

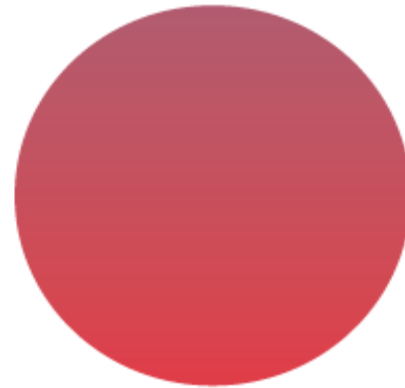
¿Por qué no funcionan las cosas?

La ausencia del diseño

# PRINCIPIOS

- Diseño para todos (imposible económicamente)
- Diseño para las personas discapacitadas (todos somos discapacitados)
- Diseño para personas con limitaciones (mejoras, si el que está más limitado puede manejar el producto, p.e., las personas mayores, más fácilmente lo harán otras.

**ENTRE LO QUE  
SE DICE Y LO  
QUE SE HACE**



# DISEÑO

Vivimos rodeados de objetos

Interactuar con los objetos no resulta fácil:

- Embrollo de objetos situados ante nosotros.
- Habilidades que exige cada aparato.
- Buena parte de los objetos que nos rodean se resiste a cumplir adecuadamente su finalidad.

**¿Por qué no funcionan?**

**Artefactos diseñados por el hombre  
contra el hombre**

# DISEÑO

- Habitar entre las cosas se convierte a menudo en una **aventura**
- Defectuosa concepción y resolución **física y formal**
- **Se prescinde del usuario** y de las condiciones de uso (ideas peregrinas, absurdas, no pensadas). Diseñados con poca habilidad.
- Mayor atención en su **proceso de creación** para no crear andróminas. Falta de sentido común.

Nada escapa a la entropía funcional: **si una cosa puede funcionar mal, lo hará..**

# DISEÑO

¿Qué sucede cuando algo no funciona?  
Irritación, desasosiego, sensación de amenaza y de estar perseguido por alguna fatalidad o el inquietante barrunto de lo que podría ser un mundo al revés.

**El sentimiento excede la dimensión del hecho real (no somos el homo faber)**

# DISEÑO

**Cualquier utensilio está dentro de una red de finalidades, dentro de una cadena de «para qué»**

- Ej: una prensa de acuñación sirve para dar forma a una plancha de metal...acuñar moneda..que sirve para distinguirlas de otra,... fluidez en la vida cotidiana,...para que los hombres vivan mejor...

**Al final está el para quién (el sujeto social que puede emplear los utensilios)**

**¿Se toma en cuenta el para quién final?**

# DISEÑO

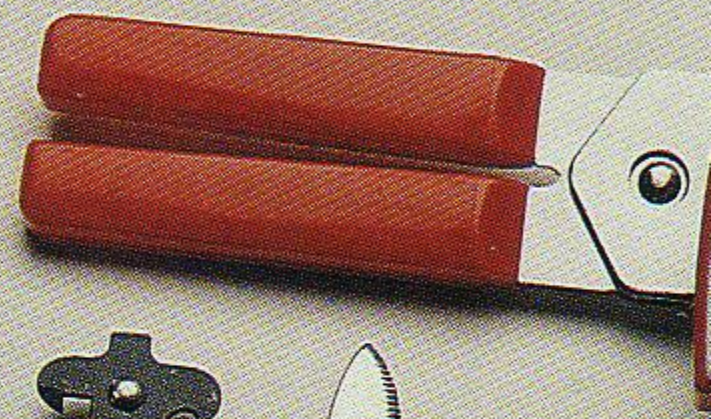
- En una sociedad de consumo de masas la práctica, la realización y la socialización del diseño están **subordinadas a la dinámica de la producción industrial y de los avances técnicos e informáticos**
- Consumo de lo **superfluo** (en contra de Marx: producción de objetos necesarios)
- Facilitar y simplificar las relaciones del sujeto con el entorno

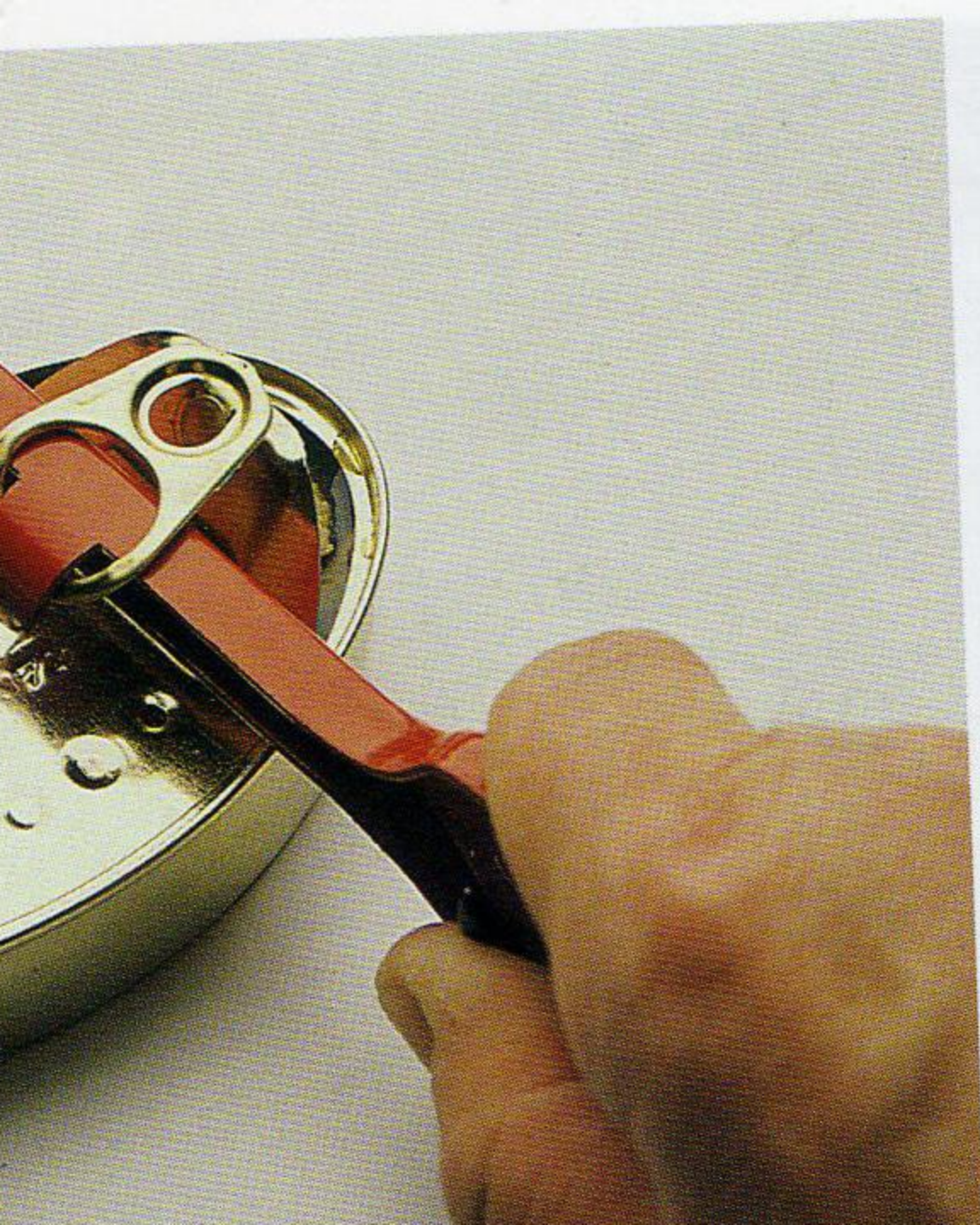
# Conclusión I

- **Hay objetos que declaran la guerra al usuario**
- **Utilizarlos es una aventura**
- **Han nacido con mutaciones que les impulsan a no funcionar como prometían hacerlo.**

# DISEÑO

- Veamos algunos ejemplos de la vida cotidiana, extrapolables al ámbito laboral diario.







Preparación: Hervir con abundante agua, cocinando los granos  
al diente. Servirlos con o sin mantequilla y la sal que  
desee. Adornar a gusto. Usar en platos sencillos y sencillos.  
Se y emplea en: sopas, guisos, platos, ensaladas, arroz, arroz,  
salsas, arroz, arroz, arroz, arroz, arroz, arroz, arroz, arroz,  
chocolate, etc.  
Nota: Ideal para platos sencillos y sencillos para toda la familia.

**ARROZ**  
**LARGO**  
"Y"  
ESPECIAL PARA...  
GUISADO Y FRIJOLES

PARA VOTER  
**UNA MARAVILLOSA  
PULSERA**  
DE PLATA

Contenido neto: 250 g (8.8 oz)  
SIN GLUTEN



Evasado  
sin aire



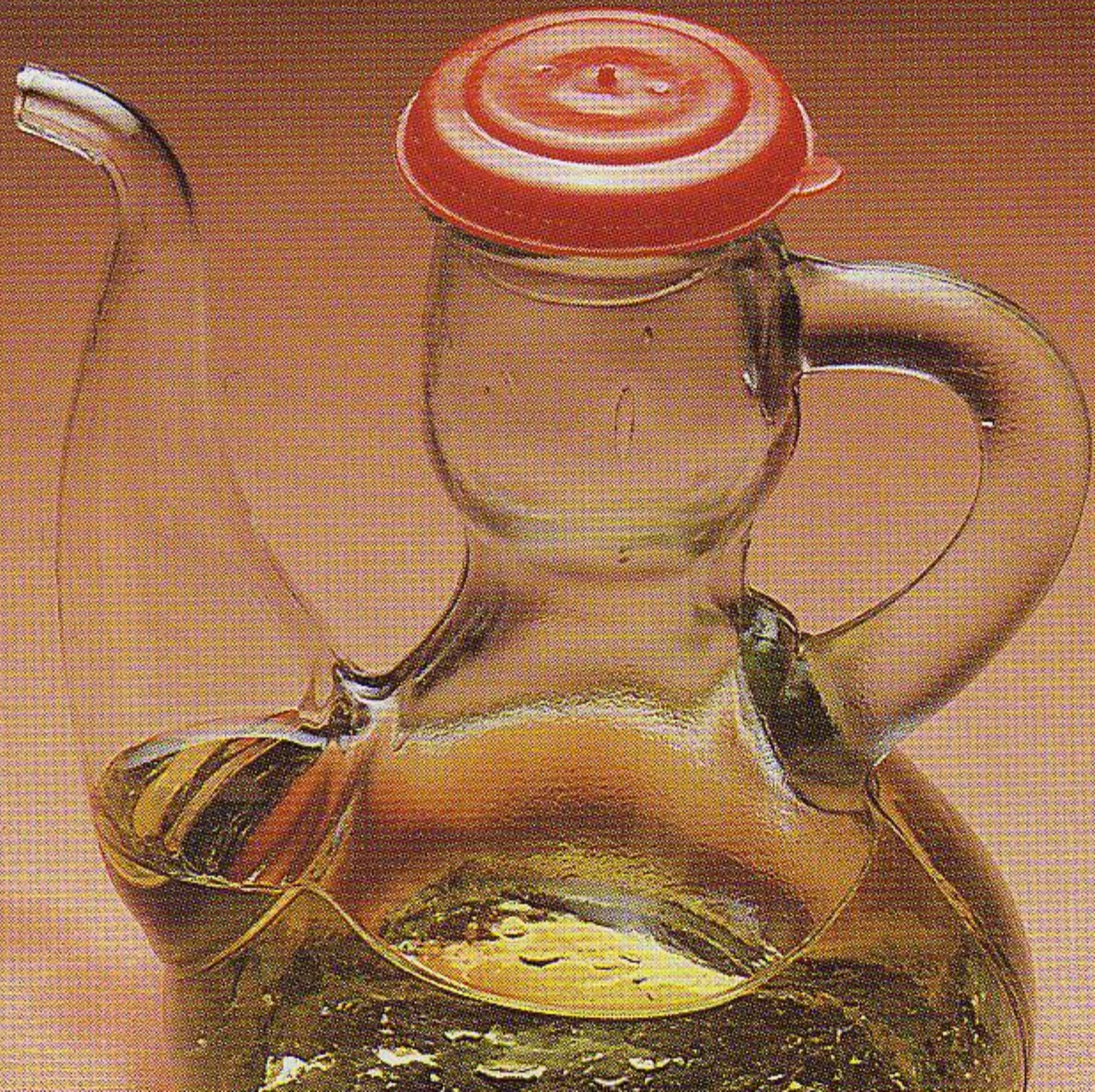
Zumo de  
**Piña**

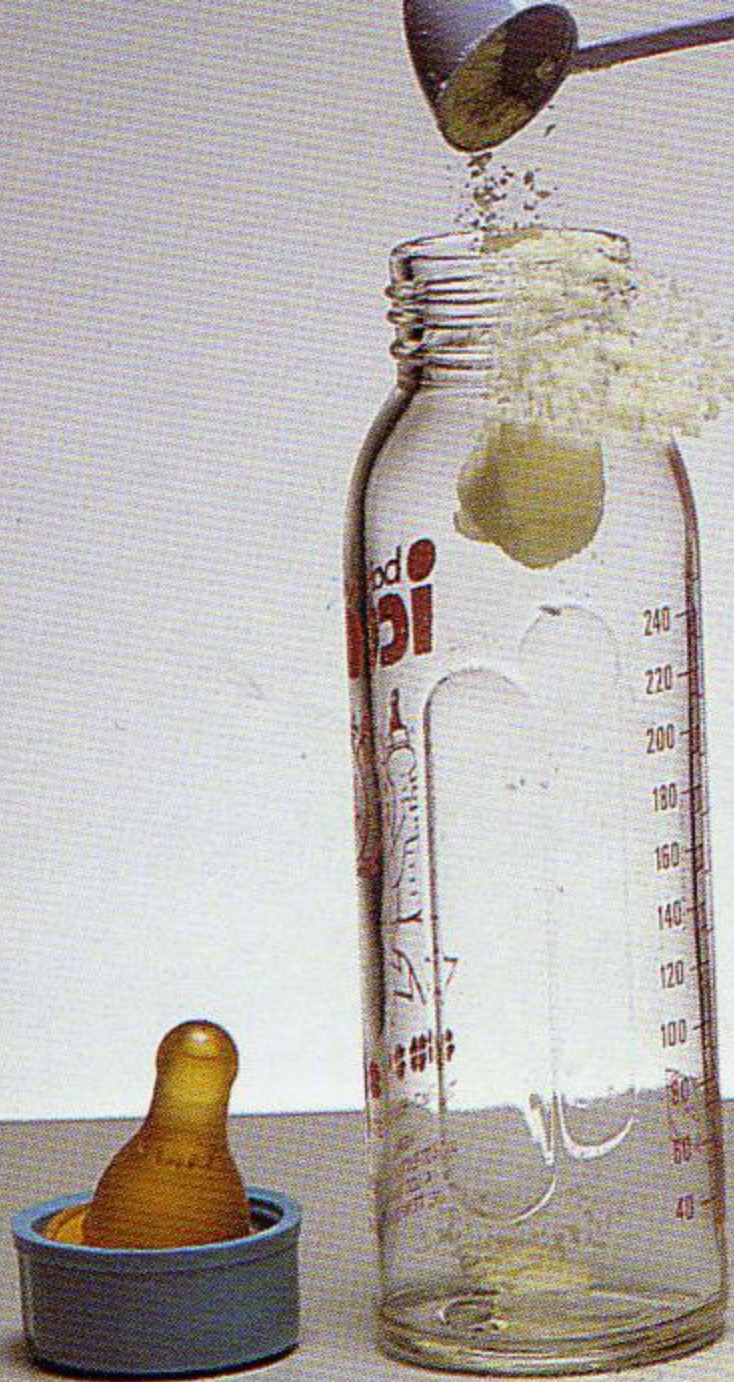
Zumo 100%  
1 Litro e



















# Leer el entorno como dificultad

- Nuestro conocimiento del entorno cotidiano está obstaculizado por signos ininteligibles. Son aparatos que no se dejan manejar, objetos que no se distinguen, mensajes confusos o invisibles
- Promueven al error o el accidente.
- Nuestro quehacer de cada día se transforma en un libro de erratas



IR 664-C

MIRA ELECTRONICS

JOVI  
the fa



# Desilusiones ópticas

## **Minitelevisor portátil**

- La tendencia a la miniaturización de aparatos electrónicos no tiene el límite del sentido común



Museo Nazionale  
d'Arte e Civiltà  
di Roma  
L'Esposizione  
di Roma  
L'Esposizione  
di Roma

ASSISTENZA N° 25

Ferrari



DE HEREDIA







SIDI, CINCO AÑOS DE DISEÑO

ARCAIM BOLDI

ARCAIM BOLDI

GRADU DUSEL

ARTE

ART SOURCE

VANGOGH

AUTOMOBILE AND CULTURE

GEACOMETTI

PIETRO LICCIOTTI ET

El arte del siglo veinte

Historical dictionary of art

VAN DYCK

VIDA Y OBRA DE FRANCISCO GOYA

PAUL KLEE

THE STINE CHAIR

Die Kunst der Oktoberrevolution

REBLIN 1910-1931

GRAPHIC DESIGN IN AMERICA

PAUL CHEZANNE: dessins et esquisses

ART NOW

Imitationen

INDUSTRIAL DESIGN

PAUL CHEZANNE

PAUL CHEZANNE

PAUL CHEZANNE

PAUL CHEZANNE

PAUL CHEZANNE

PAUL CHEZANNE

# ¿Por qué ocurre?

- Hablemos de diseño....

Desde los días de la Bauhaus, el diseño como ejercicio profesional, no ha cambiado sustancialmente, sigue siendo una actividad ejercida por el hombre para configurar los objetos producidos industrialmente. **El diseñador dota de figura a los objetos volumétricos y de significado a los objetos sígnicos para su útil interrelación con el ser humano.**

¿Por qué ocurre?

**¿Se puede entender el diseño como algo más que una disciplina dedicada meramente a configurar las formas o el modo de aparecer los objetos seriados?**

# Por qué ocurre

“¿Es posible diseñar actitudes, comportamientos? ¿Se puede diseñar el lenguaje público de una empresa pública? ¿Cómo se diseña un proyecto de imagen corporativa que abarque desde el diseño de la filosofía empresarial a la forma de hablar y el comportamiento de los empleados, desde el diseño de la imagen gráfica a los edificios y los productos o servicios de la empresa, al atuendo de los empleados, y hacerlo de tal modo que no haya fisura entre la apariencia visual y el modo de ser y estar de la compañía en cuestión?”. Yves Zimmermann.

**Pero para ello es necesario pensar, y ello parece que no interesa a los promotores del boom del diseño.**

# ¿Por qué ocurre?

La sociedad se ha formado una imagen trivializada del diseño, amplificadas por lo mass-media, un ejemplo lo tenemos en los modistos, donde diseño y moda se ha convertido en lo mismo, pero en todos los ámbitos aparecen objetos de diseño; hijos del diseño (ingeniería genética), la droga de diseño, la músicas de diseño, la ergonomía de diseño, la comida de diseño, todo ello nos lleva a preguntarnos: ¿qué ha pasado con esta palabra que definía anteriormente una clara actividad y que ahora se ve invadida por significados que le son ajenos?.

# ¿Por qué ocurre?

**Escuchemos a la palabra diseño, y ella nos pondrá en el sendero de su descripción.**

# ¿Por qué ocurre?

Siguiendo al filósofo alemán M. Heidegger, para el que “El habla es el son del silencio”, o dicho de otra forma la invocación es la vocación de la palabra, pues dice de las cosas lo que son. **Escuchemos a la palabra diseño, y ella nos pondrá en el sendero de su descripción.**

# ¿Por qué ocurre?

La palabra Di-seño como por simpatía nos envía a la palabra De-signio, palabra latina que contiene la palabra inglesa De-sign.

Di-seño y De-signio tienen en común una misma raíz verbal: **seña.**

# ¿Por qué ocurre?

**La “seña” es el signo de una cosa, es lo esencial de una cosa, es lo que dice la palabra alemana Gestalt: la figura básica de lo percibido por una mirada, eso cuyo ser-así no depende de atributos secundarios (textura, color, etc....) para ser reconocida como lo que es.**

# ¿Por qué ocurre?

Esta seña del objeto será el espejo que refleja el uso a la que está destinado, su usabilidad de usuario. **El uso, la utilidad del objeto, es la meta a la que debe aspirar todo proyecto de diseño.** El designio debe guiar el acto de diseñar en pos de esa usabilidad y debe convertirse en el criterio fundamental para medir toda decisión tomada en el proceso de proyectación.

**Todo objeto debe pasar por la prueba de la verdad del uso.**

# ¿Por qué ocurre?

Como afirmaba L. Wittgenstein “ The use is the truth”. El uso es la verdad: es en el uso de ese algo donde se revela la verdad de ese algo. Sintetizando podemos decir, que designio y diseño son dos conceptos emparentados e interdependientes.

# ¿Por qué ocurre?

En la medida que la cosa-seña pueda señalarse a sí misma como usable, se señala a un usuario que comprende en su usabilidad. Se podría decir, pues, que cuando un objeto está diseñado según estos criterios, se haya inscrito en el uso y es, por tanto, verdadero. **Y sólo ellos, pueden definirse como objetos de diseño.**

**Os lo pedimos encarecidamente**  
**No encontréis natural**  
**Aquello que se produce sin cesar**  
**Que en una época de tal confusión**  
**De desorden instituido, de arbitrariedad planificada**  
**De humanidad deshumanizada**  
**Nada sea tomado como natural, para que**  
**Nada pase por inmutable**  
**(Bertolt Brecht)**

**GRACIAS!!!**

