

Bauhaus, juguetes y miradas lúdicas. Un camino distinto

Guillermo Bengoa ⁽¹⁾

Resumen: La Bauhaus, en su corta trayectoria de quince años, desarrolló un espíritu lúdico ejemplificado en el diseño de objetos, tanto por parte de los estudiantes como de los docentes y en una constante actitud gozosa ante la creación. Se rastrea esa forma de ver el diseño en tres cortes, antes de la escuela, durante su existencia y luego en la obra de epígonos en distintas partes del mundo. Hacia el final se hacen interrogantes sobre la posibilidad de recrear una mirada lúdica en el mundo hiperconectado y digital.

Palabras clave: Bauhaus - juguetes - diseño - arte-lúdico.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 163-164]

⁽¹⁾ Arquitecto y Magister en Gestión Ambiental del Desarrollo Urbano, investigador categoría 1, es profesor de *Historia de la Arquitectura y el Diseño* de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina y de *Gestión Ambiental de la Empresa* en la Universidad del Centro de la Provincia. Este trabajo se origina en una charla dictada en el 5to Encuentro de Diseño, Arquitectura y Arte / Cuenca, Ecuador / Octubre de 2019.

Introducción: la increíble permanencia

Parece difícil escribir algo nuevo sobre la Bauhaus. En estos 100 años transcurridos desde su creación, se han barrido prácticamente todos los aspectos, desde los más importantes aportes pedagógicos y experimentos formales hasta los chusmeríos más minúsculos sobre el aliento a ajo y cebolla de la dieta de depuración espiritual de los alumnos del curso introductorio.

Normalmente conocida, criticada o amada por su período racionalista y sus creaciones de formas geométricas y depuradas, tuvo sin embargo en su seno múltiples corrientes, desde las artísticas sentimentales como el expresionismo, a las espirituales místicas como el mazdeísmo, englobando también en ese espacio a las doctrinas psicológicas y pedagógicas avanzadas para la época, como la teoría de la percepción gestáltica o los experimentos

educativos de Froebel. De la seriedad para trabajar con la industria de Gropius a las fiestas lúdicas para recibir a la primavera.

Queda tal vez preguntarse, en ese panorama tan vasto, qué cosas hacen que todavía el debate sobre la Bauhaus siga estando vigente. Encontrar la razón por la cual en la gran mayoría de nuestras facultades y escuelas se sigue aplicando un esquema de plan de estudios que ha evolucionado poco desde la Bauhaus: trabajo en talleres, experiencias con la percepción del espacio y los objetos, curso introductorio, características casi místicas del proceso de la creación.

¿Qué hace que mantenga su vigencia? ¿Por qué en un mundo radicalmente diferente al de 1919, seguimos pensando en Bauhaus, copiándonos de Bauhaus, hurgando en Bauhaus, soñando con Bauhaus? ¿Qué puede tener en común una civilización sin antibióticos, televisores ni celulares como la de 1919 con la actual donde pisamos otros planetas, sustituimos nuestros órganos y estamos al borde de una inteligencia artificial que nos supere? Me parece que parte de la respuesta está en que, a pesar de la cara seria de Walter Gropius, a pesar de la austeridad espartano-marxista de Hannes Meyer, a pesar de las minimalistas enseñanzas de Mies van der Rohe, en la Bauhaus había un espíritu festivo, una ganas de poner amor y juego en cada mueble, en cada aula, en cada situación que trasciende los tiempos, que blindó la experiencia al horror nazi y a la pobreza de la hiperinflación y que hoy, ante una crisis planetaria al menos igual de grave que aquella, nos enseña que podemos ser innovadores, rebeldes y pensar en el otro sin perder la sonrisa.

La historia del arte convencional tiende a ignorar tales variables, las circunstancias hipotéticas que nunca ocurrieron. También olvidamos con facilidad que incluso una aventura artística seria y grandiosa pueda contener en sus inicios una fuerte dosis de diversión –recordemos la Bauhaus–. Los viejos artistas adquieren solemnidad cuando se ven ensalzados por los críticos jóvenes y pueden llegar a olvidar la alegría, las bromas, el riesgo y las dudas de los años jóvenes, cuando eran menos observados (Barnes, 2018, p. 218).

En el resto del artículo intentaremos indagar en ese camino.

Al borde del abismo: la situación en 1919

No está de más recordar cómo era la situación en 1919 en Alemania: el país acababa de perder la que en ese momento se llamó “La gran Guerra” y luego sería conocida como Primera Guerra Mundial (no se sabía que luego vendría una peor, si cabe) y estaba siendo sometido a terribles restricciones económicas por la alianza vencedora, aprietes que iban a condicionar severamente la posibilidad de recuperación de Alemania y más temprano que tarde iban a ser la excusa del nazismo para iniciar la segunda guerra. Destrucción material, humillación nacional, la austeridad que origina toda posguerra, búsqueda de alternativas económicas, sociales y espirituales a la terrible experiencia pasada, esperanzas multicolores en un clima más bien gris. La sociedad estaba partida en varios bandos: Los esparta-

quistas, que liderados por Rosa Luxemburgo y Carl Liebknecht –ambos asesinados pocos días antes de fundarse la Bauhaus– querían llevar adelante una revolución obrera como la que estaba triunfando en Rusia. Algunos burgueses que extrañaban el periodo guillermino y su alianza con los grandes capitanes de la industria. Otra enorme y creciente cantidad de personas de clase media y baja desencantados con la democracia liberal a la cual le adjudicaban la derrota militar. Una minoría socialdemócrata que logró con mucho trabajo construir una constitución sorprendentemente moderna en Weimar, pero que estaba acosada por derecha e izquierda. Algunos empresarios y arquitectos que propugnaban una renovación de la industria a partir de la asociación de capital mas intelecto, el Deutsche Werkbund. Y hasta una especie de secta proto-hippie, los Wandervögel, que habían nacido a fines del siglo XIX pero que con su prédica de regreso a la naturaleza impregnaban parte del discurso de la juventud. Todos ellos atravesados por la terrible experiencia de la Primera Guerra Mundial, con hijos, padres, hermanos o ellos mismos salpicados por la sangre y el barro de las espantosas trincheras bélicas.

En Weimar, la misma ciudad donde se redacta la constitución socialdemócrata que iba a intentar sacar al país de la bancarrota, Walter Gropius consigue unificar la Escuela de Bellas Artes con la Escuela de Artes y Oficios local para crear una nueva escuela, que cien años después, para bien o para mal, sigue impregnando nuestra forma de pensar el diseño y la arquitectura.

Parecería el peor momento para crear una Escuela de diseño alternativa, pero corrientes subterráneas venían creciendo y empujando una forma distinta de relacionar la artesanía, el arte y la industria. No vamos a detallar su surgimiento, vastamente conocido, sino hacer hincapié en que las circunstancias externas a los muros de la escuela en los quince años de su duración fueron siempre terribles, extremas, con estudiantes yendo a conseguir carbón de noche a las minas abandonadas para calentarse en las noches invernales, con gobiernos municipales que amenazaban todo el tiempo con no pagar los sueldos docentes, con prenazis y nazis persiguiéndolos de ciudad en ciudad. A medida que los socialdemócratas que apoyaban a la Bauhaus perdían las elecciones municipales y regionales, la escuela era corrida a otra ciudad menos hostil. Así pasó de Weimar a Dessau y de Dessau en una última y agónica huida hacia adelante a Berlín.

La pregunta vuelve a ser, entonces: ¿Cuál fue el antídoto Bauhaus para crear un movimiento de tan notable permanencia en medio de esa crisis? Y también, para que sea útil esta tarea: ¿Qué podemos sacar de aprendizaje para enfrentar a la crisis social y ecológica mundial cien años después?

Una forma de mirar

Nuestra idea es que en la Bauhaus, a pesar de sus múltiples etapas, hubo un hilo conductor basado en una poderosa actitud lúdica. Veremos ese hilo conductor en tres tiempos:

Primero, los antecedentes a rastrear; entre ellos, la relación entre arte y juguetes o recreación en los artistas que conformaron la Bauhaus *antes* de llegar a ella, el concepto

de juguetes pedagógicos que había nacido en Alemania con Froebel y que tuvo mucha influencia en arquitectos como F. L. Wright.

Luego, un segundo tiempo durante el periodo de funcionamiento de la escuela, en el cual la actitud lúdica tuvo diferentes manifestaciones: la creación de juguetes en los talleres de la Bauhaus, las cuatro fiestas anuales propiciadas por la escuela, la constante búsqueda de disfraces y máscaras que se advierten en la creación del Ballet Triádico, y episodios juguetones como la interpretación que hacen los mejores artistas docentes de una misma foto para regalarle a Gropius en su cumpleaños (y de paso generar un cartapacio con láminas para vender).

En el tercer tiempo veremos su herencia, movimientos u objetos que revelan parte del espíritu Bauhaus: desde la experiencia de la Hochschule für Gestaltung (HfG) o Escuela Superior de la Forma en Ulm, sus epígonos latinoamericanos en Chile, la experiencia yanqui de los Eames y también artistas que desde nuestros países trabajaron el juguete como una de sus actividades artísticas. Veamos estos tres tiempos.

Primer tiempo: Los antecedentes, Froebel y sus dones

Frederic Froebel fue un pedagogo alemán que a mediados del siglo XIX desarrolló un sistema de enseñanza y estimulación temprana de los niños que se basaba en una serie de seis juguetes o “dones” (que luego fueron ampliados a diez) que debían entregarse a los chicos en una secuencia temporal muy estricta y pautada, para desarrollar lo que él creía que eran habilidades espaciales, psicomotrices y de inteligencia. Los creó para una institución también novedosa, los jardines de infantes, de los cuales se considera a Froebel su creador. El primer regalo (infantil) es una bola suave en color sólido, del tamaño preciso para la mano de un niño pequeño. Está unida a una cuerda que hace juego y la pelota puede ser movida por una madre de varias maneras mientras le canta al niño. Este primer regalo era para niños muy pequeños. Su intención era que, al sostener, dejar caer, rodar, esconderse y revelar las bolas, el niño puede adquirir conocimiento de los objetos y las relaciones espaciales, el movimiento, la velocidad y el tiempo, el color y el contraste, los pesos y la gravedad.

El segundo regalo (1-2 años) consistía en dos objetos de madera, una esfera y un cubo. La idea era que el niño descubriera las diferencias entre la esfera y el cubo, ya que venía de familiarizarse con la forma de la esfera de madera, que es la misma que la bola del primer regalo. La esfera de madera se ve igual de todos lados y, al igual que el niño, siempre en movimiento. Cuando se rueda sobre una superficie dura, la esfera de madera produce sonidos. En contraste, el cubo de madera es la sorpresa del segundo regalo. Permanece donde se coloca y desde cada dirección presenta una apariencia diferente.

El tercer regalo (2-3 años) eran ocho cubos de madera idénticos, de aproximadamente una pulgada de lado, que es un tamaño adecuado para una manito infantil. Si el chico los agrupa, queda un cubo de dos pulgadas de lado, aparece el deleite de separar este regalo, reorganizando los ocho cubos de muchas maneras y luego volviéndolos a armar en forma de cubo. Este es el primer regalo de construcción.

El cuarto regalo (también para 2-3 años, y el segundo de construcción) al principio parece el mismo que en el Regalo 3. Pero cada uno de estos ocho bloques de madera idénticos se descomponen en dos prismas rectangulares, el doble de largo y la mitad del ancho de los cubos del regalo anterior, de los cuales surgen muchas nuevas posibilidades de juego y construcción.

El quinto regalo de (3-4 años) consiste en más cubos, algunos de los cuales se dividen en mitades o cuartos.

Y el sexto regalo (4-5 años) es un conjunto de bloques de madera más complejos que incluye cubos, tablas y prismas triangulares.

Como se verá, en estos regalos de Froebel hay una impronta geométrica muy fuerte, que tuvo una influencia grande en algunos creadores del movimiento moderno, como Le Corbusier, Bruno Taut, Buckminster Fuller y F. L. Wright.

Wright, en su autobiografía los nombra explícitamente:

Durante varios años me senté en el pequeña mesa del kindergarten, gobernado por líneas de aproximadamente cuatro pulgadas de distancia en cada sentido haciendo cuadrados de cuatro pulgadas; y, entre otras cosas, jugué en estas 'líneas unitarias' con el cuadrado (cubo), el círculo (esfera) y el triángulo (tetraedro o trípode), que eran bloques lisos de madera de arce. Todo está en mis dedos hasta el día de hoy (...) La virtud de todo esto radica en el despertar de la mente infantil a las estructuras rítmicas en la Naturaleza... Pronto me hice susceptible a un patrón constructivo que evoluciona en todo lo vivo (citado por Kaufmann y Raeburn, 1962, p. 74).

Incluso en esa misma autobiografía, cuando cuenta que se presentó a pedir trabajo al estudio de Adler y Sullivan, escribe:

Quise trabajar con los grandes modernos y fui equipado, o diré más bien, armado con la educación del Kindergarten de Froebel que me había dado mi madre; temprano adiestramiento que resultó ideal para la técnica de la regla T y la escuadra, que llegaría a ser natural y característica de la edad de la máquina (citado por Kaufmann y Raeburn, 1962, p. 75).

También Buckminster Fuller, el original ingeniero norteamericano conocido por su "Dymaxion House", se inspiró en el pedagogo alemán, por ejemplo, usó los palillos de dientes y los guisantes de Froebel para experimentar con la estructura triangular en el jardín de infantes y más tarde acreditó esas primeras exploraciones como los fundamentos de su trabajo en cúpulas geodésicas.

De manera indirecta, se puede rastrear la influencia froebeliana en muchos docentes de la Bauhaus como Itten, Albers, Klee, Kandinsky, y el propio Gropius. Un excelente estudio español resalta esas fertilizaciones (Pozo Bernal y Mayoral Campa, 2014).

Segundo tiempo: Jugando en la vereda, los años de la Bauhaus

El segundo tiempo histórico que queremos explorar es durante el funcionamiento de la Bauhaus. Johannes Itten, encargado del curso introductorio de la Bauhaus, impartía sus clases bajo la divisa “el juego será fiesta –la fiesta será trabajo– el trabajo será juego”. Esta concepción invadía muchos aspectos de la enseñanza en Bauhaus.

La reivindicación de la infancia como un lugar eminentemente creativo era frecuente en los docentes de la Bauhaus. Klee había escrito “Hay que estar dispuesto al desarrollo, abierto al cambio, y en la propia vida hay que ser un niño grande, un hijo de la creación, del Creador” (Citado en Lupton y Miller, 1994, p. 12).

Por afuera de la teoría, lo más conocido, sin embargo, son los propios juguetes y juegos desarrollados en la escuela, sobre todo como trabajos de alumnos. Describiremos algunos de ellos.

El juego de ajedrez creado por Josef Hartwig en 1923 es absolutamente acorde con la proposición vanguardista y la tendencia a la abstracción de la segunda etapa de la Bauhaus, superado el breve periodo expresionista. Caracterizado por la claridad y síntesis de sus formas, las piezas tenían en sí mismas la instrucción de su movimientos, eran “parlantes”, denotando a partir de sus formas la manera de desplazarse por el tablero: los alfiles, una equis marcando las diagonales, los caballos, una ele mostrando su salto, los peones, simplemente cuadrados que se mueven ortogonalmente... Es interesante destacar que la idea de que la propia forma diga cual es el movimiento es la misma que maneja O. Schlemmer para las ropas de su ballet Triádico. En 1924 ese juego de ajedrez se complementa con la mesa diseñada por otro alumno, Heinz Nösselt, contemporánea de una mesa similar creada por el ruso Rodchenko para el prototipo de Club Obrero presentado en París en 1925 por la Unión Soviética.

También son conocidas dos creaciones de Margaretha Reichard, fechadas difusamente entre 1926 y 1930: *Bauhaus Hampelmann (monigote Bauhaus)*, también llamado *Jumping Jack*, un muñequito que reelabora al tradicional muñeco articulado que mueve piernas y brazos al tirar de una cuerda, pero esta vez en colores primarios y formas geométricas y *Bauhaus stuckpuppen*, unos pequeños juguetes montados sobre un eje que se movían al girar el palito entre las manos.

De 1923 es el juego de trompos diseñado por Ludwig Hirschfeld-Mack llamado *Bauhaus Spinning Top (Optischer Farbmischer)*, cuya parte superior intercambiable permitía experimentos visuales (como verificar que la suma de los colores del arco iris, al girar, forman el blanco). El afán pedagógico retoma los aspectos ya mencionados de las ideas de Froebel. Este mismo estudiante realiza otro juego de formas geométricas tridimensionales que se engarzaban entre sí, pudiendo pasar de la abstracción total (las piezas básicas: esfera, cubo, tetraedro, etc.) a composiciones que sintetizaban la figura humana, en un proceso de abstracción geométrica similar al que realiza Oskar Schlemmer con el Ballet Triádico.

En una tónica parecida, el propio Schlemmer como maestro de Taller junto con el Josep Hartwig (el del ajedrez) realiza un bello muñeco articulado, que también hace acordar a las indumentarias del Ballet.

Queda por describir la que fue, posiblemente, la mejor creadora de juguetes en Bauhaus, Alma Siedhoff Buscher, que primero como estudiante y luego como docente no sólo reali-

za el juguete más conocido de Bauhaus, el juego de figuras geométricas pintadas de colores, sino que escribe y teoriza algunos aspectos de sus creaciones.

El juego es una variación de los “dones de Froebel”, todos juntos en una pequeña caja. La denominación del juego era “bauspieleinschiff”, es decir, “construyendo un barco” pero sus piezas daban para una infinita serie de construcciones tendientes a la abstracción. Los colores primarios elegidos para el juego acentúan ese carácter abstracto y de alguna manera, científico. Lo interesante y que provoca enseguida el deseo de usarlos es la proporción entre los distintos cuerpos geométricos que lo componen, en algunos aspectos copiada de Froebel, lo que permite combinaciones en medios, tercios, etc. que, intuitivamente, remiten a modelizaciones matemáticas y a proporcionalidades.

Obras menos conocidas de Alma son una serie de muñequitos de producción y aspecto artesanal, que no obstante eso, tienden a la abstracción a través de sus cabecitas sin rostro. Donde se observa claramente que existe una idea pedagógica tras el diseño de los juguetes es en el cuarto de juegos que realiza Alma Buscher junto a Eric Brendel para la casa modelo Haus in Horn, en Weimar, 1923. Los muebles propician en juego de manera directa, indicativa, así como la cocina de la casa modelo propicia el preparar la comida (cabe acotar que es casi simultánea al famoso modelo de la “cocina de Frankfurt”, desarrollada por otra mujer, Margarete Schütte-Lihotzky, para las viviendas sociales de esa ciudad). Alma fundamenta su creación

Los niños deben tener un cuarto donde puedan hacer lo que quieran, en el que reinen. Todo lo que hay allí les debe pertenecer, su fantasía lo crea sin ningún impedimento exterior, ¡sin la advertencia “Dejalo!”. Todo debe ajustarse a ellos, debe estar a su medida, su utilidad práctica no debe impedir sus posibilidades para el juego. Colores claros y alegres para crear un ambiente divertido y placentero. Partiendo de esas premisas diseñe este espacio (Droste, 1992, p. 90).

En el diseño de ese cuarto, las paredes lavables servían de pizarras, los muebles se transformaban en elementos de juego, como un armario cuya puerta podía convertirse en un teatro de títeres o los cajones que servían de mesas o sillas.

También es un dato interesante que los juguetes creados por Alma y Egerhard Schrammen se lograron insertar en el mercado, y eran comercializados por la editorial Pestalozzi-Froebel, especializada en educación, lo que revela que se consideraba que tenían un potencial pedagógico. Dice Droste (1992): “Buscher rechazaba los cuentos infantiles por ser una “carga innecesaria para los pequeños cerebros”. Ella quería producir juguetes que fueran “claros, no desconcertantes” y de proporciones armónicas en lo posible” (p. 92).

Otro de los juguetes mas bellos y originales fueron las marionetas producidas en el taller de escultura de Schlemmer por Kurt Schmidt y fabricadas por Toni Hergt (alumno de la Bauhaus, nacido en 1886). La inspiración de estas marionetas, con un aire mágico, en general provenía de la reelaboración de personajes de cuentos tradicionales. Es interesante, aunque sea para captar cierto “espíritu de la época” que dos años antes, en Barcelona donde residía, el artista plástico uruguayo Joaquín Torres García había firmado un contrato con una empresa de fabricación de juguetes, “Aladdin Toys” con sede en Nueva York. A

través de ella produjo unos bellísimos juguetes de madera que revelan parte del universo interior de este artista:

Lo importante es mantener el espíritu despierto, vibrante. Y esto hay que conseguirlo ocupándose en divinas cosas inútiles. Imita a los niños: juega. Jugar es realizar algo de acuerdo con nuestra personal tendencia. Obrar de dentro afuera, con libertad, que es manifestar el orden (Torres-García, 1934, p. 68).

El último de los objetos que describiremos no es en sentido estricto un juguete, pero cumplía en parte el rol pedagógico descrito. Se trata de la cuna diseñada en 1922 por Peter Keler, para la cual se utilizan las formas geométricas básicas (el círculo, el cuadrado y el triángulo) junto con los tres colores primarios como base, aunque los colores principales fueron negros, blancos y rojos. De aspecto inestable, por las fotos se puede deducir que el equilibrio estaba basado en bajar el centro de gravedad en base a un pesado cilindro en la base.

La fiesta será trabajo

Dice Droste (1992) “cuatro importantes fiestas señalaban el año: La fiesta de los farolillos, el solsticio de verano, la fiesta de las cometas y por último, el recibimiento de la navidad” (p. 38). Es que Gropius, en su afán de que la escuela se insertara en la comunidad, organizaba actividades para que se mezclaran los estudiantes de la Bauhaus con la gente del lugar. Lo curioso, desde la actualidad, es que esas fiestas no deben pensarse como fruto de la abundancia o el exceso de recursos, sino, por el contrario, como una forma barata de socializar a los estudiantes que no tenían ni un peso para otro tipo de actividades e incluso, a veces podían ganar algo de dinero actuando como figurantes en alguna obra de teatro de las que organizaba la dirección.

De estas fiestas nos han llegado algunas fotos y también una serie de postales que hacían estudiantes y maestros para promocionarlas. Las postales en particular son, a pesar de su pequeñez y velocidad de resolución, una belleza de diseño y proporción.

Tercer tiempo: Después de la guerra

También es muy conocido el episodio del cierre de la Bauhaus por Hitler, en 1933, como para ahondar en ello. A ninguna dictadura le gusta el humor ni el juego, se podría agregar. Parece interesante rastrear algunos aspectos que continuaron luego del cierre de la Bauhaus, en otros lados. Por ejemplo, en la HfG-Ulm. La Bauhaus y la Escuela de Ulm suelen plantearse como experiencias pedagógicas con similitudes. La escuela de Ulm, concretamente, aparece explicada como una continuación de la Bauhaus, adaptada a la realidad de posguerra. Esta relación se fundamenta, entre otras cosas, en que su primer director, Max

Bill, había sido alumno de la Bauhaus y porque el propio Gropius asistió, invitado por Bill, a la inauguración del edificio en 1953.

Sin embargo, existía una corriente subterránea lúdica y divertida en Bauhaus que nunca brotó a la superficie en Ulm. Parecería que la primera fue, a pesar de los problemas de su época, bastante más gozosa y juguetona que la segunda. Por ejemplo, las ya citadas fiestas temáticas en la Bauhaus no aparecen en HfG-Ulm. Y mientras en Bauhaus están todos los juguetes citados (ajedrez, barco, muñecos, cuna) en Ulm lo más conocido es el proyecto de Hans Vonklier, *Module animal toys*, 1958. Tal vez la corriente de sobrio racionalismo imperante en la Alemania de posguerra, empeñada en una reconstrucción capitalista para la cual el diseño era solamente una herramienta más de venta, no un instrumento de crecimiento personal y educativo, reprimió los deseos lúdicos de los estudiantes ulmianos. A riesgo tal vez de extrapolar demasiado, se podría parafrasear al filósofo alemán T. Adorno y su pregunta de cómo escribir poesía después de Auschwitz y preguntarse como se podrían hacer juguetes tan inocentes como en Bauhaus después de los millones de niños muertos en los campos de concentración. Tal vez esa carga pesaba sobre la conciencia de la gente de HfG-Ulm, en especial sobre sus fundadores.

No volvería a haber una actitud lúdica en diseño hasta el estallido del pop y del movimiento del antidiseño italiano, a fines de los años '60 (Archizoom, 1966; Superstudio, 1967). Sin embargo, este antidiseño, a diferencia de la versión juguetona pero educativa de la Bauhaus, apelaba a lo irracional en una vertiente cercana al surrealismo (cambio de escala de objetos cotidianos, imágenes oníricas, referencias culturales) y no tanto a la actitud de la vida como un juego serio, como un gozo constante del descubrimiento que era la predominante en Bauhaus.

Otras herencias

Gui Bonsiepe, llegado de Ulm con parte del legado Bauhaus, trabaja en Chile a partir de 1968, primero a través de un contrato con la Organización Internacional del Trabajo OIT y luego directamente en el gobierno, a través del Grupo de Diseño que funcionaba dentro del Instituto de Tecnología que era parte de la Corporación de Fomento, un ente estatal que venía realizando asesoramiento a empresas y al Estado desde hace tiempo.

Para el caso del diseño de equipamiento infantil, se establecería un interesante campo de acción acorde a las urgentes necesidades del sector. Desde 1965 la reforma educativa de Frei había adelantado y aumentado considerablemente la inscripción escolar y la preocupación estatal por los estudiantes de escasos recursos, otorgando para esto un amplio subsidio al programa de desayunos y almuerzos. Finalizando el período, en 1970, se formalizaría además la JUNJI, destinada a la asistencia preescolar (Palmarola, 2003, p. 263).

La visión del diseño como un campo de acción política se radicaliza, sin abandonar su pragmatismo de la época anterior, con la llegada del gobierno socialista de Salvador Allen-

de en noviembre de 1970. La sobria influencia ulmiana, en lo que respecta a nuestro campo de análisis de los juegos y juguetes, se nota en el mobiliario para jardines de infantes, con un diseño cuya única concesión a los chicos eran los colores brillantes. El resto era de un austero racionalismo. El mobiliario también incluía unos balancines, juegos de plaza diseñados para ser construidos a bajo precio y de manera durable. Como parte de ese esfuerzo también existieron una serie de juguetes, que no tuvieron mayor trascendencia en el momento, pero que llegaron a ganar un premio internacional en Alemania.

El amigo americano

Del otro lado del Atlántico, una interesante variante de esta visión lúdica de la producción en general y de los juguetes en particular se da en el estudio de la pareja de Charles Eames y Ray Kaiser. La actitud gozosa de ambos es constante, se advierte hasta en las fotos, donde siempre están sonriendo, incluso bromeando con juegos de escala en diversos trampantojos. Dice Parodi (2015), hablando de una foto en particular donde ellos se ven como gigantes ante la maqueta de una exposición: “La ambigüedad, el humor y sobre todo la diversión dominan el carácter de la toma”.

Los Eames tienen dos agregados distintos a la Bauhaus, aunque en dirección congruente con ésta: uno es la confianza en el que el capitalismo puede resolver sus propias contradicciones, pero solamente si se basa en un ciudadano educado y activo. La otra, también coherente con la anterior, es que el sentido lúdico se puede trasladar a la producción industrial y que la idea de un ciudadano protagonista de su destino, armando incluso su casa casi como si fuera un juego en base a elementos industrializados, es posible.

Si hablamos estrictamente de juguetes diseñados por los Eames, podemos enumerar la “Revell Toy House”, versión actualizada de las casitas de muñecas, destinada tanto a niños como adultos. A finales de los años 50, la Oficina de Eames diseñó un kit de casa modelo en escala, completamente amueblado con muebles y accesorios en miniatura de Eames.

Diseñado para la fábrica de juguetes Revell Company, el kit debía incluir un sistema de unidades modulares de estructuras y paneles hechos por Revell en plástico moldeado por inyección. Se hicieron prototipos para el kit, pero nunca entró en producción porque los Eames creían que había demasiados problemas de producción sin resolver.

También es interesante The Coloring Toy, un juego de elementos para recortar y pintar, siguiendo en ese afán didáctico también presente en Bauhaus, y la Casa de Naipes Eames, una serie de cartones que en tres tamaños que van desde naipes hasta el tamaño de una hoja de papel. Todas las versiones tienen seis ranuras en cada carta que permiten al jugador enclavar las cartas y construir estructuras de innumerables formas y tamaños.

Pero el más coherente con su visión del proceso creativo como algo indeterminado y no sólo reservado a expertos es “El juguete”, de 1951 que consistía

En una serie de componentes combinables para experimentar con la forma y el espacio. El set estaba conformado por varillas de madera y sección circular, láminas triangulares y cuadradas de 76 cm. de lado (3 pulgadas), colores in-

tenso y brillantes, fabricadas en una nueva cartulina plastificada que las hacía resistentes al agua. Un sistema de perforaciones permitía atar los distintos componentes con trozos de alambre flexible (que en realidad eran limpiadores de pipa). Su lógica intrínseca lo destaca claramente de los demás juegos para armar de la época (Parodi, 2013, p. 49).

Esta visión del juego como una posibilidad para resolver otras cosas, del juguete como un problema que a menor escala resuelve dificultades mayores se evidencia en su obra más conocida, la casa Eames, que es similar a esos barriletes (cometas) formados por dos estructuras rectangulares, con materiales livianos y coloridos, y en lo que nada sobra, pero sin embargo hay lugar para la diversión. No es el nada sobra minimalista o ulmiano: es humanista, divertido, como un barrilete que no puede tener peso excesivo pero sí colores y figuras alegres. Tal vez los Eames sean los que, sin nombrarlo, hayan tomado mejor el espíritu de la Bauhaus.

Abriendo preguntas más que cerrando respuestas

Preguntábamos al principio si sería posible encontrar una respuesta a como, en el borde mismo del abismo del nazismo, la Bauhaus pudo generar una serie de juegos, juguetes y eventos que rechazaron el horror y la violencia mediante la alegría del juego. No parece haber una respuesta unívoca. Podríamos pensar que la indefinición de los primeros años de la república de Weimar hizo crecer, entre otras cosas, la esperanza de un futuro alternativo, de un mundo distinto basado en una bella racionalidad geométrica de colores primarios para aprender, para enseñar, para vivir. No parece descabellada la idea de que a nivel social, primero la indeterminación y luego la hostilidad fueran generando un ambiente que influyera en todos los campos, aun los intelectualmente alejados. Así lo defiende en relación a los avances en física Forman (1984) en donde, como expresa el subtítulo de su libro, se trata sobre la “adaptación de los físicos y matemáticos alemanes a un ambiente intelectual hostil”.

Aparece actualmente, en algunos lugares, un camino que, aunque interesante, puede resultar restringido a pequeñas capas de la población: es lo que se ha dado en llamar *art toys*, juguetes diseñados por artistas que no responden a una demanda del mercado ni a una necesidad comercial. En Argentina, Juan Pablo Cambariere describe esa forma de arte de esta manera:

El art toy está en una frontera muy difusa entre arte, diseño e ilustración. Por eso es tan difícil clasificarlo. Algunos son productos hechos en serie, otros son piezas únicas. Son productos que no se encuentran en jugueterías, sino en tiendas de museos, de cómics y hasta en librerías especializadas (Citado por Blanc, 2019, p. 20).

¿Será posible hoy avanzar en un camino similar al de la Bauhaus? ¿Una camino que sin olvidar los reclamos de un orden social mas justo, sea igualmente lúdico, divertido? Los desafíos son distintos: el evidentemente visible es la crisis ambiental, difícilmente previsible en 1919, pero pienso que ésta es solamente un emergente de la creciente desigualdad social y económica en el planeta. Los impactos ambientales de la sociedad de consumo no son adjudicables enteramente a la expansión en sí del género humano, sino a lo que algunos autores llaman “economía de rapiña” en la cual el mundo es solamente un lugar al cual saquear las materias primas y las personas existen solamente si son consumidores. A eso debe agregarse el poder cada vez mayor de las megaempresas digitales, que poseen toda nuestra información, que saben lo que vamos a hacer o a comprar con mayor precisión que nosotros mismo en base al big data y la inteligencia artificial. Antes esos nuevos desafíos: ¿existe la oportunidad de una nueva Bauhaus? ¿Se pueden encontrar juguetes, elementos liberadores de la capacidad creativa del ser humanos desde la niñez, aunque ahora sean distintos? Y concretamente: ¿El deseo universalista de los juguetes de Bauhaus serviría para combatir la globalización o irá en el mismo sentido? El diseñador, el proyectista en cualquiera de las disciplinas que se enseñan en esta Facultad: ¿puede transformarse en un factor de cambio?

A menos que estemos dispuestos a un retroceso en la historia de la humanidad, o a vivir siempre en la misma contradicción de William Morris sobre la belleza de la producción artesanal vs la necesidad de la producción masiva, tenemos que buscar en las circunstancias actuales el aspecto positivo, la posibilidad de un diseño, incluido de juguetes, que ayude a la igualdad social, al crecimiento creativo y libertario y al cuidado del planeta. Tal vez en los mismos elementos que hoy nos esclavizan esté parte de la respuesta. Tal vez la red no es lo malo, sino los algoritmos de inteligencia artificial que nos segmentan cada vez más, para vendernos cada vez mejor. ¿Porqué no podemos desarrollar un algoritmo que busque la diversidad? ¿Porqué no aprovechar la potencialidad de esa enorme red neuronal que es internet para encontrar la solución distinta, la co-creación, el trabajo a distancia, la conexión con el otro?

A nivel productivo, la idea de juguetes como el juego de maderitas-barco de la Bauhaus estaba pensado para la producción masiva, industrializada, de elementos repetitivos y homogéneos. Hoy la industria de la internet 4.0 permitiría lo contrario, la producción absolutamente individualizada de juguetes, diseñados por el usuario. ¿Cómo se logra que este usuario no sea un mero consumidor? ¿Cómo se avanza para que esa libertad técnica conquistada no se transforme solamente en personalizar (customizar, ya hay un neologismo usado en español) el color de las partes?

A nivel formal (un aspecto central del diseño), hay un elemento más que podría ser homólogo e incluso superador entre los juguetes de Bauhaus –situados en Alemania en 1919– y los posibles juguetes de hoy –América Latina en el siglo XXI–. Como vimos en los ejemplos, muchos de los juguetes, sobre todo aquellos que remiten a figuras humanas o animales, tuvieron que hacer un largo proceso de abstracción desde la enormemente figurativa y visibilista cultura europea de los últimos 2000 años para llegar a la síntesis lograda en Bauhaus. Latinoamérica en general y muchas de las culturas precolombinas ecuatorianas en particular tienen desde hace miles de años un proceso de abstracción de elementos de la naturaleza que ahorrarían ese trabajo de síntesis. A la belleza formal de los cientos

de representaciones costeras, andinas o amazónicas de animales y plantas, se agregaría la posibilidad de ahondar en nuestra identidad latinoamericana, en todo aquello oculto y resignado durante cinco siglos.

Como se verá, la tarea es vasta, enorme, casi inabarcable. Será cuestión nuestra si la asumimos como una carga pesada o como una gozosa actividad creativa.

Bibliografía

- Barnes J. (2018). *Con los ojos bien abiertos*. Ensayos sobre arte. Barcelona: Ed Anagrama.
- Blanc, N. (2019). "Art Toys. Juguetes creados para coleccionar creados por artistas y diseñadores". Nota en *La Nación*. disponible en <https://www.lanacion.com.ar/cultura/art-toys-juguetes-para-coleccionar-creados-por-artistas-y-disenadores-nid2213410>
- Brosterman, N. (1997). *Inventing kindergarten*. New York: Harry N. Abrams.
- Droste, M. (2000). *Bauhaus*. ed. Taschen.
- Eames Office: <http://www.eamesoffice.com/education/learning-from-home/>
- Forman, P. (1984). "Cultura en Weimar, causalidad y teoría cuántica: 1918-1927" adaptación de los físicos y matemáticos alemanes a un ambiente intelectual hostil".
- Kaufmann, E. y Raeburn, B. (compiladores) (1962). *Frank Lloyd Wright, sus ideas y realizaciones. Estudio de la obra creadora del arquitecto durante setenta años*. Buenos Aires: Víctor Lerú.
- Lupton, E. y Miller, J. A. (1994). *El a b c de la Bauhaus y la teoría del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Palmarola, H. (2003). "Productos y socialismo, diseño estatal en Chile" capítulo del libro AAVV "1973, la vida cotidiana de un año crucial". Santiago de Chile: ed. Planeta.
- Parodi, A. (2013). Fascinación por la escala. El proceso de proyecto de Charles y RayEames. Publicado en *Revista Arquisur* N° 3, Santa Fe.
- Pozo Bernal, M. y Mayoral Campa, E. (2014). *Coincidencias pedagógicas*. Trabajo del Grupo de investigación HUM-789. Nuevas Situaciones. Otras Arquitecturas. ETSA de Sevilla.
- Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten. Cultivating creativity through projects, passions, peers and play*. London: The MIT Press.
- Torres-García J. (1934). *Historia de mi vida* (edición consultada: Barcelona: Editorial Paidós, 1990).

Abstract: The Bauhaus, in its short fifteen-year career, guided a playful spirit exemplified in the design of objects, both by students and teachers and in a constant attitude towards creation. This way of seeing design is traced in three sections, before school, during its existence and then in the work of epigones in different parts of the world. Towards the end, questions are asked about the possibility of recreating a playful look at the hyperconnected and digital world.

Keyword: Bauhaus - toys - design - playful - art.

Resumo: A Bauhaus, na sua curta trajetória de quinze anos, desenvolveu um espírito lúdico exemplificado no desenho de objetos, tanto pelos estudantes quanto pelos docentes e numa constante atitude prazerosa perante a criação. Procura-se essa forma de ver o desenho em três cortes, antes da escola, durante a sua existência e, depois, na obra de epígonos de diferentes lugares do mundo. Finalizando, interroga-se a possibilidade de recriar um olhar lúdico no mundo hiper-conectado e digital.

Palavras chave: Bauhaus - brinquedos - design - arte - brincalhao.

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