**Curso: “Teoría(s) del Diseño. Una deriva por el campo proyectual**

**Sede:** Instituto de Arquitectura y Urbanismo. Escuela de Hábitat y Sostenibilidad (EHyS) Universidad Nacional de San Martín. (UNSAM).

**Forma de dictado:** Virtual- Campus Virtual de la EHyS UNSAM.

**Carga horaria**

● **Carga horaria semanal:** 4 hs

● **Carga horaria total:** 16 hs.

**Día y horario de cursada:** Miércoles de 19 a23

**Equipo docente**

Dr. Martín Groisman

DG Alejandro Papa

**1.- Fundamentación**

El curso propone un recorrido por distintas corrientes del pensamiento proyectual, analizando diversas estrategias de intervención del diseño en la sociedad. El trayecto atraviesa el estudio de los sistemas constructivos ancestrales de los pueblos originarios, analiza los postulados del diseño moderno y explora los últimos desarrollos en diseño generativo y biodiseño. El objetivo del curso es elaborar un mapa que represente la diversidad de enfoques y metodologías ligadas al diseño y su práctica social.

**2.- Objetivos**

* Indagar las constantes y variables metodológicas que atraviesan la historia del campo proyectual.
* Examinar la evolución de la forma a partir de los cambios tecnológicos y sociales.
* Analizar la teoría y la práctica del diseño como la trama de un sistema complejo.

**3. Contenidos**

UNIDAD TEMÁTICA #1

El mundo cómo proyecto según Otl AIcher. De la cosa nace la cosa, la metodología proyectual de Bruno Munari. Proyectar hoy según Tomas Maldonado.

Casos de estudio:

Arquímedes.Pitágoras. Platón. Las culturas Andinas. Egipto.Vitruvio. Leonardo Da Vinci. Charles Babbage. Mies Van der Rohe. Vannevar Bush. Oscar Niemeyer. Vilem Flusser. Hussein Chalayan. Zaha Hadid. Philip Stark. Alejandro Ros.

UNIDAD TEMÁTICA #2

El Diseño Moderno y después… Racionalismo, Brutalismo, Constructivismo, Metabolismo, Bioclimatismo.

Casos de estudio:

Gropius, Breyer, Kandinsky, Schlemmer, Theo van Doesburg, László Moholy-Nagy,. Eileen Gray, Adolf Loos, Gertrud Arndt, Marianne Brandt, Anni Alber. Le Corbusier, Alvar Aalto, Buckminster Fuller, Charles y Ray Eames,Lina Bo Bardi, Niemeyer.

Dieter Rams, Jean Nouvel, Karim Rachid, Renzo Piano, Norman Foster, Tadao Ando, Rem Kolhas, Calatrava, Campana Brothers, Michael Reynolds, Milton Glaser, Clorindo Testa.

UNIDAD TEMÁTICA #3

Diseño Ficción y/o Diseño para el mundo real. Utopías, distopías e imaginarios del futuro. Anticipaciones y predicciones. Hiper consumo, Extractivismo y Contaminación. La Arquitectura de la necesidad.

Casos de estudio

Archigram, Memphis group, Gueorgui Krútikov (Flying City). Eero Saarinen, Proyecto Synco (Cybersyn), Yona Friedman , Ant Farm, Archizoom Associati, Vito Acconci, Rebeca Horn, Jacques Carelman, Kenji Kawakama

Alejandro Aravena, Michael Wolf, Ernesto Oroza, Banksy, Oscar Brahim. Michael Rakowicz, Buckmister Fuller, Gyula Kocise, Bruno Munari, Enzo Mari.

UNIDAD TEMÁTICA #4

Biodiseño y Diseño Generativo. Bioinspiración, biomimesis y biofabricacion.

Dataísmo, Hipermedios, Gamification. Diseño Paramétrico . La inteligencia artificial, entre la autoproyección y el diseño autómata.

Casos de estudio

Antoni Gaudí,Neri Oxman, Tomás Saraceno, Theo Jansen, Joris Laarman, Alex Driver y Carlos Peralta, Alison Kudla, Marin Sawa, Mitchell Joachim, Luis Benedit, Eduardo Kac, Stelarc Brutalis, , Julio Le Parc,Olafur Eliason, Sol Lewit, Ligya Clarck,Carlo Ratti, Gilberto Sparza , Bert Loeschner,HR Giger.

* **Bibliografía**

ANTONELLI, P. (2018) Bio Design: Nature + Science + Creativity. Moma

AICHER, Otl (1994) El mundo como proyecto. Editorial Gustavo Gili

BONSIEPE, Gui, (2006) Diseño y Democracia. Conferencia Universidad Tecnológica, Santiago Chile 24 Junio 2006.

CHAVES, Norberto. (2010) La imagen corporativa. Editorial Gustavo Gili.

DEBORD, G( 2002 ) “La sociedad del espectáculo” ,Pre-Textos,Barcelona

DUNNE A. & Fionna Raby. Speculate Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming.. 2013. MIT Press.

ESCOBAR, Arturo (2019) Autonomía y diseño: la realización de lo comunal-Universidad del Cauca, Popayán, Colombia

FLUSSER, Vilém (2002). Filosofía del diseño. La forma de las cosas. Madrid: Editorial Síntesis.

HERBERT, Simon, A. (1996). The Sciences of the Artificial, Third Edition. The MIT Press.

LEVY, Pierre (1999), ¿Qué es lo Virtual?. Editorial Paidós

MAEDA, John et al. (2017). Design in Tech Report 2017. Disponible en:

https://designintech.report/2017/03/11/design-in-tech-report-2017

MALDONADO, Tomás (1997). Proyectar hoy en Revista Contextos, FADU, UBA. núm. 1. Buenos Aires.

MALDONADO, Tomás (2004), El Proyecto Moderno. Clase Magistral en FADU, UBA el 23 Agosto 1984 FADU,UBA. En ¿Es la arquitectura un texto? y otros escritos.(2004). Editorial Infinito.

MALDONADO, Tomás (1995). Lo real y lo virtual. Barcelona: Gedisa Editorial

MUNARI, Bruno, (2016) Cómo nacen los objetos?, Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona

NORMAN, Donald. (2010) La Psicología de los objetos cotidianos. Ed. Nerea

PAPANEK, V. (1971). Diseño para el del mundo real: Ecología humana y cambio social.