

# pre sen ta ción

**EL HISTORIADOR Y CRÍTICO DE LA ARQUITECTURA SIEGFRIED GIEDION** planteaba que *“la lenta formación de la vida cotidiana tiene la misma importancia que las explosiones de la historia, puesto que en la vida anónima las partículas se acumulan en una fuerza explosiva. Utensilios y objetos son retoños de actitudes fundamentales para el mundo, y estas actitudes fijan el curso seguido por el pensamiento y la acción”* (Giedion, 1978).

Lo anterior sugiere el valor que tienen los objetos en la construcción de aquello que ha sido reconocido como los grandes acontecimientos de la humanidad. En este sentido, el papel de los objetos en la construcción del contexto de los individuos se centra en la materialización de las acciones y de las ideas de quien lo crea de tal forma que, cargados de significados, dan cuenta del espíritu de una determinada época. Giedion continúa diciendo: *“Cada problema, cada imagen y cada invención se fundamentan en una actitud específica sin la cual hubiera llegado a ser. El ejecutante es guiado por impulsos exteriores –dinero, fama, poder–, pero detrás de él, ignorada, se halla la orientación del período, su orientación hacia el problema particular o esa forma particular”* (Giedion, 1978). Los objetos tienen tiempo, dan cuenta del momento en el cual fueron fabricados y se encuentran impregnados del espíritu de la época es decir, son el reflejo de su época y lugar. Tiempo y lugar parece una relación indisoluble. Tal relación define la manera en la cual se define la forma y es significativo que, dependiendo del lugar, un objeto adquiere un significado para aquel que lo define, bien sea este creador,



**ÓSCAR SALAMANCA**  
Editor general

observador o simplemente usuario. Según lo anterior, es posible afirmar que los grandes acontecimientos de la historia se componen de historias cotidianas y estas historias se encuentran asociadas con los objetos o lo que es lo mismo, los objetos son portadores de las historias del pensamiento humano.

El considerar que un objeto es *“todo lo que puede ser materia de conocimiento o sensibilidad de parte del sujeto”* tal y como lo plantea la definición de la Real Academia de la Lengua Española, plantea dos vertientes que permiten identificar aquello que puede ser considerado como un objeto. Por un lado, el camino que define el carácter científico de las cosas y conduce hacia investigaciones que pretenden explicar su relación con los individuos y por otro, la ruta sensible, aspecto que transfiere el reconocimiento del componente estético capaz de generar en el observador diversos sentimientos. En los dos casos, el sujeto se establece como la instancia que valida todas aquellas determinantes que conforman la idea de objeto, así como también, la de constructor que otorga una razón de ser a todo cuanto lo rodea. Es en este debate en donde se gesta la fuente de inspiración del artista o el diseñador, pues se encuentran ahí para idear algo en lo que tengamos que pensar, algo en qué observar, algo en qué usar.

Es propiedad de toda persona descubrir las ideas que se derivan de los procesos creativos y apropiárselas como un hecho constitutivo de la cultura que nos define como especie. Cuando esto sucede, es posible experimentar un sentido de admiración por aquellos que, en otros momentos y en otros espacios, han recreado el mundo para deleite de la humanidad como un mecanismo para imprimir un acento a la vida cotidiana. La cotidianidad de los individuos se encuentra relacionada con los objetos que otros individuos han diseñado a partir del reconocimiento de las actividades que se realizan en el día a día. El hacedor de objetos se instaura como un personaje que

tiene la capacidad de identificar dificultades y de analizar procesos que se materializan en un objeto, el cual ofrece una solución a los problemas que le han sido planteados. Los objetos, en el transcurso del tiempo, han mostrado un conocimiento que, como especie, es sucesor de una tradición que ha establecido un vínculo con el mundo. Tal tradición se reconoce en la herencia de aquellos que comprendieron su entorno y lo transformaron para predecir los cambios de la naturaleza y para el deleite de otros seres humanos. El legado de estos diseñadores cobra vigencia hoy porque existe una idea de orden que permite la configuración de rutas de trabajo para proyectar el mañana. Todo lo que es la especie humana, en la actualidad, procede de las preguntas hechas sobre el mundo en otros tiempos y lugares por otros individuos. A dichas preguntas se les ha dado respuesta a través de la construcción de objetos y permanecen latentes como un símbolo de la conquista de la civilización.

El diseño es una empresa colectiva que abraza muchas culturas y abarca diversas generaciones. En toda época siempre ha existido alguien que ha querido comprender el mundo. Es difícil saber en dónde estará el próximo descubrimiento o qué sueño de la mente humana será capaz de reconstruir el mundo futuro. Estos sueños comienzan como imposibilidades, por ejemplo, hubo un tiempo en que observar las estrellas a través de un telescopio era un hecho asombroso. Pero la civilización avanzó y fue posible alcanzar los horizontes, cruzar la orilla con el fin de estrechar los vínculos con el universo. Los humanos nacieron para comprender el mundo y dejar huella en él. En este sentido, la ciudad es un lugar donde se expresa, con mayor fuerza, las transformaciones del entorno por parte de la humanidad. Es el espacio donde los individuos estrechan relaciones e intercambian ideas para construir cultura. Guillermo Cabrera Infante escribió en *Elogio de la Ciudad* que “*el hombre no inventó la ciudad, más bien la ciudad creó al hombre y sus costumbres*”.

La ciudad es la máxima expresión de la civilización, es el objeto más grande que la especie humana ha construido es, en cierto sentido, la casa, el lugar en donde se encuentran concentrados los objetos como evidencia del paso del tiempo. August Macke, artista impresionista, realizó un dibujo el que hace referencia al mundo de la ciudad. Macke plasmó la paradoja que se establece en el intento de congelar un instante del tiempo del movimiento que pasa en una ciudad. Las líneas de este dibujo, expresan las lógicas internas que están presentes en la configuración de una ciudad. De la misma manera, y a una escala diferente, en 1927 Giorgio De Chirico pintó un cuadro que lleva por nombre *Muebles en una habitación*. Este cuadro muestra la escena de un espacio interior, apenas sugerido. En esta pintura, plantea la fusión entre el recuerdo y vida cotidiana, entre el interior y el exterior y traslada los objetos que se encuentran en su mundo habitual y los recontextualiza en un nuevo lugar.

A partir de la fabricación de objetos se ha logrado establecer un acercamiento con el origen de la especie humana y el diseño es una manera de expresar este anhelo. A partir de su ejercicio disciplinar se han creado leyes y rituales para conectar a la humanidad con los principios que la gobiernan, con la esencia de lo que es y este proceso exige que toda suposición se examine de manera crítica con el fin de establecer nuevas hipótesis que se validan a través de los argumentos que abren nuevos caminos. El conocimiento que deviene del ejercicio del arte y del diseño, es uno de los instrumentos con los que se cuenta para conectar las ideas con la transformación del mundo. Este proceso tiene la cualidad de corregirse a sí mismo y cambia de acuerdo con los avances de los nuevos descubrimientos. Con el diseño ha sido posible conquistar lo imposible y gracias a sus métodos, ha sido viable hablar del mundo conocido. Estas son algunas cosas que hacen los humanos tras miles de años de reflexión sobre su entorno.