

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE ARQUITECTURA,

DISEÑO Y URBANISMO

CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Materia: Diseño Industrial I a V

Cátedra: Arq. Ricardo Blanco

2016

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO**

**CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL**

**Materia: Diseño Industrial I a V**

**Cátedra: Arq. Ricardo Blanco**

**2016**

---

#### **CONCEPCIÓN DE LA MATERIA. Programa**

- La materia Diseño Industrial, nominada Taller de Diseño Industrial es, en el contexto de la carrera, la asignatura troncal. Debe ser allí donde convergen los conocimientos obtenidos en las demás materias de la carrera, por lo que la definimos como el lugar estructurante del aprendizaje del Diseño.
- Siendo el objetivo de la carrera la formación de un Diseñador Industrial, la Cátedra determina que su objetivo principal debe ser **enseñar a diseñar**, esto es la enseñanza de la práctica proyectual aplicada a los objetos de uso.
- El otro concepto básico de la cátedra entiende que un diseñador debe ser aquel que **"hace hacer"** o sea el profesional que debe estar formado para transmitir las intenciones y maneras para realizar algo.
- Es en base a la práctica proyectual en los instrumentos de uso, que se propone desarrollar en el alumno una actitud crítica y reflexiva acerca del mundo de los objetos y de toda la cultura material, concientizando y ampliando sus capacidades, aptitudes y actitudes proyectuales.

**En síntesis, la Cátedra se propone que, al concluir los cursos, el alumno haya obtenido, no solo el conocimiento conceptual y operacional de la proyectación, sino que también haya definido una postura profesional y establecido su compromiso ético frente sociedad.**

#### **OBJETIVOS DE LA MATERIA**

Para la enseñanza de Diseño Industrial, en tanto actividad proyectual, se ha considerado conveniente establecer el encuadre de objetivos generales, los que luego serán desarrollados en cada curso.

- El objetivo básico de la enseñanza es que el alumno "aprenda a diseñar". En términos reales el alumno no asiste a la Facultad para diseñar profesionalmente, o sea, no va a resolver un producto para que él lo autoproduzca en serie y mucho menos ese producto va a ser producido por la industria. El alumno simula resolver una necesidad de la realidad, pero en realidad va a aprender los mecanismos

proyectuales necesarios para utilizarlos posteriormente en su práctica profesional real.

- Esta concepción nos hace ver al aprendizaje del Diseño, como un hecho analítico, pero a la práctica del Diseño -proyecto y realización- como un hecho de síntesis.
- Esta dicotomía es la que orienta a enfatizar en la enseñanza las operaciones proyectuales desde lo analítico, reservando para la realidad proyectual la acción de síntesis, puesto que el alumno además introducirá en lo proyectual, lo aprendido en otras materias.

Esto lleva a establecer los siguientes objetivos generales:

- Orientar al alumno hacia un conocimiento analítico y crítico de los factores que influyen en la formulación de un Programa de Diseño, como son, las necesidades físicas y sociales del hombre en tanto usuario de objetos y las intenciones empresarias cuando el hombre es considerado consumidor.
- Desarrollar en el alumno una actitud realista en cuanto a los niveles de posibilidades tecnológicas y mercadotécnicas.
- Generar en el alumno una postura crítica y reflexiva acerca del mundo de los objetos y su incidencia en la cultura material de la sociedad.

Establecer, una enseñanza que le permite al alumno aprender en forma racional y sistemática los mecanismos de la práctica proyectual pero orientada a desarrollar sus posibilidades creativas y afianzar su compromiso ético-profesional.

### **CONTENIDOS GENERALES**

Los contenidos programáticos de la cátedra están orientados a lograr los objetivos generales a través del análisis y conocimiento de los actores del Diseño:

#### **1. El usuario**

El alumno debe desarrollar una profundización en el conocimiento del usuario como centro de la preocupación del diseño.

#### **2. El objeto**

Interesa que el alumno pueda estructurar una secuencia progresiva en el conocimiento del mundo objetual desde el reconocimiento de las tipologías actuales hasta la alternativa de generación de propuestas de un nuevo universo de objetos.

#### **3. El diseñador**

Se deberá instrumentar un aprendizaje desde los rudimentos del hecho proyectual hasta establecer el rol del Diseñador Industrial como operador cultural.

## PROPUESTA PEDAGÓGICA. Fundamentos

- La concepción pedagógica y didáctica caracteriza a Diseño industrial como un taller, es decir el lugar donde la praxis orienta a la teoría y genera una relación dialéctica.
- Los cursos del taller se estructuran en base a conceptos y principios pedagógicos, siendo el objetivo principal el enseñar a diseñar.
- Esta enseñanza contiene principios pedagógicos y criterios didácticos que se estructuran a lo largo de los cinco cursos.
- Se ordena secuencialmente la práctica en base a los siguientes conceptos estructurales:
  - A. **Criterio de intencionalidad pedagógica:** se establece que la complejidad estructural de cada producto o ejercicio estará supeditada a la intencionalidad pedagógica, por lo que se relativizará la complejidad intrínseca del objeto a resolver.
  - B. **Conceptos de pertinencia y estrategia proyectual:** se define como pertinencia aquello que es propio -en forma particular- del Diseño Industrial y la estrategia como aquella línea de acción proyectual que orientará la práctica y será definida oportunamente por la Cátedra o por el alumno.

Se tratará de recorrer a lo largo de los cinco cursos la mayoría de las problemáticas referidas en las pertinencias del Diseño Industrial y se experimentará la mayor cantidad de estrategias.
  - C. **Temáticas y orientaciones:** Se tratará que contemplen los intereses crecientes y particulares del medio, de la disciplina y de los alumnos, mediante la elección de los temas y del enfoque de la propuesta.

La estructura del Taller no siempre tiende a profundizar en cada curso las propuestas de cursos anteriores. Esto es, se trata de generar una estructura secuencial del conocimiento proyectual que haga recorrer al alumno por las diversas etapas, aquellas que contienen características propias de lo proyectual, productivo, utilitario, formal y significativo. Entonces, lo aprendido debe ser el soporte de lo a aprender, pero no siempre su continuidad

En lo **proyectual**, interesa el cómo y el porqué se desarrollan las estrategias particulares del proyecto, cómo se encara el programa y las alternativas propuestas, así como las resoluciones.

En lo **productivo**, se tendrá en cuenta que el alumno advierta como las diferentes maneras de producir algo afecta al manera de proyectarlo.

En lo **utilitario**, importan las relaciones que se establecen entre el objeto y el mercado o el grupo usuario, ya sea por sus características sociales o de necesidad.

En lo **formal**, preocupa que se reconozca el criterio morfológico que determina un recorte del mundo objetual, con sus criterios de pertenencia y sus rasgos de tipicidad y sus criterios de lenguaje.

En lo **significativo**, se considerará que el alumno comience a reflexionar acerca de los niveles de significado que tienen los objetos y que es lo que establece un mayor nivel de relación entre éste y el usuario, pero lo semántico en diseño no debe ser visto como un criterio subjetivo del autor o de un usuario, sino debe ser objetivo para el grupo usuario.

En lo **expresivo**, interesa que el alumno sepa generar objetos con una carga expresiva y estética acorde al tiempo y a las situaciones. Esta dimensión está resguardada para los alumnos de los últimos cursos.

## **METODOLOGIA DE TRABAJO Y CRITERIOS DE EVALUACION**

El TP será desarrollado interactivo clase por clase, sustentado con teóricas, estudio de casos, correcciones individuales y/o generales, con la guía del profesor. La modalidad del trabajo practico, bajo pautas establecidas, generaran presentaciones y evaluación de niveles al finalizar cada una de las clases.

Se estimula como curso de "taller", en el día a día fomentar a la construcción de la entrega del proyecto final.

El trabajo se realizara individualmente, pero se podrá trabajar en grupo en las instancias de investigación y análisis, como generador de un conjunto de valores que hacen al enriquecimiento interdisciplinario del oficio del diseñador, intercambio de ideas, de conocimientos técnicos y conceptuales, diferentes opiniones, trabajo en equipo, etc. y fundamentalmente a la reflexión del proceso proyectual.

Asistencias: 2 (dos) faltas a clases consecutivas sin justificación, será causa de pérdida de la condición de alumno regular.

Para la aprobación del TP, la asistencia de los alumnos a clase es obligatoria, como así también los componentes completos de la entrega final del trabajo práctico. La no presentación de la misma en fecha establecida, es causal de la pérdida de la condición de alumno regular.

Por lo tanto, se evaluara a los alumnos, la participación en las correcciones y el desarrollo de las aptitudes en cumplimentar los objetivos particulares del TP. La aptitud del alumno estará dada por niveles, con el fin de explicitar su captación de lo aprendida. Se evaluara con nota final.

## ESTRUCTURA POR CURSOS

### DISEÑO 1

Establecemos que el taller de DI se ocupa de formar a los alumnos en el inicio de la disciplina. Ese inicio se debe hacer desde el aprendizaje del **OFICIO** y conocer el **Universo del Diseño**. Pero primero hay que hacerle comprender y fijárselo a fuego... ¿Qué es el Diseño de un **Objeto Utilitario**? El mismo tiene tres conceptos relacionados e inevitables:

**Lo funcional.** Es la razón por la cual ese objeto de diseño no se puede negar, pero si se puede mejorar. Se puede innovar, cambiar ciertos parámetros pero el objeto **debe funcionar**, es un **requisito** que se debe contemplar.

**Lo técnico.** Los productos se realizan con materiales y con procesos; estos deben ser contemplados, explotados, mejorados y hasta es posible cambiarlos; pero no se puede NO contemplarlos, es un **condicionante**, debe tomarse en cuenta.

**Lo estético formal.** El objeto toma una forma para cumplir esa función y se realiza con un material y un proceso. Este termina en una forma y esa forma pertenece a una estética determinada. Esta estética es donde el diseñador puede operar.

La correcta relación entre materiales, procesos y formas pueden considerarse como una verdad a contemplar; pero el diseñador puede variarlo con criterio y eso es el diseño. De allí que la ejercitación en lo morfológico tiene dos objetivos:

1°. Ver como es el lenguaje de los elementos morfológicamente básico: lo lineal, lo laminar y los volúmenes.

Así es que la ejercitación con criterios morfológicos basados en las formas iniciales de **materiales** es un comienzo válido, en tanto se sepa que es sólo una ejercitación para encontrar el lenguaje correspondiente (el lenguaje de los materiales y sus procesos).

- Así **lo lineal** es su variedad matérica de maderas, metal (perfiles, alambre, barras) y sus articulaciones en el espacio.
- **Lo laminar** son las placas, las maderas, los metales, los plásticos, etc., nos establecen un lenguaje que no es posible de resolver con lo lineal.
- **Lo volumétrico** el trabajo por devastación, por acumulación, por penetración en su masa y por moldeado o vaciado; le otorga una identidad de lenguaje que es positivo para que los alumnos lo aprendan.

2°. El otro tema clave en el oficio de diseñar es el respeto al usuario, **respeto al medio físico** por lo que los elementos de ergonomía, o sea la relación entre el usuario y el

objeto es fundamental para entrenarse. Así que lo ergonómico, lo aptico y lo dimensional, es fundamental en su aprendizaje.

Este proceso formal con ejemplos de cómo llegar desde la estructura simple hasta la concreción final, el Docente debe preparar teóricas de cómo realizar el proceso, recordando que el alumno no tiene esta base de información.

### Presentaciones

En las presentaciones (posible para todos los cursos), se podría enfatizar de acuerdo al tipo de TP o producto elegido, que componentes de entrega hay que enseñar y valorizar en cada presentación, que además fundamente los objetivos a seguir.

Es relevante considerar la situación de uso con una maqueta o prototipo, para su comprobación. La realización de la documentación ya sea de presentaciones o de verificaciones toma dos conceptos:

- a. La documentación gráfica a través de renders y planos de los objetos.
- b. Lo tridimensional se ha modificado en sus objetivos, por ello proponemos que haya un trabajo de modelo de verificación que debe completarse luego de realizado
- c. También que cumpla los fines del taller: *Diseñar es hacer hacer*, por lo que estaría bien que se vinculen con los proveedores.

### Objetivos de los ejercicios: que los alumnos aprendan a considerar

#### Usos y Funciones

El objetivo **básico** es que el alumno aprenda a respetar las necesidades y características de los usuarios y que en el diseño hay comportamientos de los materiales que se reiteran en otros productos.

- Usos necesarios para el hombre:
  - o Físicos – apticos – ergonómicos
  - o Psíquicos – de seguridad
- Función del objeto:
  - a. Operativas
  - b. Comunicacionales

#### En relación a los ejercicios con textos

- Los materiales tienen **condiciones morfológicas** básicas y procesos de modificación. Los hay:
  - o Lineales
  - o Laminares
  - o Volumétricos: compactos, a granel, solidificados, complejos, virtuales.

- Contactos: las uniones formales entre barras son un clásico en diseño.
  - o Las barras se **contactan** => se doblan
  - o Las láminas se **atravesan** => se doblan => pliegan => estampan
  - o Los volúmenes se **penetran** => se calan => se socavan => se moldean

El otro objetivo es que los alumnos sepan utilizar lógicamente los materiales y aprender los procesos.

- o Los materiales tienen un lenguaje lógico
- o Los materiales y sus procesos
- o Los materiales recomendables en los ejercicios deben ser:
  - De mercado
  - Conseguidos
  - Reconocibles
- o Los procesos pueden ser:
  - Artesanales
  - Industriales
  - Productivos

## DISEÑO 2

### El Diseño como experiencia

Intentamos que el alumno del 2º curso entienda en el hecho de percibir que cualquier objeto de uso es emergente de una experiencia particular o general.

Es importante que el alumno ponga en crisis los objetos de uso pero en base a un criterio analítico; todos los eventos en los que se utilizan objetos han condicionado a estos intereses que se verifique y que se ejercite en la utilización de sus observaciones para generar un objeto.

Los viajes diarios en transporte público ¿son adecuados?

Los objetos cotidianos, ¿responden a las necesidades de los usuarios?

La ciudad, ¿le ayuda a trasladarse de un lugar a otro?

La comida diaria, para los empleados, ¿tiene una respuesta adecuada, o necesita otros objetos?

Entonces, lo cotidiano: trasladarse, comer, higienizarse, descansar, las relaciones sociales... ¿tienen los objetos adecuados o pueden modificarse u aparecer otros?

No es sólo la profundización de los elementos de uso sino la calidad de los mismos, calidad emocional, utilitaria y simbólica.

Pero básicamente en Diseño II el alumno debe comenzar a entender la problemática típica del Diseño Industrial; entonces los productos vinculados entre sí como **series** o **familias**, su relación con el entorno doméstico, por ejemplo: puede servir para que los Trabajos Prácticos sean orientados desde la **experiencia**.

La actualidad es otro motivo para ensayar, su práctica, por ejemplo: **el reciclaje**, la refuncionalización es hoy es hoy un argumento del Diseño Industrial y es óptimo que se interesa en sus resoluciones ya que no sólo importa el **ingenio** para resolver un producto con cosas ya existentes sino importa la respuesta que le da el diseñador al usuario, en términos éticos.

Determinar también en las **presentaciones** de entrega, que componentes valorizan en el aprendizaje (ejemplo: planos técnicos de carcazados).

Encontrar los parámetros de un nuevo paradigma aún poco resuelto en la actualidad, llevaría a investigar por parte de los Docentes, para encontrar algunos puntos de "objetividad" mínima en lo disciplinar, y corresponder a criterios lógicos de razonamiento que implicaría analizar a un "objeto de diseño", a la de un objeto "subjetivamente intuitivo". Esto permitiría tener por lo menos alguna estructura posible de donde posicionarse en las correcciones, y no solo valorarla desde un hecho ingenioso.

Un objeto de Diseño no es = Objeto que parece a algo diseñado.

Por ejemplo: Una lámpara de techo refuncionalizada con botellas de Pet NO ES = a ver una botella de PET colgada del techo que ilumina.

### DISEÑO 3

#### El Diseño del objeto

#### El objeto como estados del lenguaje

#### El objeto en su dimensión semántica

El alumno debe conocer y experimentar los lenguajes que utiliza el diseñador para la génesis de la forma de un objeto, hay varios caminos posibles:

El objetivo es que los alumnos establezcan los lenguajes Formales con conciencia y habilidad.

- Los lenguajes morfológicos deben ser utilizados inicialmente según sus reglas.
- Es Racional emergente de la función y los materiales.
- Es Cartesiano utilización de las formas geométricas.
- Es Pre / Lenguaje o Pre / Formal. Las analogías BIO o TECNO.
  - Zoomórficas / Antropomórficas / Fitomórficas.
  - Estilísticas: Minimalismo / Tecno.
  - Analógicas: lo emergente de los materiales, o parecidos a otra cosa (máquinas).
- Los conceptuales (son referencias interpretativas). Semanticidad.

Sería interesante que los alumnos desarrollen ejercicios en donde los lenguajes puedan compararse entre sí para poder entenderlos; importa que el alumno sea consciente del lenguaje que utiliza y porqué lo hace (lo innovativo y competitivo como ejercitación podría servir).

## DISEÑO 4 y 5

La situación actual de D4 y D5, como materias cuatrimestrales, nos coloca en pensar cada una de ellas como materias continuas. Pero en estos años hemos planteado unas caracterizaciones particulares para estos cursos:

- Entrenamiento en las tecnologías informativas

- D IV – productos en 2D

- D V – productos en 3D

- Orientaciones en.

- Innovación / Investigación

- Producción

- Pre-series

- Productos finales

- Relación con la Industria

- Concurso de Producto

- Por uso de materiales específicos

Esta situación hace que los docentes deban estar atentos en la densidad de los temas ya que el alumno piensa en esas dos asignaturas como una sola por la duración anual y porque son finales de carrera. Por otro lado es necesario contemplar al nivel de complejidad de los temas. Ver cómo se implementa la innovación y la investigación.

---

## BIBLIOGRAFIA

### Diseño Industrial I

- Alexander, Christopher - Tres aspectos de matemática y diseño - Tusquets
- Argan Giancarlo. - W. Gropius y la Bauhaus - Nueva Visión
- Arnheim Rudolf - Arte y percepción visual - Eudeba
- Arnheim Rudolf - Consideraciones sobre educación artística - Paidós Estética
- Bauhaus, catálogo de la exposición en Buenos Aires - R. F. Alemana, M. Bellas Artes
- Bayley, S. - Guía Conran de Diseño - Alianza Editorial
- Bürdek Bernhard - Diseño, historia, teoría y práctica del Diseño Industrial - Gustavo Gilli
- Candilis George - Muebles Thonet - Gustavo Gilli
- De Stijl - Visiones de Utopía - Alianza Forma
- Dorfles, Gillo - El Diseño Industrial y su estética - Colección Labor
- Dorfles, Gillo - Constantes técnicas de las artes - Ediciones 3
- Fonari, Tulio - La función de la Forma - Tilde
- Gay, Aquiles - El Diseño Industrial en la Historia - Ediciones TEC - Córdoba
- Gombrich Ernst - El sentido del orden - Debate
- Grandes Temas - El Diseño Industrial - Salvat
- Hesselgreen Sven - Los medios de expresión en arquitectura - Eudeba
- I.M.P.I. - La Empresa basada en el Diseño
- Khan L. - Forma y Diseño - Nueva Visión
- Loewy Raymond - Diseño Industrial - Gustavo Gilli
- Loewy Raymond - Lo feo no se vende - Iberia
- Molina y Vedia, Juan - Problemas y estrategias del diseño - Nueva Visión
- Munari Bruno - Diseño y comunicación visual - Gustavo Gilli
- Munari Bruno - El arte como oficio - Colección Labor
- Nápoli Roberto y Taboada Emil - El Diseño Industrial - Centro Editor
- Pevsner Nicolás - Pioneros del diseño moderno - Infinito
- Potter Norman - Que es un Diseñador - Paidós Estética
- Read Herbert - Arte e industria - Infinito
- Ricard André - Diseño ¿Por qué? - Gustavo Gilli
- Tedeschi Pablo - La génesis de la forma y el diseño industrial - Eudeba
- Thompson D'Arcy Wentworth - Sobre el crecimiento de la forma - Blume
- Valle, J.C. - Estructuras básicas de diseño - Teuco
- Williams, Christopher - Artesanos de lo necesario - Ed. Blume
- Wingler, Hans - La Bauhaus - G. Gilli
- Wingler Hans - Las escuelas de Arte de Vanguardia. 1900-1933 - Taurus
- Wong, Wucius - Fundamentos del diseño bi y tridimensional - Gustavo Gilli

## Diseño Industrial II

- Alexander, Christopher - Ensayo sobre la síntesis de la forma - Infinito
- Alger y Halgs - Síntesis creadora en el diseño - Herrero Hnos, México
- Arnheim Rudolf - El lenguaje visual - Eudeba
- Banham Reyner - Diseñando el futuro - Nueva Visión
- Banham Reyner - Teoría y Diseño Arquitectónico en la era de la máquina - Nueva Visión
- Boissiepe, O. - Phillpe Stark R - Taschen.
- Bonsiepe Gui - Teoría y práctica del diseño industrial - Gustavo Gilli
- Breyer, Doberti, Janello, Naselli, Montagú - Morfología - Colección Sumarios
- Burdek Bernhard - Diseño - G. Gili
- Capella, Larrea - Diseño de los arquitectos en los '80 - Gustavo Gilli
- Capella, Larrea - Nuevo diseño Español - Gustavo Gilli
- Daucher Hans - Col. Com. Visual - Visión artística y visión racionalizada - Gustavo Gilli
- De Bono Edgard - Curso de cinco días para pensar - La Isla
- De Bono Edgard - El pensamiento práctico - Paidos
- De Bono Edgard - El uso del pensamiento lateral - Paidos
- Dent Coad Emma - Javier Mariscal - Gustavo Gilli
- Gideon, Siegfried - La mecanización toma el mando
- Huisman Denis y G. Patrik - La estética industrial - Oikos - Tau
- Jones, Ch - Bonta, Pablo y otros - El simposio de Portsmouth - Eudeba
- Jordi Maña - El desarrollo del Diseño Industrial. 4 ejemplos - I.M.P.I.
- Kholer, W. K. Koffka, F. Sander - Psicología de la forma - Paidos
- Knapp - La comunicación no verbal - Paidós comunicación
- Lobach Bernard - Diseño Industrial - Gustavo Gilli
- Lobach, R. - Diseño Industrial - Gustavo Gilli
- Maldonado Tomás - Max Bill - Nueva Visión
- Mateos José Corredor - Andre Ricard - Ediciones del Serbal
- Monti Alberto - El Diseño Italiano - Gustavo Gilli
- Munari Bruno - ¿Cómo nacen los objetos? - Gustavo Gilli
- Packard Vance - Los buscadores de prestigio - Eudeba
- Rodriguez Morales - Manual de Diseño Industrial - UAM - Gustavo Gilli
- Rodriguez Morales - Para una teoría de Diseño - Tilde
- Salinas Flores Oscar - Historia del Diseño Industrial - Trillas
- Vila Ortíz Jorge. - Notas para una taxonomía - Cuadernos del IDI
- Vila Ortiz, Detarsio - Seminario de Diseño Industrial - Universidad de Valparaiso
- Williams, Christopher - Los orígenes de la forma - G. Gilli
- Wong, Wicius - Principios del diseño en color - Gustavo Gilli
- Wolf Tom - El coqueto aerodinámico Rocanol / Color caramelo de Ron - Tusquets editores

**Diseño Industrial III**

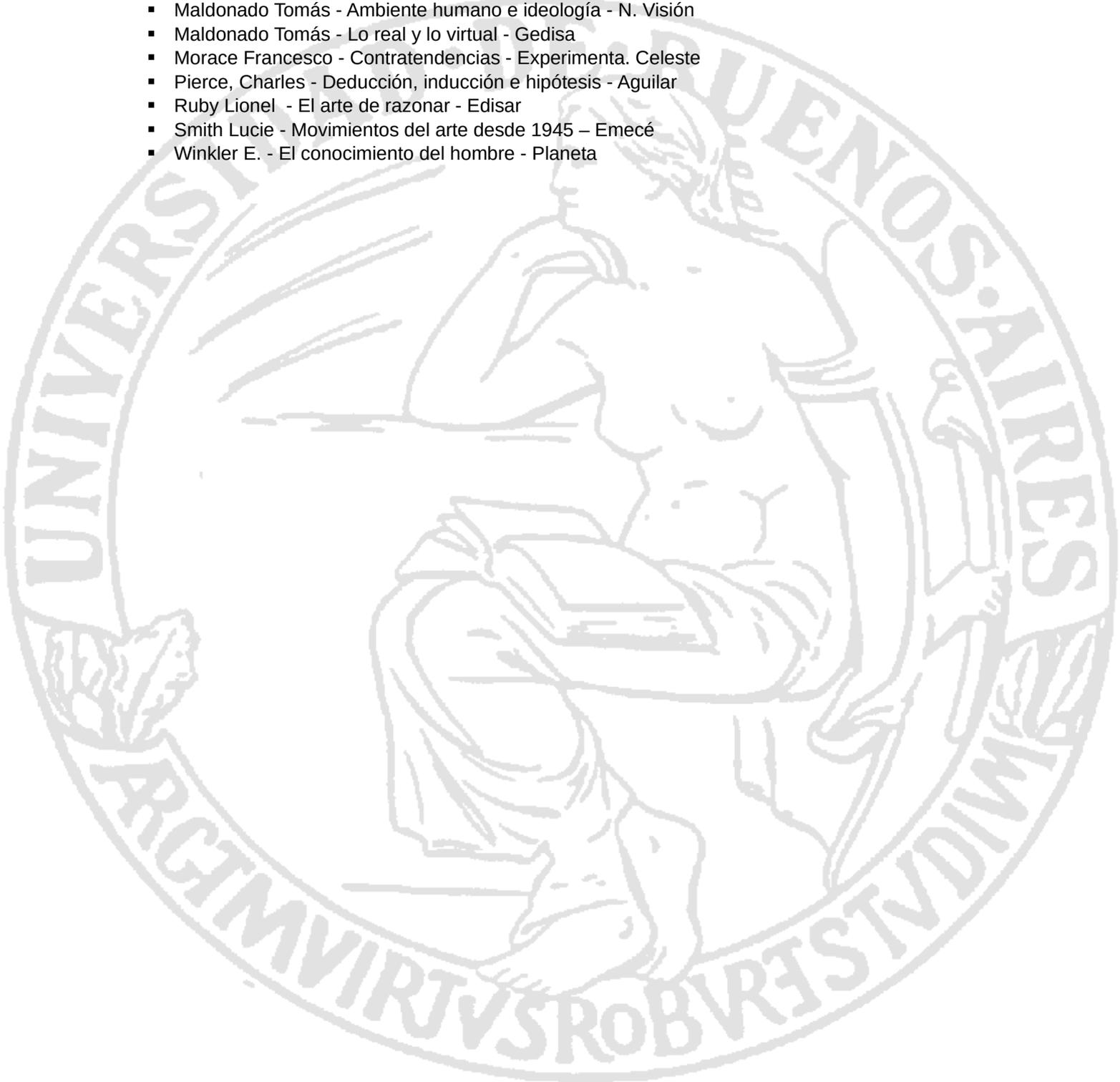
- Aldersey Williams, Hugh - King Miranda - Gustavo Gilli
- Asimow - Introducción al Diseño - Herrero Hnos. Mexico
- Baroni y otros - El mueble, diseño, historia, tipos y estilos - Grialbo
- Bigas Luna - Carlos Riart - Gustavo Gilli
- Bohigas O. - Proceso y estética del diseño - La gaya ciencia
- Bonsiepe Gui - Del objeto a la interfase - Editorial Infinito
- Bonsiepe Gui - Diseño Industrial, artefacto y proyecto - A Corazón Editor
- Dendis Denis - La sintaxis de la imagen - Col. Comunicación Visual - Gustavo Gilli
- Dorfles Gillo - Naturaleza y artefacto - Palabra en el tiempo
- Dorfles Gillo - Símbolo, comunicación y consumo - Palabra en el tiempo
- Dorfles Gillo - Nuevos mitos, nuevos ritos - Lumen
- Dormer y otros - Diseñadores del Siglo XX - CEAC diseño
- Droste Magdalena - Bauhaus 1919-1933 - Taschen
- Ecco Umberto - Diario íntimo - Ediciones de bolsillo
- Ecco Umberto - La definición del arte - Martínez Roca
- Ecco Umberto - Tratado de semiótica general - Lumen
- Elliot, Cross - Diseño, tecnología y participación - G. Gilli
- Gibson James J. - La percepción del mundo visual - Infinito, Bs. As.
- Gonzalez Ruiz Guillermo - Estudio de Diseño - Emecé Editores
- Grandes temas - Lingüística y significación - Salvat
- Hall Edward - La dimensión oculta - Siglo XXI
- Heskett J. - Breve historia del DI - Ediciones del serbal
- Llovet Jordi - Ideología y metodología del diseño - G. Gilli
- Majaro Simón - Como generar ideas para generar beneficios - De Granico
- Manzini Ezio - Artefactos - Experimenta
- Marcolli Atilio - Teoría del campo - Xarait Ediciones y Alberto Corazón Editor
- Moles, Abraham - Teoría de los objetos - G. Gilli, Barcelona
- Moles, Abraham y otros - Los objetos - Tiempo contemporáneo
- Papanek Victor - Ecología Humana - Diseñar para el mundo real - H. Blume
- Pasca Vanni - Vico Magistretti - G. Gilli
- Rafols Casamande Albert - Josep Llusca - Gustavo Gilli
- Rybczynsky Witold - La Casa - Emece
- Sembach - Diseño del Mueble en el Siglo XX - Taschen
- Varios autores - Bauhaus - Comunicaciones
- Venturi Robert - Aprendiendo de todas las cosas - Tusquets
- Venturi Robert - Aprendiendo de Las Vegas - G. Gilli
- Vila Ortiz J., M. Fernandez de Luco - Complejidad asignada a combinaciones de color en función de variantes Psicológicas - IDI. Rosario
- Vila Ortiz J., Omar Alicia y M. Fernandez de Luco - Verificaciones empíricas del Potencial connotativo de objetos utilitarios - IDI. Rosario
- Zatonyi Marta - Diseño, análisis y teoría - Librería Técnica CP67

## Diseño Industrial IV

- Bennett Pyllis - Historia dibujada del mueble occidental - Blume. Celeste
- Bohigas Oriol. - Contra una arquitectura adjetivada - Seix Barral
- Bonsiepe Gui - El diseño de la periferia - Editorial gustavo Gilli
- Donal Norman - Psicología de los objetos cotidianos - Nerea
- Estefan J. - Aspectos psicosociales del uso del producto - Cuadernos del IDI
- Fanelli Giovanni - El Diseño Art Nouveau - Gustavo Gilli
- Fuchs H. y Burkhardt - Producto Forma. Historia 150 años de Diseño Aleman - Instituto de Relaciones Extranjeras - Stuttgart
- Gideon Siegfried - La mecanización toma el mando - Gustavo Gilli
- Jones, Christopher - Métodos de diseño - G. Gilli
- Lowenfeld Viktor - W. Lambert Brittain - Desarrollo de la capacidad creadora - Kapeluz
- Machado - La revolución de la inteligencia
- Maldonado Tomás - El Diseño Industrial reconsiderado - Infinito
- Maldonado Tomás - Escritos Preulimianos - Infinito
- Maldonado Tomás - Vanguardia y racionalidad - G. Gilli
- Manzini Ezio - La Materia de la Invención - Ediciones CEAC
- Nickerson A. y D. Perkins - Enseñar a pensar
- Rams, Dieter - Diez puntos para un buen diseño - Artículo en Domus, Nº 748/Abril 1993
- Rawson Philip - Diseño - Nerea
- Selle Gerd. - Ideología y utopía del diseño - G. Gilli
- Smith Lucie - Breve historia del mueble - Ediciones del serbal
- Terragno Rodolfo - La Argentina siglo 21 - Sudamericana Planeta
- Tusquets Oscar - Mas que discutible - Tusquets Editores
- UNCAT CATT - Diseño y exportación
- Vila Ortiz Jorge - Estimulos fotográficos comparados con estimulos tridimensionales en Estética experimental - IDI Rosario
- Williams R. - Sociología de la comunicación y del arte - Paidós comunicación
- Wolf Laurentz. - El Diseño, ideología y producción - Redondo Editor

## Diseño V

- Baudrillard, Jean - El sistema de los objetos - Siglo XXI
- Debray Régis - Vida y Muerte de la Imagen - Paidós
- Eco, Umberto: Como desarrollar una tesis.
- Fajnzylber F. - La industrialización trunca de América Latina - Centro Editor
- Maldonado Tomás - Ambiente humano e ideología - N. Visión
- Maldonado Tomás - Lo real y lo virtual - Gedisa
- Morace Francesco - Contratendencias - Experimenta. Celeste
- Pierce, Charles - Deducción, inducción e hipótesis - Aguilar
- Ruby Lionel - El arte de razonar - Edisar
- Smith Lucie - Movimientos del arte desde 1945 – Emecé
- Winkler E. - El conocimiento del hombre - Planeta



### Bibliografía general

- Catálogo BCD '95 - Gustavo Gilli
- Chiapponi M. - Cultura Social del producto - Infinito
- Colección de revistas Nueva Visión (9 números )
- Conran Terence - Diseño - La Isla
- Croney J. - Antropometría para diseñadores - G. Gilli
- Dormer Peter - El Diseño desde el 45 - Ed. Destino
- Dreyfus, Henry - La medida del hombre
- Hiba J.C. - Diseño Industrial y ergonomía - Cuadernos del IDI
- Mac Cormik E. - Ergonomía - G. Gilli
- Maldonado Tomás - Hacia una Racionalidad Ecológica - Infinito
- Omnibook - varios nº
- Otl Aicher - El mundo como proyecto - Gustavo Gilli
- Panero, Zelnik - Las dimensiones humanas en los espacios interiores - G. Gilli
- Pearce Chris - Diseños del siglo XX - Libsa
- Powell Dick - Técnicas de presentación - Blume
- Product Design - varios nº
- Ravera R. , Blanco, R. - El Diseño ¿estética del siglo XX? - Temas de la Academia
- Separata revista A-ambiente Nº 32
- Sparke Penny - El Diseño del siglo XX - La Isla
- Tambini Michel - El Diseño del siglo XX - Ediciones B
- The International Design Yearbook - varios nº
- Uribe Basilio - Anuario Nº 3 - Academia de Bellas Artes de Bellas Artes - 1999

**REVISTAS**

**Argentina**

Summa  
Sumarios \*  
Tipográfica \*\*  
90 + 10

**España**

Diseño  
Ardi \*  
On  
Temas de diseño  
Experimenta

**Alemania**

Form  
Ulm \*  
MD  
Diseño Interior

**Finlandia**

Muoto

**Brasil**

Form - function  
Design + Interiores

**Francia**

Intramuros  
Cree \*

**Corea**

Design Journal

**Inglaterra**

Design  
Blueprint

**Chile**

Diseño

**Dinamarca**

Tools

**Italia**

Ottagono  
Modo

**EEUU**

Industrial Design

Abitare  
Stile Industria

**Suecia**

Form

Casa Vogue  
Domus  
Interni  
Rasegna  
DDN

\*Fuera de circulación. Existentes en Bibliotecas.

\*\*Los artículos de Diseño Industrial de la Revista Tipográfica cuyo autor es el Arq. Blanco serán de lectura obligatoria.

## **BIBLIOGRAFIA RICARDO BLANCO**

Breviarios

Ricardo Blanco Diseñador

Diseño Industrial Argentino, 7 Experiencias  
(Compilador)

Diseño Industrial Argentino

Sur, diseño y después

La silla- Ese objeto del diseño

Notas sobre Diseño Industrial

**Crónicas del Diseño Industrial**

Sillopatía

Sillas argentinas

20 años Cátedra Blanco – DI-FADU-UBA

Sillopatía

**Diseño**

**Ediciones Franz Viegner**

**Diseño**

**Ediciones Franz Viegner**

**Ediciones Redargenta**

**Editorial Argentina**

**Nobuko**

**Ediciones FADU**

**Ikon editrice Milan**

**CMD**

**Comm TOOLS**

**Editorial Argentina**