

# **TEMA 2**

**EVOLUCIÓN**

**DEL**

**CONCEPTO**

**DE DISEÑO**

## Unidad Didáctica 2:

# EVOLUCIÓN DEL CONCEPTO DE DISEÑO

### 1. Artesanía y diseño Industrial

#### Artesanía



La etimología de la palabra artesanía, deriva de las palabras latinas «artis-manus» que significa: arte con las manos. La artesanía comprende, básicamente, obras y trabajos realizados manualmente y con poca o nula intervención de maquinaria, habitualmente son objetos decorativos o de uso común. Al que se dedica a esta actividad se le denomina artesano. Algunos instrumentos como el telar se usan para crear prendas.

Artesanía se refiere tanto al trabajo del artesano (normalmente realizado de forma manual por una persona sin el auxilio de maquinaria o automatizaciones), como al objeto o producto obtenido -en el que cada pieza es distinta a las demás. La artesanía como actividad material se suele diferenciar del trabajo en serie o industrial.

Con el objeto de definir a la artesanía y distinguirla de la industria, Eutimio Tovar Rodríguez en "La artesanía su importancia económica y social"[1] ha propuesto como definición de artesanía "toda técnica manual creativa, para producir individualmente, bienes y servicios" y por lo tanto ha definido industria como "toda técnica mecánica aplicada, para producir socialmente, bienes y servicios".

Para muchas personas, la artesanía es un término medio entre el diseño y el arte. Para otros es una continuación de los oficios tradicionales, en los que la estética tiene un papel destacado pero el sentido práctico del objeto elaborado es también importante.

También quedan algunos artesanos que se dedican a los llamados «oficios tradicionales», pero cada vez son menos.

Uno de los principales problemas de la artesanía es la competencia con los productos procedentes de procesos industriales de bajo coste, con apariencia similar a los productos artesanos, pero con menor precio y calidad.

Otra dificultad para los artesanos es la forma de comercializar sus productos, ya que es una característica de la artesanía, que se realiza en talleres individuales o de pocas personas, con poca capacidad para llegar al mercado.

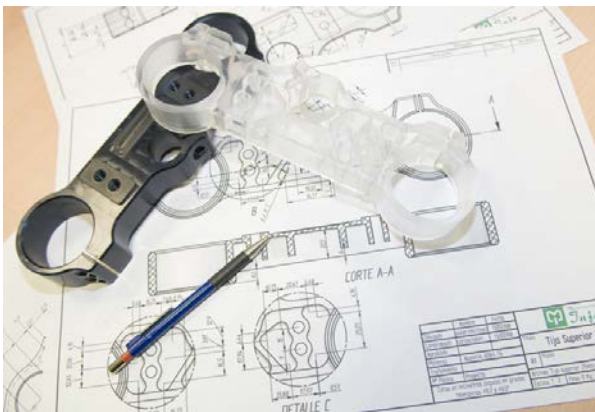
## Diseño Industrial

El Diseño industrial es una rama del diseño que busca crear o modificar objetos o ideas para hacerlos útiles, prácticos o simplemente bellos con la intención de cubrir necesidades del ser humano, adaptando los objetos e ideas no solo en su forma sino también las funciones de éste, su concepto, su contexto y su escala, buscando lograr un producto final innovador.

Los seres humanos han ido desarrollando actividades con la constante preocupación de crear objetos que le faciliten su trabajo, su vida familiar, su transporte y, en definitiva, todas las actividades que realizan solos o en comunidad.

**Se denomina diseño industrial** a la actividad humana destinada a la creación, el desarrollo y la humanización de los productos industriales, que como arte aplicada busca resolver las relaciones de forma y función de los objetos susceptibles de ser producidos industrialmente, mediante una expresión creativa y progresista.

Se realiza mediante máquinas y procesos específicos en series más o menos grandes de todo tipo de objetos de consumo humano. Así, se pueden obtener diferentes objetos y herramientas, desde los más sencillos (martillos, tijeras, cubiertos...) hasta los más complicados (como electrodomésticos —batidoras, lavadoras, cafeteras... — o aviones).



El diseño industrial sintetiza conocimientos, métodos, técnicas, creatividad y tiene como meta la concepción de objetos de producción industrial, atendiendo a sus funciones, sus cualidades estructurales, formales y estético-simbólicas, así como todos los valores y aspectos que hacen a su producción, comercialización y utilización, teniendo al ser humano como usuario. Es una actividad creativa, que establece las cualidades

polifacéticas de objetos, de procesos, de servicios y de sus sistemas en ciclos vitales enteros. Por lo tanto, el diseño es el factor central de la humanización innovadora de tecnologías y el factor crucial del intercambio económico y cultural.

El diseñador industrial desarrolla diversos objetos tales como joyería, indumentaria, juguetes, muebles, luminarias, vehículos, accesorios de cómputo y sanitarios etc.

## CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO INDUSTRIAL

### Producción en serie

El diseño industrial posibilita la elaboración de objetos idénticos fabricados de un modo repetitivo, en series más o menos largas, para el consumo y uso humano a un precio adecuado y asequible.

### Producción mecanizada

Con la revolución industrial llegó la fabricación de máquinas y herramientas, que son el fundamento de la producción mecanizada de objetos. La posibilidad de fabricar objetos mediante procesos mecanizados de un modo planificado (medir, marcar, cortar, taladrar, unir...) y lógico da sentido al diseño industrial.

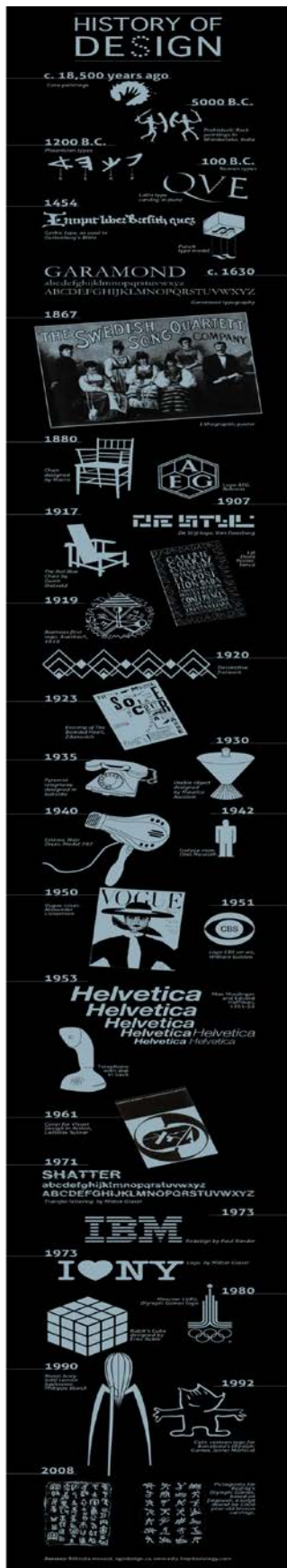
### Componentes estéticos

Como hemos visto, la estética no está enfrentada a la función; hoy en día, el diseño industrial hace especial hincapié en la estética del producto, entre otras cosas, como un valor diferenciados de otros del mismo rango dentro de las reglas de la competencia de mercado. No conviene caer en excesos de vanguardismo en detrimento de la funcionalidad o la lógica constructiva.



## 2. Principales hitos de la historia del Diseño vinculados a la historia de la cultura

Todo comenzó hace miles de años atrás, exactamente hace 18.500 años con una mano estampada en el muro de una caverna y a partir de allí continuó el camino del diseño hasta el presente.



### Las publicaciones periódicas

- El siglo XV
- La gaceta
- La proclamación del principio de libertad de expresión
- El “advertisement” y las primeras publicaciones impresas
- Benjamín Franklin; el anuncio destaca en la página
- Koenig y la prensa de vapor
- Los principios de la prensa masiva: La prensa rotativa
- La litografía
- El cartel

### El nacimiento de la fotografía

- El daguerrotipo
- Del artista al fotógrafo
- La cámara fotográfica
- El soporte y la emulsión
- La velocidad de la captura de la imagen y la cronofotografía

### Estilos artísticos que influyen en el diseño

- Art Noveau. Art Decó (muebles). Modernismo (pintura, escultura, arquitectura...de 1880 a 1910)
- Cubismo. (1907-1914)
- Futurismo. (1909-1944)
- Dadaísmo. (1916-1922)
- Surrealismo. (década de los años treinta)
- Constructivismo (en Rusia en 1919)
- Expresionismo Abstracto. (surge en 1940 y persiste durante décadas hasta nuestros días)
- Pop. (1958-1972)
- Posmodernidad. (1978 hasta nuestros días)
- Nuevas tendencias actuales

### Escuelas y tendencias del Diseño

- Movimiento de Artes y Oficios: “Arts and Crafts” (1850-1914)
- De Stijl, en Holanda en 1917
- Escuela de Bauhaus. (1919-1933)
- MOVIMIENTO MEMPHIS (años 80)

### El desarrollo de la infografía y los ordenadores en el concepto nuevo de Diseño

- Comienzo de los primeros ordenadores. siglo XX
- Aplicación de las nuevas tecnologías y de Internet
- La imagen digital

### 3. *La revolución industrial, las artes y oficios, el modernismo, los “ismos”, las aportaciones de la Bauhaus, el funcionalismo y el postmodernismo*

#### La revolución industrial

- La Revolución Industrial, que comenzó en el siglo XVIII en Inglaterra, hizo que se pasara de la producción individual a la división del trabajo en las fábricas.
- Las condiciones de trabajo para los obreros eran peligrosas y sucias.
- Se producían muebles, textiles y otros productos destinados a atraer a una nueva clase media urbana.

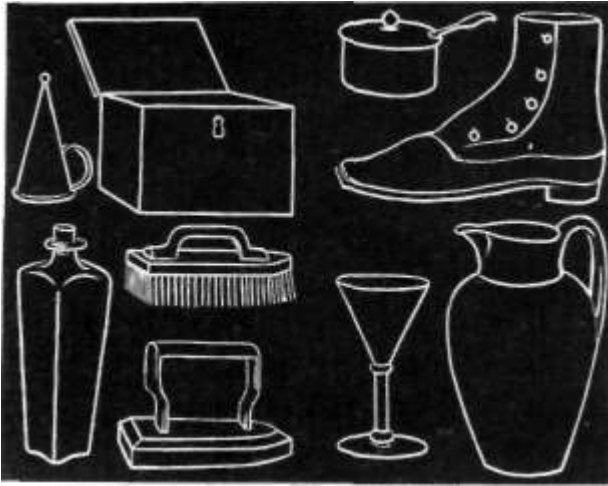


Durante la primera mitad del siglo XIX los objetos fabricados por el nuevo sistema de producción no se caracterizaban precisamente por la calidad del diseño, lo que provocó cuestionamientos y críticas que hicieron eclosión con motivo de la Gran Exposición Internacional de 1851 en Londres. Allí se expusieron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



LEWIS HINE. Fábrica de conservas en Dunbar, Luisiana (1911)

En el contexto de la crítica a la producción industrial, **Henry Cole**, un especialista en artes decorativas inició un movimiento para conciliar arte con industria. Editó una revista mensual llamada *Journal of Design and Manufacturers* que fue la primera publicación sobre diseño aplicado a la industria.



Henry Colé. Dibujos de objetos sencillos para la educación de los niños. 1849.

Aquel momento estuvo marcado por nuevos materiales y tecnologías: el hierro fundido, el acero y el hormigón no se elaboraban ya en pequeñas empresas o en talleres. Las industrias dotadas de maquinaria se desprendieron de las formas de producción usadas hasta la fecha. Los telares automáticos, las máquinas de vapor, la carpintería a gran escala y la construcción prefabricada cambiaron las condiciones de vida y de trabajo de forma decisiva.

El cuestionamiento de la producción industrial fue seguido por otras personalidades como John Ruskin y William Morris, ambos, inspiradores del movimiento Arts and Crafts.

### Las Artes y Oficios “MOVIMIENTO ARTS & CRAFTS”

#### Desarrollo en Inglaterra 1851- 1914

- Agrupación de diseñadores y arquitectos progresistas, fundado por el inglés William Morris y John Ruskin.
- Su objetivo era reformar el diseño y la sociedad mediante el retorno a la artesanía (talleres medievales), en respuesta al horror que les producían los primeros objetos industriales.
- Antecedente del Art Nouveau francés y del Modernismo español.

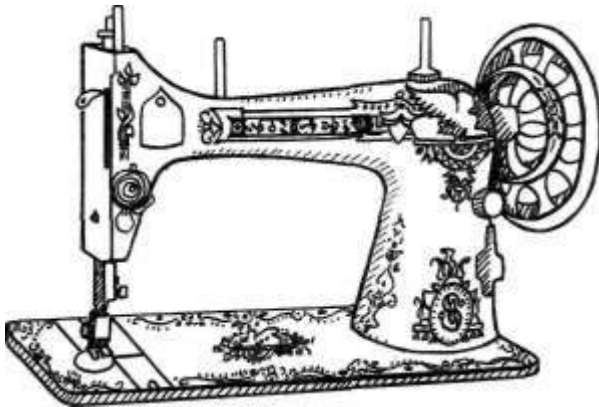
#### Principales características:

- Revalorar el diseño artesanal de los productos para lograr una mayor belleza y calidad en las artes decorativas, en el diseño de interiores y arquitectura.
- Utiliza motivos florales y naturistas, complejas composiciones, llenas de retorceduras y repeticiones.



Al principio rechazó el uso de la máquina, y las formas tendieron a ser rústicas, simples y elegantes, en general sin ornamentación. La forma no ocultaba su función y en cambio evidenciaba su construcción, dejando a la vista clavos y clavijas formando diseños en las superficies de los muebles. La segunda generación de diseñadores del movimiento fue más superadora y aceptó plenamente la ayuda de la máquina. Si bien el Arts and Crafts logró revivir la artesanía, no pudo hacer lo mismo con el diseño aplicado a la industria, aunque el movimiento fue un paso significativo hacia la abstracción de la forma y el funcionalismo en el diseño industrial. Este movimiento que se enfrentó principalmente contra la estética de la máquina fracasó arrastrado por el tormentoso desarrollo industrial de la segunda mitad del siglo XIX.

Un ejemplo típico de esta fase temprana del diseño fue la máquina de coser "Singer", de la cual se habían producido ya en 1879 más de 400.000 unidades.



Máquina de coser Singer. Hacia 1900.

### **El Modernismo: ART NOUVEAU, ART DECÓ. 1880- 1910**

A finales del siglo XIX, se perfilaron en Europa nuevos movimientos, el Art Nouveau en Francia, el Jugendstil en Alemania, el Modern Style en Inglaterra, el Modernismo en España o la Sezessionsstil en Austria. Todos ellos comparten un sentimiento artístico de la vida que se reflejaba sobre todo en la fabricación de elementos de uso cotidiano.

A este movimiento se lo considera el nexo entre el movimiento Arts and Crafts y el Diseño Industrial.

Se caracteriza por la búsqueda de nuevas formas artísticas y una ruptura con el pasado, tomando como principales influencias el estudio de la naturaleza y las exóticas artes extranjeras (época del auge del arte japonés).

En sus diseños predomina el uso de líneas curvas y onduladas, creando así, trazos dinámicos que producen la sensación de movimiento, propios de las formas naturales (vegetales, agua, animales, etc.)

ART NOUVEAU



Jugendstil



Modernismo





También se conoce con el nombre de art déco cuando se trata de muebles y joyas, o como Modernismo cuando se refiere a la arquitectura (Gaudí, Doménech i Montaner) o a la pintura (Gustav Klimt), aunque son formas de llamar a una misma manera de entender el diseño y el arte.

El *Art Nouveau* utilizó los avances del progreso industrial como fuente de inspiración de sus diseños. Sirvan de ejemplo los diseños de muebles *déco* o el remate de uno de los rascacielos más emblemáticos de Nueva York (el Chrysler Building, de 1930, diseñado por William Van Alen).

La línea es un elemento fundamental en la composición, que se organiza en configuraciones que derivan de formas orgánicas. Es un arte nuevo, donde la decoración y la función están unificadas, debido a que las formas se inventan, en vez de copiarse de la naturaleza o del pasado.



Los artistas, diseñadores gráficos e ilustradores, trataron de hacer del arte parte de la vida cotidiana y fueron capaces de mejorar significativamente la calidad visual de las comunicaciones masivas. En las imágenes, ejemplos de diseños modernistas. Palau de la Música en Barcelona (Doménech i Montaner), izquierda. Carteles modernistas de Aubrey Beardsley.

## Los "ISMOS

### NEOPLASTICISMO O DE STIJL (1917)

En sus diseños las formas se reducen a líneas rectas horizontales y verticales, negras, blancas y grises y a los tres colores primarios.

Diseño de Gerrit Rietveld "Silla roja y azul" (1918)



En 1917 se formó en Holanda el grupo De Stijl. Sus principales representantes fueron Theo van Doesburg, Pieter C. Mondrian y Gerrit T. Rietveld. Defendían utopías estéticas y sociales orientadas al futuro, al contrario de Ruskin y Morris. Doesburg, renegó de la artesanía en beneficio de la máquina.

La estética de la reducción del grupo De Stijl se traducía, en el terreno bidimensional, en elementos geométricos simples como el círculo, el cuadrado o el triángulo, y en la esfera, el cubo o la pirámide en el campo tridimensional. Precisamente

mediante el uso de estos recursos formales se crearon una serie de categorías creativas, que aún hoy tienen una validez parcial. La Bauhaus y la institución que la sucedió -la Hochschule für Gestaltung de Ulm-, continuaron esta tradición en los trabajos de formación básica. Los mismos principios de economía absoluta de elementos formales se pueden encontrar en la escuela suiza de diseño gráfico. La tan usada frase de Dieter Rams, jefe de diseño de la Braun A.G., "Menos diseño es más diseño", se remonta también al mismo origen.

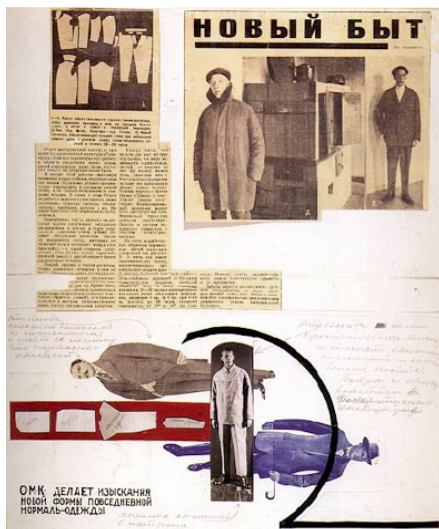


Silla Zig Zag. Gerrit T. Rietveld.

## Constructivismo ruso

En Rusia, tras la revolución de octubre de 1917, se formó el grupo de los **constructivistas**, entre los que destacan El Lissitzky, Kasimir Malevich, y Vladimir Tatlin. Para ellos, las teorías estético-sociales prevalecían sobre todo y la meta prioritaria de su trabajo era la satisfacción de las necesidades básicas de un amplio espectro de la sociedad. Los principios del constructivismo desarrollados por Tatlin se basaron en la producción real y material: técnica, materiales y elaboración.

El estilo debe sustituirse por la técnica.



- Fotomontaje que muestra a Tatlin con sus diseños de ropa, 1924.
- Cartel de El Lissitzky "Golpear los blancos con la cuña roja" 1923.

## Suprematismo

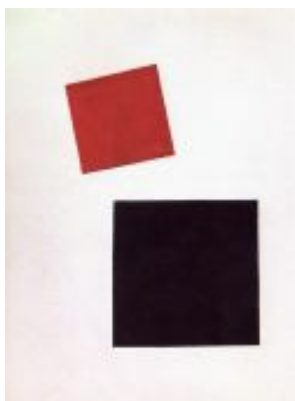
Se desarrolló entre los años 1915 y 1923.

Vanguardia artística que surgió en Rusia paralela al Constructivismo (alrededor de 1915).

Se inició con las ideas del pintor Kasimir Malevich, quien promovía la abstracción geométrica y el arte no figurativo, en búsqueda de la supremacía de la nada y la representación del universo sin objetos. El Suprematismo rechazaba el arte convencional buscando la pura sensibilidad a través de la abstracción geométrica.

El suprematismo (como la obra de Kandinsky y el Neoplasticismo) fue uno de los principales logros de la abstracción. Aunque no tuvo muchos seguidores en Rusia, ejerció una gran influencia en el desarrollo del arte y el diseño de Occidente y en la Bauhaus.

- K. Malévich:  
"Composición suprematista: cuadro rojo y cuadro negro", 1914-15.
- K. Malévich:  
"Pintura suprematista", 1916.



## Las aportaciones de la Escuela alemana Bauhaus Weimar 1919 - Berlín 1933. "ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA"

La Escuela Bauhaus fue fundada por Walter Gropius

Bauhaus significa " casa de construcción" y como escuela interdisciplinaria con talleres de experimentación sobre diversidad de materiales, reformulaba la teoría educativa, fusionando las distintas artes. En ella existían diversos talleres: encuadernación, carpintería, textil, escultura, arquitectura, urbanización.

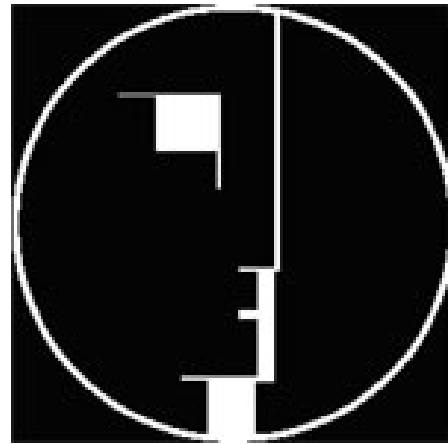
Para Gropius, la manufactura era una actividad social importante, simbólica e intelectual y fue esa visión la que dominó las enseñanzas de la Bauhaus.

Entre sus maestros destacan Johannes Itten, Josef Albers, László Moholy-Nagy, Ludwig Mies van der Rohe y Marcel Breuer



### Principales características:

- Influencia del Constructivismo ruso, Suprematismo y Neoplasticismo.
- predominio del racionalismo
- estética de las formas geométricas
- ausencia de ornamentación
- armonía entre funcionalidad, medios artísticos y técnicos de elaboración
- Sentó las bases normativas y patrones de lo que hoy conocemos como diseño industrial y gráfico.

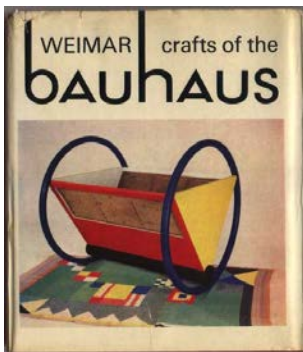


Edificio diseñado por W. Gropius en Dessau (1925-1926)

**A B C D E F G H I J K L M N O P**  
**Q R S T U V W X Y Z À É Î Ñ Ò Û**  
**a b c d e f g h i j k l m n o p q**  
**r s t u v w x y z à é î ñ ò ù &**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ( \$ £ . ! ? )**

Diseño Tipográfico Bauhaus

## Diseño gráfico Bauhaus:



## Muebles:



- Sillón diseñado por Gerrit Rietveld
- Alfombra diseñada en la Bauhaus y silla diseñada por Marcel Breuer



- Silla F 51 - Walter Gropius – 1920
- Long Chaise - Le Corbusier – 1928
- Silla Bidebum - Eileen Gray – 1930
- Silla Paimio - Alvar Aalto – 1932
- Armchair - Gerald Summers – 1934



Lámpara Bauhaus, Karl J. Jucker y Wilhelm Wagenfeld, 1923



M. Breuer, sillón Wassily, 1925, tubo de acero y cuero, una de las piezas más vendidas de la historia del diseño.

#### Fases de Evolución de la Bauhaus:

Fase de fundación (1919-1923)

- “Maestro de la Forma” vs. “Maestro del Oficio”
- “Kindergarten”
- Ejemplares únicos que representan los primeros intentos en

busca de una estética específica del producto.

- Arte y Artesanía una nueva unidad.

#### Fase de consolidación (1923-1928)

- Elaboración de prototipos industriales los cuales orientados a la Producción Industrial y por otra a las necesidades sociales de un amplio espectro de la sociedad
- Mobiliario consecuente con su función y susceptible a ser fabricado en serie
- Alto grado de funcionalidad y accesibles para la mayoría
- Educación arquitectónica sistemática y científica
- Arte y técnica, una nueva unidad

#### Fase de desintegración (1928-1933)

- El creador ha de servir al pueblo, satisfaciendo sus necesidades elementales con productos adecuados, en el terreno de la vivienda
- Autodisolución.

### PRINCIPALES EXPONENTES DE LA BAUHAUS



**Josef Albers** (1888-1976)  
Pintor y docente de arte



**Alfred Arndt** (1898-1976)  
Arquitecto



**Walter Gropius** (1883-1969)  
Arquitecto



**Hebert Bayer** (1900-1985)  
Diseñador Gráfico y pintor



**Ludwig Hilberseimer**  
(1885-1967)  
Arquitecto y urbanista



**Marianne Brandt** (1893-1983)  
Diseñadora en metal



**Johannes Itten** (1888-1967)  
Pintor y profesor de arte



**Marcel Breuer** (1902-1981)  
Arquitecto



**Wassily Kandinsky**  
(1866-1944)  
Pintor



**Joost Schmidt** (1893-1948)  
Tipógrafo y escultor



**Lothar Schreyer** (1886-1966)  
Escritor, dramaturgo y pintor



**Güntra Stölzl** (1897-1983)  
Tejedora



**Paul Klee** (1879-1940) Pintor



**Gerhard Marcks** (1889-1981) Escultor



**Hannes Meyer** (1889-1954) Arquitecto y urbanista



**Ludwig Mies van der Rohe** (1886-1969) Arquitecto



**George Muche** (1895-1987) Pintor y grafista



**Walter Peterhans** (1897-1960) Fotógrafo



**Lilly Reich** (1885-1947) Arquitecta de interiores



**Hinnerk Scheper** (1897-1957) Colorista, pintor y conservador de monumentos



**Oskar Schlemmer** (1888-1943) Pintor

## Cánones estéticos

### Diseño Industrial

- Alcanzar una nueva síntesis estética mediante la integración de todos los géneros del arte y todas las ramas de la artesanía bajo la primacía de la arquitectura.
- Alcanzar una síntesis social mediante la orientación de la producción estética hacia las necesidades de un amplio espectro de clases sociales.
- Un objeto viene determinado por su esencia. Para proyectarlo y que funcione correctamente se debe investigar en primer lugar esta esencia, para que posteriormente satisfaga en la práctica sus funciones, y sea bonito, duradero y barato.

### Arquitectura

- Distribución Espacial
- Vuelta a la construcción a las formas elementales
- Orden sistemático y científico

### Diseño gráfico

- Teoría de la Gestalt
- Lenguaje de la visión
- Traslación: Trazar correspondencias entre marcas gráficas, lineales, y una serie de exposiciones no gráficas, como el color la música, la intuición espiritual o la percepción visual
- Significante & Significado
- Réticula: Forma estructural que articula el espacio según un tramado de oposiciones
- Oposición continuidad y discontinuidad
- Balance asimétrico, pero rítmico

## El funcionalismo o racionalismo

### 1930-1970

El Funcionalismo fue un movimiento basado en el racionalismo de la forma que se aplicó tanto para el diseño gráfico, como en el ámbito del diseño industrial.

Alemania decidió sacar provecho de la nueva postura generada en Inglaterra: la Revolución Industrial, la cual quería aplicarla al servicio del floreciente capitalismo de fines del siglo XIX.

En los últimos años, en Alemania, la producción de hierro se había duplicado y se hallaba entre los mayores exportadores de colorantes y productos químicos; pudo abonar sus tierras a escala gigantesca y, sin descuidar el campo industrial. Además, en ese momento, el país no tenía rival en la industria eléctrica europea.

Este sorprendente y rápido progreso tecnológico se logró en buena parte gracias a la estrecha relación entre las universidades y la industria, y a la enorme amplitud de la enseñanza técnica en todos los campos, ya que contaba con escuelas agrícolas y técnicas.

En medio de este auge científico/tecnológico, y como inicio de su estrategia, la Cámara de Comercio Prusiana nombró como agregado a la embajada de Alemania en Londres al escritor y crítico Herman Muthesius quien junto con un grupo de artistas y productores, inició una campaña que abogaba por la **“perfecta y pura utilidad” en los productos industriales, muebles prácticos, sin adornos, con formas simples, pulidas y ligeras, cómodas para las amas de casa, los edificios u objetos de uso que sean creados según tales principios exhibirán la pulcra elegancia que nace de la adecuación a la función y de la concisa sobriedad.**

Estos conceptos son las características principales del Funcionalismo, y se aplicarán primero en el Deutscher Werkbund, luego a través de Peter Behrens en la AEG y posteriormente en la Bauhaus.

### LE CORBUSIER

El defensor más importante del funcionalismo tal vez haya sido Le Corbusier (su nombre real era Charles Édouard Jeanneret-Gris, 1887-1965). Trabajó en el taller de Auguste Perret, arquitecto enamorado de la técnica de construcción con hormigón armado. También pasó un tiempo en Alemania bajo el estudio de Behrens, donde probablemente conoció a Gropius y Van der Rohe.

En 1920 funda la revista L'Espirit Nouveau con gran resonancia internacional donde empieza a exponer sus ideas teóricas. En 1922 abrió despacho de arquitecto dedicándose inicialmente a proyectos urbanísticos y edificios residenciales. En estos años levantó la Casa Citrohan y la Casa La Roche donde, como podemos ver en la recreación de la última ya se perfila un estilo racionalista definido.



## El posmodernismo

### 1960-1970-1980

El movimiento posmoderno es un híbrido del diseño, dado que en el proceso de creación las formas, extraídas de su contexto temporal y concreto, se combinan al azar y hacen del diseño decoración pura, convirtiéndolo en una verdadera enciclopedia de materiales.





Collage de Richard Hamilton de 1956.



Phillipe Starck (1949) diseñador francés autor de clásicos del diseño posmoderno como el exprimidor araña Juicy Salif.

### 1960

- Emergen el Pop, el antidiseño y las críticas a diversos aspectos de la Modernidad.
- Los defensores del posmodernismo argumentaban que el anterior movimiento moderno había deshumanizado al diseño, dado que primaba el funcionalismo y el racionalismo.
- Se inspiraba en una gran variedad de fuentes: Art Nouveau, Art Déco, futurismo, surrealismo, Op Art, psicodelia, Kitsch, y recibió el estímulo del auge de los medios de comunicación globales.



- Verner Panton (1929- 1998)
- Panton Chair Classic - 1959
- Cone Chairs - 1959





Inspiración de Salvador Dalí

- Dalilips - 1938

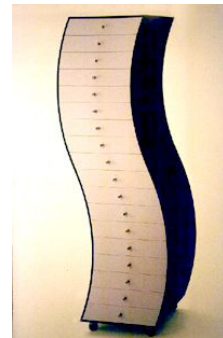
1970

- Arquitectos americanos como Michael Graves empezaron a introducir motivos decorativos en sus diseños, que a menudo hacían referencia a antiguos estilos y que solían ser irónicos en su contenido.



Sofá JOE 1970

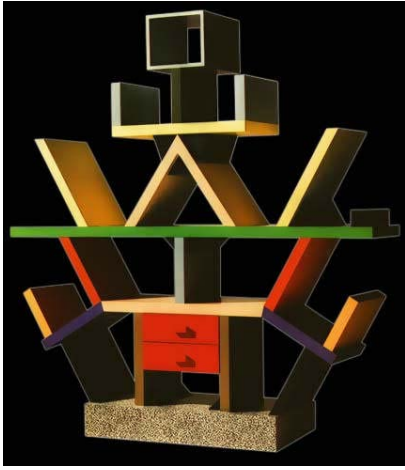
Shiro Kuramata 1970



Años ochenta

**Grupo Memphis**

- El Grupo Memphis, integrado por diseñadores italianos militantes del diseño radical, la vanguardia y de otros equipos de diseño, produjeron monumentales y vistosos diseños "neopop" que causaron gran sensación mundial.
- Características: influencias eclécticas; con sus motivos atrevidos y formas estafalarias, se burlaba de la noción de "buen gusto", pues querían convertir el diseño en algo lúdico y sugestivo, en contraposición al aburrido racionalismo de la post guerra.
- Memphis contribuyó a la comprensión del Posmodernismo como estilo internacional de pluralismo cultural.



Contenedor Carlton, Ettore Sottsass (1981)

*El concepto de diseño de Memphis se basaba en una mezcla de estilos, colores y materiales del siglo 20. Se posicionó más como una moda que como un movimiento académico. El movimiento era una reacción contra los diseños "caja negra" post-Bauhaus de los 1970 y tenía un sentido del humor del que carecían los diseños negros, pulidos y aburridos de esa época.*

*Su inspiración estaba nutrida de otros movimientos como Art Deco y Pop Art, estilos como el Kitsch de los 1950s y temas futurísticos. Sus conceptos estaban rígidamente en contraposición con el supuesto "Good Design" (Buen Diseño), fuerte en Alemania.*

## AÑOS NOVENTA HASTA NUESTROS DÍAS

### Minimalismo

- La recesión económica de los años noventa motivó a los diseñadores a buscar enfoques menos expresivos y más racionales: de este modo, las atrevidas manifestaciones del anti diseño de los años ochenta fueron sustituidas por la silenciosa pureza del minimalismo.
- reducen al máximo los elementos propios del arte, los volúmenes y formas en escultura. De forma análoga proceden en la arquitectura o en la pintura.



## 4. Papel del diseño y del diseñador en la sociedad actual

### Concepto de diseñador



Referente a la profesión (empírica) mediante la praxis profesional o académica de quién diseña, actúa y proyecta objetos funcionales, herramientas ergonómicas, mobiliario, accesorios útiles, vestimenta, espacios físicos o virtuales webs, multimedia, información, señales, mensajes no verbales sígnicos, simbólicos y sistemas, ordena elementos gráficos e imágenes, clasifica tipologías, crea o modifica tipografías. Su campo de actuación tiene relación con la industria, el comercio y todas las actividades culturales, su perfil y educación puede tener orientación técnica en la ingeniería de procesos industriales o constructivos (arquitectura

de interiores), en relación con las disciplinas humanísticas en los campos de actuación de la comunicación audiovisual, las artes gráficas, la publicidad, el mercadeo (marketing) o la gestión de productos, el diseño de los mismos o sus contenedores (packaging) embalajes, etiquetas, envases y en las mismas empresas industriales o comerciales en departamentos de investigación y desarrollo de nuevos productos o comunicación corporativa con el diseñador.

La mayor parte del dibujo técnico se realiza hoy con ordenadores o computadoras, ya que es más fácil modificar un dibujo sobre la pantalla que sobre el papel. Las computadoras también hacen más eficientes los procesos de diseño y fabricación. Por ejemplo, si las especificaciones de una pequeña pieza de una máquina se modifican en el ordenador, éste puede calcular cómo afectan los cambios al resto de la máquina antes de proceder a su fabricación.

### La banalización actual del diseño

El diseño hoy en día, es un término que en multitud de ocasiones se emplea erróneamente. Por un lado se debe a que es un término relativamente nuevo y por otro, y más importante, es la frivolidad con la que se trabajó en los años 80 en nombre del diseño, es decir la superficialidad y la falta de seriedad.

Es por ello que muchas veces la falta de información lleva al empleo del término "diseño" incorrectamente. Ejemplos como: "mucho diseño y poco contenido" son comunes incluso en prensa, televisión, discursos políticos, etc. Sin embargo, el buen diseño, se caracteriza por su buena usabilidad y no siempre por su originalidad o estética.



Según el pintor, fotógrafo y crítico de arte Moholy-Nagy (1895 – 1946), el diseño es la organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, con un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función. No es una limpieza de la fachada, o una nueva apariencia externa; más bien es la esencia de productos e instituciones.

## Fases del proceso del diseño

El proceso de diseñar, suele implicar las siguientes fases:

1. Observar y analizar el medio en el cual se desenvuelve el ser humano, descubriendo alguna necesidad.
2. Evaluar, mediante la organización y prioridad de las necesidades identificadas.
3. Planear y proyectar proponiendo un modo de solucionar esta necesidad, por medio de planos y maquetas, tratando de descubrir la posibilidad y viabilidad de la(s) solución(es).
4. Construir y ejecutar llevando a la vida real la idea inicial, por medio de materiales y procesos productivos.

Estos tres actos, se van haciendo uno tras otro, y a veces continuamente. Algunos teóricos del diseño no ven una jerarquización tan clara, ya que estos actos aparecen una y otra vez en el proceso de diseño.

Hoy por hoy, y debido al mejoramiento del trabajo del diseñador (gracias a mejores procesos de producción y recursos informáticos), podemos destacar otro acto fundamental en el proceso:

Diseñar como acto cultural implica conocer criterios de diseño como presentación, producción, significación, socialización, costos, mercadeo, entre otros. Estos criterios son innumerables, pero son contables a medida que el encargo aparece y se define.



