



10º ENCUENTRO DE DOCENTES DE MATEMÁTICA  
EN CARRERAS DE ARQUITECTURA Y DISEÑO DE  
UNIVERSIDADES NACIONALES DEL MERCOSUR

**TÍTULO:**

**LA TEORÍA Y SUS SESGOS EN EL DISEÑO: CON-TEXTOS MATEMÁTICOS.**  
**Adriana Martín, Pablo Almada, Nora Álvarez, María Dolores Aramburu, Claudia Gareca,**  
**Gerardo Gnavi, Natalia Motta, Juan José Simes.**

Contacto: Adriana Martín, amt\_arq@hotmail.com. Contacto alternativo: Pablo Almada,  
almada1970@yahoo.com.ar

Cátedra de Matemática. Carrera de Diseño Industrial.  
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba.  
Córdoba, Argentina. Teléfono 0351-3909628.

**PALABRAS CLAVES:**

**SABERES MATEMÁTICOS, INTERRELACIONES, DISEÑO.**

**EJE TEMÁTICO:**

**LA MATEMÁTICA Y LA ARTICULACIÓN INTERDISCIPLINARIA**

**Resumen**

Tanto la Matemática como el Diseño comparten cualidades: implican voluntad autopoietica, razón contemplativa, y un fuerte deseo de perfección estética; por ende, su herramienta mental es similar, pues utilizan ambos la intuición (lógica), el pensamiento constructivo (analítico) y un proceso cognitivo que va de la generalidad a la particularidad discursiva (y recursiva).

La Matemática está -además-, en cada etapa de cualquier proyectación humana y acorde a cada cosmovisión epocal: cuando se idea con abstracción pragmática, cuando se formaliza con una geometría configuradora, cuando se prototipiza a través de una materialización operativa, y hasta cuando se usa mediante una verificabilidad cuali-cuantitativa. En cada una de estas etapas el diseñador expande su imaginación, se acomoda a un modelo teórico y político, y se retroalimenta mediante el reflejo de la crítica. La Matemática es entonces soporte intelectual e instrumento moral de la plataforma cultural humana.

Por ello, la publicación de la cátedra de Matemática de Diseño Industrial -además de elaborar una Guía Teórico-Práctica para sus alumnos de primer año de la carrera-, entendió que otras disciplinas que ellos cursan y cursarán (Ciencias Humanas, Historia, Morfología) aportan a la cultura de un ingresante que viene moldeado con restricciones y fragmentaciones curriculares: pretendemos que eleven su mirada -por sobre contenidos matemáticos propios-, hacia una interrelación con otras bases teóricas del Diseño, entendiéndole como "acción y política", desde un Matemática que bien aporta a la abstracción de su lenguaje, a su pragmatismo metodológico y una bajada a una materialidad cuantificable.

Por ello, en esta publicación incorporamos desde una imagen de tapa "Bauhaus" (con su consiguiente implicancia), a metodologías de resolución de problemas ("solving"), a prácticas integradoras con prólogos histórico-críticos, a reseñas bibliográficas pertinentes, y finalmente a textos de cierre que deambulan (y derivan) por temas variados tales como el mobiliario doméstico, el problema del tamaño y peso de los objetos producidos, la representación por normas, la significación objetual.

Esta publicación es idea y acción, como el propio camino del Diseño.

## 0- SABERES TEÓRICOS

*Cruzamiento de curvas de oferta y demanda, urgencia de liquidez a corto plazo, seguridad interior, geopolítica, transmisión de conocimientos e información de sucesos... pero lo esencial ¿dónde? (H. Maturana R.)*

Enseñar Diseño es aprender Diseño: nuestra participación docente en los ámbitos de ideación y creatividad -de debates y energías álgidas-, no puede rehusarse a respirar esa atmósfera compleja y contradictoria.

Así y pensando en ello, cualquier aporte intelectual y académico que podamos hacer, debe contar con una brújula, con un GPS orientador pero no dogmático: por esto mismo la publicación de la cátedra de Matemática de Diseño Industrial –elaborada como Guía Teórico-Práctica-, para sus alumnos de primer año de la carrera, les acompaña en ese viaje anual proponiendo un itinerario curricular por los diez temas sustanciales del Programa (de trigonometría a poliedros)<sup>1</sup>.

Pero –además-, otras disciplinas de cursado del mismo nivel como Ciencias Humanas, Historia o Morfología en simultáneo aportan a la cultura de ese ingresante ya previamente moldeado en restricciones y fragmentaciones curriculares: la cátedra de los “matemáticos” pretendemos por esto elevar la mirada por sobre los contenidos matemáticos propios hacia una plena interrelación con otras muchas bases teóricas del Diseño, porque:

- Afirmamos que Matemática y Diseño comparten la voluntad de lo *autopoietico*: la *poiesis* es un proceso generativo inmanentemente humano, que se ejerce por auto-construcción, con sustentabilidad, cierta autonomía y altruismo genético<sup>2</sup>;
- Que el Diseño –al igual que la Matemática-, es un fabuloso juego circular de acción y experiencia, de ser y hacer: una circularidad cognoscitiva y experiencial que se apoya en sustratos propios de nuestra materia y en otros de otras;
- Que en diversas etapas del proceso de diseño se ejerce una suerte de “razón contemplativa”, pero siempre amarrada a experiencias ancladas a estructuras individuales: por ejemplo, *no vemos el espacio y los colores del mundo, vemos los colores de “nuestro mundo”*, ya que resulta imposible separar “nuestra historia” de cómo se nos aparece ese mundo;
- Y –finalmente-, existe tanto en Matemática como en Diseño un fuerte deseo de perfección (racional, cognoscitiva, estética): por ende, *el herramental mental es similar* pues ambos utilizan la intuición y la lógica, el pensamiento constructivo (analítico), además de un proceso (cognitivo) que va de la generalidad a la particularidad discursiva (y recursiva).

Entonces, la Matemática está presente en cada etapa de cualquier proyectación humana y acuerda así con cada cosmovisión epocal: por ejemplo, cuando se idea con abstracción, o cuando se formaliza con cierta geometría configuradora (cónica, lineal, teselada), o cuando se prototipiza mediante cualquier materialización operativa, o hasta cuando se usan sus procedimientos analíticos para obtener una verificabilidad cuantitativa<sup>3</sup>... en cada una de estas etapas el Diseñador expande su imaginación, se acomoda a un modelo teórico (y político), se retroalimenta mediante el reflejo de la crítica (propia y/o ajena).

La Matemática es –entonces-, soporte intelectual e instrumento ¿moral? ¿ético? de la plataforma cultural humana, porque aporta con la abstracción de su lenguaje, con su pragmatismo metodológico y con sus “bajadas” a materialidades cuantificables.

---

<sup>1</sup> Simes, J.J. (Prof. Titular); Almada, P. (Prof. Adjunto); Álvarez, N.; Aramburu M.D.; Ávila, C.; Gareca, C.; Gnavi, G.; Martín, A. (Prof. Asistentes); Diab, M.I. ; Motta, N. (Ascriptos); Almada P. (compilador); Canen, S. (Diseño Editorial) (2015): *Matemática para Diseño Industrial – Guía Teórico Práctica-*. Córdoba, Edit. FAUD – UNC.

<sup>2</sup> Aquí compartimos los conceptos esgrimidos en sus diversas obras por el neurocientista chileno Humberto Maturana, un estudioso de los procesos del conocer..

<sup>3</sup> Lo veremos en las incursiones a la Escuela de la Bauhaus o de la HfG de Ulm, acometidas en el libro.

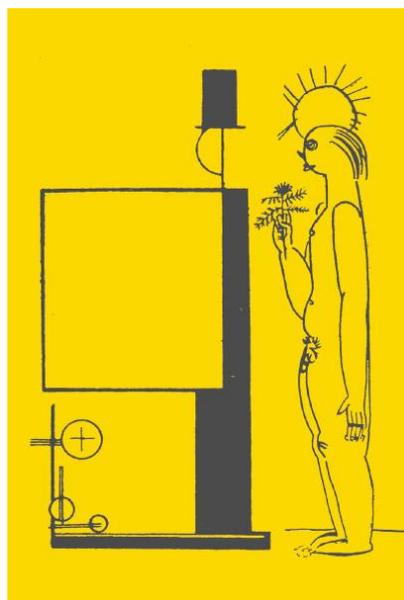
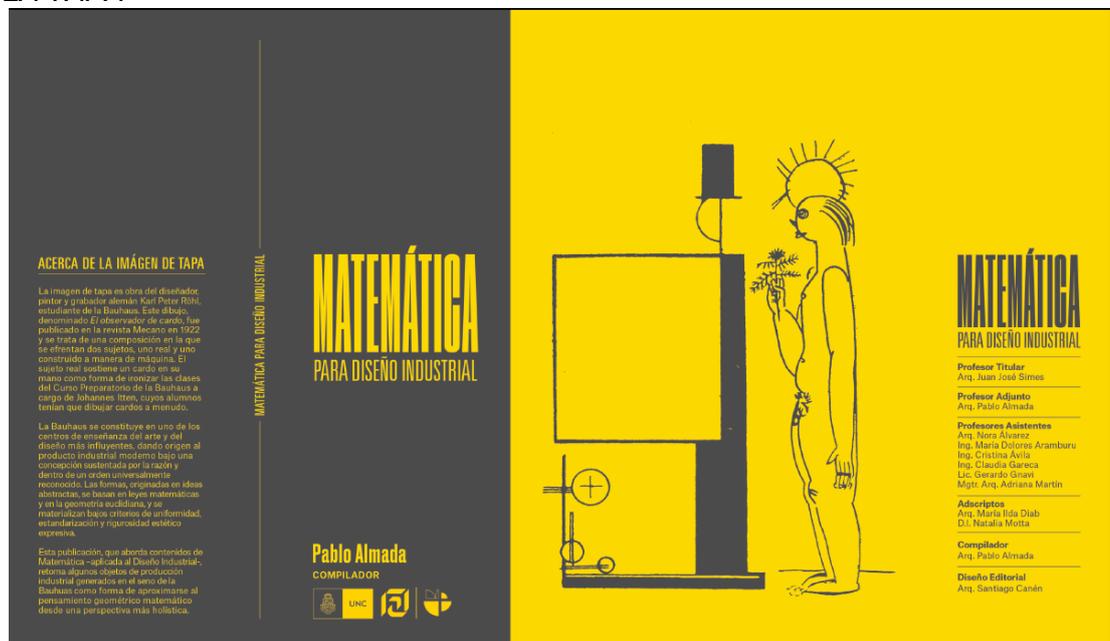
## 1- SABERES HISTÓRICOS

Para la publicación, una discusión interesante se gestó en la Cátedra respecto a la elegibilidad del antecedente histórico a tomar.

Nuestros alumnos recorren su primer año estudiando el devenir histórico del Diseño Industrial desde sus orígenes en el Siglo XIX hasta culminar en los años '30 del siglo pasado, pero además observan ejemplos contemporáneos en otras disciplinas como Ciencias Humanas o Morfología. Ese bagaje de contenidos nos permitió adoptar –en el sentido más pleno de la palabra- a la Bauhaus como ícono y mito: por su sentido de vanguardia estética, por su compromiso social y político, por sus logros objetuales.

Así incorporamos en el libro -a partir de su tapa, en los nexos gráficos entre capítulos y como productos de diseño a revelar matemáticamente mediante diversos cálculos, es decir, en ejercicios ajustados a cada tema-, distintas imágenes “Bauhaus”, con sus correspondientes prólogos histórico-críticos, como las que sigue a continuación...

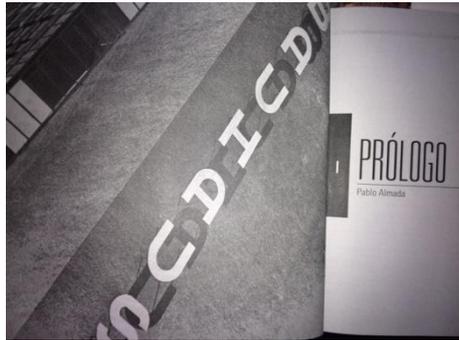
### i. LA TAPA



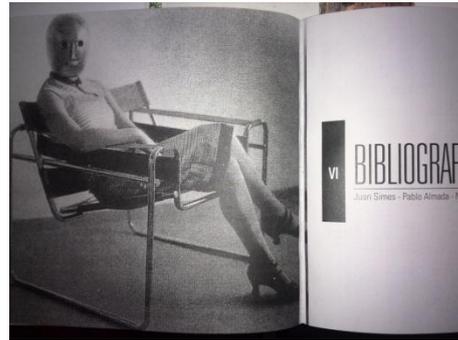
### ACERCA DE LA IMAGEN DE TAPA

La imagen de tapa es obra del diseñador, pintor y grabador alemán Karl Peter Röhl, estudiante de la Bauhaus. Este dibujo, denominado *El observador de cardos*, fue publicado en la revista *Mecano* en 1922 y se trata de una composición en la que se enfrentan dos sujetos, uno real y uno construido a manera de máquina. El sujeto real sostiene un cardo en su mano como forma de ironizar las clases del Curso Preparatorio de la Bauhaus a cargo de Johannes Itten, cuyos alumnos tenían que dibujar cardos a menudo.

ii. NEXOS



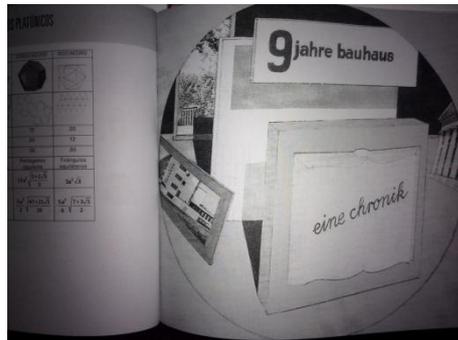
página 6



página 122

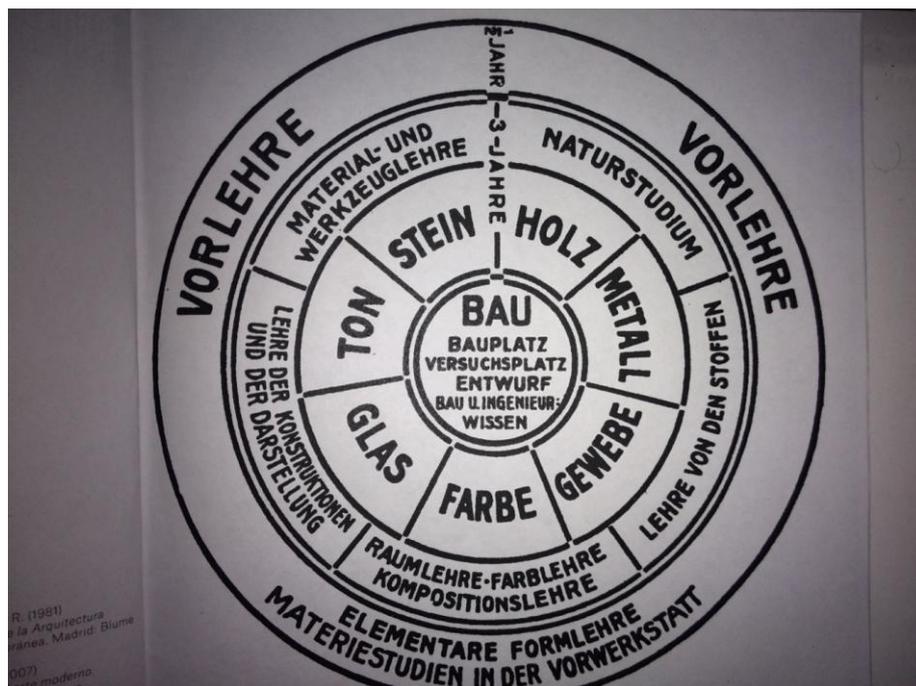


página 132



página 147

La Bauhaus fue vanguardia y lo sigue siendo hasta hoy, de allí su contemporaneidad: no sólo orientó a la producción industrial moderna, sino que orientó y formó hacia la integración objeto-arquitectura-ciudad desde sus bases epistemológicas de interrelación por un “proyecto total”, tal como lo indica el gráfico que sigue a continuación, el cual –si se le traduce- permite leer su amplitud: escalas, materialidades, métodos.



Página 5

### iii. PRODUCTOS PARA LEER Y ANALIZAR MATEMÁTICAMENTE

Se eligieron por su racionalidad y simplicidad estética, armoniosas con los contenidos de la materia:

116

**V** EJERCICIOS INTEGRADORES

**E3**

[Entes geométricos + Trigonometría + Recta + Cónicas cerradas + Proporciones]  
 Peter Keler: Cuna. Weimar, 1922.  
 Por Natalia Motta

Peter Keler fue alumno de la Bauhaus en Weimar. En 1922 diseñó la cuna, hecha en madera laqueada y cuerdas, que se caracteriza por ser un objeto bastante parecido a un cuadro de Kandinsky, tanto por la utilización de formas básicas como por la elección de los colores primarios, elementos distintivos en los objetos Bauhaus.

A partir de las abstracciones geométricas, se pide:

- 1 Dar los valores de los lados del triángulo y el radio de la circunferencia sabiendo que la altura del triángulo es igual a  $30\sqrt{3}$  cm y que la superficie total del mismo es de  $30\sqrt{3}$  cm<sup>2</sup>.
- 2 Dar la ecuación de la circunferencia y las rectas R1, R2, R3 (fig. 1).
- 3 Se quieren fabricar suvenires de cuna. Para confeccionar los laterales de 15 suvenires se cuenta con una placa de  $60 \times 40$  cm. ¿Cuál es la dimensión máxima que pueden tener los laterales sin perder la proporción? (fig. 2).
- 4 Dar el perímetro de la circunferencia.

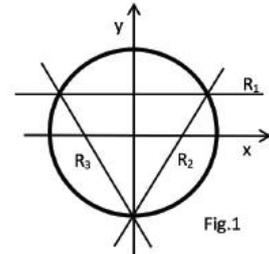
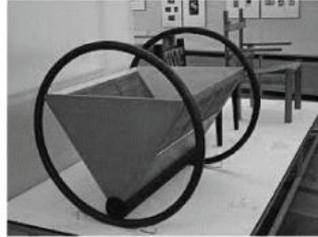


Fig.1

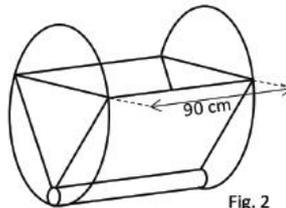


Fig. 2

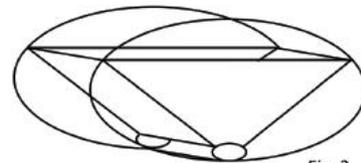


Fig. 3

**E4**

[Coordenadas en el plano + Recta + Poliedros]  
 Marcel Lajos Breuer: Silla Wassily.  
 Por María Ilda Diab

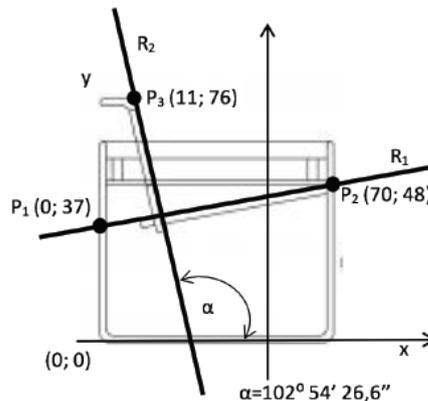
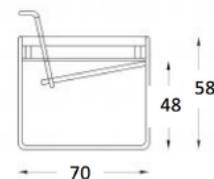
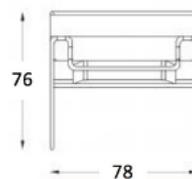
EJERCICIOS INTEGRADORES **V** 117

Marcel Lajos Breuer (1902-1981), fue un arquitecto y diseñador industrial húngaro que estudió en la Bauhaus de Weimar en Alemania. Breuer, observó la alta resistencia y ligereza del tubo de acero empleado para realizar el manillar de las bicicletas, y se le ocurrió emplearlo en la fabricación de mobiliario, realizando así su más grande aporte al diseño del siglo XX. En 1925, siendo ya director del taller de muebles de la Bauhaus, trabajó durante largo tiempo en su butaca de acero, hasta que en 1927 consiguió la versión definitiva. Originalmente la silla Wassily se llamó butaca B3 (B de Breuer), hasta que en 1962 fue rebautizada con el nombre "Wassily" en homenaje al pintor Kandinsky -amigo y colega de Breuer durante sus años en la Bauhaus.

La silla, en su versión definitiva, consiste en una estructura de acero tubular cromado sin costura, con esquinas redondeadas, con asiento, respaldo y brazos realizados en tiras de cuero.

A partir de los datos que acompañan las figuras, se pide:

- 1 Dar la ecuación de la recta R1.
- 2 Dar la ecuación de la recta R2.
- 3 Calcular las coordenadas del punto



$\alpha = 102^\circ 54' 26,6''$

Marianne Brandt (1893-1983) es una de las artistas diseñadoras más genuinas de todo el alumnado formado en la Bauhaus. Su integración a la escuela y a la producción de uno de los talleres más masculinos – el del metal – la convierten en un talento representativo del ideal allí imperante a partir de 1923: “arte y tecnología, una nueva unidad”.

Signo de su éxito es que sus productos aún se comercializan por empresas como “Tecnolumen Leuchten”, como es el caso de su legendaria tetera modelo de la Bauhaus “MT 49” diseñada en 1924. Aunque su prototipo fue realizado a mano, la tetera tiene una estética industrial. Posteriormente Brandt continuó con el diseño para la producción en masa. El funcionalismo es evidente en el filtro integrado, el pico antigoteo, la colocación fuera del centro de la tapa y la elección de ébano resistente al calor de las asas. La función principal es mantener una fuerte infusión de té, para ser diluido con agua caliente. Su tamaño es el de una taza de té y la altura total desde la base hasta la punta superior de la empuñadura es de unos 7.5 cm.

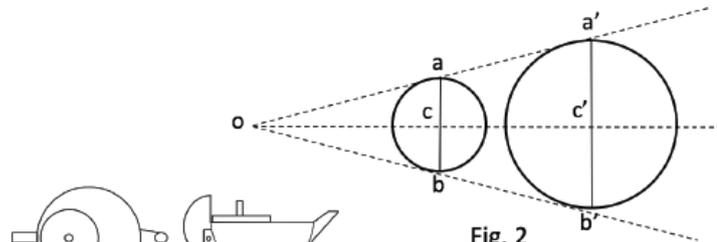


Fig. 2

- 1 Observando la vista superior de la tetera, ¿qué figuras geométricas se identifican?
- 2 Calcular la superficie sombreada (círculo superior descontando la tapa), sabiendo que el diámetro exterior es 10 cm y suponiendo que...

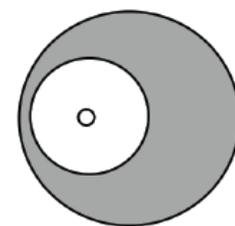
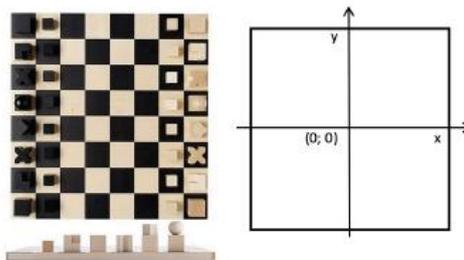


Fig. 1

Este ajedrez fue diseñado en 1923 por el maestro de la Bauhaus Josef Hartwig. En él prevalecen las líneas rectas y las formas geométricas básicas, que indican los movimientos que hacen cada una de las piezas (la Reina tiene forma de esfera, el alfil de X o el caballo de L). El diseño de la caja que guarda las piezas es simple ya que se trata de un prisma de base cuadrada de lado igual a 182 mm y altura igual a 55 mm.

A la imagen del tablero se le asocian los ejes cartesianos, ubicando el centro del sistema en coincidencia con el centro del cuadrado que da forma al tablero. Se pide:



- 1 Indicar si hay simetría axial respecto del eje “x” y del eje “y” (incluidas las piezas en su posición inicial).
- 2 Si aplicamos una rotación de centro “o” y ángulo 180º: ¿obtenemos la misma figura inicial?
- 3 ¿En cuántos cuadros se divide el tablero de ajedrez?, ¿cuántas piezas tiene este juego?, ¿al comienzo del juego, que porcentaje de cuadros tiene ocupado el mismo? y ¿a qué...

| Rey | Reina | Caballo | Torre | Alfil | Peón |
|-----|-------|---------|-------|-------|------|
|     |       |         |       |       |      |

|      | Altura   | Ancho | Profundidad | Características  |
|------|----------|-------|-------------|--|
| Rey  | 52,21 mm | 30 mm | 30 mm       | Compuesto por dos cubos. La arista del cubo inferior es de 30 mm, mientras que la del superior puede calcularse según la imagen. |
| Peón | 55 mm    | 30 mm | 30 mm       | Compuesta por un cubo y una esfera. La arista del cubo inferior es de 30 mm y el...  |

## 2. SABERES CON-TEXTOS MATEMÁTICOS

---

*El Diseño Industrial... “implica pensar en contextos más amplios de relaciones (...), implica también cimentar las bases para una mayor sensibilización de cara a una relación recíproca entre hombre y medioambiente, entre entorno natural y artificial, entre pasado y presente, tradición e innovación, entre identidad cultural y objetivos globales”... (Alexander Neumeister...)*<sup>4</sup>



Finalmente, el tramo final del libro cierra con cuatro artículos cuya autoría pertenece a docentes de la FAUD-UNC, no todos ellos de la carrera de Diseño pero que conocen bien nuestra problemática.

Estos textos deambulan (y derivan) por temas variados tales como el mobiliario doméstico, el problema del tamaño y peso de los productos cotidianos, la representación por normas (ISO), y la significación de las formas objetuales. La decisión de incluir otras voces –éstas y otras-, tuvo muy buena aceptación académica, lo que refleja entusiasmo por participar y deseos de inclusión, rompiendo sectarismos parroquianos y provinciales.

Por otra parte, cada uno de estos textos fue y es leído en un momento de alguna clase teórica, a los fines de destacar –según cada pertinente contenido- la relación que los temas –aparentemente ajenos- tiene con las problemáticas personales y colectivas de la comunidad del Diseño.

Los artículos incluidos son:



---

### ¿PORQUÉ MUEBLES DE TRES PATAS?

por Miguel A. Pérez / Jonny Gallardo

---

Hace un tiempo vengo desarrollando el concepto de tres puntos de apoyo en algunos diseños, por varias razones: economía, innovación, cambio paradigmático, belleza, sutileza y la lista podría seguir. A partir de un artículo publicado en [blogthinkbig](#), com replico una explicación un tanto más empírica y menos poética, pero demostración al fin. **La razón geométrica por la que los muebles de tres patas no cojean la encontramos en la geometría euclidiana.**

Extendiendo este principio al caso de una mesa normal con cuatro puntos de apoyo sobre una superficie más o menos regular, tres de estas patas apoyarán en el suelo al mismo tiempo sobre un mismo plano, atendiendo al postulado de Euclides. Pero, basta que la cuarta pata apoye sobre un plano distinto para que el mueble pierda la **estabilidad** y empiece a cojear, por mínimo que sea dicho desnivel.

Sin embargo, esto no ocurrirá nunca en los muebles diseñados con tres patas. En un objeto de tres patas, 2 de ellas

---

<sup>4</sup> Extraído de la publicación del Curso de Nivelación FAUD-UNC 2016, pág. 104.

¿POR QUÉ NO SE DISEÑAN MÁS MUEBLES DE TRES PATAS?

Paradójicamente, los objetos de tres patas transmiten al espectador cierta sensación de **inestabilidad**. Pero este aspecto visual es solo una cuestión **psicológica**, ya que como hemos podido ver, queda matemáticamente demostrado que cualquier objeto con tres apoyos es mucho más estable que cualquier otro. Evidentemente, se trata de una cuestión puramente cultural que afecta en gran medida en cómo diseñamos los objetos.

Quizá este aspecto haya llevado a utilizar este recurso funcional en cierto mobiliario de diseño, donde se busca conjugar a partes iguales la **forma** y la **función** del objeto diseñado. De hecho, existen numerosos ejemplos de clásicos del diseño del siglo XX donde ya se utilizaba este criterio, como el



Banco SUSU-VENIR. Diseño estudio Jonny Gallardo & Asoc.



Banco STOOL 60. Alvar Aalto.



CIFRAS <sup>1</sup> PARA PROYECTAR *Por Silvia Oliva*

DISEÑO, NATURALEZA Y CIENCIA

*"Tanto los cuadros de bicicleta como los tallos de bambú aprovechan el hecho de que un tubo tiene mayor resistencia que una barra maciza."*

STEVEN VOGEL

Cuando hablamos de Proceso de Diseño naturalmente lo vinculamos a una profesión o a una disciplina, pero si queremos vincularlo al mundo de la ciencia, enseguida resulta sino difícil, al menos incómodo. Esto se debe fundamentalmente a que, a pesar de los nuevos adelantos en este sentido, el paradigma científico que nos resulta aún muy familiar es el del modelo científico Newtoniano, donde los fenómenos son explicados a través de la ley de causa y efecto en un mundo lineal. Y en

Cuando un elemento resulta exitoso, la naturaleza simplemente lo repite sin cambios, por eso en la naturaleza la innovación es cabalmente un accidente. A diferencia de la selección natural, las creaciones artificiales requieren de anticipación, planificación y deliberación. Para poder operar sobre algo es indispensable conocer lo más que se pueda acerca de ello. Desde esta perspectiva el conocimiento es el principal combustible de la creatividad, cuanto más se sabe sobre un fenómeno, mayores posibilidades de poder controlarlo, transformarlo, reconstruirlo.

Del mismo modo, así como un modelo presenta las pautas que nos permiten operar sobre la realidad, paradójicamente puede convertirse en la limitante misma que impide el cambio, impidiendo visualizar posibilidades de

La matemática se encuentra presente en todos los momentos del proceso proyectual y por ende, cuando proyectamos, todo el tiempo estamos haciendo uso del conocimiento matemático. Medimos, cuantificamos, contamos, graduamos, ordenamos, establecemos dimensiones de longitud—peso—volumen, con lo que definimos unidades—tamaños—proporciones—módulos—escalas—tasas—porcentajes—cantidades.



En otro orden, es un error común olvidar que estamos trabajando con objetos de tres dimensiones. Cuando dibujamos vistas y detalles bidimensionales solemos interpretar que el aumento de unos de los parámetros generará un resultado unidireccional; por ejemplo en un contenedor, si duplico el largo de la arista, el resultado será que tendrá cuatro veces la superficie del anterior, en lugar del doble como se hubiera supuesto naturalmente. De la misma manera, el aumento del volumen será de 8 veces con respecto al anterior.

Esto puede representar un gran inconveniente en el diseño de productos contenedores. Podemos poner el caso de los ejercicios de diseño de contenedores para gastronomía de la Cátedra Diseño Industrial II B, en donde uno de los factores fundamentales es el de la ración. Desde el área de Nutrición

## APRENDIENDO A MIRAR EL DISEÑO DESDE LA MATEMÁTICA

Por Miriam Liborio

Para Alfred Whitehead la Matemática es la creación más original del ingenio humano. Desde esta perspectiva nos interesa como diseñadores trazar el vínculo entre la ciencia matemática y la acción proyectual. La enseñanza y la práctica del diseño parte mucha veces de la capacidad de aprender a mirar. La mirada de los diseñadores es educada y entrenada desde los primeros años de la carrera. José Antonio Marina considera que la mirada inteligente es aquella capaz de encontrarle nuevas e innovadoras posibilidades a la realidad. Este concepto es fundante para la actividad de los proyectistas. Aprender a mirar es diferente del mero acto fisiológico de ver. Mirar está centrado en la voluntad de descubrir, de entender. Mirar es ver por debajo de lo aparente, desvelar, correr los velos de la superficie. Por lo que podemos afirmar que la Matemática nos ayuda a

Veremos algunos ejemplos que nos permitirán ampliar nuestra mirada sobre la relación entre Diseño y Matemática. Encontraremos en la matemática un instrumento esencial para la comprensión del mundo de los objetos que nos rodean y por ende una herramienta potenciadora de nuestra capacidad proyectual.

Todos estamos habituados y hemos naturalizado por el uso el tamaño de la hoja A4 que está regulado en las norma ISO 216 y DIN 476 y por ende está normalizado y ha sido definido siguiendo pautas estrictas. Como sabemos la necesidad de sistematización y normalización es una condición sine qua non del Diseño Industrial. El Deutsches Institut für Normung (Instituto Alemán de Normalización) es el organismo que desarrolla estándares técnicos de amplia utilización en la industria. Así en 1922,

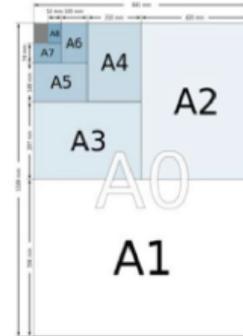


Fig. 1. Serie de hojas A0

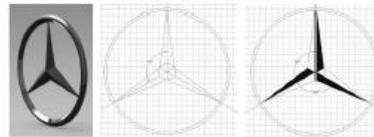
—El origen de la serie, la A0, tiene una superficie rectangular de 1 m<sup>2</sup>,  
—La proporción de los lados del

podemos encontrar ágonos heptágonos, que aunque crezcan en jidad, la base geométrica lades similares.

ios permiten caer la matemática nos mirar el mundo de los rodean, que a la hora vos o de rediseñar los odremos encontrar en la i generación de patrones rramientas que vuelvan factibles nuestras es. Miguel de Guzmán ategias matemáticas ra resolver problemas n estrategias de e pueden ser aplicadas idades humanas, y ctividad humana. Y o que la matemática pensar de un modo y fiable.



Figs. 4, 5, 6. Cucharas medidoras; Juegos didácticos para niños; Herramientas.



Figs. 7, 8, 9 Modelo 3D; Estructura angular; Giros en el plano.



Figs. 10, 11, 12, 13. Diversos modelos de llantas de vehículos cuya estructura radial remite a figuras geométricas simples.

## DEL SENTIDO A LA NORMA: GEOMETRÍA EN MORFOLOGÍA

Por Lucía Castellano y Guillermo Olguín

El concepto de forma tiene una gran cantidad de significados que responden a posiciones filosóficas diferentes. En toda especulación filosófica o científica, en toda propuesta ideológica está presente la idea de forma. En particular nos referiremos a las formas de las que se ocupa el Diseño, es decir de aquellas cuya manifestación es espacial.

La concepción de forma como

La mirada morfológica verifica que hasta las más elementales configuraciones tienen diversidad de lectura y posibilitan distintos significados.

La Psicología entiende a la forma como un percepto. Parte de lo subjetivo y analiza la percepción para construir la noción de forma, centrando su enfoque en el sujeto perceptor. La restricción de esta mirada es que las condicionantes del

Juan Magariños de Morentin, basándose en Ch. S. Peirce, pero dejando a su vez un margen para la heterodoxia, considera a la forma como posibilidad, que necesita de una materia prima singular para concretarse como un existente y adquirir, por convención en el seno de una concreta comunidad, un determinado valor.

Vemos cómo distintos pensadores

