que también fue un gran centro productor de tapicería, que exportaba a todo el continente, como los magníficos tapices de Triunfos del Santo Sacramento, confeccionados para las Descalzas Reales de Madrid-.

La orfebrería también alcanzó niveles de elevada producción, especialmente en plata y piedras preciosas. En Italia surgió una nueva técnica para revestir telas y objetos como altares o tableros de mesa con piedras semipreciosas como el ónice, la ágata, la cornalina o el lapislázuli. En Francia, como el resto de manufacturas fue objeto de protección real, y fue tal la profusión de objetos de plata que en 1672 se promulgó una ley que limitaba la producción de objetos de este metal. La cerámica y el vidrio continuaron generalmente con las mismas técnicas de elaboración que en el período renacentista, destacando la cerámica blanca y azul de Delft (Holanda) y el vidrio pulido y tallado de Bohemia. El vidriero de Murano Nicola Mazzolà fue artífice de un tipo de vidrio que imitaba la porcelana china. También continuó la elaboración de vidrieras para iglesias, como las de la iglesia parisina de Saint-Eustache (1631), diseñadas por Philippe de Champaigne.

Uno de los sectores que cobró más relevancia fue la ebanistería, caracterizada por las superficies onduladas (cóncavas y convexas), con volutas y diversos motivos como cartelas y conchas. En Italia destacaron: el armario toscano de dos cuerpos, con balaustradas de bronce y decoración de taracea de piedras duras; el escritorio ligur de dos cuerpos, con figuras talladas y superpuestas (bambochos); y el sillón entallado veneciano (tronetto), de exuberante decoración. En España surgió el bargueño, cofre rectangular con asas, con numerosos cajones y compartimentos. El mobiliario español continuó con la decoración de estilo mudéjar, mientras que el Barroco se denotaba en las formas curvas y el uso de columnas salomónicas en las camas. Aun así, predominó la austeridad de signo contrarreformista, como se denota en el sillón llamado frailer (o misional en Hispanoamérica). La edad de oro de la ebanistería se produjo en la Francia de los Luises, donde se alcanzaron altos niveles de calidad y refinamiento, sobre todo gracias a la obra de André-Charles Boulle, creador de una nueva técnica de aplicación de metales (cobre, estaño) sobre materiales orgánicos (carey, madreperla, marfil) o viceversa. Entre las obras de Boulle destacan las dos cómodas del Trián, en Versalles, y el reloj de péndulo con el Carro de Apolo en Fontainebleau.



## 2.12 El siglo XVIII: la evolución del Barroco al Neoclasicismo.

El término Neoclasicismo surgió en el siglo XVIII para denominar al movimiento estético que venía a reflejar en las artes los principios intelectuales de la Ilustración, que desde mediados del siglo XVIII se venían produciendo en la filosofía y que consecuentemente se habían transmitido a todos los ámbitos de la cultura. Sin embargo, coincidiendo con la decadencia de Napoleón Bonaparte, el Neoclasicismo fue perdiendo adeptos en favor del Romanticismo.

Con el deseo de repetir y repercutir las huellas del pasado se pusieron en marcha expediciones para conocer las obras antiguas en sus lugares de origen. La que en 1750 emprendió desde Francia el arquitecto Jérôme Charles Bellicard, dio lugar a la publicación en 1754 de las *Observations sur les antiquités de la ville d'Herculaneum* (“Observaciones sobre las antigüedades de la villa de Herculano”), una referencia imprescindible para la formación de los artistas neoclásicos franceses. En Inglaterra la *Society of Dilettanti* (“Sociedad de Amateurs”) subvencionó campañas arqueológicas para conocer las ruinas griegas y romanas. De estas expediciones nacieron libros como *Le Antichità di Ercolano* (1757-1792) elaborada publicación financiada por el rey de Nápoles (luego Carlos III de España), que sirvió de fuente de inspiración para los artistas a pesar de su escasa divulgación.

También hay que valorar el papel que desempeñó Roma como lugar de cita para viajeros y artistas de toda Europa e incluso de América. En la ciudad se visitaban las ruinas, se intercambiaban ideas y cada uno iba adquiriendo un bagaje cultural que llevaría de vuelta a su tierra de origen. Allí surgió en 1690 la llamada Academia de la Arcadia o Arcades de Roma, que con sus numerosas sucursales o *coloniae* por toda Italia y su apuesta por el equilibrio de los modelos clásicos y la claridad y la sencillez impulsó la estética neoclásica.

La villa romana se convirtió en un centro de peregrinaje donde viajeros, críticos, artistas y eruditos acudían con la intención de ilustrarse en su arquitectura clásica. Entre ellos estaba el prusiano Joachim Winckelmann (1717-1768), un entusiasta admirador de la cultura griega y un detractor del rococó francés; su obra *Historia del Arte en la Antigüedad* (1764) es una sistematización de los conocimientos artísticos desde la antigüedad a los romanos.

En Roma también trabajaba Giovanni Battista Piranesi (1720-1778); en sus grabados, como *Antichità romana* (1756) o *Las cárceles inventadas* (1745-1760), y transmite una visión diferente de las ruinas con imágenes en las que las proporciones desusadas y los contrastes de luces y sombras buscan impresionar al espectador.

El trabajo está cargado de simbolismo: la figura en el centro representa la verdad rodeada por una luz brillante (el símbolo central de la iluminación). Otras dos figuras a la derecha, la razón y la filosofía, están rasgando el velo que cubre verdad.

La Ilustración representaba el deseo de los filósofos de la época de la Razón (filosofía) por racionalizar todos los aspectos de la vida y del saber humano. Vino a sustituir el papel de la religión (como organizadora de la existencia del hombre) por una ética laica que ordenará desde entonces las relaciones humanas y llevará a un concepto científico de la verdad.

### **2.13 La Revolución Industrial del siglo XIX.**

El desarrollo industrial sin paralelo de países como Inglaterra en los siglos XVIII y XIX, tuvo su origen en el siglo XVI, cuando los grandes propietarios ingleses transformaron sus tierras cultivables en vastas extensiones de pastizales para aumentar la competitividad de la industria lanera del país en relación con otros mercados externos.

Esto repercutió en un éxodo rural hacia las ciudades en el tiempo en que empezaban a aparecer los primeros talleres, que luego darían lugar a las manufacturas inglesas, acentuando el proceso de formación de una clase de empresarios capitalistas, dueños de los medios de producción, y de un proletariado industrial desposeído de sus tierras.

Al aumentar la competencia entre los nuevos empresarios, sus ganancias debían reinvertirse en la producción de un nuevo capital capaz de extraer más plusvalía, aumentando la productividad del trabajo con técnicas más eficientes.

De esta manera, el proceso de acumulación del capital requirió un progreso cada vez más acelerado.

En la industrialización de la rama textil se utilizó en un principio la energía hidráulica, abriendo la primera brecha en las antiguas técnicas manuales, multiplicando primero la acción de la mano y utilizando después la fuerza mecánica en el proceso primario del hilado. La enorme producción de estas máquinas hizo que se emplearan en una escala tan grande, que la capacidad de los pequeños ríos próximos a las fábricas textiles se agotó. Y entonces, en 1785, se dio el último paso lógico, que fue el de adaptar la máquina de vapor de Watt para mover los telares.

El empleo de la máquina de vapor para suministrar fuerza a la industria, fue lo que vino a unir a las dos ramas -hasta entonces separadas- de la industria pesada y la industria ligera, creando así el moderno complejo industrial que se ha propagado por todo el mundo.

El productor, poseedor de un pequeño capital -formado por acumulación o por despojo- se encontró por primera vez en condiciones de imponer su dirección y los cambios que

le convenían en el proceso de producción “de un modo verdaderamente revolucionario”, en oposición al dominio que el comerciante ejercía sobre la producción de los pequeños artesanos.

A partir de este momento, la aparición de nuevos inventos y la aplicación de la fuerza virtualmente ilimitada del vapor en diversos sectores de la producción y la comunicación, generó, como afirma Bernal, un desarrollo pleno de conexiones, que darían como resultado el panorama industrial del siglo XIX:

La historia de la maquinaria, en su gran fase creadora de los siglos XVIII y XIX, muestra una interrelación continua entre las crecientes exigencias del comercio y la industria, y los nuevos medios de producción -máquinas, motores, materiales- que crearon nuevas posibilidades para su utilización con provecho. La necesidad de disponer de mayor cantidad de telas y vestidos llevó a la introducción de la maquinaria textil; la necesidad de obtener mayores cantidades de carbón trajo consigo las primeras máquinas de vapor (necesarias para desaguar los cada vez más profundos tiros de las minas); y la necesidad de disponer de transporte barato para las mercancías cada vez más abundantes hizo que se produjera la innovación radical de los ferrocarriles.

A la vez, tan pronto como un nuevo mecanismo o un nuevo material se desarrollaba para satisfacer dichas necesidades, surgían nuevas empresas y ampliaciones que antes parecían imposibles o ni siquiera se sospechaban; fue así como la máquina de vapor, que se desarrolló originalmente para el bombeo, se adaptó después al horno rotatorio y a la forja del hierro y, finalmente, suplantó a la rueda hidráulica para dar impulso a las máquinas.

Más tarde, montada en un barco o en un vagón, se hizo automotriz y dio así nacimiento al buque de vapor y al ferrocarril. Y de una manera análoga, el hierro y el acero producidos a bajo costo para llenar las necesidades específicas de la construcción de maquinaria, provocaron una revolución en la construcción de otras máquinas, de vehículos, de buques y de edificios.

Efectivamente la máquina de vapor de Newcomen -que para 1712 ya se utilizaba en las minas de Dudley Castle, Watt- y su adaptación posterior en locomotoras y diversas máquinas industriales por gente como Stephenson y Williams, dio paso a importantes adelantos tecnológicos que se introdujeron primero en el campo de la producción fabril y posteriormente fueron útiles para satisfacer la demanda de los diversos bienes de consumo en los núcleos urbanos.

Como resultado de este agitado desarrollo industrial, a mediados del siglo pasado el panorama era el siguiente:

- Una enorme capacidad industrial que habría de transformar el panorama urbano en el mundo occidental, originando grandes núcleos poblacionales que demandarían cada vez más artículos de consumo para su vida cotidiana y servicios públicos más eficientes y modernos acordes con el desarrollo que estaba teniendo lugar.
- Una gran cantidad de artículos fabricados en forma masiva que sustituyeron a los productos artesanales, los cuales desaparecieron prácticamente del mercado, desplazados por la abrumadora presión de la nueva planta industrial.
- Los nuevos artículos, manufacturados en forma iterativa, reflejaban una marcada despreocupación por parte de los industriales de tomar en cuenta los aspectos formales y estéticos en los productos que introducían en el mercado, limitándose a resolver sólo el funcionamiento técnico.

Con el abaratamiento de la producción, se elimina casi por completo al sistema de producción artesanal, obligando a los artesanos -al igual que a los campesinos- a emigrar a los centros industriales para ofrecer ya no los productos que elaboraban sino su fuerza de trabajo, creándose así la nueva clase social del proletariado.

Las ciudades donde se ubican las industrias crecen desproporcionadamente, y los obreros se concentran en viviendas miserables e insalubres soportando largas jornadas de trabajo que niños y mujeres compartían a causa del desmedido afán de lucro de muchos industriales, que no tuvieron más preocupación que su ganancia. Pevsner, con un ejemplo, nos muestra la precaria situación en que laboraban los obreros:

Nunca había estado el trabajo más desamparado en la historia europea. Las horas de trabajo, eran entre doce y catorce, las puertas y ventanas de las fábricas se mantenían cerradas. A los niños se los empleaba entre los cinco o seis años. Sus horas de trabajo fueron reducidas en 1802, después de luchas prolongadas, a doce horas por día. En 1833, 61.000 hombres, 65.000 mujeres y 84.000 niños de menos de dieciocho años trabajaban en las hilanderías de algodón.

Esta brutal explotación de los obreros y la aglomeración en las ciudades alejaban cada vez más la posibilidad de una vida satisfactoria para la clase trabajadora. Sin embargo, con el establecimiento de la producción industrial se abrió la posibilidad de aprovechar la máquina para reducir el esfuerzo del hombre en el trabajo y mejorar sus condiciones de vida. De una u otra manera, las grandes ciudades aprovecharon los adelantos científicos y tecnológicos para hacer más eficientes sus servicios, y se provieron de alumbrado eléctrico para las calles, de un mejor transporte y de sistemas hidráulicos modernos, entre otras cosas, para tratar de elevar el nivel de vida de la población; productos como las armaduras metálicas para camas, introducidas en la época y producidas en serie y a bajo costo, aportaron comodidad e higiene a la gente de escasos recursos: el hierro colado no albergaba parásitos, y si la cama se rompía, sus partes podían ser reemplazadas fácilmente.

El mercado se llenó de productos cuya característica principal era la ausencia total de belleza. La mecanización vino a transformar los objetos de uso cotidiano cuando el fabricante se propuso aprovechar los adelantos tecnológicos para reproducir masivamente todos aquellos productos artesanales -e incluso obras de arte- que la gente tenía en gran estima por su valor estético y su alta calidad fruto de una excelente factura. Unido a este afán de copiar, que nació de la demanda, el industrial empezó a agregar a la estructura de sus nuevos productos una ornamentación inspirada en estilos artísticos muy gustados en el pasado:

Las máquinas empezaron a producir masivamente estatuas, cuadros, jarrones, macetas y alfombras. Simultáneamente, el mobiliario empezó a abotagarse y sus formas se hicieron más vulgares. Siguió un nuevo relleno de la habitación con toda clase de objetos exigidos por la creciente demanda de ornamentación. Cuanto menos costosa resultaba la producción, más florecían estos adornos.

Así, una cantidad considerable de patentes británicas proponían medios diversos para simular la artesanía con formas de imitación y materiales utilizados, de acuerdo a su descripción, para “el recubrimiento de cuerpos no metálicos, el recubrimiento de superficies de artículos de hierro fundido, o el mastique o cemento que pudieran ser aplicados como una piedra artificial y para recubrir metales. El uso del galvanizado y la galvanoplastia aumentó en gran escala, lográndose cubrir el yeso con una fina capa de metal para darle el aspecto del bronce”. Con este procedimiento se popularizó el ocultar un material barato con otro más valioso, tendencia que acentuó aún más la simulación en la industria. Estampar, prensar, taladrar y fabricar matrices o moldes en la producción de objetos de uso común, era cada vez más frecuente. En 1838 ya se patentaban “medios para producir superficies con figuras hundidas y en relieve, para imprimir a partir de ellas, y también moldear, estampar y repujar”. La demanda de adornos llega a su apogeo, y entre 1830 y 1850 se crea todo un arsenal de materiales sustitutivos cuyo efecto en la industria persiste aun actualmente.

## **2.14 La producción industrial y el desarrollo del Diseño Gráfico comercial.**

La creación de objetos materiales ha sido un universal histórico de todas las culturas humanas, cuya intención es ser extensiones del cuerpo y de la mente, siendo indisoluble la relación entre la evidencia material de artefactos y la evolución humana. No existe grupo humano que no elabore algún tipo de objeto material por rudimentario y primitivo que sea.

Con el surgimiento de las sociedades humanas, la concepción y elaboración de los artefactos fue cayendo paulatinamente en determinados grupos sociales, los artesanos, quienes llegaron a guardar celosamente los secretos de sus oficios, consolidando gremios que les dieron poder y renombre social. Cerámicas, orfebrería, joyería, textiles, armas entre muchos otros objetos, fueron motivo de intercambios comerciales motivados en gran parte por los atributos únicos que solo los artesanos de determinada región del mundo podían darles, ejemplos de esto son la porcelana china y las espadas de acero toledano.

Los artesanos crearon objetos que no solo eran necesarios para la vida diaria, sino también bellos, funcionales y de gran calidad, pero a su vez de elevado costo y de difícil acceso para gran parte de la población.

La revolución industrial comenzó a gestarse en Inglaterra a mediados del siglo XVIII y con la introducción sistemática de la máquina en el proceso de producción, comienza la mecanización del trabajo, en reemplazo del trabajo manual. Este nuevo sistema de producción separó las tareas de concepción de las de construcción. En un principio los creadores fueron artistas y artesanos con inventiva que tuvieron éxito debido a las favorables circunstancias económicas del momento y al uso de la máquina de vapor y electricidad.

Durante la primera mitad del siglo XIX los objetos fabricados por el nuevo sistema de producción no se caracterizaban precisamente por la calidad del diseño, lo que provocó cuestionamientos y críticas que hicieron eclosión con motivo de la Gran Exposición Internacional de 1851 en Londres. Allí se expusieron los avances de la tecnología de la época y todo lo que la técnica permitía producir, desde locomotoras y telares mecánicos hasta objetos de la vida cotidiana. La calidad de los objetos expuestos, que imitaban el aspecto de



los hechos a mano, en general era mala. La producción industrial sacrificaba calidad y terminación por cantidad.

En el contexto de la crítica a la producción industrial, Henry Cole, un especialista en artes decorativas inició un movimiento para conciliar arte con industria. Editó una revista mensual llamada *Journal of Design and Manufacturers* que fue la primera publicación sobre diseño aplicado a la industria. El cuestionamiento de la producción industrial fue seguido por otras personalidades como John Ruskin y William Morris, ambos, inspiradores del movimiento Arts and Crafts.

El movimiento Arts and Crafts, planteó un retorno a la producción artesanal y al espíritu medieval como alternativa válida para recuperar el equilibrio entre artes y oficios. El movimiento intentó resucitar la artesanía y el diseño en la Inglaterra victoriana. Se caracterizó por materializar la unidad de la forma, la función y la decoración, un equilibrio que había sido roto como consecuencia del nuevo sistema de fabricación industrial. Al principio rechazó el uso de la máquina, y las formas tendieron a ser rústicas, simples y elegantes, en general sin ornamentación. La forma no ocultaba su función y en cambio evidenciaba su construcción, dejando a la vista clavos y clavijas formando diseños en las superficies de los muebles. La segunda generación de diseñadores del movimiento fue más superadora y aceptó plenamente la ayuda de la máquina. Si bien el Arts and Crafts logró revivir la artesanía, no pudo hacer lo mismo con el diseño aplicado a la industria, aunque el movimiento fue un paso significativo hacia la abstracción de la forma y el funcionalismo en el diseño industrial.

Se considera que la primera institución que impartió las bases del diseño industrial fue la Bauhaus (casa de construcción), una escuela alemana de arte, diseño y arquitectura fundada en 1919 bajo la dirección de Walter Gropius, la cual operó hasta 1933, siendo referente para cualquier otra escuela de Diseño.

En la actualidad el diseño industrial se ha extendido por casi todo el mundo, con educación a nivel universitario. La mayoría de los países cuentan con organizaciones oficiales que

promocionan el diseño. El proceso de diseñar un producto incluye además de los diseñadores industriales, ingenieros de producto, plásticos, metalurgia, eléctricos, electrónicos, sistemas, industriales y todos aquellos que sean requeridos acorde con los requisitos específicos del producto, así como de la empresa que ha de producir el artículo industrial.

Las actuales sociedades postmodernas se encuentran sumergidas en una inmensa cantidad de objetos consecuencia de la producción industrial seriada, desde sencillos empaques hasta automóviles. Estos objetos son estudiados y analizados por diseñadores industriales, quienes sintetizan la información proporcionada por estudios de mercado, de funciones, anatómicos, culturales, etcétera, para poder desarrollar y diseñar productos adecuados al mercado y sus expectativas.

## Unidad 3

### Modernismo

#### 3.1 William Morris y las Arts and Crafts.

El Arts & Crafts se asocia sobre todo con la figura de William Morris, arquitecto, artesano, impresor, diseñador, escritor, poeta, activista, doctor y político. Un hombre polifacético que se ocupó de la recuperación de las artes y oficios medievales, renegando de las nacientes formas de producción en masa. Aparte de William Morris, sus principales impulsores fueron Charles Robert Ashbee, Philip Webb, T. J. Cobden Sanderson, Walter Crane, Phoebe Anna Traquair, Herbert Tudor Buckland, Charles Rennie Mackintosh, Christopher Dresser, Edwin Lutyens, Ernest Gimson, Gustav Stickley, y los artistas del movimiento prerrafaelita.

El Arts and Crafts fue un movimiento de enorme ambición de la arquitectura moderna que abarcaba la creación y el diseño en toda su amplitud, desde casas esmaltadas hasta iglesias, en lugares tan diversos como Budapest y California. Nacido de pensadores y profesionales en Gran Bretaña, tenía una clara intencionalidad "moral": suponía una posibilidad de reacción a la industrialización y las formas de vida modernas que habían sustituido al trabajo manual por el trabajo mecanizado. Tras ello había una utopía social ejemplificada en el deseo manifiesto de volver atrás para "regenerar" al hombre mediante la artesanía. Buscaba respetar y cuidar los materiales, y la forma en que se utilizaban. Se trataba de mostrar cómo se construyeron las cosas, de modo que parecían diferentes de lo que eran en realidad.

Igualmente, se trataba de respetar al creador. Sobre un fondo de la inmundicia, degradación e industrialización, el movimiento quería que la gente trabajase en un entorno feliz, sano, y que disfrutaran de lo que hacían. Uno de los corolarios fundamentales de este enfoque en el medio ambiente era una nueva preocupación por lo doméstico y lo cotidiano, surgiendo así la necesidad de producir muebles y artículos de hogar, partiendo de diseños que eran a la vez prácticos y estéticamente agradables.

En el mundo de la arquitectura, para el diseñador Michel Ashbee, "las artes y el movimiento mecánico comenzaron con el objetivo de hacer cosas útiles, de hacerlas bien y de hacerlas bellas; la buena calidad y la belleza eran los líderes de los movimientos homólogos".

Particularmente estridente fue la llamada a la jerarquía artística que había estado en funcionamiento desde el Renacimiento, y que priorizaba la arquitectura, la pintura y la escultura por encima de las llamadas artes "mayores". Si bien nunca se puede negar la importancia de la mecánica y la escultura, los artistas de Arts and Crafts otorgaron un nuevo valor a las artes mecánicas y aplicadas e insistieron en que éstas se convirtiesen en una parte integral de cualquier diseño más grande. Ya no era suficiente confiar en la casualidad o capricho personal para la elección de los sillones en una sala de estar o el ahorcamiento de un tapiz en una iglesia. Con el objetivo de reflejar la noción de la "obra de arte total" o Gesamtkunstwerk, que el compositor Richard Wagner había descrito como el objetivo de sus producciones de ópera a mediados del siglo XIX, cada elemento tenía que ser diseñado como parte de un todo orgánico.

Sus practicantes no eran artistas aislados unidos por similitudes estilísticas, sino que eran maestros y alumnos, colegas y rivales, amantes y amigos que conversaban a menudo y colaboraban en sus esfuerzos por elevar los estándares de diseño de todos los días. Hay, sin embargo, poca coherencia visual en su trabajo. Mientras que algunos desarrollaron una rica imaginaria medievalizante como parte de su emulación de los valores sociales y artísticos de la Edad Media, otros se esforzaron por formas simplificadas cuyo lenguaje decorativo dependía de las propiedades naturales de los materiales.

De hecho, el movimiento de las artes y artesanías extrae su identidad de un conjunto de principios compartidos, más que de un código visual uniforme. Como resultado de ello, exige una gran agilidad intelectual a sus estudiantes, que tienen que aceptar tanto su multiformación estilística como las variaciones que sus adherentes a menudo elaboran sobre el marco teórico del movimiento. Es conocido que la revalorización de las artesanías, a las que se atribuyó un poder regenerativo en la sociedad moderna, y el rechazo de ayudantes para los procesos mecánicos de la industrialización, inspiraron a muchos de los adheridos al

movimiento a centrarse en productos hermosos, hechos a mano. Pero tal era el coste de producción de estos que tuvieron que ser vendidos a precios por encima del alcance de la familia promedio a la que deseaban llegar los artistas de Arts and Crafts. No se trata de un asunto menor, como tampoco otras contradicciones del movimiento que serán importantes al tratar la transición de la teoría a la práctica.

El movimiento desarrolló diferentes características en los países en los que apareció. En general, artistas y diseñadores de Europa continental y América no compartían el sentimiento anti-industrial que había motivado a sus colegas Británicos. En Austria y Alemania, arquitectos y diseñadores emergentes de la tradición de arts and crafts abrazaron la modernidad hasta el punto de que el medio ambiente urbano y el diseño industrial se convirtieron en importantes preocupaciones en su trabajo. Por el contrario, en las naciones marginadas como Hungría, Polonia y Finlandia, las Arts and Crafts evolucionaron fuera del escenario político más amplio de la resurrección nacional y la resistencia a la opresión del imperio extranjero. En las artes, estas preocupaciones dieron paso al crecimiento de un movimiento conocido como romanticismo nacional, en el que las tradiciones vernáculas y populares, tanto reales como inventadas, son apropiadas y reinterpretadas a fin de servir a la causa de la definición nacional. Con su enfoque en el arte popular repositario de las formas "puras" nacionales, su interés por la recuperación de las culturas minoritarias y su preocupación por el resurgimiento de las habilidades artesanales, el romanticismo nacionalista tiene una coincidencia significativa con Arts and Crafts.

El movimiento revalorizó los oficios medievales, en plena época victoriana, con lo cual reivindicó la primacía del ser humano sobre la máquina, con la filosofía de utilizar la tecnología industrial al servicio del hombre, pero potenciando la creatividad y el arte frente a la producción en serie. En lo expresivo se caracteriza por el uso de líneas serpenteadas y asimétricas, y constituyó sobre todo un arte decorativo.

El Arts and Crafts se trata de un movimiento estético reformista que tuvo gran influencia sobre la arquitectura, las artes decorativas, las artesanías británicas y norteamericanas, e incluso influyó en el diseño de jardines.

En los Estados Unidos se usan las denominaciones Arts and Crafts movement, American Craftsman, American Craftsman Style o Craftsman Style, para referirse al estilo arquitectónico y decorativo que predominó entre los períodos del Art Nouveau (el modernismo) y el Art Decó, es decir, aproximadamente entre 1910 y 1925. Sostenía que cada objeto debería tener o retomar algo del pasado, pero dándole un sentido elegante.

### **3.2. El Art Nouveau y su difusión por Europa.**

Modernismo es el término con el que se designa a una corriente de renovación artística desarrollada a finales del siglo XIX y principios del XX, durante el periodo denominado fin de siècle y belle époque. En distintos países recibió diversas denominaciones: Art Nouveau –en Bélgica y Francia, España e Hispanoamérica–, Jugendstil –en Alemania y países nórdicos–, Sezession –en Austria–, Modern Style –en los países anglosajones–, Nieuwe Kunst –en Países Bajos– y Liberty o Floreale –en Italia–.

Todas estas denominaciones hacen referencia a la intención de crear un arte nuevo, joven, libre y moderno, que representara una ruptura con los estilos dominantes en la época, tanto los de tradición academicista (el historicismo o el eclecticismo) como los rupturistas (realismo o impresionismo). En la estética nueva que se trató de crear, predominaba la inspiración en la naturaleza a la vez que se incorporaban novedades derivadas de la revolución industrial, como el acero y el cristal, superando la pobre estética de la arquitectura del hierro de mediados del siglo XIX.

Dos ideas son fundamentales para entender la cultura moderna que estaba emergiendo: la conciencia de que “el futuro ya ha comenzado”, que se relaciona con el concepto de progreso; y la convicción de que para tener futuro no sirven las pautas o doctrinas de etapas anteriores, sino que es necesario crear sus propias normas. Existe la ruptura con el pasado y la apuesta con el futuro desde el mismo presente.

En gran medida estas aspiraciones se basaron en las ideas estéticas de John Ruskin y William Morris, que proponían democratizar la belleza o socializar el arte, en el sentido de que hasta los objetos más cotidianos tuvieran valor estético y fueran accesibles a toda la población, aunque sin utilizar las nuevas técnicas de producción masiva que impedían el desarrollo del buen hacer artesanal. El modernismo no sólo se dio en las artes tales como la pintura, escultura y arquitectura, sino también las artes aplicadas o decorativas, en las artes gráficas y en el diseño de mobiliario, rejería, joyería, cristalería, cerámica y azulejería, lámparas y todo tipo de objetos útiles en la vida cotidiana, incluido el mobiliario urbano, que pasó a tener gran importancia (kioscos, estaciones de metro, farolas, bancos, papeleras, urinarios). Muchos

artistas identificados con el modernismo son artistas «integrales». Especialmente, en el caso de los arquitectos, no sólo proyectaban edificios, sino que intervenían en el diseño de la decoración, el mobiliario, y todo tipo de complementos y enseres de uso diario que habían de contener.

El modernismo no fue unánimemente recibido: una amplia corriente de opinión identificaba sus formas con el concepto de degeneración (una desintegración orgánica que corresponde a la desintegración social).

Las características que en general permiten reconocer al modernismo son:

- Inspiración en la naturaleza y el uso profuso de elementos de origen natural pero con preferencia en los vegetales y las formas redondeadas de tipo orgánico entrelazándose con el motivo central.
- Uso de la línea curva y la asimetría; tanto en las plantas y alzados de los edificios como en la decoración.
- Tendencia a la estilización de los motivos, siendo menos frecuente su representación estrictamente realista.
- Uso de imágenes femeninas en actitudes delicadas y gráciles, con un aprovechamiento generoso de las ondas en los cabellos y los pliegues de las vestimentas (drapeado).
- Actitud tendente a la sensualidad y a la complacencia de los sentidos, llegando hasta el erotismo en algunos casos.
- Libertad en el uso de motivos de tipo exótico, sean éstos de pura fantasía o con inspiración en distintas culturas, como por ejemplo el uso de estampas japonesas.
- Aplicación envolvente del motivo tomando alguna de las características anteriormente mencionadas en contraposición con las características habituales del elemento a decorar. El elemento destacado de tipo orgánico envuelve o se une con el elemento que decora.

La derivación de estas características del modernismo o Art Nouveau en la década de 1920 dio origen al denominado Art déco, con el que a veces se identifica, aunque tiene características marcadamente diferentes.



La utilización habitual de los términos modernism (en inglés) o modernisme (en francés) no se refiere a este movimiento artístico, sino genéricamente a las vanguardias o al arte moderno, dentro de lo polisémico de ambos conceptos.

El modernismo se extendió de manera muy profusa en las artes gráficas, tanto en la ilustración de libros y revistas (incluyendo la encuadernación, las cubiertas y los ex-libris) como en el cartelismo (carteles, pósters o affiches publicitarios) y todo tipo de soportes: postales, paneles decorativos, papel pintado, estampados textiles, etc.; así como en el diseño de tipos de imprenta.

Muy influyente e imitado fue el checo Alfons Mucha. La aceptación de sus diseños, hechos con exquisita delicadeza y que incluían en su gran mayoría la figura femenina como motivo central le ganó trabajos a nivel internacional, produciendo también la clave ganadora de un estilo artístico comercial a imitar por los ilustradores de la época.

Pese a su corta vida, Aubrey Beardsley destacó como uno de los más originales exponentes del modernismo gráfico, con ilustraciones en blanco y negro de un estilo personalísimo a la vez que controvertido, por lo irreverente de sus temas.

Otros diseñadores muy importantes fueron Charles Rennie Mackintosh (con el movimiento de Arts and Crafts), T. Privat-Livemont, Koloman Moser o Franz von Stuck

### **3.3. Las vertientes geométricas del Modernismo.**

La libertad artística de este movimiento hizo que cada autor configurara su estilo propio. En cada país arraigó de manera diferente. No obstante hay dos líneas o vertientes: el Modernismo ondulante (Francia, Bélgica y España), en el que domina la línea curva, y el Modernismo geométrico, de líneas rectas y planos perpendiculares (Reino Unido y Austria).

#### **3.3.1 El Modernismo Ondulante**

La primera obra modernista es este edificio, la casa Tassel (1.892-1.893) de Bruselas, obra de Víctor Horta (1.861-1.946).

Este autor es el padre del modernismo. Se inspiró en el arte barroco y rococó del movimiento líneas del espacio. También se inspiró en las teorías estructurales que insistían en el uso del metal directo en la construcción (Viollet-Le-Duc e Eiffel). Todo ello le descubrió las posibilidades del hierro que él utilizó como elemento decorativo, curvándolo como tallos vegetales y ondas marinas.

Este gusto por la curva y las ondulaciones de la casa Tassel llegan al límite en la casa Solvay (abajo), construida totalmente y equipada al mismo tiempo por Horta. A él se deben todos los elementos decorativos y los detalles: barandillas, lámparas, puertas...

No obstante, su obra maestra fue la Casa del Pueblo de Bruselas (1-897-1.899), construida para el Partido Socialista belga y hoy desaparecida. Tenía una fachada ondulada donde se planteaba ya la moderna idea del muro cortina que utilizará Gaudí.

Destacaba el salón de actos, donde unas vigas metálicas tenían un atrevido diseño curvado y por ello parecían ceder ante el peso de la techumbre, también curvada. Igualmente utilizó soportes inclinados para ganar en amplitud y seguridad, al mismo tiempo que motivos decorativos, trabajados igualmente en hierro.

Otro arquitecto belga de gran importancia fue Henry Van De Velde (1.863-1.957). Fue menos original que Horta pero de personalidad más rica y compleja. Fue pintor, diseñador

de mobiliario, cartelista, ilustrador, así como teórico y conferenciante. Su influencia será determinante en Europa, sobre todo en los países centroeuropeos. Su arquitectura es más simplificada, con apenas decoración. Se centra en los diseños, partiendo de la idea de que "solo lo útil es bello". Llegará a una simplificación progresiva, eliminando lo superfluo.

Su primera actividad fue como pintor. Se formó en Amberes, luego en París, entrando en contacto con los impresionistas. A su llegada a Amberes descubre a Gauguin y el movimiento del "Arts and Crafts" de Morris. Su actividad como arquitecto empieza en 1.895 con la construcción de su casa en Uccle, cerca de Bruselas, diseñando la casa y su interior y mobiliario.

En París decoró la tienda Art Nouveau, de donde viene el nombre del modernismo en Francia. En 1.899 se traslada a Alemania, donde recibirá importantes encargos, entre ellos el interior del Museo Folkwang en Hagen, uno de los más logrados monumentos del modernismo.

No obstante, este eufórico modernismo los suavizó en épocas posteriores, decantándose por lo racional en arquitectura. Así, en la Escuela de Artes y Oficios de Weimar y en Teatro Werkbund de Colonia comienzan a despuntar las bases de partida de la Bauhaus de Walter Gropius.

En otros países europeos también tendrá gran importancia la arquitectura modernista. Así, en Francia, destaca el arquitecto y decorador Hector Guimard, autor de las entradas del metro de París (1900-1905) construidas con hierro forjado, de aspecto muy decorativo, a veces como el caparazón de un cristalero, otras con formas bulbosas.

### **3.3.2 El Modernismo Geométrico**

En Gran Bretaña la figura principal es Charles Rennie Mackintosh (1.868-1.928). Se decantó por un estilo ortogonal de líneas rotas y planos perfectamente definidos. Su obra maestra fue la Escuela de Bellas de Artes de Glasgow en la que el contraste de la piedra, el metal y el vidrio empleados contribuyó a crear una unidad espacial.

En Austria destaca Otto Wagner (1.841-1.918), quien se interesó por las nuevas técnicas y los nuevos materiales. Entre sus obras destacan la Caja Postal y de Ahorro de Viena, de una simplificación geométrica, con molduras aplanadas y columnas sin capiteles. Otras obras de este autor son la iglesia Steinhof (en la foto) y la Biblioteca Universitaria de Viena.

Su discípulo fue Joseph Olbrich (1.867-1.908) que construyó el edificio de la Secesión, en el que predomina el ángulo recto y la línea. Los volúmenes rectos y puros contrastan con la cúpula calada y metálica que imitan formas vegetales.

Otro discípulo de Wagner fue Joseph Hoffmann (1.870-1.956), con el que la arquitectura geométrica alcanzó sus costes más elevados. Se interesó por la reducción del ángulo recto y por los contrastes de blanco y negro. En el Palacio Stoclet destaca la sobriedad exterior y la ausencia de adornos.

En España, Cataluña es el foco más importante por la burguesía dinámica, culta y nacionalista, vinculada a la industria. El movimiento de la "Renaixença" pretende el resurgimiento de la cultura catalana. Así introducen elementos historicistas relacionados con el gótico.

La figura más importante fue Antonio Gaudí (1.852-1.926). Sus primeras obras son de influencia historicista, empleando ladrillo y policromías de azulejos. Esto se aprecia en la casa Vicens de Barcelona.

La Sagrada Familia o Catedral de los Pobres, fue la obsesión de Gaudí y allí se encuentra todo el proceso evolutivo del modernismo gaudiniano. Se trata de una construcción muy compleja, cuyos planos fueron constantemente transformados desde su inicio en 1883.

El templo tiene una planta de cruz latina con cinco naves y una girola, pero conforme se van produciendo los alzados, el templo cobra aspectos absolutamente inéditos que Gaudí ya ensayó en trabajos previos. El interior del templo imita un bosque. Las columnas son troncos que se abren en ramas que sostienen copas frondosas.

La luz de los ventanales se filtra a través de los árboles y también, a diferentes alturas, entre los claros de los ramajes. Las columnas inclinadas se ramifican con la finalidad de que las ramas se sostengan la cubierta en diversos puntos. Las bóvedas se apoyan en estas ramificaciones y prescinden de contrafuertes exteriores.

Desde el punto de vista simbólico, el templo obedece a un claro juego numérico en relación con los volúmenes principales. Las cuatro torres que flanquean el cimborrio de la Virgen, las doce torres en grupos de cuatro van sobre las fachadas que representan a los apóstoles, mientras que los cuatro cuerpos angulares de referencia son las virtudes cardinales. Cada uno de estos elementos conlleva una larga serie de símbolos en un interminable repertorio de gran complejidad. El templo se comenzó por la cabecera, de modo que en 1893 el ábside ya estaba muy avanzado. Hacia 1910 se hallaba muy adelantada la Fachada del Nacimiento, que es la única que Gaudí levantó. En 1936 se perdieron la mayor parte de las maquetas, croquis y dibujos que Gaudí había realizado.

### **3.4. Protorracionalismo y Vanguardias Artísticas.**

Es un momento de la arquitectura, que abarca desde 1910 hasta el final de la primera guerra mundial. Se diferencia del Art Nouveau, respecto al cual se desarrolla en continuidad, en que rechazó la morfología y produjo una reducción a la geometría. Tiene en cuenta la problemática sociocultural, que se desarrolló en la tecnología y en la urbanística. El protorracionalismo no desembocó en el racionalismo de los años '20 y '30, porque no fue capaz de aceptar los nuevos códigos lingüísticos de las vanguardias.

Uno de los problemas de este estilo es que su constante intencionalidad simplificadora a veces representa una toma de actitud contra la academia, y otras veces lo contrario, como neoacademicismo. Esta contradicción del lenguaje protorracionalista es el producto de su caída.

#### **3.4.1 Las invariantes del protorracionalismo**

El inicio del protorracionalismo puede ser el palacio Stoclet, construido por Hoffmann en Bruselas. Es la conclusión de un largo proceso y búsqueda del gusto, y marcado por la ausencia de un genio.

Este nacimiento se debe también a la burguesía europea, a la que se debe el abandono de las formas neoclásicas, y la afirmación del protorracionalismo, con sus exposiciones universales, con el empleo de las nuevas técnicas, con el arte para todos. La producción de este periodo no ve ya la belleza del ejemplar aislado, sino que se presenta como un acto que tiene en cuenta otras cosas. Eso es lo que hacen los grandes representantes de este estilo.

Loos afirma que la arquitectura se diferencia del arte porque tiene fines prácticos. El objetivo de Perret es la calidad de la construcción. Granier trata de llevar la arquitectura a la urbanística. Behrens trata de llevar a la práctica la edificación industrial.

El protorracionalismo, que coincide con la difusión del hormigón armado, aprovecha las posibilidades de los materiales para conseguir su programa de simplificación y máxima economía.

Loos se pone en contra de los ornamentos en sus escritos y en su obra, buscando la economía estética. La simplificación de las formas, la liberación del espíritu decorativo, constituyen el gusto por la sencillez misma. Su arquitectura busca un papel moral, enfrentándose al despilfarro decorativo en beneficio del valor funcional y social.

Otra de las características del estilo está en el plano estético arquitectónico. Las transformaciones del gusto, con el paso de la familia morfológica de motivos cóncavo-convexos del Einfeldung a la familia morfológica geométrica cuyo punto culminante es la abstracción.

Podemos considerar el protorracionalismo un estilo fundamentalmente reductivo. Heredó la reducción de la arquitectura a la construcción propia de los ingenieros del siglo XIX; la reducción estilística del Art Nouveau, cuya continuación es la tendencia que acaba en la abstracción, la reducción económica de todos los estilos precedentes y sobre todo la reducción a la geometría.

Al geometrismo teorizado por MacKintosh y Wright, el protorracionalismo añade su adhesión a la geometría de los productos mecánicos, estandarizados, modulares, repetibles, con todas las implicaciones socioeconómicas pertinentes. Estos motivos de inspiración implican también una influencia lingüística, que interviene con papel activo en la definición del nuevo estilo. Sin embargo, es en el nivel lingüístico donde el protorracionalismo entra en contradicción. Este estilo negativo combate el ornamento del Art Nouveau y todo acento que no venga de lo artificial. Las diversas reducciones del protorracionalismo no encontraron otro código aparte del clasicista de los esquemas de bloques cerrados, simetrías bilaterales que ambas corrientes del Art Nouveau habían olvidado.

El reduccionismo del protorracionalismo adquirirán un carácter nuevo, ya en pleno racionalismo, en las obras de Wright.

### **3.5. Werkbund y Plakatstil**

#### **3.5.1 Deutscher Werkbund**

La Deutscher Werkbund (DWB) era una asociación mixta de arquitectos, artistas e industriales, fundada en 1907 en Múnich por Hermann Muthesius. Fue una organización importante en la historia de la Arquitectura moderna, del diseño moderno y precursora de la Bauhaus.

El Werkbund más que un movimiento artístico era una acción sufragada por el Estado para integrar los oficios tradicionales con las técnicas industriales de producción en masa a fin de poner a Alemania en un lugar competitivo con otras potencias tales como Gran Bretaña o los Estados Unidos. Su lema era "Vom Sofakissen zum Städtebau" (desde los cojines de los sofás a la construcción de ciudades) indica su amplio abanico de intereses.

Buscaba una nueva expresión artística en la era de la máquina, con una componente importante de teoría, como todos los movimientos de principios del siglo XX. Entre estos, tres claves hacen destacar estéticamente a este movimiento: por un lado separar la estética de la calidad material, frente a las ideas anteriores que las vinculaban; por otro lado, imponer la normalización del formato DIN; y finalmente, la adopción de la forma abstracta como base estética del diseño industrial, sustituyendo al ornamento.

Lo que antes se veía como una restricción es ahora una virtud, especialmente a partir de 1914, cuando la necesidad militar hace que cada vez más la producción industrial siga estos estándares. La Bauhaus tomaría esta base, permitiendo el nacimiento de la fabricación modular. Se pensó en la posibilidad de fabricar edificios en serie.

Tuvo una primera etapa hasta el año 1934, con una breve pausa en sus actividades en 1918, por los costes en la industria debido a la Primera guerra mundial. Disuelta en la época del nazismo, fue restablecida después de la Segunda guerra mundial en 1950.

Entre los miembros fundadores se encontraban Peter Behrens, Theodor Fischer, Josef Maria Olbrich, Bruno Paul y Richard Riemerschmid. Otros arquitectos afiliados al proyecto incluyen



a Heinrich Tessenow, Else Oppler-Legband, Anna Muthesius, Lilly Reich y al belga Henry van de Velde. El Werkbund comisionó a Van de Velde la construcción de un teatro para la exhibición de 1914 en Colonia, que fue un momento álgido de su historia antes de la Primera guerra mundial. Este teatro fue su mejor trabajo, pero solamente estuvo en pie un año debido a que fue destruido en la guerra. Van de Velde tuvo que dejar Alemania, ya que era ciudadano de un país enemigo. Hay que destacar que, durante la exhibición de 1914 en Colonia, se evidenció la clara disidencia entre el sector más individualista (encabezado por Van de Velde) y el sector más funcionalista (encabezado por Muthesius).

Walter Gropius decidió reconducir las artes a la arquitectura fundando la Bauhaus en Weimar en 1919.

Hermann Muthesius se inspiró en el movimiento inglés "Artes y Oficios" preconizado por William Morris y su movimiento, el Arts & Crafts. Se distanciaba de este al admitir la utilización de la máquina y del proceso industrial. Esta asociación se dividía en dos partes: una encargada de la producción del diseño (producción mecánica en masa) y en la preservación de la expresión artística industrial.

La Werkbund manifestaba un interés tan amplio por la industria que se confió a Peter Behrens la tarea de proyectar publicaciones, logotipos, lámparas, escaleras eléctricas, fábricas, conjuntos de habitaciones para obreros, tiendas y publicidad para la AEG. La Werkbund trabajaba ya en el dominio de diseño industrial. Se veían en las páginas de los anuarios de la Werkbund reproducciones de fábricas, de muebles, de lámparas, de locomotoras del Maffeiwerke de Múnich, ferrocarriles eléctricos, buques, reproducciones del avión de Rumper, puentes de hormigón armado, puentes colgantes de acero, etc.

El Deutscher Werkbund se extendió pronto a Austria, con la formación de la Österreichischer Werkbund, y a Suiza, donde se fundó el llamado Swiss Werkbund, movimiento que publicó la Revue Mensuelle de l'Ouvre, con sede en Lausana.

### 3.5.2 Plakatstil

El Plakatstil (Alemán, en castellano: estilo del cartel) fue un movimiento que se dió en Alemania y que renovó la manera de diseñar carteles publicitarios y comerciales, su fundador fue Lucian Bernhard, quién fue un artista gráfico alemán autodidacta. Su relación con el modernismo es puramente cronológica, es decir que su trabajo no tuvo influencia del Art Nouveau.

Comenzó a producir los carteles y se estableció rápidamente como uno de los más importantes en este campo en Alemania y Europa. Su estilo se basaba en reducir al cartel a la imagen del producto (de manera icónica) y su nombre.

El cartel se asemejará al anuncio, es decir, solo contiene los datos informativos mínimos, sin ornamentos, figuras o motivos compositivos de ningún tipo, iniciando, de esta manera, el cartel moderno. Bernhard minimaliza el naturalismo y pone el énfasis en colores y formas planas dando con su trabajo, el paso siguiente hacia el moderno lenguaje visual.

Los trabajos del Plakatstil son fáciles de reconocer ya que utilizan las siguientes características:

- El cartel se reduce a la imagen del producto (de manera icónica).
- Fondo pleno.
- Además de figurar la imagen del producto, ésta convive armónicamente con el nombre del mismo.
- Sólo contiene los datos informativos mínimos, sin ornamentos, figuras o motivos compositivos de ningún tipo.

### **3.6. El Expresionismo y su incidencia en el diseño de la comunicación.**

El expresionismo fue un movimiento cultural surgido en Alemania a principios del siglo XX, que se plasmó en un gran número de campos: artes plásticas, literatura, música, cine, teatro, danza, fotografía, etc. Su primera manifestación fue en el terreno de la pintura, coincidiendo en el tiempo con la aparición del fauvismo francés, hecho que convirtió a ambos movimientos artísticos en los primeros exponentes de las llamadas «vanguardias históricas». Más que un estilo con características propias comunes fue un movimiento heterogéneo, una actitud y una forma de entender el arte que aglutinó a diversos artistas de tendencias muy diversas y diferente formación y nivel intelectual. Surgido como reacción al impresionismo, frente al naturalismo y el carácter positivista de este movimiento de finales del siglo XIX, los expresionistas defendían un arte más personal e intuitivo, donde predominase la visión interior del artista —la «expresión»— frente a la plasmación de la realidad —la «impresión»—.

El expresionismo suele ser entendido como la deformación de la realidad para expresar de forma más subjetiva la naturaleza y el ser humano, dando primacía a la expresión de los sentimientos más que a la descripción objetiva de la realidad. Entendido de esta forma, el expresionismo es extrapolable a cualquier época y espacio geográfico. Así, a menudo se ha calificado de expresionista la obra de diversos autores como Matthias Grünewald, Pieter Brueghel el Viejo, El Greco o Francisco de Goya. Algunos historiadores, para distinguirlo, escriben «expresionismo» –en minúsculas– como término genérico y «Expresionismo» –en mayúsculas– para el movimiento alemán.

Con sus colores violentos y su temática de soledad y de miseria, el expresionismo reflejó la amargura que invadió a los círculos artísticos e intelectuales de la Alemania prebélica, así como de la Primera Guerra Mundial (1914-1918) y del período de entreguerras (1918-1939). Esa amargura provocó un deseo vehemente de cambiar la vida, de buscar nuevas dimensiones a la imaginación y de renovar los lenguajes artísticos. El expresionismo defendía la libertad individual, la primacía de la expresión subjetiva, el irracionalismo, el apasionamiento y los temas prohibidos –lo morboso, demoníaco, sexual, fantástico o perverso—. Intentó reflejar una visión subjetiva, una deformación emocional de la realidad, a través del carácter

expresivo de los medios plásticos, que cobraron una significación metafísica, abriendo los sentidos al mundo interior. Entendido como una genuina expresión del alma alemana, su carácter existencialista, su anhelo metafísico y la visión trágica del ser humano en el mundo le hicieron reflejo de una concepción existencial liberada al mundo del espíritu y a la preocupación por la vida y la muerte, concepción que se suele calificar de "nórdica" por asociarse al temperamento que tópicamente se identifica con el estereotipo de los países del norte de Europa. Fiel reflejo de las circunstancias históricas en que se desarrolló, el expresionismo reveló el lado pesimista de la vida, la angustia existencial del individuo, que en la sociedad moderna, industrializada, se ve alienado, aislado. Así, mediante la distorsión de la realidad pretendían impactar al espectador, llegar a su lado más emotivo e interior.

El expresionismo no fue un movimiento homogéneo, sino de gran diversidad estilística: hay un expresionismo modernista (Munch), fauvista (Rouault), cubista y futurista (Die Brücke), surrealista (Klee), abstracto (Kandinski), etc. Aunque su mayor centro de difusión se dio en Alemania, también se percibe en otros artistas europeos (Modigliani, Chagall, Soutine, Permeke) y americanos (Orozco, Rivera, Siqueiros, Portinari). En Alemania se organizó principalmente en torno a dos grupos: Die Brücke (fundado en 1905), y Der Blaue Reiter (fundado en 1911), aunque hubo algunos artistas no adscritos a ningún grupo. Después de la Primera Guerra Mundial apareció la llamada Nueva Objetividad, que si bien surgió como rechazo al individualismo expresionista defendiendo un carácter más social del arte, su distorsión formal y su colorido intenso les hacen herederos directos de la primera generación expresionista.

### **3.7. Las vanguardias del diseño: Constructivismo y De Stijl.**

#### **3.7.1 Constructivismo**

El constructivismo es un movimiento artístico y arquitectónico que surgió en Rusia en 1914 y se hizo especialmente presente después de la Revolución de Octubre.

El término construction art ("arte para construcción") fue utilizado por primera vez, de manera despectiva, por Kasimir Malévich para describir el trabajo de Aleksandr Ródchenko en 1917.

Además del constructivismo ruso o soviético, que se vincula al suprematismo y al rayonismo o cubismo abstracto; se habla también de un "constructivismo holandés": el neoplasticismo de Piet Mondrian, Theo van Doesburg y el grupo De Stijl.

Sus obras fueron difusoras de las propagandas Revolucionarias, y realizaban carteles, propagandas, fotografías, ilustraciones, etc. Formalmente, las imágenes tenían un predominio de formas geométricas y lineales.

El término «constructivismo» aparece por primera vez como algo positivo en el Manifiesto Realista (1920) de Gabo Diem. Alekséi Gan utilizó la palabra como el título de su libro Constructivism, impreso en 1922. Aplicó el constructivismo a su trabajo, mientras que su abstracción geométrica se debió, en parte, al suprematismo de Kasimir Malévich.

La base de enseñanza para el nuevo movimiento fue implantada por el Comisariado del Pueblo para la Educación (o Narkompros) del gobierno bolchevique (o Sovnarkom), a cargo del Ministerio de Cultura y Educación dirigido por Anatoli Lunacharski, que en 1918 suprimió la Academia Imperial de las Artes de Petrogrado y la Escuela de Pintura, Escultura y Arquitectura de Moscú. La oficina artística del Comisariado funcionó durante la Guerra Civil rusa principalmente dirigida por futuristas, que publicaron el diario Arte de la Comuna. El centro del constructivismo en Moscú residía en Vjutesmás: la escuela para el arte y el diseño, establecida en 1919. Gabo Diem señalaría más adelante que la enseñanza en la escuela fue orientada más a la discusión política e ideológica que a la creación artística.

La obra canónica del constructivismo fue la propuesta de Vladímir Tatlin para el Monumento a la Tercera Internacional (1919) que combinaba una estética de máquina con componentes dinámicos que celebraban la tecnología, como los reflectores y las pantallas de proyección. Gabo Diem criticó públicamente el diseño de Tatlin diciendo «O se crean casas y puentes funcionales o el puro arte por el arte, pero no ambos». Esto llevó a una división importante dentro del grupo de Moscú en 1920 cuando el Manifiesto Realista (de Naum Gabo y Antoine Pevsner) afirmó la existencia de un núcleo espiritual para el movimiento. Esto se oponía a la versión del constructivismo adaptable y utilitaria que sostenían Tatlin y Ródchenko. La obra de Tatlin fue inmediatamente alabada por artistas en Alemania como una revolución en el arte: una foto de 1920 muestra a George Grosz y John Heartfield sosteniendo una pancarta diciendo «El arte está muerto. ¡Larga vida al arte de la máquina de Tatlin!», mientras que los diseños para la torre se publicaron en la revista de Bruno Taut *Fruhlicht*.

El constructivismo ruso surge en un momento donde la coyuntura política generaba que las nuevas artes reflejen el cambio de identidad que la sociedad demandaba. Por tal motivo la arquitectura cobra un rol protagónico donde esta tenía que mostrar la nueva imagen del país. En los periodos de formación de una nueva cultura, la visión del arquitecto consiste, principalmente, en inventar y dar forma a los condensadores sociales de su época y en construir nuevas estructuras arquitectónicas que sirvan a su tiempo. Guinzburg líder del movimiento en materia de arquitectura escribió un manifiesto llamado “estilo y época” donde planteaba tres ideas centrales que debían cumplir las obras edilicias del constructivismo:

- El papel catalítico de la arquitectura y del entorno.
- Que sea construido para el cambio social.
- La necesidad de un método organizado por el cual el proyectista pueda responder lógicamente y deje la intuición de lado.

Entre 1930 y 1950, hubo diversos concursos públicos organizados por el estado soviético para cambiarle la cara a Moscú con el objetivo de plasmar las ideas socialistas en edificios monumentales, que representen la grandeza del proletariado y el socialismo. Aunque muchos

de los proyectos, nunca llegaron a concretarse estos son algunas de las quimeras arquitectónicas que Moscú nunca pudo ver.

Así como estuvieron envueltos en propuestas objetuales utilitarias para la industria, los constructivistas trabajaron en festivales públicos y diseños de carteles callejeros para el gobierno de la revolución bolchevique post-October. Quizás el más famoso de esos se dio en Vítebsk, donde el grupo UNOVIS de Kazimir Malévich pintó placas de propagandas y edificios (el más conocido era el póster de El Lissitzky: Golpea a los blancos con la cuña roja (de 1919). Inspirado por la declaración de Vladímir Mayakovski «las calles nuestros pinceles, las plazas nuestras paletas», artistas y diseñadores participaron en la vida pública durante la Guerra Civil. Una instancia determinante fue el festival propuesto para el congreso del Comintern en 1921 por Aleksandr Vesnín y Liubov Popova, que reensamblará las construcciones de la exhibición OBMOJU así como realizará trabajos para el teatro. Hubo un gran momento en este periodo entre el constructivismo y el Proletkult, cuyos ideales concernieron en la necesidad de crear una estructura cultural completamente nueva y acorde a los constructivistas. En suma algunos de los constructivistas estuvieron fuertemente envueltos en la «Ventanas ROSTA», una campaña de información pública bolchevique alrededor de los años veinte. Algunos de los más famosos de esta fueron el pintor y poeta Vladímir Mayakovski.

### 3.7.2 De Stijl

De Stijl (El Estilo, pronunciado [də 'stɛɪl]) era un movimiento artístico cuyo objetivo era la integración de las artes o el arte total, y se manifestaban a través de una revista del mismo nombre que se editó hasta 1931. Constituido en Leiden, Países Bajos en 1917, pertenecían a este movimiento Vilmos Huszár, Cornelis Van Eesteren, Antony Kok, Piet Mondrian, Bart van der Leck, Gerrit Rietveld, Jacobus Johannes Pieter Oud y Theo van Doesburg.

Los pintores Piet Mondrian y Bart van der Leck, el arquitecto J.J.P. Oud y otros se unieron a Theo van Doesburg fundador y guía espiritual de este grupo. De todos sus miembros, van der Leck ya creaba diseños gráficos con franjas negras sencillas, organizando el espacio y utilizando imágenes de formas planas con una paleta de colores que ejerció fuerte influencia en Mondrian. Las pinturas de Mondrian constituyen la fuente a partir de la cual se desarrollaron la filosofía y las formas visuales de De Stijl.

Cuando vio pinturas cubistas por primera vez en 1910, Mondrian evolucionó de la pintura del paisaje tradicional hacia un estilo simbólico. Influenciado por Gauguin, que expresaba las fuerzas de la naturaleza. En los años siguientes, eliminó todo indicio de los elementos representativos y evolucionó del cubismo hacia una abstracción geométrica pura. Durante una temporada, en el año 1917, las pinturas de Mondrian, van der Leck y van Doesburg eran difícilmente distinguibles (cabe destacar el hecho de que Mondrian jamás aceptó la línea diagonal en sus trazados, aunque sí consideró apropiado el uso de la misma para orientar el formato; esto es: podremos saber siempre si estamos ante un Mondrian si no hay ninguna línea inclinada, aunque el formato del lienzo sea un cuadrado colocado en diagonal. Van Doesburg, por el contrario, sí admitió el trazo de la diagonal. A pesar de que sus cuadros puedan parecer exactamente iguales, si nos fijamos en este detalle tendremos absoluta certeza de quién es el autor). Además de su restringido vocabulario visual, los artistas De Stijl buscaron una expresión de la estructura matemática del universo y de la armonía universal de la naturaleza.

Estaban profundamente comprometidos con el clima espiritual e intelectual de su tiempo y deseaban "expresar la consciencia general de su época". De Stijl buscaba las leyes universales



que gobiernan la realidad visible, pero que se encuentran escondidas por las apariencias externas de las cosas. La teoría científica, la producción mecánica y los ritmos de la ciudad moderna se formaron a partir de estas leyes universales. En el año 1924, Mondrian dejó de contribuir con sus artículos en el periódico después de que Van Doesburg desarrollase su teoría del elementalismo, la cual declaraba a la diagonal como un principio compositivo más dinámico que la construcción horizontal y vertical. La búsqueda de un arte puro de relaciones visuales iniciado en Holanda y en Rusia, había permanecido con una preocupación importante en las disciplinas visuales durante el siglo XX. Kasimir Malevich y Mondrian utilizaron líneas, formas y colores puros para crear un universo de relaciones puras ordenadas armoniosamente. Esto fue visto como un prototipo quimérico para un nuevo orden mundial. Mondrian escribió que el arte "desaparecería en la misma proporción que la vida gana equilibrio". La tecnología y la forma visual se convirtieron en el objetivo de quienes se empeñaron en lograr una arquitectura y un diseño gráfico diferentes.

El pensamiento expresado en los siguientes puntos se publicó contenido y explicado en el libro Los 17 puntos de la arquitectura neoplástica (Theo Van Doesburg, 1925)

1. La forma. La arquitectura moderna, en lugar de originarse de una forma a priori, plantea para cada nuevo proyecto el problema de la construcción. La forma es un a posteriori.
2. Los elementos. La nueva arquitectura es elemental, es decir, se desarrolla a partir de los elementos de la construcción: luz, función, materiales, volumen, tiempo, espacio, color. Estos son al mismo tiempo elementos creativos.
3. La economía. La nueva arquitectura es económica, es decir, utiliza los medios elementales más esenciales sin desgaste de medios y materiales.
4. La función. La nueva arquitectura es funcional, es decir, basada en la síntesis de exigencias prácticas. El arquitecto las determina en un plano claro y legible.
5. Lo informe. La nueva arquitectura es informe, pero al mismo tiempo bien determinada. No reconoce un esquema a priori, un molde en el que volcar los espacios funcionales. Al contrario de todos los estilos del pasado, el nuevo método arquitectónico no conoce tipos fundamentales e inmutables. La división y subdivisión

de los espacios interiores y exteriores se determinan rígidamente por medio de planos que no tienen una forma individual. Estos planos pueden extenderse hasta el infinito, por todos los lados y sin interrupción. El resultado es un sistema en cadena en el que los diferentes puntos corresponden a una misma cantidad de puntos en el espacio general; porque existe una relación entre los diferentes planos y el espacio exterior.

6. Lo monumental. La nueva arquitectura, en lugar de ser monumental, es una arquitectura de transformación, de ligereza y de transparencia. Ha separado la idea de “monumental” de la de “grande” y “pequeño”; se ha demostrado que todo existe en relación a algo.
7. El vacío. La nueva arquitectura no conoce ningún partido pasivo; ha vencido al vacío. La ventana ya no es un agujero en la pared. Un agujero o un vacío no vienen de ninguna parte, porque todo está determinado en modo rígido por su contraste.
8. La planta. La nueva arquitectura ha destruido la pared en el sentido que suprime el dualismo entre interior y exterior. Las paredes ya no sostienen, se han convertido en puntos de apoyo. De ello resulta una nueva planta, una planta abierta; totalmente distinta de la del clasicismo, porque los espacios interiores y exteriores se comunican.
9. La subdivisión. La nueva arquitectura es abierta en lugar de cerrada. El conjunto consiste en un espacio general, que se subdivide en distintos espacios que se refieren al confort de la vivienda. Esta subdivisión se realiza a través de planos de separación (interior) y de planos de cerramiento (exterior). Los primeros, que separan los espacios funcionales, pueden ser muebles, es decir, pueden ser mamparas móviles (entre las que podemos incluir las puertas). En un estadio más desarrollado de la arquitectura moderna, la planta desaparecerá. La composición espacial proyectada en dos dimensiones con una sección horizontal (la planta), puede sustituirse con un cálculo exacto de la construcción. Las matemáticas euclídeas ya no podrán servirnos, pero con la ayuda de las concepciones no euclídeas de cuatro dimensiones, esto será más fácil.
10. El tiempo. La nueva arquitectura no cuenta solo con el espacio como valor de arquitectura, sino también con el tiempo. La unidad de tiempo y espacio da a la

imagen arquitectónica un aspecto nuevo y plásticamente más completo. Lo que llamamos “espacio animado”.

11. Aspecto plástico. Cuarta dimensión del espacio–tiempo.
12. Aspecto estático. La nueva arquitectura es anticúbica; es decir, los diferentes espacios no están comprimidos en un cubo cerrado. Por el contrario, las diferentes células espaciales (los volúmenes de los balcones, etc.) se desarrollan excéntricamente, desde el centro hacia la periferia del cubo, en consecuencia las dimensiones de altura, anchura y profundidad reciben una nueva expresión plástica. La casa moderna, de esta forma, dará la impresión de estar suspendida en el aire, contra la gravitación natural.
13. Simetría y repetición. La nueva arquitectura ha suprimido la repetición monótona y ha destruido la igualdad entre dos mitades, la simetría. No admite ni la repetición en el tiempo ni ninguna muraille de rue, ni normalización. Un bloque de casas es una totalidad, e igualmente una casa independiente. Valen las mismas leyes para un bloque de casas que para una vivienda individual. Equilibrio y simetría son cosas muy diferentes. En lugar de simetría, la nueva arquitectura propone: la relación equilibrada de partes desiguales; es decir, de las partes que son diferentes (en posición, medida, proporciones, etc.) por su carácter funcional. La composición de estas partes está dada por el equilibrio de las diferencias, no de las igualdades. La nueva arquitectura no distingue entre “delante” (fachada) y “detrás”, derecha a izquierda, ni tampoco, en lo posible, abajo y arriba.
14. Frontalidad. Al contrario que la frontalidad, nacida de una concepción estática de la vida, la nueva arquitectura se enriquecerá por el desarrollo plástico poliédrico en el espacio–tiempo.
15. El color. La nueva arquitectura ha suprimido la expresión individual de la pintura, es decir, el cuadro, la expresión imaginaria e ilusionista de la armonía, indirectamente con las formas naturalistas o, más directamente con la construcción por planos de colores. La nueva arquitectura toma el color orgánicamente en sí misma. El color es uno de los medios elementales para hacer visible la armonía de las relaciones arquitectónicas. Sin color, estas relaciones de proporción no son realidades vivientes y es a través del color que la arquitectura se convierte en el objetivo de todas las investigaciones plásticas, tanto en el espacio como en el tiempo. En una arquitectura

neutra, acromática, el equilibrio de las relaciones entre los elementos arquitectónicos es invisible. Por esto, se ha buscado una nota final: un cuadro (en una pared) o una escultura en el espacio. Pero ha existido siempre un dualismo que se remonta a la época en que la vida estética y la vida real estaban separadas. Suprimir este dualismo ha sido, desde hace tiempo, misión de todos los artistas. Al nacer la arquitectura moderna, el pintor constructor ha encontrado su verdadero campo de creación. Organiza estéticamente el color en el espacio-tiempo y convierte en visible plásticamente una nueva dimensión.

16. Decoración. La nueva arquitectura es antidecorativa. El color, en lugar de dramatizar una superficie plana, en lugar de ser una ornamentación superficial, es como la luz, un medio elemental de expresión puramente arquitectónica.
17. La arquitectura como síntesis de la nueva expresión plástica. En la nueva concepción arquitectónica, la estructura del edificio está subordinada. Únicamente a través de la colaboración de todas las artes plásticas se completa la arquitectura. El artista neoplástico está convencido de construir en el ámbito del espacio-tiempo, y esto implica la predisposición a trasladarse en las cuatro dimensiones del espacio-tiempo, porque la nueva arquitectura no permite imaginación alguna. (En forma de “cuadro” o de “escultura” separables). El objetivo es crear todos juntos una armonía, sirviéndose de sus medios propios y específicos. Cada elemento arquitectónico contribuye a crear un máximo de expresión plástica, sobre una base lógica y práctica.

### **3.8. Dadaísmo y Surrealismo.**

#### **3.8.1 Dadaísmo**

El dadaísmo es un movimiento de dados en un casino y cultural y artístico creado con el fin de contrariar las artes que surgió en 1916 en el Cabaret Voltaire en Zúrich (Suiza). Fue propuesto por Hugo Ball, escritor de los primeros textos dadaístas; posteriormente, se unió el rumano Tristan Tzara que llegaría a ser el emblema del dadaísmo. Una característica fundamental del dadaísmo es la oposición al concepto de razón instaurado por el positivismo. El dadaísmo se caracterizó por rebelarse en contra de las convenciones literarias, y especialmente artísticas, por burlarse del artista burgués y de su arte.

Su actividad se extiende a gran variedad de manifestaciones artísticas, desde la poesía a la escultura pasando por la pintura o la música.

Para los miembros del Dadaísmo, este era un *modus vivendi* que hacían presente al otro a través de los gestos y actos dadaístas: acciones que pretendían provocar a través de la expresión de la negación dadaísta. Al cuestionar y retar el canon literario y artístico, el Dadaísmo crea una especie de antiarte moderno, es una provocación abierta al orden establecido.

El dadaísmo fue un movimiento cultural surgido primero en Europa y posteriormente en Estados Unidos. Fue creado en el Cabaret Voltaire en Zúrich (Suiza) entre 1916 y 1922 con Hugo Ball como fundador, cuando una serie de artistas de distintas nacionalidades se encontraron como refugiados en esa ciudad durante la Primera Guerra Mundial. Posteriormente fue adoptado por Tristan Tzara, quien se convertiría en la figura más representativa del Dadaísmo. El Dadaísmo surgió del desencanto que sentían esos artistas al vivir en la Europa del periodo tardío de la Primera Guerra Mundial y, posteriormente, de la actitud de rebelión hacia la abulia y desinterés social característico de los artistas del periodo de entreguerras.

Artistas relevantes de este movimiento fueron Tristan Tzara y Marcel Janco de Rumanía, los franceses Jean Arp, Juliette Roche, Marcel Duchamp y Suzanne Duchamp, los alemanes Hugo

Ball, Emmy Hennings, Hans Richter, Richard Huelsenbeck y la suiza Sophie Taeuber-Arp. Tras varios encuentros informales en distintos cafés, empezaron a darle forma a la idea de crear un cabaret internacional. La primera celebración tuvo lugar el 5 de febrero de 1916 en el Cabaret Voltaire, y consistió en un espectáculo de variedades con canciones francesas y alemanas, música rusa, música negra y exposiciones de arte. Ese mismo año se publicó un panfleto titulado Cabaret Voltaire que contenía aportaciones de Guillaume Apollinaire, Filippo Tommaso Marinetti, Pablo Picasso, Amedeo Modigliani y Vasili Kandinski; en la cubierta aparecía un dibujo de Jean Arp. En 1917 se inauguró la Galería Dadá.

La expansión del mensaje dadaísta fue intensa, amplia y tuvo repercusiones en todos los campos artísticos. En Alemania encontró adeptos entre los intelectuales y artistas que apoyaban el movimiento espartaquista. En Francia ganó las simpatías de escritores como Breton, Louis Aragon, el poeta italiano Ungaretti.

El dadaísmo suele ser una sucesión de palabras, letras y sonidos a la que es difícil encontrarle lógica. Se distingue por la inclinación hacia lo dudoso, la muerte, lo fantasioso, y por la constante negación. Así, busca renovar la expresión mediante el empleo de materiales inusuales o manejando planos de pensamientos antes no mezclables, lo cual conlleva a una tónica general de rebeldía o destrucción. El Dadaísmo es caracterizado, también, por gestos y manifestaciones provocadoras en las que los artistas pretendían destruir todas las convenciones con respecto al arte, creando, de esta forma, un antiarte. El movimiento dadaísta es un movimiento antiartístico, antiliterario y antipoético porque cuestiona la existencia del arte, la literatura y la poesía. De hecho, por definición, cuestiona el propio Dadaísmo.

El Dadaísmo se presenta como una ideología total, como una forma de vivir y como un rechazo absoluto de toda tradición o esquema anterior. En el fondo es un antihumanismo, entendiendo por humanismo toda la tradición anterior, tanto filosófica como artística o literaria. No por casualidad en una de sus primeras publicaciones había escrito como cabecera la siguiente frase de Descartes: «No quiero ni siquiera saber si antes de mí hubo otro hombre.»

El Dadaísmo se manifiesta contra la belleza eterna, contra la eternidad de los principios, contra las leyes de la lógica, contra la inmovilidad del pensamiento, contra la pureza de los conceptos abstractos y contra lo universal en general. Propugna, en cambio, la desenfrenada libertad del individuo, la espontaneidad, lo inmediato, actual y aleatorio, la crónica contra la intemporalidad, la contradicción, el "no" donde los demás dicen "sí" y el "sí" donde los demás dicen "no"; defiende el caos contra el orden y la imperfección contra la perfección. Por tanto, en su rigor negativo, también está contra el modernismo, y las demás vanguardias: el expresionismo, el cubismo, el futurismo y el abstraccionismo, acusándolos, en última instancia, de ser sucedáneos de cuanto ha sido destruido o está a punto de serlo. La estética dadaísta niega la razón, el sentido, la construcción del consciente. Sus formas expresivas son el gesto, el escándalo, la provocación. Para el Dadaísmo, la poesía está en la acción y las fronteras entre arte y vida deben ser abolidas.

El aporte permanente del Dadaísmo al arte moderno es el cuestionamiento continuo de qué es el arte o qué es la poesía; la conciencia de que todo es una convención que puede ser cuestionada y que, por tanto, no hay reglas fijas y eternas que legitimen de manera histórica lo artístico. Gran parte de lo que el arte actual tiene de provocación (como la mezcla de géneros y materias propia del collage) viene del Dadaísmo.

Con el fin de expresar el rechazo de todos los valores sociales y estéticos del momento, y todo tipo de codificación, los dadaístas recurrían con frecuencia a la utilización de métodos artísticos y literarios deliberadamente incomprensibles, que se apoyaban en lo absurdo e irracional. Sus representaciones teatrales y sus manifiestos buscaban impactar o dejar perplejo al público con el objetivo de que éste reconsiderara los valores estéticos establecidos. Para ello utilizaban nuevos materiales, como los de desecho encontrados en la calle, y nuevos métodos, como la inclusión del azar para determinar los elementos de las obras. El pintor y escritor alemán Kurt Schwitters destacó por sus collages realizados con papel usado y otros materiales similares. El artista francés Marcel Duchamp expuso como obras de arte productos comerciales corrientes —un secador de botellas y un urinario— a los que denominó ready-mades.

El Dadaísmo dejó como legado las revistas y el manifiesto, que son la mejor prueba de sus propuestas. Pero, por definición, no existe una obra dadá. Lo propio del dadaísmo eran las veladas dadá realizadas en cabarets o galerías de arte donde se mezclaban fotomontajes con frases aisladas, palabras, pancartas, recitales espontáneos y un ceremonial continuo de provocación.

Aunque los dadaístas utilizaron técnicas revolucionarias, sus ideas contra las normas se basaban en una profunda creencia, derivada de la tradición romántica, en la bondad intrínseca de la humanidad cuando no ha sido corrompida por la sociedad.

### **3.8.1 Surrealismo**

El surrealismo es un movimiento artístico surgido en Francia a partir del dadaísmo, en la década de los años 1920, en torno a la personalidad del poeta André Breton.

El término proviene del francés: *surréalisme*; *sur* ['sobre o por encima'] más *réalisme* ['realismo']. Fue acuñado por el escritor francés Guillaume Apollinaire en 1917. En el programa de mano que escribió para el musical *Parade* (mayo de 1917) afirma que sus autores han conseguido:

“Una alianza entre la pintura y la danza, entre las artes plásticas y las miméticas, que es el heraldo de un arte más amplio aún por venir. (...) Esta nueva alianza (...) ha dado lugar, en *Parade* a una especie de surrealismo, que consideró el punto de partida para toda una serie de manifestaciones del Espíritu Nuevo que se está haciendo sentir hoy y que sin duda atraerá a nuestras mejores mentes. Podemos esperar que provoque cambios profundos en nuestras artes y costumbres a través de la alegría universal, pues es sencillamente natural, después de todo, que éstas lleven el mismo paso que el progreso científico e industrial.”



La palabra surrealista aparece en el subtítulo de *Las tetas de Tiresias* (drama surrealista), en junio de 1917, para referirse a la reproducción creativa de un objeto, que lo transforma y enriquece. Como escribe Apollinaire en el prefacio al drama:

“Cuando el hombre quiso imitar la acción de andar, creó la rueda, que no se parece a una pierna. Del mismo modo ha creado, inconscientemente, el surrealismo... Después de todo, el escenario no se parece a la vida que representa más que una rueda a una pierna.”

También es definido como:

“Una realidad que se supera.”

El surrealismo tomó del dadaísmo algunas técnicas de fotografía y cinematografía así como la fabricación de objetos. Extendieron el principio del collage (el "objeto encontrado") al ensamblaje de objetos incongruentes, como en los poemas visibles de Max Ernst. Este último inventó el frottage (dibujos compuestos por el roce de superficies rugosas contra el papel o el lienzo) y lo aplicó en grandes obras como *Historia Natural*, pintada en París en 1926.

Crearon el cadáver exquisito, en el cual varios artistas dibujaban las distintas partes de una figura o de un texto sin ver lo que el anterior había hecho pasándose el papel doblado. Las criaturas resultantes pudieron servir de inspiración a Miró.

En el terreno literario, el surrealismo supuso una gran revolución en el lenguaje y la aportación de nuevas técnicas de composición. Como no asumía tradición cultural alguna, ni desde el punto de vista temático ni formal, prescindió de la métrica y adoptó el tipo de expresión poética denominado como versículo: un verso de extensión indefinida sin rima que se sostiene únicamente por la cohesión interna de su ritmo. Igualmente, como no se asumía la temática consagrada, se fue a buscar en las fuentes de la represión psicológica (sueños, sexualidad) y social, con lo que la lírica se rehumanizó después de que los ismos intelectualizados de las Vanguardias la deshumanizaran, a excepción del Expresionismo. Para ello utilizaron los recursos de la transcripción de sueños y la escritura automática, y engendraron procedimientos metafóricos nuevos como la imagen visionaria. El lenguaje se

renovó también desde el punto de vista del léxico dando cabida a campos semánticos nuevos y la retórica se enriqueció con nuevos procedimientos expresivos.

Al principio el surrealismo era un movimiento fundamentalmente literario, y hasta un poco más tarde no produciría grandes resultados en las artes plásticas. Surge un concepto fundamental, el automatismo, basado en una suerte de dictado mágico, procedente del inconsciente, gracias al cual surgían poemas, ensayos, etc., y que más tarde sería recogido por pintores y escultores.

La primera exposición surrealista se celebró en la Galerie Pierre de París en 1925, y en ella, además de Jean Arp, Giorgio de Chirico y Max Ernst, participaron artistas como André Masson, Picasso, Man Ray, Pierre Roy, P. Klee y Joan Miró, que posteriormente se separarían del movimiento o se mantendrían unidos a él adoptando únicamente algunos de sus principios. A ellos se adhirieron Yves Tanguy, René Magritte, Salvador Dalí y Alberto Giacometti

La rebelión del surrealismo contra la tradición cultural burguesa y el orden moral establecido tuvo su cariz político, y un sector del surrealismo, que no consideraba suficientes los tumultos de sus manifestaciones culturales, se afilió al Partido Comunista Francés. Sin embargo, nacieron violentas discrepancias en el seno del grupo a propósito del debate sobre la relación entre arte y política; se sucedieron manifiestos contradictorios y el movimiento tendió a disgregarse. Es significativo, a este respecto, que la revista «La révolution surréaliste» pase a llamarse, desde 1930, «Le surréalisme au service de la révolution». En los años 1930, el movimiento se extendió más allá de las fronteras francesas. Se celebró en 1938 en París la Exposición Surrealista Internacional.

La segunda guerra mundial paralizó toda actividad en Europa. Ello motivó que Breton, como muchos otros artistas, marchase a los EE. UU. Allí surgió una asociación de pintores surrealistas alemanes y franceses que se reunió en torno a la revista VVV. Estos surrealistas emigrados a EE. UU. influyeron en el arte estadounidense, en particular en el desarrollo del expresionismo abstracto en los años 1940. Cuando Breton regresó a Europa en 1946 el movimiento estaba ya definitivamente deteriorado.

Entre los artistas plásticos se manifiesta una dualidad en la interpretación del surrealismo: los surrealistas abstractos, que se decantan por la aplicación del automatismo puro, como André Masson o Joan Miró, e inventan universos figurativos propios; y los surrealistas figurativos, interesados por la vía onírica, entre ellos René Magritte, Paul Delvaux, o Salvador Dalí, que se sirven de un realismo minucioso y de medios técnicos tradicionales, pero que se apartan de la pintura tradicional por la inusitada asociación de objetos y las monstruosas deformaciones, así como por la atmósfera onírica y delirante que se desprende de sus obras. Max Ernst es uno de los pocos surrealistas que se mueve entre las dos vías. La obra de Ernst ha influido particularmente en un epígono tardío del surrealismo en Alemania que es Stefan von Reiswitz.

### **3.9. La Bauhaus y el Diseño Gráfico alemán de su época.**

La Staatliche Bauhaus (Casa de la Construcción Estatal), o simplemente Bauhaus, fue la escuela de arquitectura, diseño, artesanía y arte fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar (Alemania) y cerrada por las autoridades prusianas en manos del Partido Nazi.

El nombre Bauhaus deriva de la unión de las palabras en alemán Bau, "construcción", y Haus, "casa"; irónicamente, a pesar de su nombre y del hecho de que su fundador fue un arquitecto, la Bauhaus no tuvo un departamento de arquitectura en los primeros años de su existencia.

Sus propuestas y declaraciones de intenciones participaban de la idea de una necesaria reforma de las enseñanzas artísticas como base para una consiguiente transformación de la sociedad burguesa de la época, de acuerdo con el pensamiento socialista de su fundador. La primera fase (1919-1923) fue idealista y romántica, la segunda (1923-1925) mucho más racionalista y en la tercera (1925-1929) alcanzó su mayor reconocimiento, coincidiendo con su traslado de Weimar a Dessau. En 1930, bajo la dirección de Mies van der Rohe, se trasladó a Berlín donde cambió por completo la orientación de su programa de enseñanza.

Walter Adolph Georg Gropius, fundador de la Bauhaus, nació en Berlín el 18 de mayo de 1883. Fue hijo y nieto de arquitectos, estudió arquitectura en Múnich y en Berlín. Uno de los principales ideales de Gropius era representado mediante la siguiente frase: "La forma sigue a la función". Buscaba la unión entre el uso y la estética.

Su trayectoria es una circunstancia que hay que considerar determinante para la orientación ideológica de Gropius. Procedente de la burguesía inteligente, trabajó en Múnich de 1907 a 1910 con Peter Behrens, el primer arquitecto contratado por una gran empresa industrial como responsable artístico (AEG). A partir de entonces, Gropius siempre planteó el problema de la edificación en relación con el sistema industrial y con la producción en serie, llegando incluso hasta el extremo de considerar el edificio como un producto directo de la industria y fundando así en 1943, junto con Konrad Wachsmann, una empresa de edificaciones prefabricadas.

La fábrica Fagus, de arquitectura revolucionaria, le dio cierta fama en 1911 —que confirmó en Bolonia en 1914— al construir para la exposición del Werkbund un palacio para oficinas de atrevida concepción estructural, estética y técnica. La Gran Guerra interrumpió su actividad de constructor, reclamado al frente. Pero durante aquellos años fue madurando en su ánimo la conciencia de que tenía un deber humano muy elevado que cumplir: la arquitectura había de desempeñar un papel en el problema social que la posguerra plantearía con toda gravedad; y este problema social había de fundirse con la estética.

La Bauhaus sentó las bases normativas y patrones de lo que hoy conocemos como diseño industrial y gráfico; puede decirse que antes de la existencia de la Bauhaus estas dos profesiones no existían como tales y fueron concebidas dentro de esta escuela. Sin duda la escuela estableció los fundamentos académicos sobre los cuales se basaría en gran medida una de las tendencias más predominantes de la nueva Arquitectura Moderna, incorporando una nueva estética que abarcaría todos los ámbitos de la vida cotidiana: desde la silla en la que usted se sienta hasta la página que está leyendo (Heinrich von Eckardt). Dada su importancia, las obras de la Bauhaus en Weimar y Dessau fueron declaradas como Patrimonio de la Humanidad por la Unesco en 1996.

Siendo director Ludwig Mies van der Rohe, la escuela sufrió por el creciente acoso por parte del nazismo. Debido a que la ideología Bauhaus era vista como socialista, internacionalista y judía los nazis cerraron la escuela.

Muchos de los integrantes de la misma, entre ellos el mismo Walter Gropius, refugiados, se instalaron finalmente en Estados Unidos para seguir con sus ideales.

La Bauhaus tuvo su sede en tres ciudades:

- 1919-1925: Weimar.
- 1925-1932: Dessau.
- 1932-1933: Berlín.

Y estuvo organizada por tres directores:

- 1919-1928: Walter Gropius.
- 1928-1930: Hannes Meyer.
- 1930-1933: Ludwig Mies van der Rohe.

Tras 1933 gran parte de los integrantes de la Bauhaus marcharon hacia los Estados Unidos en donde se desarrolló una especie de continuación de la Bauhaus hasta la Guerra Fría. László Moholy-Nagy fundó en Chicago en 1937 la New Bauhaus. De las nuevas encarnaciones de la escuela, esta sería la que respetaría más fielmente el plan de estudios original. En 1951 el arquitecto y escultor suizo Max Bill, siguiendo los lineamientos de la Bauhaus original, funda en Ulm (República Federal Alemana) la Hochschule für Gestaltung (Escuela Superior de Proyección), que recupera pronto la denominación de Bauhaus o, para diferenciarla de la inicial, Neues Bauhaus (Nueva Bauhaus), de la cual fue director entre 1954-1966 el pintor y diseñador argentino Tomás Maldonado, quien enfatizó aún más con el carácter científico y racionalista aplicado en las artes.

## Unidad 4

### La Europa de Entreguerras

#### 4.1. Francia y el Art Déco: de Cappiello a Cassandre.

El art déco (también art decó o incluso art deco) fue un movimiento de diseño popular a partir de 1920 hasta 1939 (cuya influencia se extiende hasta la década de 1950 en algunos países) que influyó las artes decorativas tales como arquitectura, diseño interior, y diseño gráfico e industrial, también a las artes visuales tales como la moda, pintura, grabado, escultura y cinematografía.

Después de la Exposición Universal de 1900 de París, varios artistas franceses (Hector Guimard, Eugène Grasset, Raoul Lachenal, Paul Follot, Maurice Dufrene y Emile Decour) formaron un colectivo formal dedicado a las artes decorativas de vanguardia. En 1925 organizaron la Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes (Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industriales Modernas) en París, y se llamaron a sí mismos los modernos; en realidad, el término art déco se acuñó en la retrospectiva titulada «Les Années 25», llevada a cabo en París en el Musée des Arts Décoratifs (Museo de Artes Decorativas) del 3 de marzo al 16 de mayo de 1966; el término es por lo tanto un apócope de la palabra francesa décoratif. En español, la RAE lo ha normalizado como art déco, con la tilde en la «e».

Este movimiento es, en un sentido, una amalgama de muchos estilos y movimientos diversos de principios del siglo XX y, a diferencia del art nouveau, se inspira en las Primeras Vanguardias. Las influencias provienen del constructivismo, cubismo, futurismo, del propio art nouveau, del que evoluciona, y también del estilo racionalista de la escuela Bauhaus. Los progresivos descubrimientos arqueológicos en el Antiguo Egipto marcaron asimismo su impronta en ciertas líneas duras y la solidez de las formas del art déco, afín a la monumentalidad y elementos de fuerte presencia en sus composiciones.

Como estilo de la edad de la máquina, utilizó las innovaciones de los tiempos para sus formas: las líneas aerodinámicas, producto de la aviación moderna, iluminación eléctrica, la

radio, el revestimiento marino y los rascacielos. Estas influencias del diseño se expresaron en formas fraccionadas, cristalinas, con presencia de bloques cubistas o rectángulos y el uso de la simetría. El color se nutrió de las experiencias del fovismo; trapezoides, facetamientos, zigzags y una importante geometrización de las formas son comunes al art déco.

Correspondiendo a sus influencias maquinistas, el art déco se caracteriza también por los materiales que prefiere y utiliza, tales como aluminio, acero inoxidable, laca, madera embutida, piel de tiburón (shagreen) y piel de cebra. El uso de tipografía en negrilla, sans-serif o palo seco, el facetado y la línea recta o quebrada o greca (opuesto a las curvas sinuosas y naturalistas del art nouveau), los patrones del galón (chevrón) y el adorno en forma de sunburst son típicos del art déco. Ciertos patrones de ornamento se han visto en aplicaciones bien disímiles: desde el diseño de zapatos para señoras hasta las parrillas de radiadores, el diseño de interiores para teatros y rascacielos como el Edificio Chrysler o el Empire State Building.

El estilo art déco no estuvo limitado a la arquitectura; el transatlántico SS Normandie, cuyo viaje inaugural tuvo lugar en 1935, fue diseñado incorporando muchos diseños art déco, incluyendo un salón comedor cuyo techo y decoración estaba realizada con vidrio de Lalique. Otros buques con influencia art déco en su decoración fueron el Île de France, el Queen Mary y el Nieuw Amsterdam. El art déco también ha influenciado en el ferrocarril, como en el famoso tren Orient Express, y en la aviación, como en el avión 1000E Manhattan.

El art déco alcanzó su apogeo en los años 1920. Aunque muchos movimientos del diseño tienen raíces o intenciones políticas o filosóficas, el art déco era casi puramente decorativo, por lo que se considera un estilo burgués. A pesar del eclecticismo de sus influencias formales y estilísticas, el art déco es sólido y posee una clara identidad propia.

No se trata de un historicismo ni de un anacronismo; es fiel a su época y deja entrever la noción futurista de la Revolución industrial. Su significación gira en torno al progreso, el ordenamiento, la ciudad y lo urbano, la maquinaria. Elegante, funcional y modernista, el art déco fue un avance frente al art nouveau, esta vez exitoso en la generación de un nuevo repertorio de formas acordes con la problemática e imagería de su tiempo.



El art déco era un estilo opulento, y su exageración se atribuye a una reacción contra la austeridad forzada producto de la Primera Guerra Mundial. De manera simultánea a una creciente depresión económica y al fantasma del acercamiento de la Segunda Guerra, había un deseo intenso por el escapismo. La gente gozó de los placeres de la vida y del art déco durante la era del jazz.

El movimiento art déco mostrado en la Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industriales Modernas (1925) realizada en la explanada de los Inválidos de París causó tal impresión a los visitantes, que se reprodujo con lujo de detalles en Nueva York, Buenos Aires, Tokio, Sao Paulo, Casablanca, Saigón, Phnom Pen, Chicago, Belgrado, entre otras muchas ciudades.

En Nueva York el Rockefeller Center y el edificio de la Chrysler son apenas dos muestras, en Rio de Janeiro el Cristo de Corcovado, y tras ellos las ciudades mencionadas se transformaron rápidamente. En México la ciudad de Cuernavaca, la colonia Condesa de la Ciudad de México, y otros barrios periféricos mencionados por Malcolm Lowry en Bajo el Volcán siguen el ejemplo, en Colombia la ciudad de Manizales incendiada en 1925 se reconstruyó con la pericia de los arquitectos del momento importados por la clase emergente cafetera y una tras otra todas las ciudades del mundo se regeneraron con su rincón art déco, moderno, provocador, futurista.

El movimiento fue perdiendo patrocinio en las metrópolis europeas y norteamericanas mucho después de haber alcanzado una introducción masiva, al punto de ser empleado para representar falsas pretensiones de lujo. Finalmente, el estilo caería en decadencia, dadas las austeridades impuestas por la Segunda Guerra Mundial.

En otros países como la India, Nueva Zelanda, Cuba, Guatemala, Argentina, México, Ecuador, Filipinas y Venezuela, se convirtió en una puerta de entrada al modernismo y continuó siendo utilizado bien hasta los años 1950. En América Latina pueden encontrarse, durante este periodo, varios exponentes del art déco como, por ejemplo, el argentino José Fioravanti.

Un resurgimiento del interés por el art déco vino desde exploraciones del diseño gráfico en los años 1980. Su asociación con el film noir en cinematografía y el encanto del glamour de los años 1930 propició un nuevo uso de este tipo de expresión a finales de la década de 1980 en piezas publicitarias para joyería y el mundo de la moda y en la decoración de hoteles como el Hotel Fairmont y el Palacio de Bellas Artes en la Ciudad de México.

## 4.2. Italia: la evolución hasta el Racionalismo.

El racionalismo arquitectónico surge en Europa tras la I Guerra Mundial. El Art Nouveau, que rompió con la contradicción y señaló el primer paso hacia la plasticidad de las líneas constructivas, derivó en ornamentalismo vacuo, por lo que a principios del siglo XX se originó una corriente que rechazaba dicho ornamento, y aprovechaba los descubrimientos de la llamada Segunda Revolución Industrial, cuyo objetivo era encontrar un camino intermedio entre la renuncia a la imitación de lo antiguo y a un excesivo tecnicismo uniformador.

Conjugando todos los propósitos racionalizadores y funcionalistas de la arquitectura de la Revolución industrial, que habían encontrado su campo de experimentación entre 1890 y 1914, se formulan en la primera posguerra distintas opciones arquitectónicas de objetivos y métodos cercanos, con un repertorio formal con constantes relaciones hasta condicionar casi un estilo internacional que presenta similitudes con las vanguardias pictóricas, especialmente con el cubismo.

Se rige por los principios:

- Predilección por las formas geométricas simples, con criterios ortogonales
- Empleo del color y del detalle constructivo en lugar de la decoración sobrepuesta
- Concepción dinámica del espacio arquitectónico
- Uso limitado de materiales como el acero, el hormigón o el vidrio (nuevos materiales)

Entre 1925 y 1940, la orientación racionalista se difunde en toda Europa, ya por obras aisladas o por penetración de métodos constructivos nuevos, originando la formación de diversas escuelas. Esta difusión está básicamente ligada a la labor de los grandes maestros, tanto los meramente racionalistas como los pioneros de principio de siglo, que reciben encargos de todo el mundo, y que, mediante asociación o colaboración con arquitectos locales, contribuyen a expandirlo a pesar de reticencias oficiales y académicas.

#### **4.4. Estados Unidos hasta mediados del siglo XX.**

A principios del siglo XX, en Estados Unidos, la cuestión de la productividad industrial era considerada como parte integrante del proceso productivo, entendido como un sistema de relaciones causales entre la organización científica del trabajo en la fábrica y la configuración formal del producto. Ford, -quien estudió la relación entre la cadena de montaje en función del modelo Ford "T"- antepuso la funcionalidad y la eficacia del producto en proveer el servicio para el que estaba pensado, a la belleza y la estética. Asimismo, combinó la producción en series largas de productos estandarizados con la línea de montaje, generando bienes de consumo de larga durabilidad, que permanecerían por períodos prolongados en el mercado. Ford estaba a favor de creaciones de productos que llegaran a ser modelos universales, apropiadamente estudiados y concebidos y en contra de generar cambios superfluos con el fin de inducir a los consumidores a cambiar de automóvil cada año. El modelo de producción fordista perdió cierta hegemonía luego de la crisis del '30; ya en los años '20 General Motors, que buscaba incansablemente aumentar su productividad, ganaba mercado al producir modelos más atractivos, variados y costosos que resultaron preferidos por el público. En Estados Unidos, luego de la crisis, la industria norteamericana comenzó a producir muchos modelos de poca duración (por ejemplo, en la producción de automóviles y electrodomésticos), y se empezó a privilegiar más los aspectos estéticos y formales que los funcionales. Es en este país donde la profesión de diseñador industrial se reconoció oficialmente por primera vez.

Así nació el movimiento Styling, modalidad del diseño industrial que buscaba generar productos visualmente atractivos, prestándole menor atención a la calidad y a la función y fomentando su obsolescencia artificial, de manera de generar mayores ventas y, por ende, mayor nivel de empleo. La crisis de 1929 llevó a prestigiosos diseñadores industriales a colaborar en forma intensiva y pragmática con la industria y en estrecha vinculación con el marketing (disciplina que surge en ese período). El diseñador debía trabajar en armonía con la industria y se lo concebía capaz de agregar valor al producto a través de la estética, aunque seguía siendo un asesor externo a la empresa. De esta manera, se pasó de una estrategia competitiva de precios a una de promoción del producto y surgieron los primeros pasos

hacia la diferenciación de producto como instrumento fundamental de la competencia de las grandes empresas en los mercados, que tomaría más fuerza en la segunda posguerra. Por el contrario, en la Alemania de principios de siglo se presentó un enfoque nosistemático del proceso de producción, que se identifica particularmente por la propensión a aislar la forma del producto, lo cual explica el debate posterior acerca del aspecto exterior de los objetos de uso (T. Maldonado, 1993). A principios del siglo XX, surgió una fuerte oposición a la ornamentación excesiva de los objetos, por considerar que ésta generaba costos elevados y malgasto de recursos con el solo fin de que la clase alta ostentase riqueza mediante su adquisición.

Como resultado surge el Art Pop o Arte Popular, el cual es un producto típicamente norteamericano (aunque también se desarrolló en 1950 en Inglaterra), que aspiraba a ser un arte testimonial del tiempo que se vivía.

Se caracteriza por inspirarse en la vida de la ciudad, tomando como elementos de expresión los productos masivos de la cultura, es figurativa y emplea objetos de uso diario de la sociedad consumista: botellas de coca cola, latas de cerveza, neveras, autos, comics, personajes del cine y la canción, etc.

Utiliza procedimientos dadaístas (ready mades), hiperrealistas (fidelidad fotográfica) y cubistas (collages). Predomina el colorido brillante, con tintes fluorescentes y acrílicos de colores vivos.

Dentro de este arte se destacan artistas como Jasper Johns, Andy Warhol, C. Oldenburg, George Seagal, Peter Blake y Roy Lichtenstein.

#### 4.5. España en la primera mitad del siglo XX.

La historia del diseño en España como en el resto de los países va asociada al proceso de industrialización y desarrollo económico. Este proceso en España durante el siglo XX, no pudo llevar el mismo ritmo de desarrollo de los países de nuestro entorno europeo, como consecuencia de las causas políticas derivadas de la Guerra Civil y por el aislamiento económico que sufrimos durante cuatro décadas.

No obstante, tenemos buenos ejemplos, sobre todo en el campo del diseño gráfico, de la voluntad de vincularse a esta disciplina sin desvincularse del occidente industrializado.

Desde que en España iniciara hace ya más de veinte años el proceso de transición democrática, se observa un creciente interés por el diseño tanto desde el punto de vista comercial como cultural. La palabra diseño se ha convertido en algo habitual y en ocasiones es excesivamente manipulada en los mensajes de los medios de comunicación de masas.

La historia del diseño en España durante la mitad del siglo veinte, ha sido estructurada en los siguientes periodos:

- El comienzo del nuevo siglo.

La euforia del cambio de siglo, la repatriación de capitales a Europa procedentes de las colonias y particularmente el desencadenamiento de la Primera Guerra Mundial, en la que mantuvimos la neutralidad producen un momento de prosperidad en España. Se produce una gran demanda de productos que incide directamente en el campo del diseño gráfico y de todos los servicios relacionados con la creación gráfica para la publicidad.

- Los años veinte.

Acabada la Primera Guerra Mundial (1914-1918), toda Europa vive un momento de prosperidad y modernización. España que mantuvo la neutralidad en esta guerra se beneficia especialmente de este momento, como ejemplos: el automóvil Hispano Suiza, el autogiro De la Cierva, la producción del cemento Pórtland y en el orden social la jornada de 8 horas y en consecuencia el tiempo libre. En 1916 Pedro Prat publica el primer manual de publicidad español: “ Una nueva técnica: la publicidad

científica” . Esta publicación responde al interés por la publicidad moderna como medio de difusión de los productos de consumo masivo: productos de limpieza, calcetines, tabaco y papel de fumar, bebidas, alimentos, automóviles... El diseño gráfico que se utiliza para la acción publicitaria sigue el modelo Cassandre y la publicidad francesa, y se inspira también en las composiciones que recogen el espíritu cubista y la libertad del surrealismo.

- La Guerra Civil española. La Guerra Civil española (1936-1939), trunca el desarrollo y se produce la fractura. El estallido de la Guerra Civil se acompaña de una gran actividad de comunicación y propaganda que encuentra en el cartelismo un soporte privilegiado de comunicación. Es muy interesante el análisis del diseño gráfico en esta época. El bando republicano tiene sus referentes en la plástica de la Rusia revolucionaria, en la propaganda alemana de los 30 y en el cartelismo americano de principios de siglo. El bando nacional utilizó la retórica clásica del imperio, con aproximaciones al Art Déco en ocasiones.

Clavé, Reanau y Ballester son algunos de los cartelistas republicanos y Cabañas, Sáenz de Tejada y Delgado, algunos de los autores del diseño gráfico de los carteles del bando nacional.

- La postguerra. Los años de la postguerra son difíciles en lo social, en lo cultural y en lo político. Estas circunstancias y el aislamiento político nos impide llevar el mismo ritmo de crecimiento económico que el resto de países europeos. En el campo del diseño sufrimos un gran retraso, sin embargo y sobre todo a partir de los años 50 en que la sociedad civil y la industria impulsan la transformación de nuestro país, nuestros diseñadores gráficos aportan su gran creatividad en la potenciación del incipiente consumo. Ello en medio de limitaciones y a pesar de la estética híbrida que emplea la España oficial. El toro de Manolo Prieto podría ser el emblema creativo de la España de los cincuenta y sesenta. Otros ejemplos significativos podrían ser: el cartel de Norit de Josep Sala Llorens y las cajas de Fósforos del Pirineo firmadas por José M<sup>a</sup> Cruz Novillo Y Fernando Olmos. Dentro del diseño gráfico, a principios de los 60 se empieza a hablar de “Identidad Corporativa”, con la agresiva llegada de

Walter Landor, que diseñó las identidades corporativas de Iberia, SEAT y Cepsa. Sin embargo los primeros programas de identidad corporativa diseñados por los estudios españoles son anteriores, ya que se remontan a diez años antes, realizados por diseñadores españoles como América Sánchez, Joan Costa, José M<sup>a</sup> Cruz Novillo, Alberto Corazón o Emilio Gil.



#### **4.6 Panorama del Diseño Gráfico mundial en la segunda mitad del siglo XX.**

Los avances tecnológicos y computarizados dieron paso a una gran evolución del diseño gráfico, facilitando herramientas para la creación de diseños innovadores y de gran originalidad. Al respecto, cabe destacar el uso de programas como Photoshop, Corel Draw, Phox-pro, Free Hand, Adobe Illustrator, Macromedia Flash, Page Maker, entre otros.

Los programas como Corel Draw y Free Hand son los mejores programas gráficos de nuestra época, ya que han sabido capturar la imaginación del artista, ofreciendo desde un principio la posibilidad de hacerla realidad. Además, han solucionado con la evolución de sus programas, ciertas áreas problemáticas y al mismo tiempo han incorporado nuevas herramientas, entre las mejoras destaca el perfeccionado modulo de impresión, el cual nos permite hacer uso de una práctica mini-previsualización de la impresión.

En Corel Draw los clásicos efectos como las Mezclas o los Contornos han encontrado su lugar en un nuevo Menú de Herramientas Interactivo. Este menú es un nuevo residente de la Caja de Herramientas y nos da acceso a todas las herramientas interactivas. Estos cambios, nos obligan ha usar el programa de una manera más productiva y eficiente.

En otro orden de ideas, los programas como Photoshop permiten con sus múltiples herramientas crear y diseñar a base de un material fotográfico, variedad de efectos especiales, con los que podemos lograr maravillosos fotomontajes, dibujos, efectos de luces, texturas etc.

Durante el siglo XX, los medios de comunicación aportaron con su desarrollo tecnológico un mayor control del proceso gráfico a los diseñadores, ya que en los años 90 las nuevas formas de comunicación de la era digital presentaron nuevos desafíos, como es el caso del sistema de distribución de información World Wide Web (W.W.W.), contribuyendo a una rápida evolución del diseño gráfico a nivel mundial.

Las páginas web son documentos electrónicos con enlaces de hipertexto o hipermedia que posibilitan la navegación virtual por las informaciones disponibles en Internet. Hasta 1993 la labor de crear páginas web estuvo reservada a los técnicos en informática que sabían manejar las etiquetas códigos HTML (Hipertext Markup Languaje / Languaje de Marcas de

Hipertexto), necesarios para la composición de los elementos de presentación visual, y por este motivo las páginas presentaban fondo gris, texto y alguna decoración.

Con la incorporación de nuevas tecnologías y la llegada de los primeros editores HTML, la web posee ahora mucho más colorido en sus fondos y también diferentes texturas, botones, barras y una infinidad de iconos. La W.W.W. es un nuevo y complejo campo para el diseño gráfico, que permite múltiples posibilidades de añadir imágenes móviles en animación o en video, fotos, gráficos y textos en un ambiente interactivo. Dreamweaver y Front page son reconocidos programas para la realización de páginas web.

## **4.7 España y Latinoamérica desde mediados del siglo XX.**

### **4.7.1 España**

En el año 1992 el diseño gráfico juega un papel particularmente interesante en la generación de una nueva imagen de España. Se producen varios acontecimientos de relevancia mundial y amplia cobertura en los medios de comunicación, que son muy bien aprovechados para presentar la nueva imagen de España como país pujante, moderno y desarrollado.

En el año 1992 se celebran:

- El quinto centenario del descubrimiento de América. José M<sup>a</sup> Cruz Novillo diseña la identidad para este acontecimiento unos años antes porque 1992 es el punto final de una celebración que duró varios años.
- Las Olimpiadas de Barcelona. Josep M<sup>a</sup> Trias Folch es el diseñador de la identidad. La mascota olímpica la diseña Javier Mariscal.
- La Expo 92 de Sevilla. Carlos Rolando y Frank Memelsdorff son los diseñadores de la identidad.

En el campo del diseño industrial el retraso se prolonga, y el avance es más lento aunque algunas empresas apuestan fuerte por él , porque lo consideran un elemento estratégico de competitividad. Si repasamos los Premios Nacionales de Diseño podremos encontrar algunas de ellas: Casa, Antonio Puig Perfumes, BD Ediciones de Diseño, Escofet, VinÇon, Punt Mobles, Camper, Santa&Cole, Amat 3, o Akaba.

### **4.7.2 Latinoamérica**

Colombia es uno de los países con mayor tradición histórica en el campo de las artes gráficas, la obra impresa más antigua del país data del siglo XVII. La figura colombiana más relevante es David Consuegra (1939), quien fundó un grupo en la Universidad de Bogotá brindando su experiencia y talento. Otros representantes del diseño en Colombia son Marta Granados, Antonio Grass y Dicken Castro.

En Perú el verdadero pionero del diseño gráfico peruano moderno es Claude Dieterich (1930), quien después de trabajar en París en diversas agencias de publicidad y en el diseño de revistas, se establece en Lima implementando las influencias europeas en el diseño gráfico contemporáneo de América Latina.

El primer periódico editado en Venezuela en 1808, marca los orígenes de la imprenta en este país, y la iniciativa de mejorar el diseño de los sellos de la Administración de Correos se debió a un grupo de diseñadores y artistas venezolanos en la que mejoró notablemente la calidad del diseño venezolano.

Cabe destacar a Gerd Leufert quien se estableció en Caracas y fue autor de 26 sellos para la Administración de Correos y es calificado como el padre del diseño gráfico venezolano. Y M.F. Nedo es el segundo pionero moderno del diseño venezolano quien inició su larga e intensa colaboración con Gerd Leufert en la agencia de publicidad McCann Erickson.

En México se establece la tipografía en 1539, fray Juan de Zumarraga es el autor del primer libro impreso en América, casi doscientos años antes de la famosa Biblia de Gutemberg de América Latina impresa en Argentina. Durante el siglo XVIII se ocuparon básicamente de reproducir imaginería religiosa, poco después en 1830, la litografía se ocupó también de esos menesteres añadiendo sátiras de costumbres y caricaturas políticas en periódicos similares a los europeos.

"...la obra del insigne xilógrafo José Guadalupe Posada, por ejemplo, hay que enmarcarla en la historia del diseño gráfico. Por varias razones...José Guadalupe Posada, solo, fue capaz de hacer una producción casi tan abundante y variada como lo fue la francesa..."

Otros artistas gráficos de gran relevancia además de José Guadalupe Posada, fueron: Trinidad Pedroza, Orozco, Diego Rivera, Leopoldo Mendez, Julio Ruelas, Miguel Cobarrubias, entre otros.

En Cuba se disponía de una larga tradición en diseño gráfico aplicado al consumo, probablemente la más antigua de Latinoamérica, antes de mediar el siglo XIX disponía de talleres litográficos y de una práctica aceptable en el procedimiento inventado en Alemania,

acercando por primera vez a un país sudamericano a uno de los países más desarrollados de la vieja Europa.

Indudablemente la historia del diseño cubano en litografía la escribió Francisco Murtra, la de la tipografía José Mora y la del cartelismo (y por extensión, de todo el diseño gráfico) Felix Beltrán.

En Argentina prevalece una fuerte influencia francesa, los mejores cartelistas argentinos de la historia son Arnaldi y Valerian Guillard. En los años sesenta este país era la primera potencia de América Latina en la edición de libros y otros materiales de lectura como por ejemplo, los diarios. Sin embargo, la ilustración es la especialidad en la que los argentinos han tenido mayor proyección, destacándose Castagnino, Sabat, Quino, Mordillo y Tomás Maldonado.

La tipografía llega tarde a Brasil, a pesar de esto el establecimiento de las sucursales de las grandes agencias de publicidad americanas, que coincide con el primer gran desarrollo industrial y mercantil del Brasil, permite la introducción de las más modernas formas de producción industrial, con lo que los brasileros aprenden a diseñar anuncios publicitarios en 1940.

El origen del diseño gráfico brasilerero puede determinarse por medio de los pioneros Aloisio Sergio Magalhaes y Alexandre Wollner. En 1962 se inauguró en Río de Janeiro la primera Escuela Superior de diseño Industrial, la cual ha contado con profesores de altísimo nivel como Gui Bonsieppe.

## Criterios de evaluación:

No	Concepto	Porcentaje
1	Entregas	20%
2	Participaciones	10%
3	Actividades Áulicas	20%
4	Examen	50%
<b>Total de Criterios de evaluación</b>		<b>100%</b>

## Bibliografía básica y complementaria:

- Historia del Diseño Gráfico, Philip B. Megg, Trillas, 2008.
- Diseño Gráfico, Satue Enric, Alianza, 2008.
- Enseñar y aprender Diseño Gráfico, Steven Heller divine, Egg Publicaciones, 1990.
- Fundamentos del Diseño, Wong Wucius, Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 1979.
- Historia general del Arte - Pintura I - La prehistoria y el mundo antiguo - Los universos bizantino e islámico, Álvarez, José y Pita, José Manuel, Madrid: Ediciones del Prado – Carrogio, 1994.
- Historia de la Belleza, Eco, Umberto, Barcelona: Lumen, (2004).
- De l'Écotais, Emmanuelle: *El espíritu dadá*. Madrid: HK, 1998.