

# *Porqué diseño industrial?*

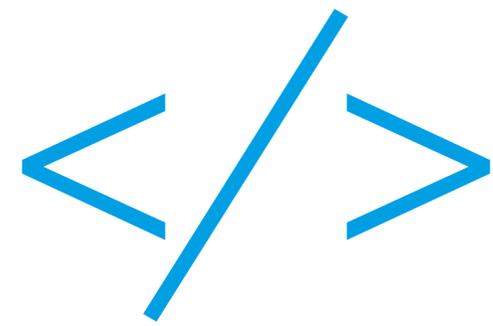


UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE MISIONES

40  
AÑOS

FAyD

Facultad de  
Arte y Diseño  
UNaM



# *Qué entendemos por diseño?*

Ilmari Tapivoaara

**Pensamientos dispersos sobre  
la enseñanza del diseño industrial.**

Korvenmaa, Pekka ; Tapiouaard, Ilmari; Bonner, Deborah (1997).  
*Ilmari Tapivoaara*. Santa & Cole.

**El orden es uno de los elementos de la belleza.**

**He oído decir que no debemos enseñar filosofía sino diseño industrial. Eso es falso.  
Sin ideas no hay diseño.**

La naturaleza es el mejor y más cercano manual para el diseñador industrial, ya sea en cuanto a la misma como funciona y a los requerimientos funcionales, ya sea en cuanto a términos como forma, color, material y su disposición en adecuada proporción.

Los esfuerzos conscientes del hombre para encontrar soluciones a sus propios problemas de diseño en la naturaleza han tenido, por ahora, pobres resultados siendo más bien plagio que nuevo diseño. ¿Por qué esto es así? La explicación debe estar en el hecho de que las ciencias no han logrado un auténtico progreso en nuestro siglo, y tan sólo en las últimas décadas lo han hecho a un nivel tal que pueda directamente inspirar al diseño.

Leonardo fue el más famoso y quizás el mayor diseñador de productos de la historia. Sus logros milagrosos sólo pueden ser explicados gracias a su profundo conocimiento de la naturaleza.

Ya Leonardo aspiró a una síntesis de pequeños detalles. Los científicos más avanzados de nuestra era son los físicos nucleares, que investigan los confines de la materia. El problema perenne del diseño de productos, al encarar nuevas tareas, será encontrar un mínimo común denominador. La naturaleza persigue una estricta economía del diseño en sus propias obras.

**Al estudiar las materias primas deberíamos poner más énfasis en las oportunidades que en las limitaciones.**

Detectando las limitaciones podemos, no obstante, arrojar más conocimiento sobre el campo de las posibilidades.

Experimentar por experimentar, la exageración loca o los años de estudio del diseñador, todo es una misma cosa. Desafortunadamente para muchos diseñadores, ese quedará como el único período de inquietud.

Envidiamos la expresividad e imaginación sin cortapisas de los niños pequeños. Debería imbuirse de ella a los estudiantes de diseño desde el principio de sus carreras. Nada puede ser más saludable para un, así llamado, diseñador establecido, gobernado por sus propios manierismos, que recibir de nuevo el don de la expresión infantil, desprejuiciada. Para hacerlo hay un camino: empezar de nuevo.

Uno de los mayores logros en el diseño de productos en los años cincuenta ha sido una apertura a la expresión tridimensional. A pesar de ello, al trabajo en dos dimensiones, debe exigírsele cada vez más.

**La economía de diseño de los objetos hechos a mano se puede observar en las obras de los pueblos primitivos, tales como las canoas esquimales, el trineo de los Ugrian, el boomerang australiano, la lanza y el escudo zulúes, etc.**

**El diseño estructural, que persigue desvelar intuitivamente la estructura, ha probado que funciona bien con materiales ligeros, tales como el papel, la paja y la cuerda de cáñamo. La resistencia y la durabilidad no son excluyentes la una de la otra, al contrario.**

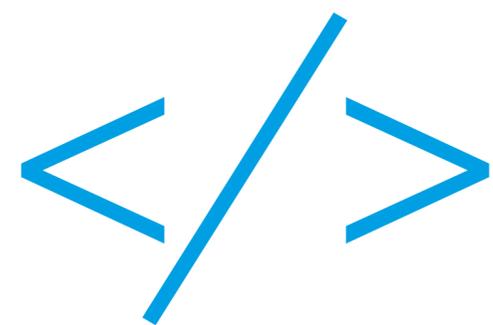
**Sin un conocimiento de las materias primas y de las herramientas, no puede ser creado un profesional.**

A diferencia del hombre, todavía al inicio de su papel como productor en serie, la naturaleza ha utilizado desde siempre la réplica sistemática para conseguir una libertad sin límites, en vez de la monotonía. La naturaleza ha encontrado el mínimo común denominador.

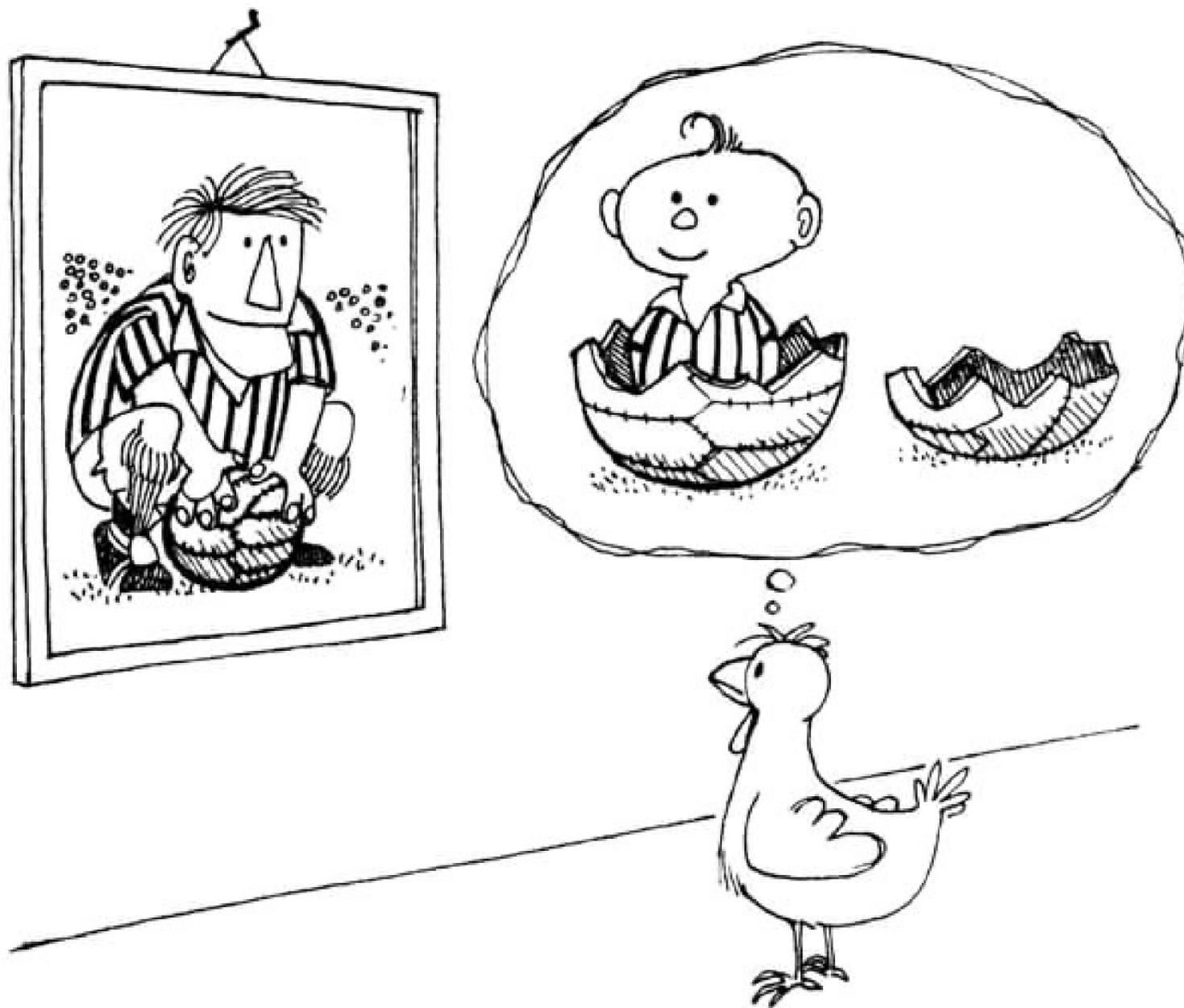
Esto ofrece, a los que creen en la validez de la producción en serie, una visión alentadora y atemporal.

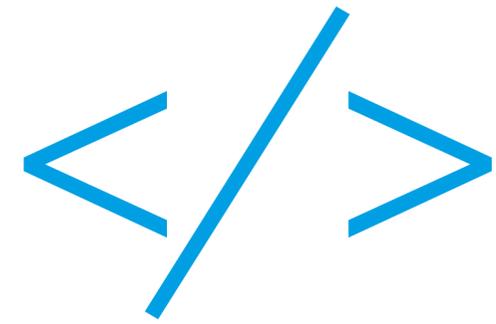
El diseño y su enseñanza se encuentran en una encrucijada. Un camino conduce hacia un jardín de fabulaciones, mientras el otro, en el que nos encontramos nosotros y otros pioneros, que abren nuevos caminos, conduce a una tarea inagotable.

**El buen desarrollo está familiarizado con el ayer, reconoce las necesidades del hoy y trabaja para el mañana.**



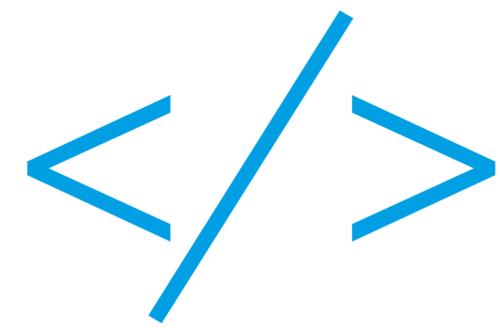
# *Un chiste*





*Un no chiste*

El método científico

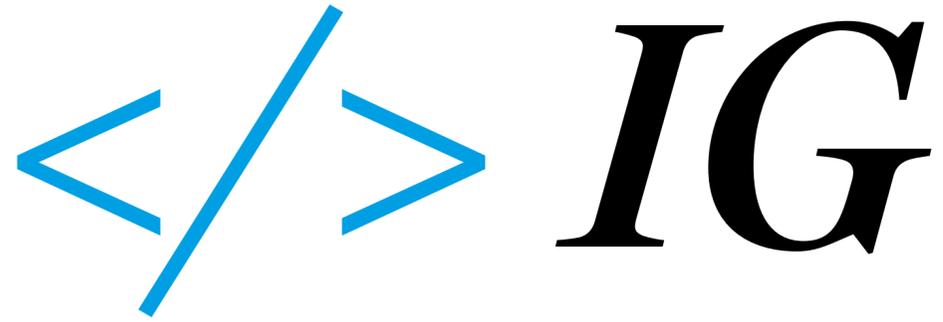


# *Módulo introdutorio*

</> Comprensión y Producción de Textos

</> Introducción al Pensamiento Proyectual

</> Introducción al Pensamiento Lógico - Matemático



@diseño\_industrial\_fayd\_unam

@td1diseño

@morfo1.di.fayd

@tallerdi2.fayd.unam

@morfo2.di.fayd

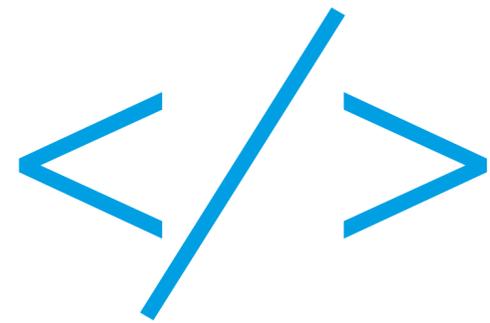
@comunicacion.semiotica.unam.di

@taller3.di.fayd

@laformadela tecnica/

@datlabfayd\_unam

@fayd\_unam



# *Recomendados de lectura*

ALEXANDER, Christopher (1986). *Ensayo sobre la síntesis de la forma*. Buenos Aires, Ed.Infinito.

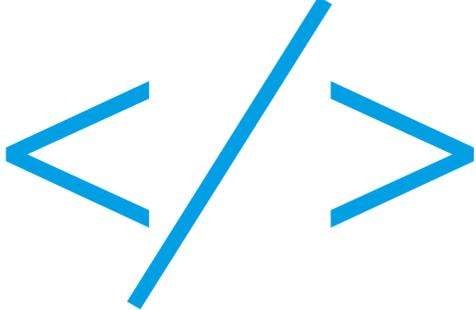
BATESON, Gregory (2015). *Espiritu y naturaleza*. 3ra edición. Buenos Aires: Amorrrotu.

BENNETT, Jane (2022). *Materia Vibrante. Una ecología política de las cosas*. BsAs; Caja Negra.

BREYER, Gastón (2003). *Heurísticas del diseño*. Buenos Aires; Colección Cuadernos de cátedra.

ESCOBAR, Arturo (2017). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. BsAs; Ed. Tinta Limón.

SUDJIC, Deyan (2009). *El lenguaje de las cosas*. España, Turner Noema.



*Grupo WP*

LINK PARA SUMARSE