

Los procesos creativos de Anni Albers, diseñadora textil de la Escuela Bauhaus

Silvia Zeas Carrillo ⁽¹⁾

Resumen: Los caminos que un diseñador puede elegir para desarrollar sus procesos creativos son diversos, no se puede hablar de uno solo y con un solo recorrido; es el diseñador el que en base a su experticia y conocimiento elegirá el camino a seguir. Este trabajo busca demostrar que los productos de diseño son el resultado de un proceso creativo integrado por fases de investigación, conceptualización y experimentación para llegar a proponer un boceto o prototipo; para ello se analizan cinco trabajos de la Diseñadora Textil Anni Albers, quien se formó en la Escuela Bauhaus bajo un escenario post guerra donde las artes y artesanías fueron valoradas.

La pedagogía que impartió la Bauhaus incluyó en su programa el aprendizaje mediante talleres que luego tomarían el nombre de laboratorios, donde cada estudiante a través de la experimentación con materiales, técnicas y sus sentidos encontró su vocación. Entre estos talleres se encontraba el “Taller de tejido”, lugar donde Anni Albers encontró el camino para expresar su creatividad, y a quien influyó los conocimientos adquiridos de Teoría del Color y Arte Abstracto de los maestros Paul Klee y Vasil Kandisky; a su vez, el transmitir sensaciones por medio de sus obras fue uno de sus propósitos.

En las obras de Albers se evidencia un profundo proceso de experimentación, donde incorporó materiales alternativos a los textiles tradicionales, tales como: el celofán, metales, plástico, fibra de vidrio, entre otros; los cuales brindaron propiedades únicas a sus tejidos como ser insonoros o refractarios a la luz.

Palabras clave: Anni Albers - proceso creativo - creatividad - Bauhaus - tejido plano - diseño textil.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 92]

⁽¹⁾ Máster en Proyectos de Diseño, Universidad del Azuay. Fashion and Textil Master, Istituto Europeo di Design, Milano, Italia. Diseñadora Textil y Moda, Universidad del Azuay. Coordinadora de la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria, Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte, Universidad del Azuay. Docente investigadora. Directora de proyectos de vinculación con la sociedad. Publicaciones en Revista Indexada DAYA y del libro “Entretejidos de Moda”.

Introducción

El propósito de este trabajo es realizar un acercamiento a los procesos creativos desarrollados por la Diseñadora Textil Anni Albers, quien se formó en la Escuela Bauhaus, en un escenario donde las mujeres tenían opciones limitadas a diferencia de los hombres, pese a ello, junto a otras mujeres accedieron a una preparación académica y superaron paradigmas sociales de la época, fueron especialistas en sus áreas, trascendieron con sus creaciones y alcanzaron reconocimientos nacionales e internacionales.

La Escuela Bauhaus, desarrolló un programa académico y pedagógico moderno que permitió a sus alumnos desarrollar sus destrezas a partir de la experimentación en sus talleres de aprendizaje. Esta fase de experimentación se puede incluir dentro de los procesos creativos que los diseñadores realizan para crear sus obras; en este sentido, es necesario comprender la noción de creatividad con la importancia de su desarrollo dentro la disciplina de diseño.

Desde esta concepción se propone un análisis descriptivo de los procesos creativos de algunos de los trabajos desarrollados por Anni Albers, como encontrar sus fuentes de inspiración, los referentes, los modos de investigación, su conceptualización y experimentación, conocer los materiales, las obras y sus especificaciones técnicas.

Antecedentes

En un escenario de esperanza, tras la Primera Guerra Mundial, en 1919 se funda la Escuela Bauhaus por el arquitecto Walter Gropius, en la ciudad de Weimar, Alemania la cual seis años más tarde fue movilizada hacia la ciudad de Dessau y siete años después trasladada a la ciudad de Berlín, para finalmente tan solo un año después ser disuelta (Kentgens, 1999). En los catorce años de existencia, reunió al menos 1300 estudiantes que se influenciaron del movimiento revolucionario de la Bauhaus (Kentgens, 1999), y esta influencia se dispersó por todo el mundo al reconocer como un estilo, el “estilo Bauhaus” que lo vemos reflejados en edificios, obras de arte, productos, textiles, obras de teatro, entre otros; incluso su programa académico trascendió hacia otras universidades del mundo.

Gropius, como arquitecto y docente, incorporó una serie de paradigmas históricos y contemporáneos para fundar la Escuela, a esto se suman influencias como: su concepción de una reconciliación entre el arte y la vida; así como, una nueva manera de formar un ambiente social, mejorar nuestro entorno y a nosotros como seres humanos, disolvió los límites entre las disciplinas establecidas por el sistema educativo, su revolución generó la combinación del arte, el diseño industrial y la arquitectura, en una sola institución; haciendo de la Bauhaus una escuela sin precedentes.

En este contexto, forma y función tienen una relación compleja que debe descubrirse o generarse caso por caso. El diseño no actúa solamente sobre la función de los productos o sobre su forma. Lo hace sobre ambas cosas a la vez, a sabiendas de que son independientes, aunque interactúen entre sí (Manzini, 2015).

La Bauhaus introdujo la noción de estructura como organización abstracta de la forma; desde entonces esa noción se instaura en las disciplinas del Diseño y la Arquitectura. Su desarrollo continuó a través de las diferentes interpretaciones relativas a la variabilidad del enfoque. En el Diseño, hoy, se considera la integración como modo de interacción de factores, incluyendo los del contexto (Giordano, 2018).

Sus talleres estaban vinculados a oficios de ramas artesanales como carpintería, metal, escultura, pintura, mural, y taller de tejido textiles, entre otros, en aras del encuentro individual al experimentar emociones visuales, táctiles y sensoriales; por romper paradigmas de una formación mayoritariamente para el género masculino; por fomentar trabajos que rompieron esquemas formales de materialidad y forma; son estas experiencias por las que los profesionales que se formaron en la escuela Bauhaus han trascendido en el tiempo y son referentes actuales.

Procesos creativos desde la Escuela Bauhaus

El artista mira el mundo objetivo de donde extrae formas, estímulos, temas, realidades exteriores y sus interrelaciones; este mundo objetivo irá pasando por el filtro de su mundo subjetivo y actuará como fuerza creadora y recreadora. Y este filtro no necesariamente actúa como censor (aunque a veces suceda), sino que modelará muchas de las manifestaciones que se ponen en marcha en el proceso (Cruz Gonella & Reissis, 2002, p. 91).

Se pueden generar procesos y proyectos para la disciplina del diseño con características diferentes, según sean los requerimientos del medio y las herramientas que se disponga para su ejecución,

Cada proceso de diseño implica un enunciado de problemas y posibilidades que permite al diseñador y al grupo generar acuerdos sobre objetivos y decidir entre alternativas de acción. El resultado debe ser una serie de escenarios y posibles caminos para la transformación de las prácticas o la creación de otras nuevas (Escobar, 2017, pp. 318-319).

La eficacia de las posibilidades que puede presentar un profesional del diseño surge generalmente de un buen desarrollo en el proceso creativo.

En el desarrollo de los procesos creativos dentro de la Escuela Bauhaus se fomentó la experimentación, al unir al arte con la artesanía mediante talleres, los estudiantes debían tomar los cursos básicos analizando formas, materiales, herramientas, composición, color, gráficos y construcción; se buscaba mediante estos talleres revivir la creatividad natural de los estudiantes y agudizar sus sentidos. Mediante la experimentación sobre materiales como la piedra, la madera, el metal, la pintura, el tejido y el vidrio, se estudiaban las características y propiedades de estos materiales y técnicas; para con ellos generar formas específicas que surgían a través de un concepto (Kentgens, 1999). La experimentación

como proceso creativo es muy relevante, permite a los estudiantes explorar las cualidades de los materiales, conocer el manejo de las herramientas y desarrollar habilidades únicas. En el proceso creativo se aplican destrezas, experiencias y conocimientos adquiridos; Frascara (2018) los define como habilidades básicas necesarias para el pensar y hacer, entre ellas se considera: la capacidad de observar, analizar y evaluar productos y situaciones; usar una manera metódica de trabajar; tener sensibilidad para las necesidades y deseos de las personas; tener empatía; atender a los detalles; tener capacidad para buscar, encontrar, recopilar y organizar información; tener capacidad para describir problemas, proyectos y propuestas con precisión de lenguaje y claridad de argumentos.

Si es un proceso “creativo”, es relevante indagar como se genera el mismo, su noción y desarrollo. Para Cruz y Reissis (2002)

Tanto la creatividad como aprendizaje, los procesos de aprendizaje, y los mecanismos que la construyen, pueden ser objeto de enseñanza. Si partimos del análisis de lo creativo, la creatividad y el ser creador, podemos comprender que, en la naturaleza de cada individuo, existen las fuerzas motoras que promueven, estimulan y provocan la acción creativa (p. 96).

Estas fuerzas motoras que estimulan y provocan la acción creativa se alimentan día a día de nuestro entorno, que incluyen manifestaciones culturales, artísticas y artesanales; a su vez de viajes, conocimientos adquiridos, experiencias y más factores que fluyen del diario vivir.

En la alimentación de la creatividad esta presente el mundo exterior (objetivo), la cultura, el contexto y la sociedad. La formación de cada persona hacia un desarrollo mas o menos satisfactorio de su creatividad, es un ejercicio constante (Cruz Gonella & Reissis, 2002, p. 96). Es decir, que mientras más alimentemos nuestra creatividad podremos ser capaces de responder de manera más eficaz y oportuna a los problemas sociales, ambientales, tecnológicos o económicos.

En este sentido la creación y el proceso de creación pueden ser entendidos como “la capacidad de gestión, acción y reflexión en una entidad modificable, cambiante, cuestionadora. Es el individuo quien le da vida y en quien se manifiesta” (Cruz Gonella & Reissis, 2002, p. 97). Si vivimos en un mundo cambiante y en donde tanto los fenómenos sociales y naturales pueden dar un giro total a nuestra realidad, debemos adiestrarnos para tener la capacidad de responder ante diversas situaciones.

Cuando diseñamos, se interiorizan una gran cantidad de información teórica que, junto a la práctica, van construyendo la experticia del diseñador. Estas experiencias permiten al creativo manipular y organizar formas, desarrollar las características perceptivas que van a tener los productos y su relación con otras formas y contextos (Romano, 2019).

Buitrago (2015) diseñador industrial colombiano, reflexiona sobre los procesos creativos del diseño, basado en: el acceso a la lectura de los fenómenos sociales –conocer–, tener destreza en los repertorios técnicos para la materialización –controlar– y haber adquirido la competencia para proyectar un artefacto que resuelva las necesidades de los demás –transformar–. O lo que podría ser lo mismo, conquistar el equilibrio entre las pulsiones del autor, los medios para su transformación y los objetivos a los que responde el ejercicio

creativo (p. 255). La creatividad alimentada día a día por factores sociales, ambientales, tecnológicos y económicos permite a los diseñadores responder con mejores propuestas a las diferentes problemáticas del contexto. Esta respuesta prescinde del desarrollo de diferentes procesos creativos que incluyen el análisis de referentes, la conceptualización, búsqueda de homólogos, investigación bibliográfica o de campo, fases de experimentación, bocetación, prototipado, entre otros.

El proceso creativo desarrollado por Anni Albers, diseñadora textil de la Escuela Bauhaus

“Ser creativo no se corresponde tanto con el deseo de realizar algo como de escuchar aquello que quiere ser realizado: el dictado de los materiales”.

Anni Albers

Durante el tiempo que funcionó la Escuela Bauhaus (1919-1933), se dio un suceso único, la presencia masiva de mujeres en este centro de arte, y esto se debió a la nueva pedagogía que implanto su creador, el arquitecto Gropius, que para aquella época fue idealista, utópica e innovadora. Es en este período que, en Occidente a principios del siglo XX, la mujer incursionó decididamente en el arte y en el diseño. El colectivo femenino que se formó en la Bauhaus también supo adaptarse a las circunstancias para sacar el máximo provecho en su formación, lo cual comprobamos con la trayectoria de la mayoría de las alumnas, los procesos creativos desarrollados por cada una de ellas, la calidad de sus productos y sus singulares personalidades artísticas.

Cabe mencionar que por operatividad de la escuela Bauhaus, la mujer por solo hecho de serlo, estaba confinada a asistir a las “clases de mujeres” y que más adelante sería conocida como “taller de tejido”; sin embargo, esta situación fue aprovechada en su beneficio, primero porque se formaron como diseñadoras textiles de primera categoría, gracias a la extraordinaria pedagogía y a un profesorado de élite entre los cuales estaba Vasili Kandinsky (1866-1944) y Paul Klee (1879-1940); y segundo porque su presencia en el taller, les permitió asistir como “oyentes” a los demás talleres que se impartieron en esta famosa escuela con el fin de completar su formación. Varias mujeres pudieron abandonar este destino textil, gracias a una gran voluntad como ocurrió con la célebre diseñadora Marianne Brandt (1893-1983) en el Taller de Metal y el caso de la diseñadora de mobiliario Alma Buscher (1899-1944), en el taller de carpintería. Según Lou Scheper-Berkenkamp (1901-1976), que se formó allí “en Weimar, cada uno esperaba oportunidades teórico-prácticas y su propia realización, demasiado vaga por aquel entonces; concepciones, deseos y oportunidades que en aquel tiempo solo se ofrecían en aquel lugar, la Bauhaus” (como se cita en Vadillo Rodríguez, 2010).

Anni Albers, como una de las alumnas que se formó en la famosa escuela Bauhaus, cursó sus estudios desde el año 1922 a 1931 en sus dos sedes de las ciudades de Weimar y Dessau, es decir permaneció en ella la mayor parte del tiempo que duró este centro de arte

(1920-1933), su fusión y vínculo con la escuela fue tal que en ocasiones como confirma Rossbach (1983) “ella se convirtió en una conferenciante no oficial de la investigación y la formación textil de la Bauhaus, sus ideas fueron interpretadas como ideas de la Bauhaus” (como se cita en Vadillo Rodríguez, 2010), este reconocimiento se dio tras su exilio a los Estados Unidos.

Para Albers, la experimentación individual se desarrolla en la manipulación de materiales

Es aquí donde incluso el principiante más tímido puede encontrar la euforia de la creación, a ese ser creador que al mismo tiempo que es guiado por las leyes irrevocables establecidas por la naturaleza del material, y por las establecidas por el hombre. La experimentación libre aquí puede dar lugar al cumplimiento de un impulso interno de dar forma y dar permanencia a las ideas, es decir, puede dar lugar al arte, o puede dar lugar a la satisfacción de la invención de una manera más técnica¹ (Albers, *On Designing*, 1959, p. 51).

Si tomamos en cuenta lo expresado por la diseñadora, podemos decir, que, la experimentación fue el norte en su carrera profesional, habito que lo adquirió desde que fue estudiante, utilizó el hilo metálico como lo podemos apreciar en su obra “Haiku” (1961); el hilo de plata para la serie “Six Players”; o laminillas de oro en “From the East” (1963). También utilizó celofán, rafia, fibra de vidrio (1948) o hilo enrollado de rosca y pelo de caballo, con este último elemento elaboró un boceto en el año 1949, que hoy constituye una pieza única y lo conserva el Museo Moderno de Arte Nueva York (MOMA) (Vadillo Rodríguez, 2010, p. 1115). Sus obras son reconocidas como verdaderas obras de arte, por la experimentación con materiales alternativos a los clásicos del mundo textil, su técnica y el manejo cromático.

Por la trascendencia y singularidad de su obra, esta diseñadora fue una artista extraordinaria y plural, un paradigma del –diseñador artesano– mas vinculada a la creación artística, constantemente reconocida y citada en publicaciones e instituciones internacionales, especialmente en Estados Unidos, que al celebrar el centenario de su nacimiento 1999, se recordó que Anni Albers es “considerada por muchos, como la diseñadora textil más importante de nuestro siglo”, y está valía lo confirma el Museo Judío de Nueva York, por ser la primera mujer, diseñadora y artista textil, que realizó una exposición individual en el MOMA, celebrada en el año 1949. Esta exposición no solo debe ser valorada como un logro personal de la artista, sino que su trascendencia es máxima al sentar un precedente e introducir en el museo piezas realizadas con una técnica que hasta ahora había sido considerada como pura “artesanía”, el tejido, con los cuales intenta demostrar que los diseñadores crean sus obras a partir de referentes conceptuales, de inspiración, y otros factores que alimentan la creatividad.

Si bien son diversos los procesos creativos que desarrolló Anni Albers, este trabajo nos lleva a interiorizarnos en el camino que recorrió para plasmarlos en sus diseños mediante el análisis de siete puntos:

1. Inspiración: Se registra aquí el origen de la motivación para desarrollar una obra, este registro se lo puede hacer mediante fotografías, videos, dibujos y otras herramientas.

Una de las inspiraciones de la diseñadora Anni Albers, la constituye los múltiples viajes realizados hacia México y Perú, junto a su esposo Josef Albers, quedando deslumbrada por su gente, sus colores, sus artesanías y varios componentes de las culturas prehispánicas como la simbología desarrollada, las técnicas, los textiles, las construcciones, entre otros.

Otra inspiración de esta diseñadora la encontramos en las clases recibidas desde su formación académica en la Escuela Bauhaus dictadas por los maestros Paul Klee y Vasili Kandinski, quienes practicaban el arte abstracto en formas geométricas básicas, usaban una paleta de colores primarios y secundarios.

Varias de sus obras se guiaron por las percepciones y sensaciones, desarrolló un ejercicio en conjunto con sus alumnos de la Universidad Black Mountain, en Estados Unidos, donde pidió a sus alumnos que se imaginaran en la naturaleza a ellos solo con materiales en sus manos, mediante cuales debían crear tejidos que cubran las necesidades básicas que sentían en ese momento.

2. Referente: Indica de forma específica que se va a estudiar de una cultura, fenómeno social, fenómeno natural, arquitectura, flora, fauna y una diversidad de opciones, se pueden tomar referentes previamente desarrollados para continuar una investigación.

Estos pueden ser: homólogos, autores y proyectos que sirvan para aportar soluciones ya acreditadas en el campo de la disciplina. Se trata de las que habiendo dado respuesta a situaciones similares pueden nutrir el nuevo proceso e inspiración (Romano, 2019, p. 25).

Como referente en una de las obras creadas por la diseñadora Albers, el diseño de la serie de ocho paneles para el Templo Emanú en Dallas, Estados Unidos, consideró la arquitectura del templo y los grandes vitrales geométricos que rodean al salón principal.

Esto nos permite evidenciar que se puede tomar un referente muy específico, el cual se puede interpretar o reinterpretar su cromática, su morfología, su organización, entre otros.

3. Investigación: Corresponde al enfoque de como se va a analizar o evaluar; este análisis puede ser descriptivo, gráfico, analítico, crítico, entre otros.

La investigación puede ser organizada y jerarquizada de acuerdo con las necesidades y las intenciones personales para, finalmente, seleccionar las pautas principales que servirán de base para la formulación de la idea a transmitir (Romano, 2019, p. 251).

Esta investigación puede ser primaria o secundaria, la primaria recolecta, analiza y sintetiza material de fuentes directas y originales; la segunda reúne información generada e interpretada, como predicciones de tendencias, estilos desarrollados, plataformas virtuales de redes y marcas de moda.

Anni Albers realizó investigaciones tanto primarias como secundarias, las primarias las encontramos en sus viajes hacia Perú, donde pudo trabajar de la mano de artesanos a quienes ella consideró “maestros” y manifestó su agradecimiento en su libro *On weaving*, con ellos pudo perfeccionar la técnica de tejido plano sobre telares, quedó maravillada de las formas que ellos conseguían en sus tejidos.

En cuanto a las investigaciones secundarias, para la diseñadora las tendencias generadas en la sociedad también debían ser consideradas como información relevante al momento de crearlos diseños, “las tendencias son una consideración importante ya sea con respecto a la función o la apariencia, incluidas las tendencias que se ven y las que deben producir-

se²³ (Albers, *On Designing*, 1959, p. 4). Con este ejemplo, nos demuestra sus profundos pensamientos filosóficos y reinterpretación de elementos de la naturaleza, que se plasmaron en sus obras.

4. Conceptualización: Es la interpretación o en muchos casos la reinterpretación que un creativo puede desarrollar sobre la investigación, su inspiración, un referente o una idea. En esta instancia generalmente se desarrolla un concepto, el cual no se agota en una definición, ni en un repertorio de imágenes, es solo la apertura a un mundo de asociaciones consientes e inconscientes del diseñador que, una vez concretado, transfiere su carga simbólica y abre un repertorio de interpretaciones en los usuarios y el contexto (Romano, 2019, p. 250).

Para la creativa textil Albers, fue la técnica de tejido plano con los hilos como material base, como ella lo dice, que atraparon su interés "... realmente contra mi voluntad. Trabajar con hilos me parecía simple, yo quería conquistar algo; pero las circunstancias me sujetaron a los hilos y me ganaron. Aprendí a escucharlos y hablar su idioma, aprendí el proceso de manejarlos³³" (Albers, *Writings on Design*, 2000, p. 75).

5. Material y experimentación: Son los medios expresivos para comunicar las obras, estos pueden ser alternativos a los que comúnmente se usan en cada técnica, en este proceso se experimentan con diferentes técnicas de cada rama.

Se incluyen aspectos visuales, morfológicos, cromáticos y expresivos sin invalidar su utilidad (Romano, 2019, p. 259). La selección de materiales se establece también por el conocimiento en técnicas, herramientas, materiales; para el caso de la rama de los textiles es importante el conocimiento de estructuras y bases textiles, interpretación de tendencias, comportamiento de los consumidores, incorporación de insumos, entre otros.

A pesar de que Anni Albers manifestó que no intervino mayormente sobre la técnica del tejido plano, sus trabajos demuestran lo contrario, el haber insertado en sus trabajos una trama flotante permitió resaltar las formas trabajadas, el efecto de virtualidades en sus tejidos usados para dividir espacios que permiten el paso del aire, son características visuales y funcionales que consiguió en cada una de sus obras.

Entre los hilos que utilizó para sus tejidos en tramas y urdimbres podemos dividir según su origen, encontrando entre las fibras naturales de origen vegetal al: lino, el cáñamo, algodón, algodón mercerizado, la rafia; de origen animal: la lana, la seda, el pelo de caballo; de origen vegetal regenerado por el hombre: rayón; y como materiales alternativos no textiles utilizó: hilos metálicos, celofán, cinta metálica, plástico, hilos de plata, fibra de vidrio y cuerdas de arneses.

En los procesos de experimentación con materiales alternativos a los textiles tradicionales, pudo generar piezas funcionales con propiedades insonoras y refractivas a la luz, crearon armonía para el lugar que fueron diseñados por la sutileza de sus texturas, pero con fuerza en la estructura de cada una de sus piezas, por la complejidad del tejido, el tiempo invertido y la perfección de sus formas.

6. Definición técnica: Se describe aquí a la obra en un nivel descriptivo, con el nombre de la obra, sus medidas, y donde se encuentra la misma.

La información para el estudio de los procesos de la diseñadora Anni Albers, ha sido obtenida de fuentes bibliográficas que incluyen libros de la diseñadora y museos alrededor del mundo.

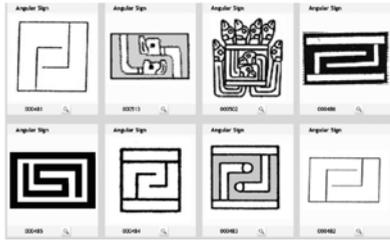
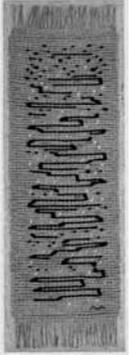
Esta descripción técnica evidencia la trascendencia de las obras de Anni Albers, al ser conservadas en su mayor parte en museos, principalmente en el MOMA de Nueva York y Bilbao de España.

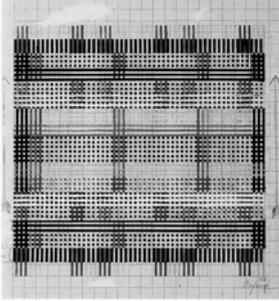
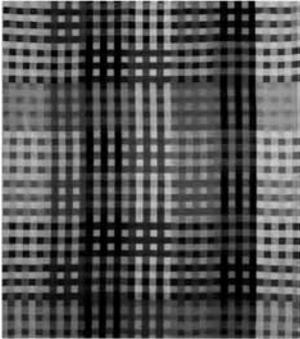
7. Obra: Es el resultado final del proceso creativo, el cual puede ser un producto, prenda, proyecto o prototipo final.

Para este trabajo se compilaron fotografías mediante las cuales podemos observar las obras originales de la artista, y comprobar su enorme riqueza estética, visual, técnica, cromática y de composición. Las creaciones de Anni Albers son consideradas como obras de artes y no como piezas artesanales, porque son consideradas como una nueva representación del arte abstracto.

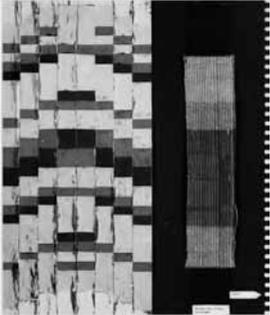
Bajo estos siete puntos analizaremos cinco obras de la Diseñadora Textil Anni Albers, las mismas que corresponden a: “Monte Albán”, “Code”, “Tablecloth”, “Ancient Writing”; y, “Paneles Arco en el Templo Emanu”, mediante las siguientes fichas gráficas:

<p>Obra 1: Monte Albán</p>	<p>1. Inspiración</p>	<p>7. Obra</p>
		
	<p>Imagen 1: Fotografías y filmas del Monte Albán, México (1936)⁴</p>	<p>Imagen 2: Tejido plano "Monte Albán"⁵</p>
	<p>2. Referente</p>	<p>6. Definición técnica</p>
	<p>Arquitectura, cromática y morfología del Monte Albán</p>	<p>Monte Albán 146 x 112 cm Museo Busch-Reisinger, Museo la Universidad de Arte en Harvard, Cambridge, Massachusetts.</p>
	<p>3. Investigación</p>	<p>5. Material y experimentación</p>
	<p>Anni Albers junto a su esposo Josef, viajaron a México en 1936 y se fascinaron de su clima, sus colores, las personas, las culturas ancestrales, su arquitectura barroca y sus construcciones prehispánicas. Anni realizó un análisis visual: morfología, cromática y organización de formas; y, análisis bibliográfico: historia y cultura del "Monte Albán".</p>	<p>Materiales: Seda, lino y lana Experimentación: Trama flotante</p>
	<p>4. Conceptualización</p>	
<p>La creativa Anni Albers desarrolla una modificación sobre la técnica de tejido plano, al introducir tramas flotantes que representan abstracciones geométricas de la arquitectura del Monte Albán.</p> <p>En su propuesta estética ubica los motivos en una composición "zig-zag", aplicando los principios básicos de organización de formas en cuanto a ritmos, tensiones, tramas y equilibrio.</p> <p>Su cromática refleja un acercamiento hacia los colores de las fotografías de su inspiración, en una gama de colores que van desde los tonos cremas y marrones hasta el gris y negro.</p>		

<p>Obra 2: Code</p>	<p>1. Inspiración</p>	<p>7. Obra</p>
		
	<p>Imagen 3: Simbología Tocapu⁶</p>	<p>Imagen 4: Tejido plano “Code” (Código)⁷</p>
	<p>2. Referente</p>	<p>6. Definición técnica</p>
	<p>Signos incaicos Tocapu, encontrados en textiles y cerámica de culturas peruanas y mexicanas.</p>	<p>Código (Code), 1962. 58.4 x 18.4 cm. Fundación de Josef and Anni Albers.</p>
	<p>3. Investigación</p>	<p>5. Material y experimentación</p>
	<p>Análisis gráfico de la simbología Tocapu de culturas incas de México y Perú, lugares que visitó la artista junto a su esposo</p>	<p>Materiales: algodón, cáñamo, hilo de metal y lana Experimentación: Hilo flotante sobre trama.</p>
<p>4. Conceptualización</p>		
<p>En Código (1962), Albers utiliza una trama flotante al usar un hilo que se entrelaza sobre la superficie tejida con el fin de simular palabras o símbolos. Cada línea es diferente y se utiliza de forma expresiva con el objetivo de que se parezca a un lenguaje. Albers deseaba que sus obras fueran leídas visualmente. La artista afirmaba que su obra, al igual que la de los artistas andinos a los que había estudiado, tenían referencias lingüísticas directas (Guggenheim Bilbao, 2020). Tomó la técnica de tejido plano como una forma de lenguaje, creando así piezas únicas que transmiten sensaciones más allá de lo estético.</p> <p>Esta obra en particular nos invita a verla como una partitura, donde cada una de las líneas son notas musicales y entre ellas se encuentra espacios vacíos que son muy importantes al componer una melodía. Es una invitación a tomar referentes y por medio de las sensaciones reinterpretarlos de múltiples maneras.</p>		

<p>Obra 3: Tablecloth</p>	<p>1. Inspiración</p>	<p>7. Obra</p>
		
	<p>Imagen 5: Acuarela sobre papel cuadriculado a mano 26 x 24.1 cm.⁸</p>	<p>Imagen 6: Obra "Tablecloth" (mantel)⁹</p>
	<p>2. Referente</p>	<p>6. Definición técnica</p>
	<p>Trabajo en acuarela a partir de las clases de teoría del color y arte abstracto de Paul Klee y Vasil Kandisky</p>	<p>Tablecloth material, 1930. 59.3 x 72.4 cm Museo de Arte Moderno - Nueva York</p>
	<p>3. Investigación</p>	<p>5. Material y experimentación</p>
	<p>Principios básicos de diseño, organización bidimensional y tramas. Composición cromática entre trama y urdimbre del tejido plano.</p>	<p>Materiales: algodón mercerizado en trama y urdimbre. Experimentación: Interpretar una acuarela en un tejido plano.</p>
<p>4. Conceptualización</p>		
<p>La influencia de las clases de Teoría del Color que recibió de su tutor Paul Klee, acompañaron siempre a las obras de Anni, su sistema cromático de fusionar y mezclar acuarelas en sus bocetos, para luego generar nuevos tonos en sus tejidos, combinando y enfrentando bloques de color de formas inesperadas (Farrell, 2018).</p> <p>Las pinturas de su también tutor de la Bauhaus, Vasil Kandisky se vieron reflejadas en varias obras de la creativa, quien desarrolló en sus diseños el concepto radical de arte abstracto con mucha fuerza y emoción.</p> <p>En esta obra "Tablecloth" o mantel, su composición de formas en la organización de líneas verticales y horizontales en tonos de negro, rojo, amarillo; mismos que al intersectarse crean una escala de sus mismos tonos; creando una armonía visual donde sobresalen unos tonos más que otros.</p>		

Obra 4: Ancient Writing	1. Inspiración	7. Obra
		
	Imagen 7: Universidad Black Mountain ¹⁰	Imagen 8: Tejido plano "Ancient Writing" ¹¹
	2. Referente	6. Definición técnica
	El entorno natural que rodea al Colegio Montaña Negra de Carolina del Norte	Ancient Writing, 1936. 149.8 x 111 cm Museo Nacional Americano de Arte, Instituto Smithsonian, Washington.
	3. Investigación	5. Material y experimentación
	Desarrollo creativo a través de la imaginación y los sentidos para cubrir necesidades básicas del ser humano.	Materiales: rayón, lino, algodón y yute Experimentación: Transferir percepciones y sensaciones hacia un tejido plano
	4. Conceptualización	
Cuando Anni Albers emigró a Estados Unidos en 1933, fue invitada a enseñar en el Black Mountain College, institución donde desarrollaban una pedagogía similar a la Bauhaus; motivaban a sus alumnos a experimentar diferentes clases con el fin de encontrar su propio camino. En este sentido Albers adoptó un enfoque holístico de la enseñanza, alentando a sus alumnos a considerar tejer como un principio básico en su formación. Pidió a sus alumnos que imaginaran encontrarse solos en la naturaleza, sin nada más que los materiales disponibles para mantenerse calientes, construir refugio y recolectar alimentos. Sus primeros intentos burdos de crear mantas y cestería condujeron a una apreciación más profunda de los sistemas refinados del tejido moderno. Este ejercicio nos demuestra la importancia de conectar nuestros sentidos con las necesidades básicas del ser humano, donde la disciplina del diseño toma un papel importante. Albers desarrolló su obra "Ancient Writing" inspirándose en el entorno de la naturaleza donde ella se encontraba en ese momento, en cuanto a su cromática de escala de grises, abstracción de formas y composición en zig-zag.		

<p>Obra: Paneles para Sinagoga en Templo Emanu</p>	1. Inspiración	7. Obra	
		<p>Imagen 9 (izq): Vitrales del Templo Emanu, Dallas ¹²</p>	
	2. Referente	6. Definición técnica	
	<p>Formas y cromática de los vitrales que se encuentran en el Templo Emanu.</p>	<p>Ocho paneles de 6 metros aproximadamente cada uno.</p>	
	3. Investigación	5. Material y experimentación	
	<p>Análisis morfológico y cromático de los vitrales del templo, mediante la técnica de collage con papeles metalizados de colores en tiras dobladas marcadas, y una muestra de tejido plano en ligamento tafetán, con hilos metalizados en su trama y en su urdimbre probablemente algodón mercerizado por su resistencia.</p>	<p>Material: hilos metalizados, algodón mercerizado en urdimbre Experimentación: Boceto en láminas metálicas</p>	
	4. Conceptualización		
	<p>El arquitecto Howard Meyer empezó la construcción del Templo Emanu en 1956, y encargó la creación a la diseñadora Anni Albers de un arco que cubra el santuario al interior de la Sinagoga.</p> <p>Albers desarrolló su propuesta utilizando los colores verde, azul y dorado tomados del efecto metalizado de los vitrales del templo que fueron diseñados por el escultor húngaro György Kepes.</p> <p>Esta obra evidencia la importancia de la contextualización, al crear una armonía entre su propuesta y el entorno para el cual estaba diseñado; a su vez, la experimentación con materiales metalizados usados en la trama del tejido expresan un amplio conocimiento de materiales, con sus efectos visuales y táctiles.</p>	<p>Imagen 10: Collage en papel y muestra de tejido plano (1957)¹³</p>	
	<p>Imagen 11: Paneles Arco, Templo Emanu, Dallas ¹⁴</p>		

Comentarios finales

Contrario a que Anni Albers consideró que no intervino de gran manera sobre la técnica de tejido plano, ella consiguió la forma de mirar a la técnica de tejido plano más allá de una artesanía con la que se puede desarrollar tapices y tapetes. Sus creaciones son verdaderas obras de arte abstracto con composiciones de formas que contienen equilibrio y ritmo, una nueva forma de expresar arte y redefinir la artesanía.

Para la disciplina de diseño textil, Albers es una referente que revolucionó la técnica al incorporar materiales alternativos a los de la rama textil, su pasión por los hilos, la trama y la urdimbre fue creciendo en medida de que iba tejiendo y descubriendo tanto las propiedades como las posibilidades que cada material le ofrecía.

En esta era tecnológica que vivimos, encontrar a una creativa como Anni Albers nos lleva a reflexionar sobre la producción masiva que ha dejado de lado las técnicas artesanales, técnicas que prevalecen en varios pueblos originarios de América Latina y que no les damos el valor que se merecen.

Concentración, perfección, atención a los detalles, montaje de los hilos en la urdimbre, la exploración de materiales en la trama, son algunas de las características principales que se pueden encontrar en los trabajos de la Diseñadora Textil.

El recorrer algunas de sus obras, abre un camino de posibilidades para analizar la técnica de tejido plano, la experimentación con materiales y reconocer la determinación de una creativa con carácter para enfrentar el contexto donde vivió, para abrirse un nuevo camino por el mundo de los textiles.

Notas

1. Albers, A. "On Desingning" (1959, p. 51). "It is here that even the shyest beginner can catch a glimpse of the exhilaration of creating, by being a creator while at the same time he is checked by irrevocable laws set by the nature of the material, not by man. Free experimentation here can result in the fulfillment of an inner urge to give form and to give permanence to ideas, that is to say, it can result in art, or it can result in the satisfaction of invention in some more technical way".
2. Albers, A. "On Desingning" (1959, p. 4). "trends are important consideration whether in regard to function or appearance, including, the trends that come to view and those that should be brought about".
3. Albers, A. "Writings on Desing" (2000, p. 75). "In my case it was threads that caught me, really against my will. To work with threads seemed sissy to me. I wanted something to be conquered. But circumstances held me to threads and they won me over. I learned to listen to them and to speak their language. I learned the process of handling them".
4. Guggenheim Bilbao (2020). Imagen de fotografías y filmas del Monte Albán, México (1936). [Imagen 1]. Recuperado de: <https://www.guggenheim.org/audio/track/josef-albers-on-mexico-the-promised-land-of-abstract-art>
5. Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 42). Tejido plano "Monte Albán" [Imagen 2].

6. Clados, C. (2012). Imagen de simbología Tocapu. [Imagen 3]. Recuperado de: <http://tocapu.org/tocapu/>
7. Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 59). Imagen de tejido plano “Code” (Código) [Imagen 4].
8. Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 26). Imagen de acuarela sobre papel cuadriculado a mano 26 x 24.1 cm. [Imagen 5].
9. Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 19). Imagen de obra “Tablecloth” (mantel) [Imagen 6].
10. State Library of North Carolina (2012). Imagen de Universidad Black Mountain. [Imagen 7]. Recuperado de: <http://digital.ncdcr.gov/cdm/home/collections/black-mountain-college>
11. Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 41) [Imagen 8].
12. Haskins, J. (2015). Imagen de vitrales del Templo Emanu, Dallas. [Imagen 9]. Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/pallrokk/22687868528/in/photostream/>
13. Sherman, R. (2019). Imagen de paneles Arco, Templo Emanu, Dallas. [Imagen 11]. Recuperado de: <https://www.papercitymag.com/home-design/anni-albers-women-design-pioneer-textiles-dallas-synagogue/>
14. Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 119). Imagen de collage en papel y muestra de tejido plano (1957). [Imagen 10].

Fuentes de imágenes

Imagen 1: Guggenheim Bilbao (2020). Imagen de fotografías y filminas del Monte Albán, México (1936). [Imagen 1]. Recuperado de: <https://www.guggenheim.org/audio/track/josef-albers-on-mexico-the-promised-land-of-abstract-art>

Imagen 2: Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 42). Tejido plano “Monte Albán” [Imagen 2].

Imagen 3: Clados, C. (2012). Imagen de simbología Tocapu. [Imagen 3]. Recuperado de: <http://tocapu.org/tocapu/>

Imagen 4: Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 59). Imagen de tejido plano “Code” (Código) [Imagen 4].

Imagen 5: Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 26). Imagen de acuarela sobre papel cuadriculado a mano 26 x 24.1 cm. [Imagen 5].

Imagen 6: Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 19). Imagen de obra “Tablecloth” (mantel) [Imagen 6].

Imagen 7: State Library of North Carolina (2012). Imagen de Universidad Black Mountain. [Imagen 7]. Recuperado de: <http://digital.ncdcr.gov/cdm/home/collections/black-mountain-college>

Imagen 8: Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 41) [Imagen 8].

Imagen 9: Haskins, J. (2015). Imagen de vitrales del Templo Emanu, Dallas. [Imagen 9]. Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/pallrokk/22687868528/in/photostream/>

Imagen 10: Fox Weber y Tabatabai Asbaghi (1999, p. 119). Imagen de collage en papel y muestra de tejido plano (1957). [Imagen 10].

Imagen 11: Sherman, R. (2019). Imagen de paneles Arco, Templo Emanu, Dallas. [Imagen 11]. Recuperado de: <https://www.papercitymag.com/home-design/anni-albers-women-design-pioneer-textiles-dallas-synagogue/>

Bibliografía

- Albers, A. (1959). *On Designing*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Albers, A. (2000). *Writings on Design*. Hanover: University Press of New England.
- Buitrago, J. C.; Franky, J. & López, M. d. (2015). *Diseño e Historia. Serie de improntas de un error*. Cali: Universidad del Valle. Programa Editorial.
- como se cita en Vadillo Rodriguez, M. (2010). *Una élite inesperada: Las diseñadoras de la Bauhaus*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Cruz Gonella, J. & Reissis, T. (2002). Diseño y Creatividad. En S. Peñalva, S. M. Rodio, J. Logegaray, A. Gutman, N. Pereyra, L. Rodríguez, . . . T. Reissis, *Teoría y reflexión diseño* (pp. 86-100). Argentina : Kliczkowski.
- Escobar, A. (2017). *Autonomía y Diseño, la relación de lo comunal*. Buenos Aires, Argentina: Tinta Limón.
- Farrell, A. (15 de Octubre de 2018). Obtenido de <https://www.vogue.es>: <https://www.vogue.es/living/articulos/anni-albers-artista-textil-bauhaus/37227>
- Fox Weber, N. & Tabatabai Asbaghi, P. (1999). *Anni Albers*. Nueva York: The Solomon R. Guggenheim Foundation.
- Frascara, J. (2018). *Enseñando Diseño. Usuarios, contextos, objetivos, métodos de investigación*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Giordano, D. (2018). *Cuestiones del diseño*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Diseño. Guggenheim Bilbao. (2020). Obtenido de <https://www.guggenheim-bilbao.eus>: <https://www.guggenheim-bilbao.eus/aprende/mundo-escolar/guias-para-educadores/codigo-code-1962>
- Kentgens, M. (1999). *The Bauhaus and America*. Massachusetts: Library of Congress Cataloging in Publication Data.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todo diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. España: Experimenta Theoria.
- Prada, M. S. (2015). El diseño de productos: El paso de lo tecnológico a lo humano - de lo técnico a lo social. En J. C. Buitrago, J. Franky & M. d. López, *Diseño Dialoga. Serie Improntas de un Error* (pp. 127-168). Cali: Universidad del Valle.
- Romano, A. M. (2019). *Elementos de Diseño. Enfoque teórico general. Práctica Textil e Industrial*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Vadillo Rodriguez, M. (2010). *Una élite inesperada: Las diseñadores de la Bauhaus*. Sevilla: Departamento de Dibujo. Universidad de Sevilla.
- Viggiano, E. (2000). *El diseño como actitud*. Buenos Aires: Area Ediciones .

Abstract: The paths that a designer can choose to develop their creative processes are diverse, one cannot speak of one and with only one journey; it is the designer who, based on his expertise and knowledge, will choose the way forward. This work seeks to demonstrate that design products are the result of a creative process made up of research, conceptualization and experimentation phases to come up with the proposal of a sketch or prototype; for this, five works by Textile Designer Anni Albers, who trained at the Bauhaus School under a post-war scenario where arts and crafts were valued, are analyzed.

The pedagogy that the Bauhaus teaches included in its program learning through workshops that would later take the name of the laboratories, where each student through experimentation with materials, techniques and their senses found their vocation. Among these workshops is the “Weaving Workshop”, the place where Anni Albers found the way to express her creativity, and who influenced the acquired knowledge of Color Theory and Abstract Art from masters Paul Klee and Vasil Kandisky; in turn, transmitting sensations through his works was one of his obstacles.

Albers’ works show a deep process of experimentation, where alternative materials to traditional textiles are incorporated, stories such as: cellophane, metals, plastic, fiberglass, among others; which provide unique properties to their tissues such as being soundproof or light refractory.

Keywords: Anni Albers - creative process - creativity - Bauhaus - flat weaving - textile design.

Resumo: Os caminhos que um designer pode escolher para desenvolver seus processos criativos são diversos, não se pode falar de uma e apenas uma jornada; é o designer que, com base em sua experiência e conhecimento, escolherá o caminho a seguir. Este trabalho procura demonstrar que os produtos de design são o resultado de um processo criativo composto pelas fases de pesquisa, conceituação e experimentação para fazer a proposta de um esboço ou protótipo; Para isso, são analisados cinco trabalhos da Designer Têxtil Anni Albers, que treinou na Bauhaus School em um cenário pós-guerra onde as artes e ofícios eram valorizados. A pedagogia da Bauhaus incluiu em seu programa o aprendizado através de oficinas que mais tarde chamariam laboratórios, onde cada aluno, através da experimentação de materiais, técnicas e sentidos, encontrou sua vocação. Entre esas oficinas estava a “Oficina de Tecelagem”, onde Anni Albers encontrou o caminho para expressar sua criatividade, e que foi influenciado pelo conhecimento adquirido em Teoria das Cores e Arte Abstrata dos mestres Paul Klee e Vasil Kandisky; por sua vez, transmitir sensações através de suas obras era um de seus propósitos.

Os trabalhos de Albers mostram um profundo processo de experimentação, onde ele incorporou materiais alternativos aos têxteis tradicionais, como: celofane, metais, plástico, fibra de vidro, entre outros; que forneciam propriedades únicas aos seus tecidos, como à prova de som ou refratários à luz.

Palavras chave: Anni Albers - processocriativo - criatividade - Bauhaus - tecelagem plana - design têxtil.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
