

# UNIDADE 1. Fundamentos do deseño

## I-FUNDAMENTOS DO DESEÑO



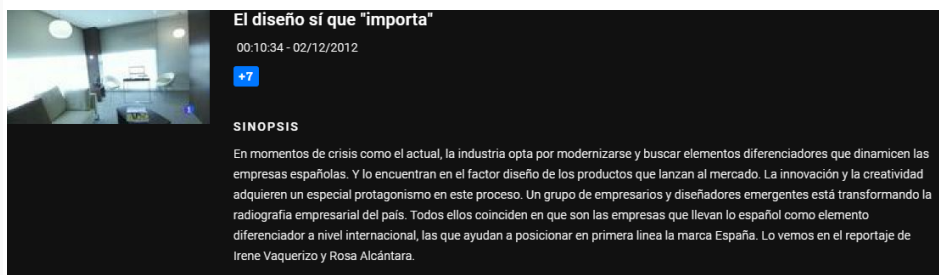
## O DESEÑO

### Reflexión

A que asocias a palabra deseño? Cres que hai que ser artista para ser deseñador? Considérate creativa/o? Escribe as túas reflexións no teu caderno.

### De interese

Antes de comezar, recomendámosche a reportaxe **El diseño sí que importa** do programa Informe Semanal sobre a importancia do deseño e a situación do mesmo en España.



## Grupal

Comenta co grupo a importancia do deseño nas nosas vidas. Aporta exemplos concretos.

# Que é o deseño?

## Información

A palabra deseño procede do italiano *disegno* que significaba debuxo ou esbozo, referíndose ao plan ou *disegno interno* dunha obra. Ao mesmo tempo o produto final, o resultado en sí, era coñecido como o *disegno externo*. Así, a noción de deseño contén dende o seu inicio dúas ideas fundamentais:

- O deseño como **proxecto**: un proceso previo mental para atopar unha solución a un problema.
- O deseño como **produto**: a última fase do proceso creativo que remataría coa realización do produto.

Michael Erlhoff no 1987 propón unha definición que axuda a centrar esta noción tan ampla do deseño e que o distingue da arte. Para este autor o deseño ten que ter **xustificación práctica** e ha de ser, polo tanto, **funcional e concreto**, pero tamén ten que atender **aspectos sociais** e ser **significativo**.



---

Nesta mesma liña preséntase a materia de Deseño de 2º Bacharelato. Na introdución ao currículo podemos ler:

O deseño converteuse nun elemento de capital importancia en todos os tipos de producións humanas e constitúe hoxe un dos **principais motores da economía cultural**. O deseño aplícase en todos os ámbitos e atópase por todas as partes, penetrando no cotián de tal xeito que a súa **omnipresencia** tórnao imperceptible. A función do deseño na sociedade contemporánea non debe entenderse unicamente como o proceso de ideación e proxección para a produción de obxectos, sexan estes bidimensionais ou tridimensionais. Un problema de deseño non é un problema circunscrito á superficie xeométrica de dúas ou tres dimensións. Todos os obxectos se conectan sempre cun contorno, directa ou indirectamente, e, xa que logo, o conxunto de **conexións** que un **obxecto** establece con moi distintas esferas é extensísimo. Por iso, **o/a deseñador/a** debe **contribuír** a que se estableza unha **relación recoñecible e inmediata da persoa co seu contorno, onde este se fai accesible, amable, útil e adaptado**. O deseño debe atender tanto aos **aspectos materiais, tecnolóxicos e funcionais dos obxectos como aos simbólicos e de comunicacións**. Un bo deseño contribúe a que poidamos utilizar eficazmente os obxectos dun xeito intuitivo e cómodo, ou a que comprendamos con rapidez as mensaxes do noso contexto.

Nesta concepción tan holística, o deseño convértese nunha actividade artística fundamental na que se unen os aspectos estéticos, funcionais, tecnolóxicos, comunicativos, culturais e simbólicos.



Publicidade urbana (CC0)

A materia de Deseño de 2º de Bacharelato aborda os seguintes bloques:

- O primeiro bloque estuda o devir histórico nos principais ámbitos do deseño, e debe contribuír a que o alumnado comprenda que a actividade de deseñar sempre está condicionada polo ámbito natural, social e cultural en que se desenvolve.
- O segundo bloque está dedicado á análise e ao estudo dos elementos de configuración específicos para o deseño de mensaxes, obxectos ou espazos en función das súas dimensións formais, estéticas, comunicativas e simbólicas.
- O terceiro bloque incide na importancia da metodoloxía proxectual como unha valiosa e necesaria ferramenta que canalice a creatividade, a fantasía e a inventiva á eficaz resolución de problemas de deseño.
- Tanto o cuarto bloque como o quinto pretenden ser unha aproximación ao coñecemento e á práctica do deseño nos ámbitos da comunicación gráfica, do deseño de obxectos e do deseño de espazos.

# Arte e deseño

## Reflexión

Cres que para facer un bo deseño hai que ser creativa/o? Escribe que calidades cres que predominan en ti.

## Escribe

Elabora un texto sobre as principais diferenzas e semellanzas entre o deseño e a arte. Pon exemplos de artistas que tamén sexan deseñadores.

	Propósito	Destinataria/o	Función
Deseño	Ofrece unha solución a un problema de comunicación ou de produto. É un obxecto de consumo	Precisa dun público ou audiencia concreta a quen vai dirixido.	Cumpre unha función precisa que atende aos intereses do encargo.
Arte	Non precisa buscar solucións. Pregunta e cuestiona. Non ten que aportar nada práctico ou eficiente.	Pode existir sen persoas destinatarias concretas.	Pode ser unha fin en si mesma como expresión artística persoal.
Arte e deseño	A arte e o deseño son actividades creativas		

Elena Samartino. *Cadro Comparativo*. (CC BY-NC-SA)

# Ámbitos do deseño

## Información

O deseño é unha disciplina moi complexa e con múltiples especializacións. A maioría de proxectos abórdanse con equipos multidisciplinares. Algunhas das ramas do deseño máis habituais son:

## **Deseño industrial**

É o deseño de obxectos tridimensionais para ser producidos en serie. Atopámolo en áreas como o deseño de mobles, o deseño téxtil ou o de deseño de produtos de consumo (automóbil, xoguetería, xoiería, etc.)



Sailko. *Tea pot, in silver and ebony* (CC BY 3.0)

## **O deseño de produtos**

É o deseño industrial, especialmente o de pequeno e mediano tamaño de consumo doméstico, adoita a considerarse como un ámbito propio de deseño máis centrado no mercado dos obxectos e separado do deseño industrial.

## **Deseño Gráfico ou deseño de comunicación social**

Deseño de mensaxes ou comunicacións visuais xa sexa con medios impresos ou dixitais. Abarca diversos campos como a publicidade, o mundo editorial, os envases “packaging, a sinalética, identidade corporativa ou o deseño dixital, entre outros.



Brunocelsomendes. *Logo Apple* (Licenza Pixabay)

## Diseño de Interiores

É o deseño de espazos e ambientes. Entre os principais ámbitos que trata destacan o interiorismo, o deseño ambiental, o deseño urbano, o paisaxismo, a escenografía ou o escaparatismo. É un campo complexo no que interveñen coñecementos moi diversos: técnicas de construción, materiais, ergonomía, psicoloxía, etc.



Pixabay)

blickpixel. *Escenografía* (Licenza

## Diseño de Modas

Diseño de vestuario e de accesorios ou complementos.



alisonhouse780. *Accesorios de moda*

(Licenza Pixabay)

## Busca

Busca cinco imaxes que sirvan de exemplo para os ámbitos do deseño que se mencionan aquí.

## Funcións do deseño

### Reflexión

Que significa para ti un deseño responsable? Que aspectos terías en conta? Pon en común co resto do alumnado as túas conclusións.

### Información

O deseño é unha actividade complexa que engloba múltiples aspectos económicos, sociais e culturais. O deseñador ten un grande impacto e unha responsabilidade na sociedade, especialmente na cultura de consumo na que vivimos.

Podemos destacar as seguintes funcións:

### **Función informativa**



Unha das funcións máis destacadas dos produtos de deseño é a informativa ou pragmática. Esta dáse naqueles deseños nos que predominan os aspectos funcionais.



CopyrightFreePictures. Stop (Licenza Pixabay)

## Función persuasiva

O deseño inflúe nas decisións da persoa usuaria.



publicitarios (Licenza Pixabay)

sharonang. Anuncios

## Función identitaria

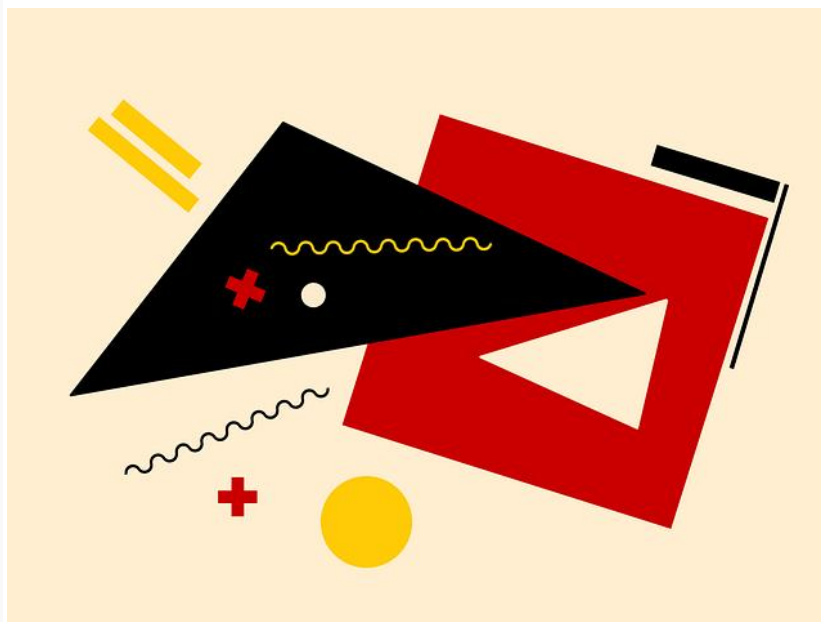
O deseño aporta aos produtos e ás marcas unha identidade que as diferencia do resto. O deseño corporativo é hoxe en día unha das funcións máis significativas.



sasipre. Logos (Licenza Pixabay)

## Función simbólica

Os produtos están dentro nunha cultura dentro da cal adquiren un valor simbólico do que as marcas son moi conscientes.



HitaJast. Deseño (Licenza Pixabay)

## Función estética

Esta función relaciónase coas características formais que provocan pracer estético.



Bengt Nyman. *Casa Batlló* (CC BY-SA 2.0)

## Deseño sostible

### Reflexión

Que significa ter un modo de vida sostible? Cres que ese concepto se pode trasladar ao deseño? Comenta co resto do grupo as túas conclusións.

### Información

Vivimos nunca época na que cada vez se consume máis, nun mundo superpoboado e no medio da maior crise climática á que a humanidade se ten enfrontado. Neste contexto, as persoas consumidoras están cada vez máis concienciados da necesidade dun cambio de modelo no seu modo de vida, reivindicando produtos máis ecolóxicos e sustentables. Así, as tendencias actuais no deseño incorporan as preocupacións das persoas e tentan dan unha resposta aos problemas da sociedade.

O deseño sostible é aquel que toma en consideración factores económicos, sociais e de impacto ambiental nas súas fases de proxección e de produción. Este concepto aparece

inicialmente nos anos 80 do século XX na exposición The Green Design organizada polo Design Council (Consello de deseño) do Reino Unido.

Un deseño será sostible se cumpre as chamadas **E3: Economía, ecoloxía e equidade**; é dicir, ten que ser viable economicamente; ten que ser respectuoso co medio ambiente, coas materias primas e co aforro de enerxías e, ademais, ha de aportar beneficios sociais e cumprir cos dereitos humanos.

## COMO FACER UN DESEÑO MÁIS SOSTIBLE?

- Empregar sempre que sexa posible materias que procedan de fontes renovables.
- Diseñar produtos con eficiencia enerxética.
- Evitar a obsolescencia programada.
- Evitar deseños de produtos con moitos consumibles desbotables ou que estes sexan reciclables ou reutilizables.
- Colaborar con empresas que respecten os dereitos laborais dos traballadores.
- Favorecer a inserción inclusiva dos traballadores.
- Aplicar os principios de sustentabilidade a todas as fases do produto, incluíndo o seu traslado e transporte (pegada de carbono).

O **deseño ecolóxico** non é o mesmo co deseño sostible, xa que aquel refírese ás cuestións relativas á saúde medioambiental. Este tipo de deseño implica: 1) a minimización do impacto ambiental do produto en todas as fases da súa existencia. 2) O aforro de enerxías e de todo tipo de recursos (por exemplo, empregar unha tipografía que consuma menos tinta, materia prima de cercanía, etc). 3) Utilización de materiais que sexan reutilizables e reciclables.

Pode ser que un deseño ecolóxico non sexa sostible. Isto acontece normalmente porque moitos ecodeseños son inviables economicamente.



Elena Samartino (CC BY-NC-SA)

Nas últimas décadas están xurdindo ideas alternativas ao modelo de produción e consumo de produtos. Unha delas é a da **economía circular**, que propón unha alternativa ao ciclo de extracción de materias primas-produción-consumo do produto e finalmente tiralo no lixo por un ciclo sustentable:

Extracción de materias primas-producción-consumo-reutilización-reciclaxe.

## Ampliación

Nesta entrevista de **Triquels** á deseñadora gráfica **Uxía de Universo Meraki** abórdanse cuestións moi importantes que se poden aplicar a todos os ámbitos do deseño:

- Toma notas das ideas que dá a entrevistada e comenta en que proxectos inclusivos colabora.
- Investiga a que se dedica a empresa Triquels. Pareceche suxestiva?



# O proceso de deseño

## Información

Se lembramos que o deseño non se refire só a **execución** do produto senón tamén a súa **proxección**, percibiremos que o proceso vai ter varias fases. Este apartado verase con máis detalle na Unidade 3 Teoría e metodoloxía do deseño.

## Identificación da necesidade e análise do problema

Esta fase require investigación e documentación para acadar as posibles solucións.

### Destinatarios

Selección do destinatario ou público ao que se dirixe (**Target**). É importante facer unha análise sociolóxica (a que grupo de idade pertence, a que clase social, cal é seu poder adquisitivo, que formación académica e cultural posúe...)

### Materias e tecnoloxías

Hai que realizar unha fase de documentación das necesidades materiais que require o deseño e realizar unha comprobación ou experimentacións dos mesmos.

### Análise de datos

Cómpre analizar os datos para poder escoller as solucións entre as posibles opcións.

### Deseño conceptual

Trátase de xerar ideas creativas que se axusten ás necesidades. O proxecto basearase neste marco conceptual que haberá que xustificar. Nesta fase pode ser útil empregar técnicas para xerar ideas como a chamada **tormenta de ideas** ou **Brainstorming**, que consiste en aportar ideas nun curto espazo de tempo, sen pararse a pensar de forma racional.

### Deseño previo

Cómpre realizar estudos preliminares para ir definindo unha solución ou concreción do produto final.

### Deseño de desenvolvemento do produto

Hai que concretar o deseño final do produto detallando as especificacións necesarias para o seu desenvolvemento con debuxos construtivos ou se fose necesario con modelos.

## **Deseño final**

É a fase final do proceso de deseño.





# HISTORIA DO DESEÑO

## Descrición

Nesta apartado veremos os movementos artísticos máis importantes dende a 2ª Revolución Industrial. É fundamental ter uns coñecementos básicos da arte e das influencia que exerce no deseño para poder analizar as producións e crear as nosas.



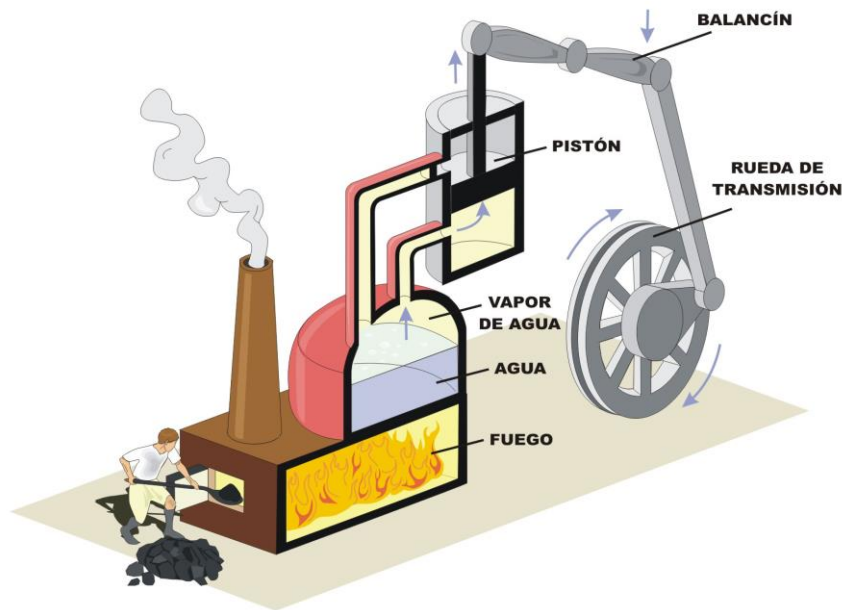
## A Revolución Industrial

### Información

#### Da artesanía á industria

Antes da **Revolución Industrial** a produción de obxectos era artesanal e manual. A persoa artesá controlaba todo o proceso dende a planificación á execución. Coa Revolución Industrial do século XIX, prodúcese unha división do traballo co cal os obxectos serán elaborados por varias persoas, especializándose cada unha nunha parte do proceso. Ademais, as novas tecnoloxías, como a máquina de vapor, e os novos materiais como o ferro e o aceiro facilitarán a fabricación en serie dos produtos. Isto, asociado ao aumento da poboación urbana e do seu poder adquisitivo e ao incremento

da demanda, estimulará a creación a gran escala de produtos de maior calidade a un custo máis reducido.



José Alberto

Bermúdez. *Sección de Máquina de vapor* (CC BY-NC-SA)

A maior oferta incentivou unha maior demanda, non só de produtos de consumo senón tamén de cultura. Así o deseño gráfico experimenta un desenvolvemento sen precedentes polo seu papel na comercialización de produtos e na comunicación gráfica. A aparición da fotografía e da litografía en color, a creación de novas tipografías son exemplos do cambio que se estaba producindo na forma de entender o deseño.

A partir do século XIX as etapas de planificación e de execución xa non son realizadas por un artesán que controlaba todo o proceso. Esta especialización nas fases de traballo provocará cambios moi profundos na forma de entender a produción de obxectos.



D.O.Hill. *Revolución industrial*. (CC0)

# Movemento Arts & Crafts

## Información

O Movemento Arts & Crafts (Artes e oficios) xorde no Reino Unido nas últimas décadas do século XIX, estendéndose por toda Europa e América e chegando ata Xapón. É unha reacción contra a produción en serie da Revolución Industrial. O movemento, que recibe o nome da Arst and Crafts Exhibition Society fundada en 1887, defende unha volta ao traballo artesanal.

As persoas integrantes deste movemento son artistas ideoloxicamente progresistas e moitas estarán ligados ao Socialismo. A súa preocupación polas condicións de vida da clase traballadora xeradas pola industrialización levounas a defender un método de produción máis artesanal na que o traballo producise satisfacción e non a alienación que se estaba dando nas fábricas.

**Jonh Ruskin** (1819-1900) foi un dos principais ideólogos do movemento Arts & Crafts. Para Ruskin a creación de obxectos dende a Revolución Industrial fora perdendo cualidades estéticas e cada vez se perseguían fins basicamente materialistas. Reivindicaba a utilidade da beleza e dos obxectos fermosos fronte á exaltación da tecnoloxía e da industria que imperaba. Para Ruskin, a arte e o traballo tiñan que servir unidos á creación dunha sociedade máis feliz.

Un dos representantes máis destacados do movemento foi o arquitecto e deseñador **William Morris** (1834-1896). Fundou xunto con varios amigos unha empresa de decoración e deseño **Morris, Marshall, Faulkner and Company** (no ano 1875 Morris convertírase no único propietario da agora chamada **Morris and Company**) que tivo moito éxito poñendo en práctica o traballo conxunto da arte coa artesanía. Seguindo as ideas de Ruskin, a unión da artesanía e a arte podía crear obxectos fermosos esteticamente e funcionais que ademais puxesen en valor o traballo da clase traballadora. A idea da empresa era deseñar e crear produtos que fosen asequibles para todas as persoas; sen embargo, a produción artesanal facía que os obxectos que facían fosen caros e só ao alcance das clases máis acomodadas.

Outros membros de Arts & Crafts foron **Charles Robert Ashbee**, **Charles F.A. Voysey**, **Mackay Hugh Baillie Scott** ou **Ernest William Gimson**.

O movemento Arts & Crafts influíu en movementos artísticos posteriores como a Art Nouveau, en escolas como a Bauhaus e en arquitectos como Frank Lloyd Wright.

Non teñas nada no teu fogar que non teña uso ou que non creas que sexa fermoso. William Morris

**Unha das primeiras obras de Arts & Crafts foi a chamada Red House, deseñada polo arquitecto Phillip Webb. Nela aprecíase a influencia do movemento gótico e das artes medievais. Adaptada ás necesidades prácticas do seu propietario, William Morris, por dentro está construída en madeira, predominando os motivos vexetais e a decoración con téxtiles e mobles deseñados polo propio Morris e os seus amigos.**



*Veleta. Red House (CC0)*

**O movemento Artes e Oficios reivindicaba os gremios medievais como unha forma de organización traballadora máis humana e menos esclavista**



*William Morris. Tulip and willow (CC0)*

# Actividades

## Ponte a proba

### Pregunta 1

O movemente Arts and Crafts propón unha organización do traballo seguindo o modelo medieval dos gremios.

Verdadeiro  Falso

### Retroalimentación

#### Verdadeiro

Verdadeiro. O movemente defendía unha volta ao traballo artesanal como nos gremios medievais.

### Pregunta 2

O movemente Arts and Crafts defende a unión da arte e a artesanía para crear obxectos útiles e fermosos.

Verdadeiro  Falso

### Retroalimentación

#### Verdadeiro

Verdadeiro. Non crían na división entre artesanía e arte.

### Pregunta 3

O movemente Arts and Crafts quería fabricar produtos para a elite.

Verdadeiro  Falso

### Retroalimentación

#### Falso

Falso. Querían produtos para todo o mundo, aínda que resultaron moi caros de producir e só os poderían mercar as persoas con cartos.

## Pregunta 4

O movemento Arts and Crafts defende a especialización do traballo nas fábricas.

Verdadeiro  Falso

## Retroalimentación

**Falso**

Falso. Non crían na separación de saberes.

## Pregunta 5

Arts and Crafts foi un movemento que afectou a arquitectura, a industria téxtil, os mobles, etc.

Verdadeiro  Falso

## Retroalimentación

**Verdadeiro**

Verdadeiro. A influencia pode verse en múltiples disciplinas artísticas.

Le e escribe

**Despois de ler o texto, contesta ás preguntas:**

1. Resume as ideas máis importantes do texto.
2. Por que se pode dicir que William Morris era un home polifacético?

3. Explica las ideas socialistas de William Morris e cómo se relacionan con su faceta de artista y empresario.

4. Busca información de las palabras marcadas en negrita.

William Morris es una figura histórica tan fascinante como poco conocida. Reseñar su variado currículo puede dar una idea aproximada del alcance de sus inquietudes y de por qué es interesante recuperarlo aún hoy. Morris es recordado -y ampliamente reconocido- por su faceta de diseñador en tanto que miembro destacado del Arts and Crafts Movement, que atravesó la segunda mitad del siglo XIX en Inglaterra y que tenía entre sus propósitos reivindicar el trabajo artesanal con materiales sencillos, en el que concepción y producción (arte y oficio) fuesen unidos, frente al industrialismo triunfante de la **era victoriana** y sus funestas consecuencias en la vida de las gentes.

Sin embargo, William Morris fue mucho más que el decorador de los motivos florales de inspiración medieval que tanto gustaban a la burguesía media-alta de su época. Fue, al mismo tiempo, un poeta tempranamente reconocido por *The Earthly Paradise* (1868-1870); fue un embelesado traductor de las sagas nórdicas islandesas, pero también de Homero y Virgilio; fue un novelista interesante, cuya utopía *Noticias desde ninguna parte* (1890) es de las más hermosas del género; fue pintor, aunque apenas se conserva un lienzo al óleo de su mano; creó una imprenta, la Kelmscott Press, en la que, acorde con su ideario, se implicó activamente en todo el proceso de producción, haciendo labores incluso de tipógrafo; y fue, en fin, un activista social y político tenaz e incansable, primero preocupado por la conservación de los edificios antiguos, luego abrazando la causa del socialismo, ideal político que, según creía, haría posible las condiciones para el desarrollo integral de las personas, entonces reducidas a meras máquinas, alienadas y embrutecidas en el sistema fabril que ni siquiera perseguía «la producción de bienes sino la de beneficios para los privilegiados que viven de los demás».

Ante una figura tan polifacética es difícil hacer una semblanza que rinda justicia, pues no hay un momento en toda su biografía en el que no esté con los pies en múltiples lugares a la vez. William Morris nació en 1834 en el seno de una típica familia acomodada inglesa. Su vida transcurrió en paralelo a la época victoriana, lo cual dibuja un contexto marcado por la consolidación del gran capitalismo industrial y el apogeo del Imperio británico, así como de la emergencia y desarrollo del movimiento obrero inglés. (...)

Ese contexto es clave para entender el pensamiento y la acción de Morris, a quien debemos inscribir en la tradición de pensamiento crítico de la sociedad industrial que había germinado, mezclado con una acusada sensibilidad romántica, a lo largo del siglo XIX en Inglaterra. Es el propio Morris quien nos señala algunas de sus influencias más importantes, entre las que destaca dos nombres: **Thomas Carlyle** (1795-1881), filósofo e historiador convencido de que la historia es el producto de las hazañas de los grandes hombres transmutados en héroes; y John Ruskin (1819-1900), artista, filósofo y crítico de arte responsable, en buena medida, del revival medievalista neogótico y soporte teórico de la Hermandad Prerrafaelita y del movimiento Arts and Crafts que, como avanzamos ya, tuvo en Morris uno de sus principales promotores. Ambos autores articulaban su crítica desde una contraposición entre la decadente y corrompida sociedad moderna y una Edad Media idealizada, plena de armonía y nobles ideales caballerescos que tristemente sería irre recuperable.

Sin renunciar a la línea estética de tintes medievales, muy presente en su poesía y sus diseños, Morris extrae las consecuencias del examen de la sociedad de su tiempo y, en lugar de refugiarse en paraísos perdidos y

ensoñaciones bucólicas, dota a la crítica de contenido práctico, llevando a su taller las formas de trabajo artesanales que las fábricas de producción masiva estaban arrasando. Porque, para Morris, no se trataba sólo de crear productos de buena calidad y belleza, sino de que el taller, a diferencia de lo que ocurría en las naves industriales, debía ser un lugar para la camaradería y cooperación en el que el trabajador no fuese un mero obrero que se fundía con la maquinaria, sino un artesano al estilo antiguo, implicado en todo el proceso de creación y producción de objetos. La idea era restituir la unión entre arte y trabajo que el industrialismo había escindido, impidiendo que el trabajador tuviera la oportunidad de ejercer sus capacidades creativas, lo que hacía de su labor algo funesto en vez de, como esperaba Morris, una fuente de arte y de felicidad.

Carlyle y Ruskin inspiraban una vez más a Morris en su concepción del trabajo. El primero hablaba de la chispa divina que ennoblece toda labor del hombre; el segundo entendía que en la satisfacción del trabajo reside la consumación de la capacidad creativa humana. La pieza que faltaba en la explicación de por qué no era posible la realización de tales ideas la encontró Morris en su lectura, hacia 1883, de *El Capital*, de **Karl Marx**, cuyo análisis social le convence de que la explotación capitalista y la degradación del arte tienen la misma raíz económica. Además, incorpora los conceptos de alienación y de fetichismo, este último clave en su análisis de lo que dio en llamar «sucedáneos», aquellos productos inauténticos de baja calidad que venían a suplir necesidades artificiales creadas por la publicidad. (...)

Morris no ofrece grandes soluciones más allá de reclamar el derecho a ser tratados como ciudadanos y a invocar un futuro socialismo que sentará las bases de una sociedad igualitaria en la que ni la producción ni el consumo de sucedáneos serán necesarios. Esta invocación nos permite, por otra parte, retomar el hilo donde lo habíamos dejado antes del sucedáneo.

Así pues, por las mismas fechas en que «se atreve» con Marx, Morris se hace «socialista práctico», o «socialista declarado, o sea comunista», cuando se afilia a la Federación Democrática, partido de ideas radicales que preconizaba la revolución. A pesar de su generosa y muy activa entrega a la causa, tiene desavenencias con los moderados y abandona el partido. Crea, junto a otros compañeros, la Liga Socialista, a la que representó en el Congreso de París en el que se fundó la II Internacional en 1889, en lo que constituyó el hito más destacado de su quehacer político. Su incursión en la política hay que entenderla, como antes su apuesta por recrear los modos artesanales de producción, como una consecuencia de la crítica de la sociedad industrial, como otra vía para conjurar «la maldición de sangre y hierro de nuestra época».

Como ya hemos mencionado, Morris compaginaba múltiples labores: al tiempo que participaba en mítines y manifestaciones, ejercía como conferenciante sobre diversos temas, que van desde el arte o la arquitectura hasta la tapicería. La Morris & Co., su empresa de artes decorativas, era exitosa, lo cual le garantizaba unos ingresos estables que, en buena medida, destinaba a financiar las actividades del partido. Seguía escribiendo poesía y, tras la publicación de la utopía *El año 2000*, de Edward Bellamy, se lanzó a componer su *Noticias de ninguna parte* (*Capitán Swing*, 2011) en respuesta a lo que consideraba una exposición errónea y nociva sobre qué habría de ser la futura sociedad comunista. En esta obra, Morris deja constancia una vez más de su concepción política, que Estela Schindel ha explicado como un «socialismo libertario a mitad de camino entre el marxismo y el anarquismo, [que] aporta al primero una concepción del arte ajena a la noción de “superestructura” e intrínseca a la producción y se distancia del segundo al promover una forma de organización mínima a través de comunas y de la cooperación».

No cabe duda de que William Morris fue un hombre de su tiempo, una de esas figuras capaces de condensar el sentir de una época a la par que marcan una considerable distancia con sus contemporáneos, tanto por cómo sintetiza la tradición recibida como por la originalidad de su legado. Morris es considerado uno de los pioneros del diseño modernista, cuya influencia se puede rastrear hasta la Bauhaus de Walter Gropius y L. Mies van der Rohe. (...)

**Keruin P. Martínez, *Revista Amberes*, 13 enero, 2017 (Selección)**



# Art Nouveau

## Información

O movemento **Art Nouveau** desenvolveuse entre finais do século XIX e o inicio da I Guerra Mundial en 1914. Trátase dun estilo que afectou especialmente ás artes decorativas e a arquitectura, aínda que a súa influencia vai estar presente en todas as artes do momento. O Art Nouveau pretende ser unha ruptura coa arte anterior cun estilo novo e moderno.

Foi un estilo coñecido con diferentes nomes segundo o país: **Art Nouveau** (Francia e Bélxica), **Modernismo** (España) , **Sezession** (Austria), **Jugendstil** (Alemaña e nos países nórdicos), **Modern Style** (Inglaterra), **Nieuwe Kunst** (Holanda), **Liberty** ou **Floreal** en Italia.

O termo Art Nouveau procede dunha galería de arte de París aberta en 1895 chamada *Salon de l'Art Nouveau* na que se expoñería a nova arte de autores europeos e americanos.



*Vague*" (CC BY 2.0)

Geert Schneider. *Art-Nouveau glasraam* - "La

A Art Nouveau é un movemento con influencias moi diversas:

Las numerosas fuentes que se suelen citar para el Art Nouveau son difusas y variadas e incluyen ilustraciones de libros de William Blake, la ornamentación celta, el estilo rococó, el movimiento Artes y Oficios, la pintura prerrafaelista, el diseño decorativo japonés y en especial las xilografías del ukiyo-e. Otra fuente importante de

inspiración importante fue la pintura europea de finales de la década de 1880, que había sucumbido al hechizo asiático. Las formas en remolino de Vicent Van Goh, el color plano y el contorno natural de Paul Gauguin y la obra de los artistas jóvenes del grupo Nabis también tuvieron que ver.

*Philip. B. Meggs, Alston W. Purvis: Historia del diseño gráfico. Páx. 195. Editorial RM. 2009.*



Utamaro. C. 1795. *Dúas Bezas con Bambú* (CC0)

## CARACTERÍSTICAS:

- É un movemento ecléctico no que conviven influencias orientais, como a arte xaponesa e india, ou as simbolistas.
- Importancia do valor artesanal, como o movemento **Arts&Crafts**, pero sen renunciar á forma de produción industrial que podía abaratar os obxectos para poder facelos máis asequibles.
- Utilización de materiais tradicionais como a madeira e a cerámica e incorporación doutros dos que se mellorara a técnica coa Revolución Industrial como o ferro ou o cristal.
- Oposición ao historicismo da arte anterior proponendo unha arte adaptada á modernidade e ao gusto burgués.
- Influencia do **Simbolismo** no seu gusto polo exotismo o luxo e a beleza. A estética terá un valor preponderante.
- Emprego da liña curva e da asimetría, que produce un efecto de dinamismo e movemento, non só nas artes decorativas senón tamén na arquitectura.

- Inspiración nas formas da natureza para a creación das liñas e das formas xeométricas.
- Estilización das representacións fuxindo do realismo.
- Utilización dunha figura feminina delicada e habitualmente sensual na que se marcan os movementos ondulados do cabelo e do vestiario.
- Predomina unha decoración moi ornamental que enchía todo o espazo (*horror vacui*), destacando o efecto **coup de fouet** que se asemellaba a un látego pola uso de liñas longas e onduladas.

Expresión francesa que significa lategazo

Significa "medo ao baleiro". Aplícase a decoracións moi profusas.

Xapón influíu especialmente coa estampa ou ukiyo-e, un movemento do periodo Tokugawa (1603-1867 no que destacaron especialmente polo seu tratamento impresionista da natureza e da paisaxe Okumara Masanobu, Kitawaga Utamaro, Katsushika Hokusai e Ando Hiroshige.

## AUTORES

Entre a extensa nómina de autores deste movemento destacan **Víctor Horta** en Bélxica, **Alphonse Mucha** na República Checa, **Gaudí** en España, **Jules Chéret** e **Eugène Grasset** en Francia, **Aubrey Beardsley**, **Charles Ricketts** no Reino Unido , **Peter Behrens** e **Otto Eckmann** en Alemaña.

**Víctor Horta** (1861-1947) : arquitecto e deseñador belga. O deseño da **Casa Tassel** (1893) é considerada unha das obras precursoras do movemento Art Nouveau. Nesta casa Horta incorpora materias como o ferro, o vidro e a pedra natural e emprega as liñas curvas e os motivos vexetais que van ser tan habituais neste estilo.

Ademais da Casa Tassel, destacan a **Casa Solvay**, a **Casa Horta** ou a **Estación Central de Bruxelas**. En moitos proxectos, Víctor Horta non só traballou como arquitecto senón que tamén deseñou os interiores, mobles, tapices, etc.

**Alphonse Mucha** (1860–1939): Foi un deseñador, ilustrador e artista gráfico nacido na República Checa. Moi coñecido polos seus carteis publicitarios entre os que destacan os realizados para a actriz Sara Bernhardt, especialmente o de Gismonda, para o champaña Moët & Chandon ou para Waverley Cycles. Así mesmo tamén realizou traballos de interiorismo e de ourivería (ás veces en colaboración con Louis C. Tiffany) e deseños para libros, postais ou tecidos.

**Antonio Gaudí** (1852-1926): É o artista máis recoñecido do Modernismo en España. Posúe unha obra única e persoal, moi influenciada pola arte gótica e mudéxar e, ao mesmo tempo, moi innovadora, experimentando cunha ornamentación extremadamente orixinal coas liñas curvas que aportan dinamismo. Nas súas obras máis icónicas mestura as vidrieiras, os azulexos de cerámica, o ferro forxado e as

madeiras naturais dándolle á arquitectura unha capacidade integradora. Algunhas das súas obras modernistas máis destacadas son:

**Palacio Güell (1886-90)**

**Park Güell (1900-1914)**

**Casa Batlló (1904-1906)**

**Casa Milà (La Pedrera) (1906- 1912)**



xiquinhosilva. *Víctor Horta* (CC BY 2.0)



Bengt Nyman. *Fachada Casa Batlló. Gaudí* (CC BY)



Alphonse Mucha. *Calendario zodiacal* (CC0)

Ponte a proba

## Pregunta

Indica que característica non pertence a Art Nouveau

## Respostas

Opción 1

O movemento destaca polo emprego de moita ornamentación

Opción 2

Funcionalidade dos deseños

Opción 3

Estilo realista

Opción 4

Decoración con liñas onduladas

## Retroalimentación

Incorrecto. É un estilo moi decorativo

Correcto. Predomina a forma sobre a función

Incorrecto. É un estilo que foxe da realidade

Incorrecto. Esta é unha característica moi habitual

## Solución

1. Incorrecto (Retroalimentación)
2. Correcto (Retroalimentación)
3. Incorrecto (Retroalimentación)
4. Incorrecto (Retroalimentación)

## Practica

Explica as principais características da Art Nouveau que observas na imaxe da galería inferior.



•



•



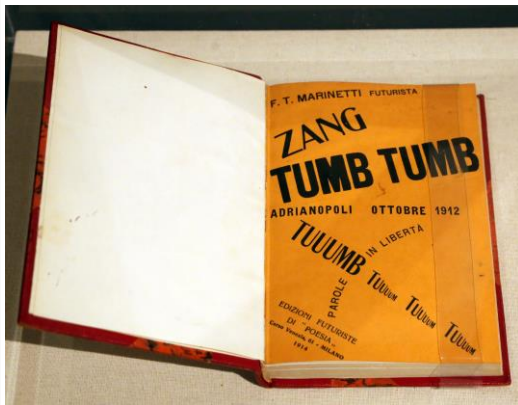
•



# As Vangardas

## Información

### FUTURISMO



Sailko. Marinetti. Zang Tumb TumB (CC BY)

O Futurismo é un movemento de vangarda que xorde en Italia no 1909 coa publicación do manifesto de **Filippo Tommaso Marinetti**. Nel reivindicase o perigo, a temeridade e a rebeldía. Defende a violencia fronte á inmovilidade e a beleza da velocidade e das máquinas. " Un coche de carreiras. Un automóbil que roxe que parece que corre sobre a metralla é máis fermoso que a Victoria de Samotracia." di *F. Marinetti no Manifesto futurista*.

*A partir de 1912 Marinetti empezará a compoñer as chamadas "palabras en liberdade", vocablos cun tipografía oposta ao tradicional que rexeitan a harmonía e que adoitan disposicións libres sen agruparse en palabras ou parágrafos. Un bo exemplo é o libro **Zang Tumb Tumb** no que Marinetti introduce unha tipografía moi expresiva que lembra os sons e estouridos da guerra.*

***Giacomo Balla**, Pintor e escultor, foi outro dos firmantes do Manifesto futurista e o introdutor do movemento nas artes decorativas. Nas súas obras reflicte a preocupación polo movemento e a tecnoloxía da modernidade.*

### CUBISMO



Gandalf's Gallery. Pablo Picasso (CC BY-NC-SA)

O Cubismo é o primeiro movemento vangardista, que xorde en Francia en 1907. Supón unha ruptura coa forma de representación e co punto de vista da tradición pictórica. Os obxectos non se van representar como son ou como os vemos, senón como os deconstrúe a mente en formas xeométricas básicas ou esenciais.

Nun primeiro período, denominado Cubismo analítico, as obras cubistas empregan cores apagadas e estruturas xeométricas para representar os diferentes puntos de vista dun obxecto, polo que podemos visualizalo dende múltiples perspectivas. Nun segundo momento buscarase a representación a través da xeometría de formas esenciais e introduciranse técnicas como a colaxe e o papier collé e a variedade cromática.

Algúns dos membros máis destacados son Pablo Picasso, Georges Braque ou Juan Gris.

## DADAÍSMO



Theo van Doesburg,centraalmuseum.nl . Póster

Dadá (CC0)



O **Dadaísmo** é un movemento antiartístico e provocador que xurdiu en Zurich ó redor do Cabaret Voltaire, un lugar de reunión na que se xuntaban persoas exiliadas de toda Europa. A masacre da I Guerra Mundial foi un revulsivo para os artistas que provocou un forte sentimento nihilista e destrutivo.

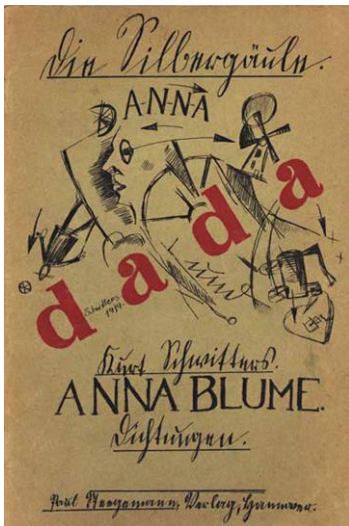
O Dadaísmo iníciase co poeta rumano **Tristán Tzara**, uníndose posteriormente **Hugo Ball**, **Jean Arp**, **Marcel Duchamp**, **Hannah Höch** ou **Raoul Hausmann**.

Duchamp sería un dos autores máis destacados, sendo moi coñecido polas súas esculturas **ready-made** ou **obxectos encontrados** nos que se reflectían os conceptos de aleatoriedade e de liberdade absoluta que defendía o movemento dadá.

O movemento estendeuse por Europa tendo moita importancia no deseño gráfico, sobre todo no uso da fotomontaxe (**Hannah Höch** ou **Raoul Hausmann**) feita con asociacións casuais e discordantes.



Hannah Höch. *Fotomontaxe*. Hannah Höch (CC0)



Kurt Schwitters. *Cuberta de Anna Blume* (CC0)

## SURREALISMO



Jim Linwood. Teléfono

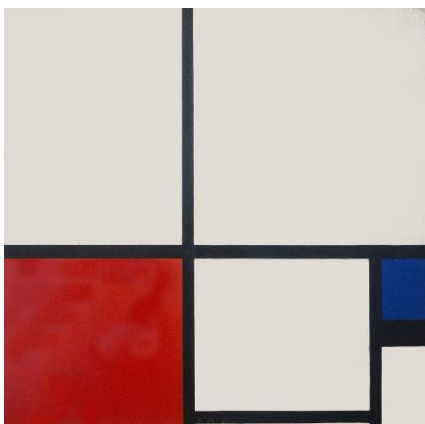
langosta. Salvador Dalí (CC BY)

O **Surrealismo** está influenciado polas teorías de Sigmund Freud sobre o inconsciente. Xorde en París onde **Andre Breton** publica o Manifesto Surrealista en 1924. Nel deféndese a irracionalidade e a inconsciencia, a liberdade e a loucura.

Algunhas das técnicas de automatismo máis coñecidas do Surrealismo son o **cadáver exquisito**, o **collage**, a **calcomanía**, o **frottage** ou o **grattage**.

Foi un dos movementos vangardistas máis importante e a súa influencia aínda continúa na actualidade, polo que a nómina de artistas é moi ampla. Destacamos a **Man Ray**, **Salvador Dalí**, **René Magritte**, **Joan Miró**, etc.

## DE SIJL. NEOPLASTICISMO



Ángel M. Felicísimo. Mondrian (CC BY)

O Neoplasticismo, tamén chamado Construtivismo holandés ou De Stijl (revista de artes), foi creado por **Piet Mondrian**. Trátase dun movemento influenciado polo Cubismo e a

Teosofía que pretende ser unha arte pura a través dun proceso de abstracción progresiva ata chegar ás liñas rectas e ao emprego das cores primarias, da branca e da negra.

Ademais de Piet Mondrian, destaca **Theo van Doesburg**, fundadores os dous da revista *De Stijl*.

O Neoplasticismo terá moita influencia nas artes e no deseño ao pór en valor a sinxeleza e a pureza das composicións.

Esta famosa cadeira de Gerrit Rietveld leva ao espazo tridimensional as ideas de Mondrian.



Ellywa. Cadeira vermella e azul. Gerrit Rietveld (CC0)

## CONSTRUTIVISMO

O **Construtivismo** será a arte por excelencia da Revolución Rusa poñéndose ao seu servizo para colaborar na creación dunha nova sociedade e antepoñendo a funcionalidade a criterios estéticos.

Os construtivistas farían un deseño gráfico no que empregarían tipografías sinxelas de pao seco, con predominio das cores negras e vermellas nas que primaba a funcionalidade e a claridade da mensaxe.

Destacan artistas como **Aleksandr Rodchenko**, **El Lissitzky** ou **Varvara Stepanova**.

El Lissitzky foi un artista polifacético que participou no Suprematismo fundado por Malévich. Este movemento reivindicaba a supremacía da nada e a abstracción xeométrica na procura dunha arte espiritual libre da utilidade que se daría na súa escisión, o Construtivismo.



Russian Constructivism. Alexander Rodchenko (CC BY)



El Lissitzky . Golpea a los blancos con la cuña roja (CC0)



Varvara Stepanova. Poster for the "Book Evening" (CC0)

Varvara Stepanova foi poeta, pintora e deseñadora gráfica e téxtil. Destacan os seus deseños de roupa de traballo baseados nas ideas do construtivismo: prendas funcionais, formas xeométricas, cores puras nun intento de levar a arte ao cotián da vida.

# BAUHAUS



Moonglow. Bauhaus. Dessau (Licenza

Pixabay)

Walter Gropius fundou en Weimar (Alemaña) no ano 1919 a escola Bauhaus (Bau=construción e Haus=casa) unindo a Academia de Artes Figurativas e a Academia de Artes e Oficios. A súa filosofía promovía o ensino das materias de forma experimental e práctica e a fusión das diferentes artes.

O alumnado da Bauhaus tiña que cursar un ano preparatorio onde se estudaban os principios básicos do deseño e da teoría da cor para despois ao ano seguinte especializarse nun oficio artesanal. A influencia do movemento Arts and Crafts de William Morris é notable e o alumnado pasaba de aprendiz a oficial e, finalmente, se tiña valía convertíase en mestre.

Ao longo dos anos a Bauhaus ía cambiando de lugar fuxindo do nazismo. Weimar, Dessau e Berlín serían as súas sedes ata a súa disolución en 1933. Tamén foron mudando os ideais e os principios da escola dende un idealismo inicial cara un funcionalismo industrial máis racionalista; baixo a dirección de Hannes Meyer acabou moi politizada e con menos interese polas cuestións artísticas. Finalmente, o arquitecto Mies Van der Rohe acabouna convertindo, sobre todo, nunha escola de arquitectura.

Coa persecución nazi a Bauhaus desaparece e moitos dos seus membros terán que exiliarse a EEUU (Walter Gropius, Mies Van der Rohe, Marcel Breuer, Lászlo Moholy-Nagy (que funda en Chicago a New Bauhaus) e alí continuarán a súa carreira.

Coa Bauhaus pódese afirmar que comeza o deseño industrial como disciplina.

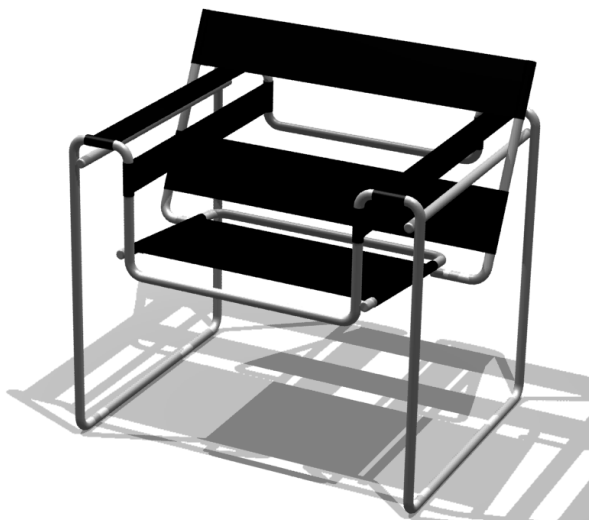
## CARACTERÍSTICAS DA BAUHAUS

- Influencia doutros movementos vangardistas como **De Stijl** ou do **Construtivismo ruso**.
- Non se diferencia entre arte e artesanía. Esta será moi importante nos anos iniciais para finalmente ir primando os procesos industriais.
- **Gesamtkunstwerk**: A arte debía integrar todas as artes para crear “unha obra de arte total”.
- A utilidade é o principal, polo que se elimina todo o que sexa accesorio ou ornamental. Destacan as formas lineais e xeométricas simples: círculo, cadrado e triángulo. Prima o esencial e o funcional.(Minimalismo).
- No deseño empréganse as liñas rectas con deseños xeométricos.
- Destaca o uso das cores primarias: azul, vermello e amarelo.
- No deseño de mobles empréganse materiais, algúns moi novos na época, como o ferro, o cristal, o plástico, o coiro, o aceiro, a madeira ou o aluminio. Predominan as cores brancas, grises, negras, a cor cromo ou o marrón.

A Bauhaus tamén se caracterizou por ter como profesores a artistas de altísimo nivel. Podemos destacar a:

- **Walter Gropius**
- **Mies Van der Rohe**
- **Theo Van Doesburg**
- **Wassily Kandinsky**
- **Paul Klee**
- **Laszlo Moholy-Nagy**
- **Joseph Albers**
- **Marcel Breuer**

Marcel Breuer deseñaría a cadeira de metal tubular en 1925 inspirándose na bicicleta Adler.



Borowski. *Cadeira B3 ou Wassily*. Marcel Breuer (CC0)

A influencia do Construtivismo, De Stijl e do Cubismo é notoria no cartel de Joost Schmidt para a exposición da Bauhaus no 1923.



Joost Schmidt. *Bauhausausstellung* (CC0)

Marianne Brandt creou unha teteira funcional pero cun deseño innovador moi estético con láminas de latón prateado e ébano.



Sailko. *Tetera. Marianne Brandt* (CC BY)

Peter Keler inspirouse en Kandinsky empregando as cores primarias e as formas asociadas a elas.



Helena. Cuna. Peter Keler (CC BY)

En Dessau, a Bauhaus incorporaría como profesor a Herbert Bayer que levaría o laboratorio de tipografía e deseño gráfico. En 1925 diseña un proxecto de alfabeto universal só con minúsculas empregando caracteres de construción xeométrica e cunha finalidade funcionalista. Como veremos no apartado de tipografía, os traballos de Herbert Bayer terían unha grande influencia no deseño.

**universal**  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Herbert Bayer. *Tipografía Universal* (CC0)

Ponte a proba

## Pregunta 1

O Futurismo nace en Italia



Verdadeiro



Falso

## Retroalimentación

**Verdadeiro**

Verdadeiro. Marinetti publica o seu manifesto en 1909

## Pregunta 2



O Futurismo defende a guerra e a violencia

Verdadeiro  Falso

## Retroalimentación

**Verdadeiro**

Verdadeiro. Os futuristas reivindicaban a forza e a misoxinia.

## Pregunta 3

O Cubismo foi o movemento vangardista que máis tarde apareceu

Verdadeiro  Falso

## Retroalimentación

**Falso**

Falso. Considérase o primeiro movemento de vangarda.

## Pregunta 4

Duchamp foi un dos representantes da Bauhaus

Verdadeiro  Falso

## Retroalimentación

**Falso**

Falso. Pertenceu ao Dadaísmo

## Pregunta 5

O movemento Surrealista é un dos que máis influirán na arte.

Verdadeiro  Falso

# Retroalimentación

## Verdadeiro

Verdadeiro. A influencia do Surrealismo perdura ata a actualidade

## Le e escribe

**Le este texto sobre a artista dadaísta Hannah Höch e realiza as actividades que se propoñen:**

Höch Hannah Höch fue una de las artistas dadaístas que trabajó la técnica del fotomontaje con intenciones plásticas. Fue además una importante activista de los derechos de la mujer, denunciando continuamente una sociedad machista y misógina. 100 años después, la lucha continúa. La mayor de cinco hermanos, Höch inició sus estudios en el Berlín previo a la I Guerra Mundial, donde se gestaría un importante núcleo del movimiento Dadá. Al comienzo de la guerra, se unió como voluntaria a la Cruz roja. Uno de los hechos que marcó su vida fue conocer al dadaísta Raoul Hausmann, con el que además de tener una aventura extramatrimonial pudo observar de primera mano el proceso de creación del creador del fotomontaje. En sus propias palabras, «los resultados fueron artísticamente productivos pero con una relación turbulenta». También conoció en esos años a otro ilustre dadaísta: Kurt Schwitters que la bautizó «la dadásoba». Una de sus temáticas más recurrentes (si es que el dadá tiene algún tema) era la presentación de la «mujer nueva», esa que puede vivir independiente, libre y de tú a tú con el hombre. Esa que proliferó en la caótica pero fascinante República de Weimar. Hannah Höch denunció continuamente las tropelías de una sociedad machista y misógina y habló además abiertamente de la androginia y el amor lésbico, cosa que conocía de primera mano dada su nada oculta bisexualidad. Höch participó activamente en el movimiento dadá, pero al morir el movimiento se integró en otros grupos de vanguardia extrema como De Stijl. En 1937 sufriría la ira nazi por su «extremismo» y al hacer un evidente Arte Degenerado, así que no le quedó más remedio que exponer en el extranjero.

*(CC) Miguel Calvo Santos, 29-03-2017*

## ACTIVIDADES:

1. Busca información sobre os autores destacados en negriña.
2. A que lle chamaban no Nazismo Arte dexenerada?
3. Que dificultades tivo Hannah Höch por ser muller?

## Busca

**Investiga** sobre as mulleres da Bauhaus. Mencionamos a Marianne Brandt e o seu deseño de teteira, pero non hai que esquecer o traballo de Lilly Reich, Lou Scheper-Berkenkamp, Anni Albers, Gunta Stölzl, Benita Koch-Otte ou Otti Berger, Realiza unha presentación na que aparezan mostras do seu traballo.



Oskar schlemmer. *Alumnas da clase de tecido. Bauhaus* (CC0)

## Lectura facilitada

<https://www.culturalgijonesa.org/mujeres-en-la-bauhaus-una-relacion-difcil/>

Pechar

## Apoio visual



oskar schlemmer. *Alumnas da clase de tecido.*

Bauhaus (Dominio público) Pechar

## Ampliación

No ano 2019 o Museo Thyssen-Bornemisza realizou unha exposición titulada **Pioneras .Mujeres de la vanguardia rusa.** A súa comisaria Marta Ruiz del Árbol ofreceu unha conferencia na que fai un percorrido polas principais figuras femininas da vangarda rusa.

- 1.Despois de ver o vídeo, selecciona aquelas artistas que che pareceron máis interesantes e explica o motivo.
2. Varvara Stepánova foi unha defensora dos dereitos da muller. Busca información sobre a súa faceta feminista.

3. Natalia Goncharova, Alexandra Exter, Olga Rózanova, Nadeshda Udaltsova, Liubov Popova, Sonia Delaunay ou Stepanova son algunhas das artistas rusas máis destacadas da época das vangardas.

## Apoio visual



Pechar

# Art Deco

## Información

A Art Deco foi un movemento ecléctico e historicista do período de entreguerras que se deu na arquitectura, no deseño gráfico e industrial con influencias de vangardas como o Cubismo e o Construtivismo, da Art Nouveau, da Bauhaus, do Antigo Exipto e das artes tribais, xunto co emprego de técnicas artesanais. Caracterízase pola monumentalidade, as formas de liñas sólidas e xeométricas, a importancia da simetría e o uso de materiais industriais como o aceiro inoxidable e o aluminio e naturais, algúns moi caros como as madeiras exóticas, ademais do emprego de técnicas artesanais.



Tony Hisgett . *Edificio Chrysler* (CC BY.2.0)

A Art Deco xorde como un estilo decorativo no que prima a estética sobre a funcionalidade nunha época posterior á Gran Depresión na que aumentou o consumo de produtos.



Halloween HJB . *Salmson* (CC0)

**O deseño gráfico e industrial vai ter moita importancia na Art Deco experimentando un forte pulo.**



Halloween HJB. *CASSANDRE. Grand-Sport, La Casquette* (CC BY-NC-SA)

# Estilo Internacional

## Información

O chamado Estilo Internacional abarca un amplo período de tempo que vai dende 1920 ata 1980. É un estilo funcionalista que une a función coa tecnoloxía cunha linguaxe formal xeométrica. **Hitchcock** e **Johnson** son os primeiros en acuñar este termo en 1922 defendendo o emprego do equilibrio e o abandono do todo ornamento que non sexa necesario. O Estilo Internacional recibe unha grande influencia da Bauhaus, xa que moitos dos seus representantes traballaran nesa escola.

Destacan arquitectos como **Walter Gropius**, **Ludwig Mies van der Rohe**, **Le Corbusier** ou **Phillip Johnson**.



Omar Bárcena. *Villa Savoye. Le Corbusier* (CC BY)



Villa Maria College . *Cadeira. Mies Van der Rohe* (CC BY-NC-SA 2.0)



Ikko Tanaka é un deseñador gráfico xaponés mundialmente coñecido, que soubo combinar a tradición xaponesa co Estilo Internacional.



Arquepoética . ikko Tanaka (CC BY-NC-SA)

Estudio de

Un dos estilos máis coñecidos dentro Internacional é o **Estilo orgánico** en arquitectura. A arquitectura orgánica, denominada así por Frank Lloyd Wright, busca a harmonía na contorna natural e unha integración total das partes. É un estilo máis humanizado con liñas orgánicas e materiais naturais.



Mariano Mantel. Casa da cascada (CC BY-NC 2.0)

Alvar Aalto foi un dos arquitectos máis influentes do século XX. A cadeira Paimio está deseñada en madeira e pensada para que a xente enferma puidese respirar mellor.



Rocor. *Cadeira Paimio*. Alvar Aalto (CC BY-NC)

## Busca

Busca obras representativas de Alvar Aalto e Frank Lloyd Wright, Le Corbusier e Iko Tanaka. Comenta as principais características que observas no seu estilo.

# Streamlining

## Información

O **Streamlining** ou **aerodinamismo** xorde en EE UU na primeira metade do século XX co desenvolvemento da industria aeronáutica e de transporte e a introdución de novas tecnoloxías que posibilitaban novos produtos cun aspecto e un rendemento máis aerodinámico. O Streamlining ou Streamline caracterízase polo emprego de formas curvas e onduladas e longas liñas horizontais que aportan aerodinámica a todo tipo de obxectos e produtos. Este movemento exerceu moita influencia no deseño de automóviles e vehículos, incentivando a demanda coas súas liñas atractivas e modernas.



Ron Frazier . *Streamlining* (CC BY 2.0)

No estilo aerodinámico destacan deseñadores como **Raymond Loewy**, **Bel Geddes** ou **Henry Dreyfuss**.



Dadero. *Termo. Raymond Loewy* (CC0)

# Hochschule Für Gestaltung

## Información

A **Hochschule für Gestaltung** foi unha escola fundada en 1953 por Max Bill, Inge Aicher-Scholl e Otl Aiche en Ulm(Alemaña),considerada como a sucesora da Bauhaus. A escola de Ulm desempeñará un papel decisivo nos estudos e na profesionalización do deseño.

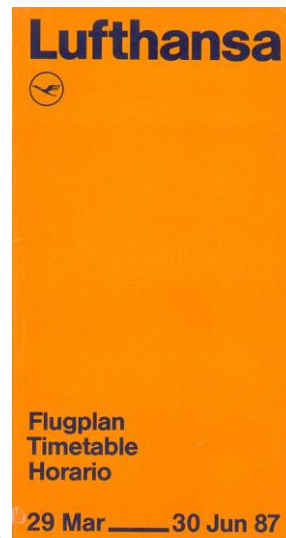
A escola caracterízase pola defensa dos principios racionalistas e funcionais e a colaboración da tecnoloxía e da ciencia no desenvolvemento de produtos ao introducir no currículo estudos de ergonomía e de Ciencias Sociais, para poder entender mellor as características e as necesidades dos usuarios .Desenvólvense as estruturas modulares e empréganse materiais como o plástico e a chapa prensada.

A escola de Ulm colaborou habitualmente coa empresa Braun, traballando en deseños que aínda hoxe son referentes do chamado **bo deseño**. Exemplos como o logo de Braun ou da compañía Lufthansa, empregados na actualidade sen apenas cambios, demostran que a simplicidade e a funcionalidade do ideario da escola perduran pola súa atemporalidade.



BY-NC)

Richard . Logo Braun (CC BY-NC 2.0)



Jim Ellwanger. Lufthansa (CC

## Busca

Busca información sobre os principios do chamado **bo deseño**. Podes obter información [neste enlace](#). Anótaos no teu caderno e reflexiona se aínda están vixentes.

# Pop Art

## Información

A **arte pop** xorde conceptualmente nos anos cincuenta para nomear a influencia da cultura popular nas artes. O grupo Independent Group de Londres e artistas como Richard Hamilton ou Eduardo Paolozzi van a explorar a súa influencia. Xa nos anos 60 serán creadores como **Andy Warhol** ou **Roy Lichtenstein** os que van popularizala.

Esta tendencia inflúe particularmente no deseño desa época. O denominado Pop Design inspirárase na cultura popular dos cómics, a televisión ou a publicidade creando produtos de uso cotián de estilo xuvenil e menos serio e de cores intensas e chamativas. Entre os materiais empregados destacan os plásticos, o cartón ou papel, uns materiais caracterizados por ser efímeros e nalgún caso de usar e tirar.

O Pop Design caracterízase polas formas e cores atrevidas que se opoñen os principios funcionalistas do deseño de posguerra.



Sailko. Cadeira. Gaetano Pesce (CC BY 3.0)

David. Póster Dylan. Milton Glaser (CC BY 2.0)



## Busca

Busca información sobre **Andy Warhol** e **Roy Lichtenstein**. Selecciona as obras máis representativas e realiza unha presentación de diapositivas.

# Deseño Radical

## Información

O **Radical Design** ou Deseño radical xorde en Italia nos anos sesenta como reacción aos principios do *bo deseño* e ás escolas clásicas como a Bauhaus. Forman parte dunha cultura Underground que critica o consumismo e o funcionalismo, reivindicando a utopía, a creatividade e a diversión. Nos seus deseños introducirán novas materias como a espuma poliuretánica.

Os principais representantes do Deseño radical son os grupos **Superstudio**, **Archizoom**, **Gruppo Strum**, **UFO**, **Global Tools** e deseñadores como **Andrea Branzi**, **Riccardo Dalisi** ou **Stefan Wewerka**.

O Deseño radical comparte o seu antirracionalismo co **Antideseño**, aínda que o primeiro é máis teórico e experimental.

O Antedeseño xorde co estilo barroco de Turín caracterizado polo súa oposición ao racionalismo.



Sofá. Archizoom (CC BY 3.0)

Asento Pratone realizado en espuma poliuretánica. Os usuarios poden manipular e crear o seu propio asento interactuando coa escultura.

Sailko.



Perotti) (CC BY-NC 2.0)

ACME. Asento Pratone (Franco Mello/ Piero

# High Tech

## Información

O **High Tech** iniciase a mediados dos anos sesenta na arquitectura para pasar na década posterior ao mundo do deseño. É un estilo caracterizado polo seu funcionalismo e o emprego de materiais tecnolóxicos e industriais sen ornamentos. Os materiais utilizados van ser os de uso industrial como os chans de goma, andamiaxes, cromados, etc.

Destacan arquitectos como **Norman Foster** e **Renzo Piano** ou o deseñador **Richard Shapper**.



pixabairis. Centro Pompidou. Renzo Piano. Licenza Pixabay

# Posmodernismo

## Información

O **posmodernismo** xorde durante a crise económica dos anos 70. Cuestiona os principios da modernidade e do deseño racionalista e reivindica o formalismo e simbolismo dos obxectos empregando estilos decorativos da Art Deco, do Construtivismo, pero tamén do Surrealismo e incluso da arte Kitsch. O eclectecismo da posmodernidade propiciou unha grande liberdade creativa e a percepción do deseño como unha obra de arte.

**Robert Venturi, Ettore Sottsass, Memphis, Michael Graves, Aldo Rossi, Shiro Kuramata, Matheo Thun** son algúns dos artistas máis destacados deste movemento.



Sailko. Xogo de té e café Piazza. Michael Graves (CC BY 3.0)

Dentro desta tendencia, máis minoritaria no deseño, destaca o **grupo Memphis** creado en 1980. O deseñador italiano **Ettore Sottsass** foi un dos seus máis celebres fundadores, integrándose con arquitectos e deseñadores xaponeses, estadounidenses e tamén españois, como **Javier Mariscal**(1).

Memphis ía en contra dos postulados do funcionalismo e quería crear un novo tipo de deseño no que o importante eran as cores, as texturas e o ornamental. O grupo só durou oito anos pero crearon deseños que aínda hoxe son obxectos de culto e que influirían no deseño postmoderno.





Sailko. *Esteria*. Ettore Sottsass (CC BY 3.0)

O Posmodernismo foi o estilo internacional da década dos oitenta mais foi diversificándose cara a outros estilos como o **deconstrutivismo** ou o **posindustrialismo**. A crise posterior dos anos 90 volvería traer ao deseño un estilo máis funcional e máis minimalista.

(1) Na seguinte páxina web podes ver varios traballos do deseñador español Javier Mariscal. Fíxate especialmente no *taburete Duplex* creado en 1980.

## Busca

Javier Mariscal é un dos deseñadores máis importantes de España. Realiza unha presentación en [Genially](#) ou [Canva](#) sobre o seu traballo.

## Ampliación

Elabora un dossier coas obras máis destacadas de **Robert Venturi**, **Ettore Sottsass**, **Memphis**, **Michael Graves**, **Aldo Rossi**, **Shiro Kuramata**, **Matteo Thun**.

# ACTIVIDADES

## Ponte a proba

### Identifica a que movemento ou escola pertence

O Espazos (1):  é un movemento de vangarda que xorde en Italia no 1909 coa publicación do manifesto de Filippo Tommaso Marinetti. Nel reivindicase o perigo, a temeridade e a rebeldía.

A Espazos (2):  foi un estilo coñecido con diferentes nomes segundo o país: Art Nouveau ( Francia e Bélxica), Modernismo (España) , Sezession(Austria), Jugendstil (Alemaña e nos países nórdicos), Modern Style (Inglaterra), Nieuwe Kunst (Holanda), Liberty ou Floreale en Italia.

Walter Gropius fundou en Weimar (Alemaña) no ano 1919 a escola Espazos (3):

A súa filosofía promovía o ensino das materias de forma experimental e práctica e a fusión das diferentes artes.

O Movemento Espazos (4):  xorde no Reino Unido nas últimas décadas do século XIX. É unha reacción contra a produción en serie da Revolución Industrial.

O deseño gráfico do Espazos (5):  ruso emprega tipografías sinxelas de pao seco, con predominio das cores negras e vermellas nas que primaba a funcionalidade e a claridade da mensaxe. Destacan artistas como Aleksandr Rodchenko, El Lissitzky ou Varvara Stepanova.

O Neoplasticismo, tamén chamado Espazos (6):  holandés ou De Sijl (revista de artes) , foi creado por Piet Mondrian. Trátase dun movemento influenciado polo Cubismo e a Teosofía que pretende ser unha arte pura a través dun proceso de abstracción progresiva ata chegar ás liñas rectas e ao emprego das cores primarias, da branca e da negra.

O Espazos (7):  é un movemento antiartístico e provocador que xurdiu en Zurich ó redor do Cabaret Voltaire, un lugar de reunión no que se xuntaban persoas exiliadas de toda Europa.

O chamado Espazos (8):  abarca un amplo período de tempo que vai dende 1920 ata 1980. É un estilo funcionalista que une a función coa tecnoloxía cunha linguaxe formal xeométrica.

A Espazos (9):  xorde como un estilo decorativo no que prima a estética sobre a funcionalidade nunha época posterior a Gran Depresión na que aumentou o consumo de produtos.

Enviar

Habilitar JavaScript

## Cronoloxía

**Ordena os seguintes movementos artísticos por orde cronolóxica, de máis antigo a máis moderno.**

- Arts & Crafts
- Art Nouveau
- Futurismo
- Bauhaus
- Estilo Internacional
- Pop Art
- Deseño radical
- High Tech
- Posmodernismo
- Minimalismo

## Ampliación

**Contesta ás preguntas do vídeo:**

1. Que diferenzas pedagóxicas introduciu a Bauhaus no ensino?
2. Cita algún logo ou marca que teña influencia da escola Bauhaus.
3. Que influencias perduran da Bauhaus no deseño gráfico e no deseño de interiores?
4. Comenta a obra da Bauhaus na cidade israelí de Tel Aviv.



DaniellaOnDesign. Bauhaus 100 - Diálogos de primavera 2019 (CC BY)

## Grupal

Despois de dividir o traballo entre o alumnado da clase, cada persoa buscará imaxes dos obxectos asignados nas que se poida observar o produto desde diferentes ángulos. A continuación haberá que buscar información sobre a persoa que o deseñou e o estilo ao que pertence o produto para compartir os resultados coa clase. Crearase unha presentación conxunta con todos os exemplos, para ir creando unha colección de produtos icónicos do deseño.

<b>Marianne Brand</b>	Lámpada de mesa Kandem	<b>Marcel Breuer</b>	Cadeira B33
<b>Andrea Branzi</b>	Cadeira Animali Domestici para Zabro Zanotta	<b>Ettore Sottsass</b>	Lámpada The Tahiti para 'Memphis
<b>Gerrit Rietveld</b>	Aparador de 19919 ( Buffet Elling)	<b>Dieter Rams</b>	Transistor T3 para Braun
<b>Norman Foster</b>	Mesa Nomos 240- Tecno	<b>Peter Behrens</b>	Copas Rheinische Glashütten AG
<b>Arne Jacobsen</b>	Cubertos de aceiro inoxidable 600 AJ	<b>Charles e Ray Eames</b>	La Chaise

<b>Le Corbusier</b>	Cadeira LC1. 1928	<b>Gae Aulenti</b>	Mesa de café para Fontana Arte
<b>Martine Bedin</b>	Lámpada Super Memphis	<b>Alessandro Mendini</b>	Sillón Proust
<b>Anna Castelli</b>	mesa 4310 para Kartell	<b>Eero Aarnio</b>	Cadeira Pastil
<b>Émile Gallé</b>	Mesa Dragonfly	<b>Javier Mariscal</b>	Butaca Alexandra
<b>Peter Murdoch</b>	Cadeira Spotty	<b>Zaha Hadid</b>	Sofá Zephyr

# ABAU

## Información

Javier Mariscal deseñou en colaboración con Fernando Salas o bar Dúplex de Valencia en 1980. Un dos produtos máis icónicos sería o chamado taburete Dúplex que nun inicio empregaría ferro pintado en azul, vermello e amarelo e cos aros en cor negra e branca e o asento de skai cor azul e ribeteado de branco. Na páxina web que che amosamos máis abaixo podes ver outras obras do deseñador.

## Escribe

**Comenta as características máis salientables do taburete Dúplex.**

## Modelo ABAU

**A. En que estilo artístico incluírías este moble que fusiona asento, *chaise longue* e lámpada? Que función do deseño predomina?**

Deseño do fotógrafo Fien Muller e do artista Hannes Van Severen, Pertence á colección de mobles "Mueller Van Severen".

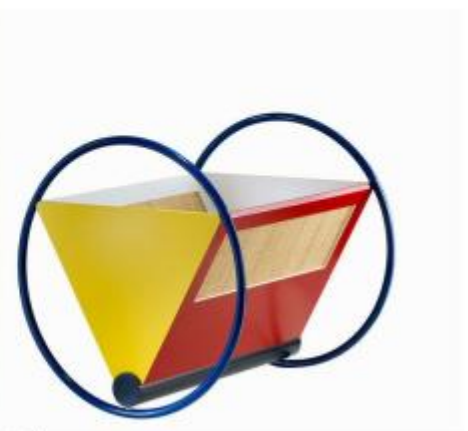
Fonte das imaxes: <https://trendland.com/muller-van-severen-furniture-collection/>



**B. Comenta o estilo artístico ao que pertence este famoso berce do deseñador Peter Keler.**



**Cuna de Keler.**  
Deseño de Peter Keler, 1.922.



Fonte imaxe: <https://www.experimenta.es/noticias/industrial/bauhaus-a-100-anos-de-la-revolucion-creativa/>

# Bibliografía / Webgrafía

## Para saber más

Bernhard E. Bürdek: *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño del producto*. Ed. Experimenta ,2019.

Miguel Calvo Santos: *Historia Arte (HA!)* . <https://historia-arte.com>

Charlotte e Peter Fiell (ed): *El diseño del siglo XX*. Taschen, 2000.

Charlotte e Peter Fiell (ed): *El diseño del siglo XXI*. Taschen, 2001.

Philip B. Meggs e Alston W. Purvis: *Historia del diseño gráfico*. Editorial RM, 2009.

---

## Blogs de aula

---

<https://disegno-2-bachillerato.blogspot.com>

<https://manuelhigueras.wordpress.com>

<https://sites.google.com/site/disenosanisidro>

CREA ([juntadeandalucia.es](http://juntadeandalucia.es))

**Elena Samartino López**

Licenciado baixo a [Licenza Creative Commons Reconecemento Non-comercial Compartir igual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)