

Título comercial: Evolución de las metodologías de diseño en el movimiento Arts and Crafts y de las escuelas Bauhaus, New Bauhaus y HFG Ulm¹

Título completo: Evolución de las metodologías de diseño en el movimiento Arts and Crafts (1880) y de las escuelas Bauhaus (1919 - 1933), New Bauhaus (1937 - 1944) y HFG Ulm (1953 - 1968).

Tesista: German Rosa²

Introducción

Este trabajo presenta el estudio de la evolución de determinadas metodologías de diseño, empleadas en movimientos y escuelas: iniciando con el movimiento Arts and Crafts (1880), para seguir con las escuelas: Bauhaus (1919 - 1933), New Bauhaus (1937 - 1944) y Escuela de Ulm (1953 - 1960) desde el punto de vista de los sucesos históricos y las necesidades de cada sociedad (Reino Unido, Alemania y Estados Unidos).

Delimitación

Las metodologías de diseño estudiadas correspondieron al movimiento Arts and Crafts (1880) y las escuelas Bauhaus (1919 - 1933), New Bauhaus (1937 - 1944) y Escuela HFG Ulm (1953 - 1968). Este movimiento y estas escuelas se manifestaron entre 1880 y 1960. Los principales sucesos históricos que marcaron el rumbo de las sociedades del Reino Unido, Alemania y Estados Unidos fueron: la Segunda Revolución Industrial (1880), la Primera Guerra Mundial (1914 - 1918), Post Primera Guerra Mundial (1918 - 1925), La Gran Depresión (1929 - 1939), la Segunda Guerra Mundial (1939 - 1945) y la Post Segunda Guerra Mundial (1945 - 1960).

Se estudiaron las metodologías de diseño desarrolladas en el movimiento Arts and Crafts y las escuelas: Bauhaus, New Bauhaus y Escuela de Ulm, tomando en cuenta los siguientes factores:

1) Momento histórico

Es importante conocer cómo los momentos históricos de cada sociedad han cambiado la forma de vivir de las personas. Para lograr este objetivo se estudió:

- Fecha
- Ubicación

¹Ganadora del premio Mejor Tesis Licenciatura de Diseño Estratégico 2012.

²Licenciado en Diseño Estratégico, El Salvador, en 2011. Actualmente desarrolla proyectos editoriales y de imagen corporativa.

- Actores
- Sucesos (coyuntura social particular).

A partir del estudio de los sucesos históricos más importantes que pasaban en las sociedades, se determinó qué necesidades sociales existían.

2) Perfil profesional diseñador

Conociendo las necesidades de las sociedades antes mencionadas, se pueden deducir los desafíos a los que se enfrentaron los diseñadores y cómo estos determinaron su estilo de trabajo. Para reflejar estos aspectos, se describió:

- Características del diseñador
- Público objetivo - ¿Para quién se está diseñando?
- Visión del diseño
- Rol del diseñador en la sociedad

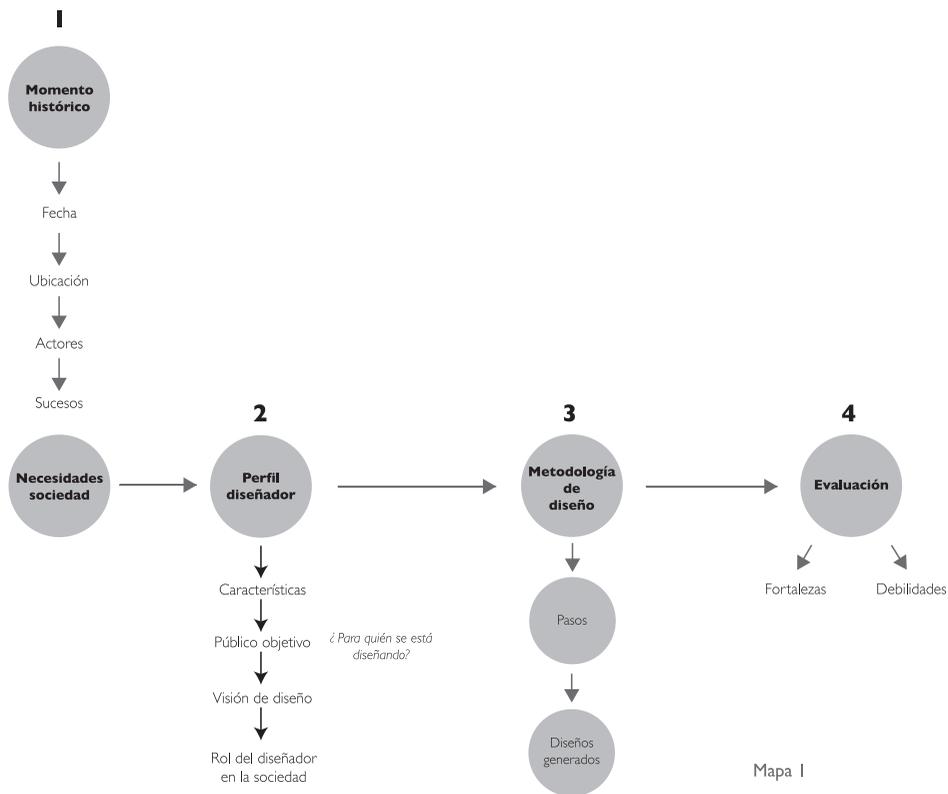
3) Metodología de diseño

Al analizar las distintas sociedades, se pudo saber a qué desafíos se enfrentaron los diseñadores y cómo estructuraron sus procesos. Como resultado, se formalizó la serie de pasos que seguía cada metodología para la creación de objetos e ideas. Todo esto en relación a los objetivos que persiguieron y para quienes trabajaban. Por último, se describieron los diseños generados a partir de estos procesos.

4) Evaluación de las fortalezas y debilidades de la metodología de diseño

Se evaluaron las metodologías de diseño para determinar las necesidades que se buscaban solucionar; si se lograron satisfacer y si el aporte que hicieron los diseñadores que utilizaron estas metodologías, fue de peso para la disciplina del diseño.

En el caso de la evaluación de la New Bauhaus se hizo un análisis general de la metodología, ya que con la poca información documentada no se logró interpretar la metodología.



Mapa I

Esquema para el estudio de las metodologías de diseño

Esquema del estudio para analizar el movimiento Arts and Crafts y las escuelas Bauhaus, New Bauhaus y HFG Ulm.

Conceptos claves

Al tratarse de una monografía que estudia la evolución de las metodologías de diseño, resulta muy pertinente el delimitar dos conceptos de suma importancia: diseño y metodología.

Entenderemos diseño como “la organización de procesos intuitivos racionales y operativos que integran requisitos técnicos, sociales, económicos, necesidades biológicas, materiales, forma, color entre otros, para el acto de crear objetos de uso diario y comunicar ideas” (Moholy -Nagy).

El otro concepto fundamental para esta monografía es el de metodología de diseño. Entenderemos ésta como “una serie de pasos y operaciones que tienen un orden lógico dictado por la experiencia del diseñador y que cumplen objetivos basados en necesidades para llegar a una solución” (Munari, 2006).

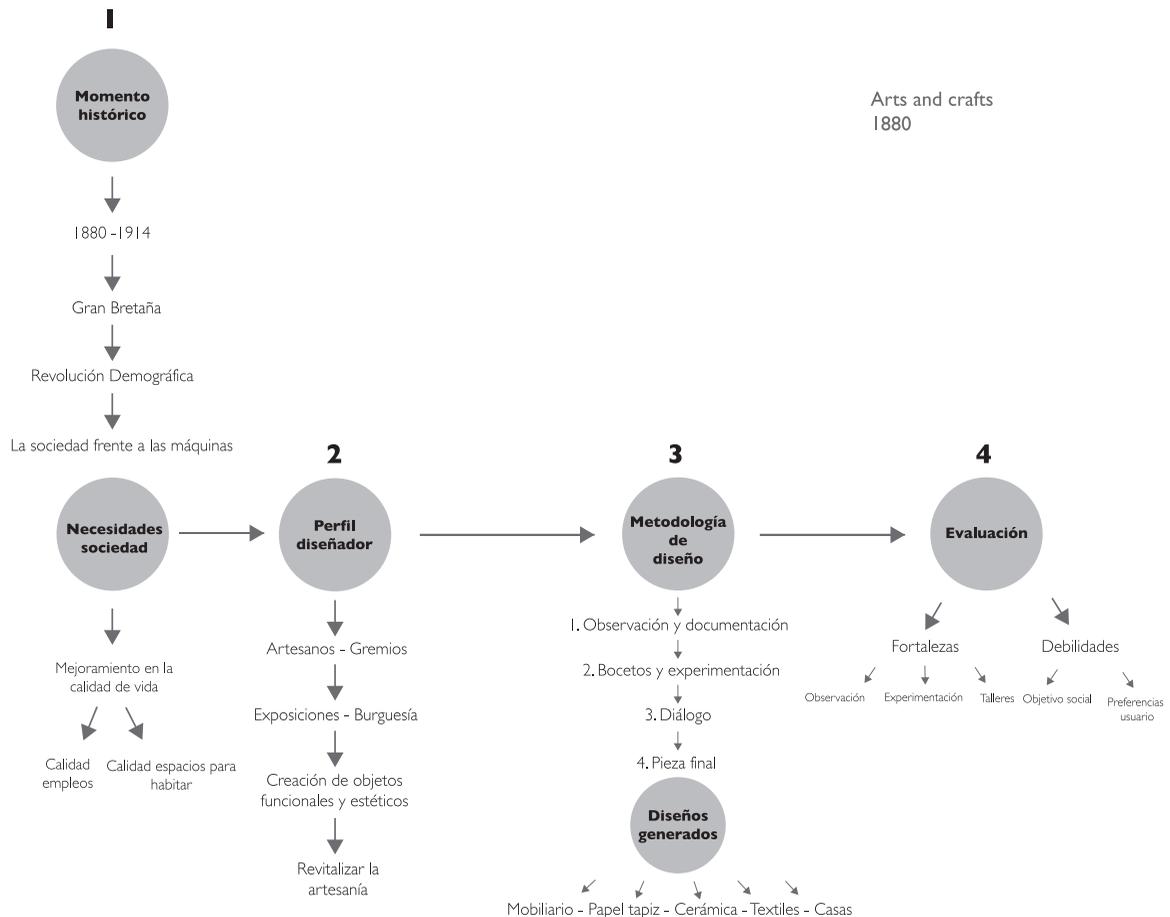
Metodología de la investigación

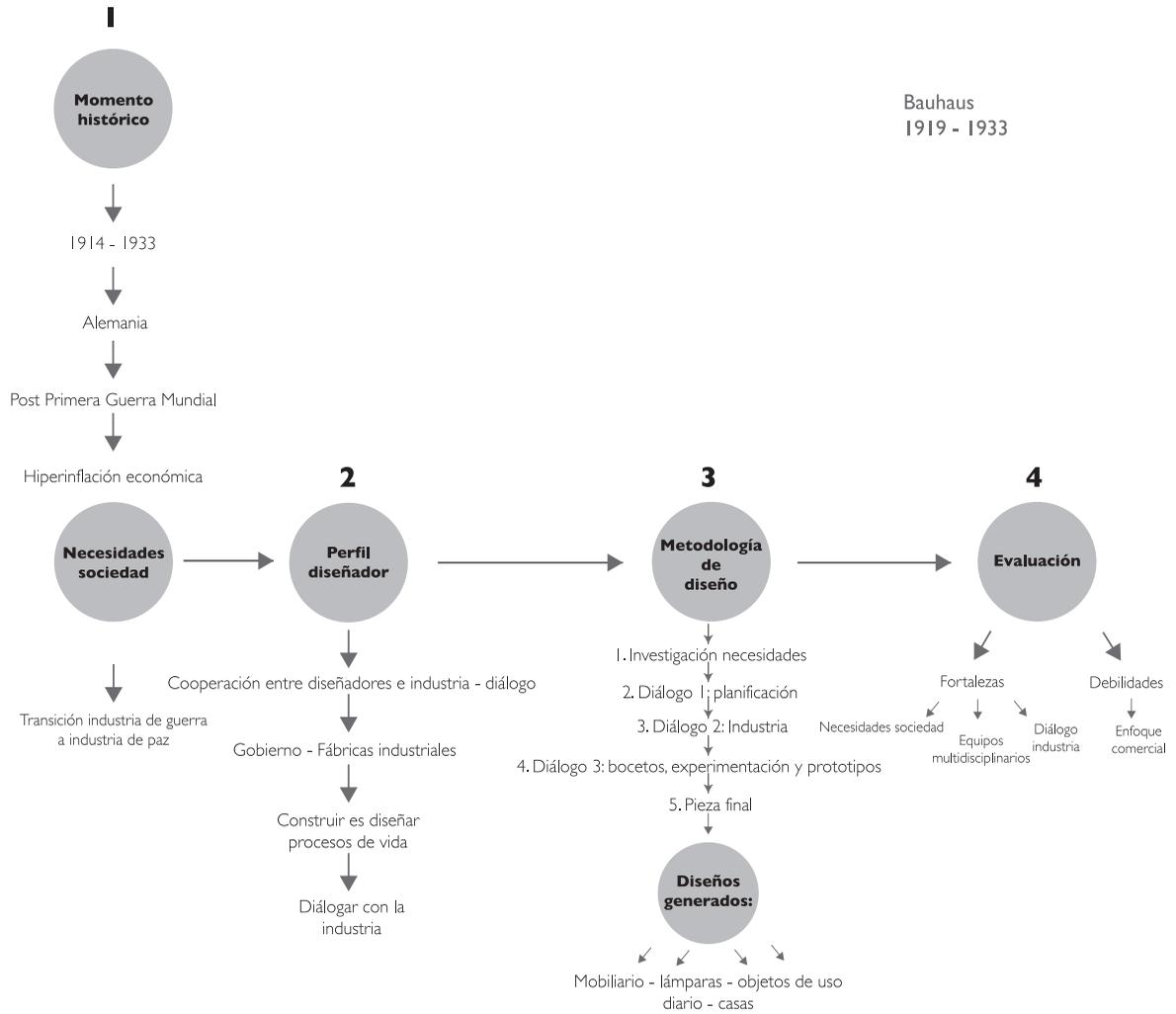
Se investigó en fuentes de información tales como: libros y enciclopedias de historia, libros de historia desde un punto de vista de diseño, enciclopedias de escuelas y movimientos de diseño, diccionarios de movimientos históricos, revistas de diseño e historia y fuentes en internet sobre historia y diseño.

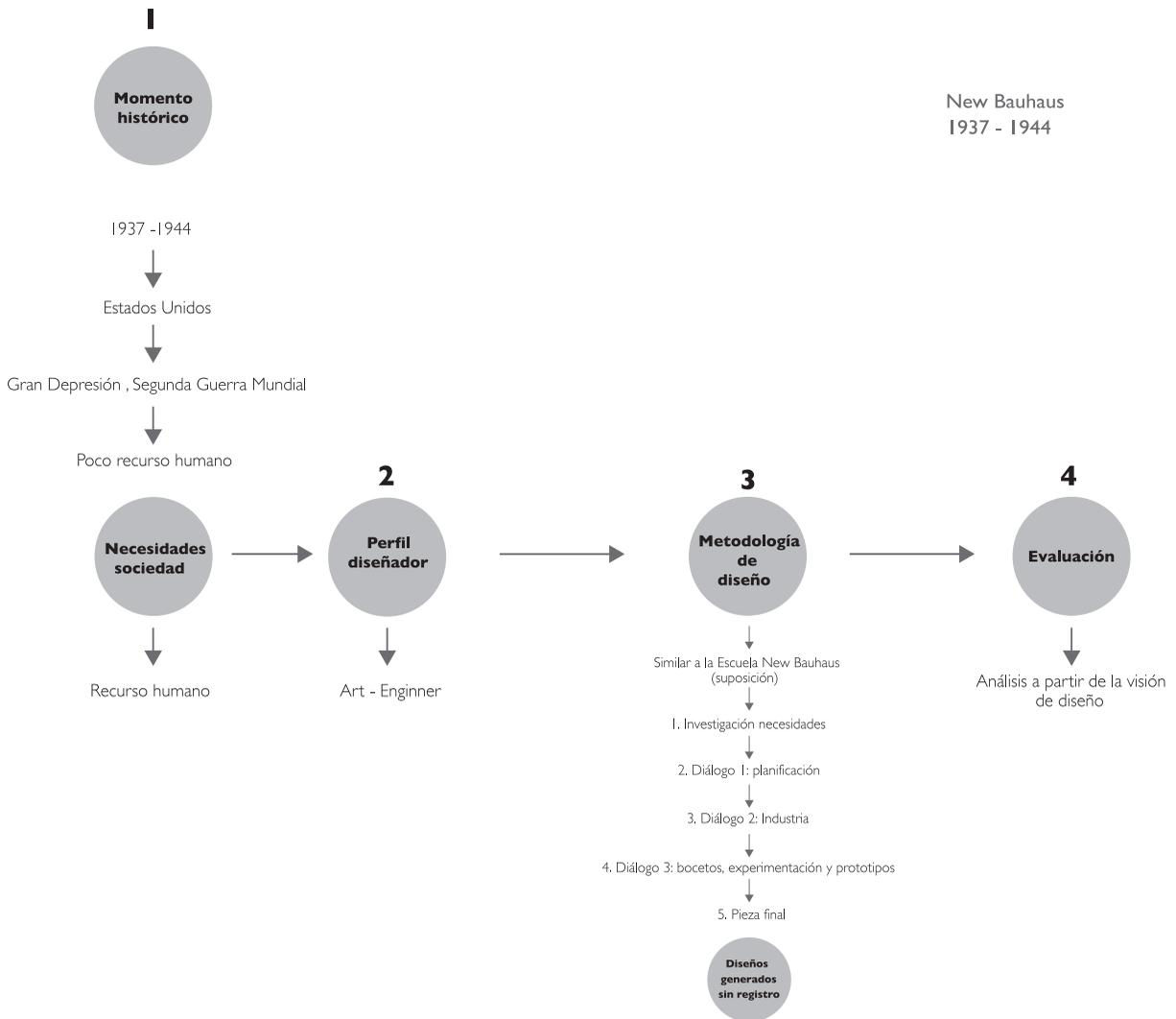
La estructura de esta investigación partió de la lectura de los documentos antes mencionados. A continuación se bosquejaron mapas mentales para ordenar y analizar la información relacionada con los objetivos de la monografía. Por último se pasó a la redacción y el análisis de la información. El análisis fue interpretativo, ya que mucha de la información recolectada era de carácter muy general o su estructura distinta a la propuesta por esta investigación.

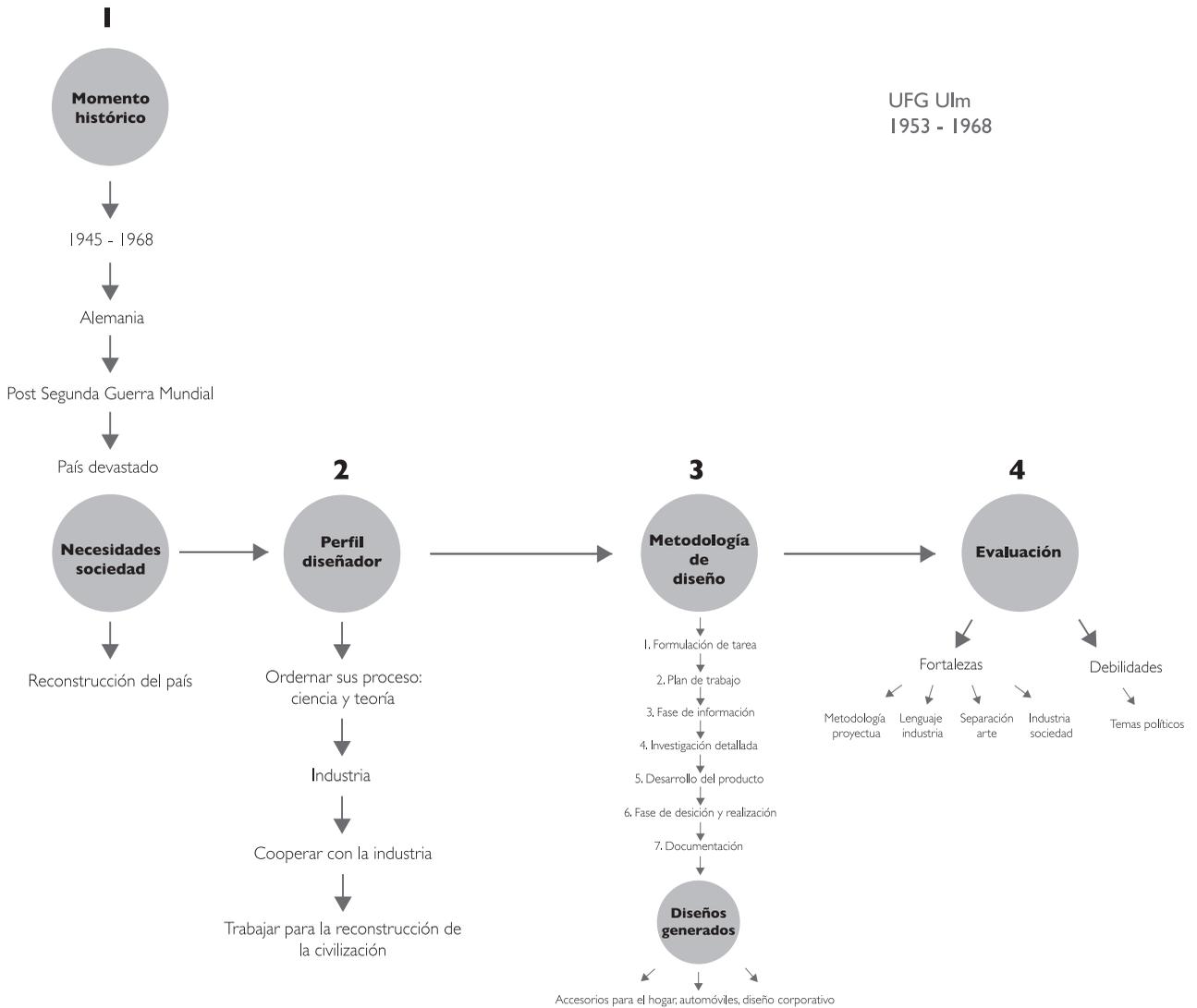
Análisis de la investigación

El resultado del análisis de las fuentes consultadas permitió la creación de esquemas por cada escuela de diseño, que resumen la respectiva metodología y que se presentan a continuación:





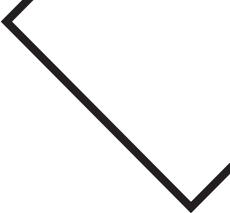




Conclusiones

Evolución en las metodologías de diseño

No cabe duda que el diseño responde a los desafíos que plantea la industria. Como se mencionó anteriormente, el movimiento Arts and Crafts y las escuelas, Bauhaus, New Bauhaus y HFG Ulm trabajaron las bases de una disciplina que, hoy en día, tiene mucha importancia en la sociedad (Quarante, 1992). Estas escuelas colocan las necesidades de



la sociedad frente al diseñador y descartan la imagen del diseñador como demiurgo, para convertirlo en una persona que trabaja conscientemente en un proceso, justificando sus decisiones.

Con el estudio de las metodologías Arts and Crafts y de las escuelas Bauhaus, New Bauhaus y HFG Ulm, se puede observar la evolución de los elementos claves para las metodologías modernas.

Necesidades de la población

Con el movimiento Arts and Crafts se comienza a hacer frente a las demandas de la población. Las necesidades puntuales fundamentan la creación de objetos. Este giro es básico porque justifica el papel del diseñador en la sociedad. La escuela Bauhaus reconoce que no se puede diseñar sin conocer las preocupaciones de las personas para quienes se trabaja.

La Ulm cambia la visión de lo que debe saber un diseñador para poder satisfacer estas necesidades y motiva a los estudiantes a conocerlas a detalle. Además se acerca a materias como la ergonomía para analizar sus propuestas desde un punto de vista científico. Las demandas de las personas se ubican en el primer plano de los procesos a través de su serio estudio. Tan importante es esta evolución, que hasta hoy en día, no se comienza a diseñar si no hay información de las necesidades.

Diálogo con los colegas

Gracias al movimiento Arts and Crafts el diseñador toma como base de operaciones el taller. Esta ubicación facilita el trabajo en equipo, que es el elemento común a todas las metodologías estudiadas. Todas coinciden en que es través de la cooperación entre colegas, que se comparten conocimientos y se contribuye a la retroalimentación. Esta cooperación adopta diferentes formas según escuela: talleres, comisiones y equipos interdisciplinarios.

Diálogo con la industria

Con la revolución industrial ya no bastaba solo conocer las necesidades de las personas, sino que se vuelve primordial el diálogo con la industria. El movimiento Arts and Crafts no se percató de los beneficios de trabajar con las fábricas, por lo que no logró el objetivo de dotar a la población con objetos funcionales y estéticos. La Escuela Bauhaus da un paso adelante y visualiza el enorme potencial de los avances tecnológicos. Decide trabajar con un lenguaje que parte de elementos básicos: círculo, cuadrado y triángulo, brindando así prototipos a los industriales.

Sin embargo, muchos de los prototipos diseñados por los miembros de la Bauhaus no cumplen con los requisitos de la industria, ya que al carecer de estudios tecnológicos se dificulta su adaptación a las máquinas. La Bauhaus termina por quebrar el diálogo entre diseñadores e industria al concluir que el arte y las máquinas son incompatibles.

La HFG Ulm por su parte, retoma el lenguaje basado en los elementos básicos y determina que para que el diálogo se formalice, es necesario que el diseñador estudie ciencia y teoría, ya que solo así podrá tener una parte activa en los procesos industriales. Para ello el diseñador debió sistematizar sus procesos de creación, adaptándose al lenguaje de la industria.

Del Arte a la ciencia

Los movimientos Arts and Crafts y la Bauhaus tuvieron el arte como eje central, provocando discusiones entre profesores y alumnos. Una parte aseguraba que sin el arte, eran imposibles los procesos de creación, y la otra parte, que los procesos de creación se debían justificar con nuevas herramientas. La HFG Ulm pone término a estas discusiones separando al arte del diseño, considerando que el arte no justifica sistemáticamente las necesidades de las personas. La escuela cambia de enfoque y promueve la idea que el diseño se debe centrar en la industria. Promueve el estudio de nuevos temas como: ergonomía, semiótica, cibernética, métodos de programación, filosofía, matemáticas, metodología, física, química, teoría del color, física técnica, mecánica, técnicas matemáticas y análisis matemáticos.

Proceso de diseño

Todas las instituciones estudiadas han utilizado métodos para trabajar frente a las necesidades sociales. En la investigación realizada, no se encontró un registro formal de los pasos que seguían las metodologías del movimiento Arts and Crafts y la Escuela Bauhaus. Sin embargo, el estudio de sus productos y proyectos demuestra que a la hora de generar una idea y transformarla en algo tangible, los diseñadores seguían un orden. La HFG Ulm estableció oficialmente una metodología proyectual que sistematiza el proceso, relegando el arte y utilizando la ciencia y la teoría.

Con la formalización de una metodología se alcanzan tres objetivos:

- Se logra enfocar el proceso de diseño en satisfacer las necesidades de la población y la industria.
- Se logra que los objetos planificados por los diseñadores sean accesibles al grueso de la población.
- Se logra que el diseñador desempeñe un rol integral en los procesos industriales que a modo que los productos generados sean aptos para la producción industrial.

Fuentes de información

Aicher, O. (2001). *El mundo como proyecto*. Barcelona: GG Diseño

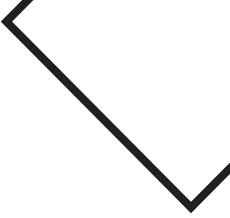
Angeletti, N. & Oliva, A. (2010). *The Illustrated History of the World's Most Influential Magazine*. Nueva York: Rizzoli.

Bhaskaran, L. (2007). *El diseño en el tiempo*. Barcelona: Blume.

Bürdek, B. (1999). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: GG Diseño.

Cobbers, A. (2007). *Breuer*. Alemania: Taschen

Dempsey, A. (2002). *Estilos, escuelas y movimientos*. Barcelona: Blume



Droste, M. (2002). *Bauhaus*. Barcelona: Taschen.

Fiell, P. & Charlotte. (2005). *Diseño del siglo XX*. Barcelona: Taschen.

Glennon, L. (1995). *Our Times: The Illustrated History of the 20th Century*. Atlanta: Turner Publishing, Inc.

Munari, B. (2006). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.

Quarante, D. (1992). *Diseño industrial 1*. Barcelona: Enciclopedia del diseño

Quijano, M. (2003). *Modelos de Ulm*. Alemania.

Quijano, M. *Ulm School of Design Hochschule für Gestaltung Ulm 1953 - 1968*. Bangalore