



NO HEGE MÓNICO

NO-HEGEMÓNICO

Primera edición: Noviembre del 2020

Roles en la revista:

Editora: Valentina Rodríguez

Diagramadora: Valeria Suárez

Ilustrador: Ivan Patiño

Fotografo: Santiago Andonoff

Correctoras de estilo: Kelly De La Hoz y Camila Beltran

Arte finalizadora: Laura Teresa Cufiño

Diseño. Los verdaderos retos de la mujer en la profesión. Por
Valeria Suárez y Valentina Rodríguez

La lógica del diseño en un contexto patriarcal. Por Ivan Patiño Y
Santiago Andonoff

El diseño social y las emociones. Por Camila Beltran

Expresionismo alemán en el cine de Tim Burton. Por Kelly De La
Hoz y Laura Cufiño.

ÍNDICE

Diseño. Los verdaderos retos de la mujer en la profesión.

La lógica del diseño en un contexto patriarcal.

El diseño social y las emociones.

Expresionismo alemán en el cine de Tim Burton.



ÍNDICE



Kelly Andre De La Hoz, estudiante de diseño industrial de la universidad Jorge Tadeo Lozano.

Mi trabajo se caracteriza por el buen nivel investigativo que manejo, detalles en la materialización de ideas y la representación gráfica de soluciones de diseño. Así mismo, adapto alternativas circulares como eje central en el desarrollo de proyectos.



Valeria Suarez Grajales, estudiante de diseño industrial de la universidad Jorge Tadeo Lozano.

Como estudiante de diseño industrial tengo un enfoque en el desarrollo de proyectos y productos desde la parte objetual en combinación con métodos de investigación con el propósito principal de identificar necesidades y generar soluciones adecuadas.



Laura Teresa Cufiño Rivera, estudiante de diseño industrial de la universidad Jorge Tadeo Lozano. Me caracterizo por ser una persona apasionada y dedicada en cada cosa que me proponga. Dentro de la academia he logrado desarrollar diferentes habilidades que me ayudan a ver el mundo desde perspectivas diferentes y a fijarme en la importancia de los detalles más crítica.



Santiago Andonoff. Estudiante de Diseño Industrial de la universidad Jorge Tadeo Lozano con capacidad en la formulación de proyectos de carácter social, diseño de productos con enfoque en sostenibilidad e innovación social.



Valentina Rodríguez. Estudiante de diseño industrial de la universidad Jorge Tadeo Lozano. Me considero una diseñadora con un enfoque crítico, que independiente del producto, busco analizar todos los componentes que rodean la construcción de nuevos diseños. Me destaco en la expresión gráfica de mis productos y en el desarrollo de la lógica de la forma.



Iván Patiño. Diseñador industrial de octavo semestre, enfoque en contexto / genero. Y con inclinaciones fuertes al diseño crítico



Maria Camila Beltran Franco, estudiante de diseño industrial de la universidad Jorge Tadeo Lozano. Me caracterizo por ser una persona comprometida con las cosas que son de mi interes, y que son adquiridas como retos, he logrado durante la carrera obtener nuevos conocimientos, y énfasis del diseño desde distintas perspectivas, que así mismo han aportado al mejoramiento de la investigación para proyectos.

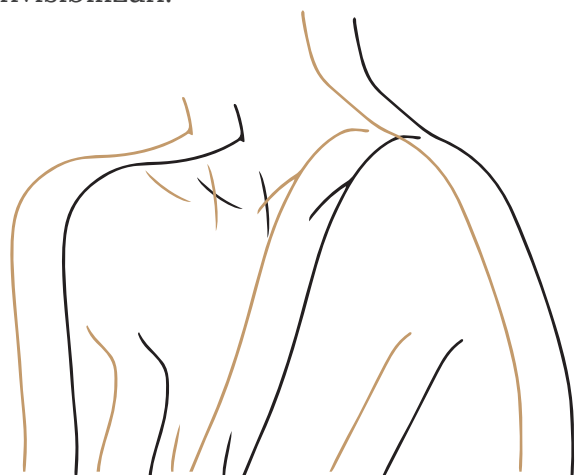
AUTORES



LOS VERDADEROS RETOS DE LA MUJER EN LA PROFESIÓN

Si de aquí a 10 años se comenzará a decir que lo aceptable socialmente es que los hombres usen el rosa y lleven faldas todo el tiempo ¿Que pasaría? Cuando se habla de género, siempre hay mucha controversia y es que cuando se pregunta sobre la concepción de hombre o mujer nos proyectamos directamente a los referentes que hemos visto desde nuestro nacimiento. Donde los hombres son aquellos seres fuertes que usan pantalón, que gustan de deportes y carros. Pero, si esta pregunta se hubiera hecho siglos atrás, más específicamente en Escocia, muy probablemente hubieran dicho que los hombres usan falda, que debían ser fuertes y gustar del licor y de aquí a 10 años seguramente la concepción de hombre cambiara, pero, ¿Cuál es punto de esta comparación?

En su gran mayoría la gente solo puede concebir el género equivalente a su realidad y olvidan que el género es en esencia una construcción social, este está adaptado a la cultura y al desarrollo social que se da en cada sociedad. Butler(1990) afirma. “el sexo es a naturaleza lo que el género es a cultura”. En gran medida las personas entran en conflicto cuando se habla de género debido a que, si este está sujeto a la construcción social, la marginación, discriminación, acoso o inequidad, se convierten en sucesos directamente relacionados con ellos y eso los hace partícipes de las injusticias que muchos de ellos invisibilizan.

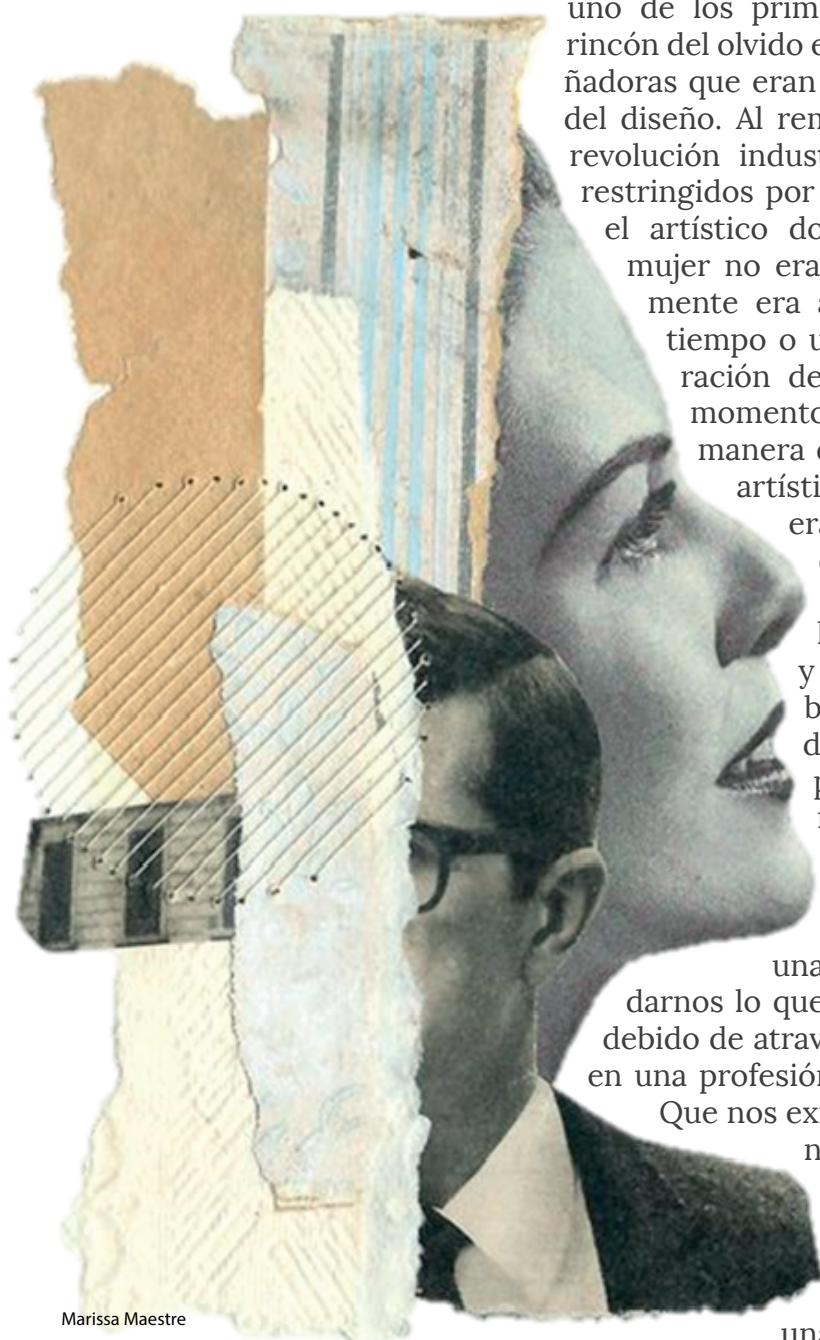


Tanto hombres como mujeres han permitido la inequidad de género, los primeros debido a su posición de privilegio, es decir, ¿qué interés puede tener un hombre en que se cambie una sociedad que lo favorece desde su nacimiento? Al menos en lo concerniente a sus posibilidades laborales y a la libertad que conlleva en marcar y reescribir sus propias reglas (aunque no se ignoran sus desventajas que están muy vinculadas a los estereotipos de género y que sin embargo son normativas están escritas por ellos mismos). Las segundas están muy vinculadas a su continua victimización, es decir, cuando toda la vida te han dicho cómo funcionan o que deben ser las mujeres es muy difícil deconstruir y es que, en la actualidad, aunque técnicamente hombre y mujeres tienen las mismas posibilidades, las mujeres siempre están expuestas al acoso en sus casas, calles y puestos de trabajo y de igual forma, se les cuestiona constantemente su desempeño laboral como si se esperara que fallaran, es casi cómico, si no fuera triste, que la sociedad anuncie las mismas posibilidades laborales y sociales para todos y a su vez permita las brechas salariales y contractuales de mujeres para cargos de alto rango o de enseñanza en campos como el diseño industrial.

En este punto es donde nos gustaría introducir otro término que nos permitirá hacer una comparación entre la historia de las mujeres en el diseño antes y ahora. La violencia simbólica es un término que representa las interacciones sociales actuales y demuestran que aquellos que todos afirman son comportamientos antiguos siguen vigentes en la sociedad.



Sin importar la época histórica se puede reconocer la violencia simbólica de una manera clara, en la que la mujer se enfrenta a un sin fin de desafíos estereotípicos, sin contar la reserva sobre sus vidas. A través de esta vemos como los nombres de ellas son totalmente ignorados y opacados, retándole importancia. En el llamado Panteón de los famosos diseñadores del que Isabel Campi (2010) nos explica que las diseñadoras deben hacer un mayor esfuerzo en superar los obstáculos que la cultura quiere silenciar, el primero y más grande es el reto laboral y cultural, el cual son todos aquellos prejuicios que impiden e imposibilitan a la mujer a acceder a puestos y cargos “masculinos” ya que “no cuentan” con las capacidades para desempeñarse favorablemente en estos y anticipan un bajo rendimiento. El segundo es la tradición junto con los antecedentes históricos que considera que el ingenio, talento, fuerza e inteligencia son cualidades netamente masculinas.



Marissa Maestre

Es hasta 1984 cuando se publicó *A Woman's Touch: Women in Design from 1860 to the Present Day* escrito por Isabelle Anscombe uno de los primeros libros que traía del rincón del olvido el nombre de muchas diseñadoras que eran marginadas en la historia del diseño. Al remontarse a la época de la revolución industrial uno de los trabajos restringidos por cuestiones de género fue el artístico donde lo fabricado por la mujer no era tomado en serio y solamente era aceptado como un pasatiempo o una actividad sin remuneración de ningún tipo. Para estos momentos las mujeres no tenían manera de acceder a la educación artística y su principal actividad era la que se desarrollaba con aguja, sin embargo, las actividades textiles como los bordados, la cerámica y en menor medida la orfebrería y joyería eran consideradas como ocupaciones para un selecto grupo de mujeres honradas.(I Campi.2010).

Este pequeño vistazo es una manera no solo de recordarnos lo que muchas diseñadoras han debido de atravesar para hacerse espacio en una profesión dominada por hombres. Que nos exige excelencia para validar nuestra presencia en el campo del diseño. Si no, que además nos muestra la fuerza e independencia que habita en cada una, donde cada logro vale por dos, porque ese fue el trabajo que nos costó realizarlo. Despatriarcalizar las aulas y el campo del diseño de producto es una

La lógica del diseño en un contexto patriarcal.

El oficio del diseño, antes no reconocido como disciplina, se ha visto desde la perspectiva masculina, donde se ha implantado narrativas y discursos cuestionables en la actualidad. Discursos que han sido violentos y donde la agencia de la mujer y su alcance, en lo que a diseño se refiere, ha sido casi invisible y no reconocido. La perspectiva moderna y posmoderna que asume desarrollo y avances no concuerda entre su práctica y su discurso. Para empezar, es necesario entender las ideas posmodernistas, entendiendo el posmodernismo no solo en sus términos temporales situándonos en un periodo en la historia sino en conjunto con sus ideas principales.

Hablar desde la perspectiva de género es buscar una manera de comprender las complejas relaciones humanas, es decir, el género es un elemento constitutivo de las relaciones sociales, que en el caso específico del diseño nos permite observar desde una posición neutral sin ser tanto más o menos feministas. En otras palabras, el hablar desde una perspectiva de género nos permite no sólo hablar del diseño creado por mujeres o por hombres, sino observar bajo una sola categoría una clase de diseño universal. (López C, 2016, p1)





Principalmente se caracteriza por la revolución de los estudios y las formas de entender el mundo, antes mediado por la religión y las ideas de un todo absoluto, rompiendo radicalmente con lo preestablecido y anteponiendo la razón humana sobre la razón divina. La expansión dada gracias al descubrimiento de América permitió plantearse nuevas realidades, sin embargo, estas siguen siendo analizadas desde la misma perspectiva. La idea patriarcal y el surgimiento de la cultura occidental coloniza no solo el mundo sino cualquier lógica de verdad, permeando casi el resto del mundo de sus ideas como un absoluto.

El posmodernismo da una luz respecto a los estudios de género, más específicamente la mujer como individuo en la sociedad, sin embargo, lo entendemos como una postura todavía precaria en cuanto que se ve como contraposición del hombre, es decir, como contrapunto para entender la masculinidad, partiendo del enfoque hacia el cuerpo femenino, pero aun opacando su papel. Se entiende el papel del sujeto, se habla de género abiertamente, pero aun desde el binarismo; no obstante, se distancia del discurso feminista y no es visible realmente el problema, el género es muchísimo más amplio y la verdadera lucha feminista aún no sería visible. Con la expansión de la cultura occidental, la revolución industrial y el surgimiento del liberalismo y el capitalismo moderno se expande la cultura patriarcal. Es por esto por lo que la visión posmodernista desde el diseño sigue estando sesgada por la visión masculina, y los estudios feministas no son tomados en cuenta activamente. Género Y Raza.

Se entiende el papel del sujeto, se habla de género abiertamente, pero aun desde el binarismo; no obstante, se distancia del discurso feminista y no es visible realmente el problema, el género es muchísimo más amplio y la verdadera lucha feminista aún no sería visible. Con la expansión de la cultura occidental, la revolución industrial y el surgimiento del liberalismo y el capitalismo moderno se expande la cultura patriarcal. Es por esto por lo que la visión posmodernista desde el diseño sigue estando sesgada por la visión masculina, y los estudios feministas no son tomados en cuenta activamente. Género Y Raza.

La concepción de género, raza y clase social están pensados desde la visión masculina y la participación de las mujeres en el diseño se relega a su papel como consumidoras de productos, atendiendo claramente al capitalismo, aun en la lógica de producto (el cuerpo como producto comercializable). Por consiguiente, el diseño en su historia ha buscado homogeneizar sin tener en cuenta otros planteamientos. Es importante multiplicar la subjetividad haciendo visible las diferentes posturas debido a que se ha convertido realmente en una prohibición disfrazada de libertad, siempre operada bajo el patriarcado.





¿Si hiciéramos los valores del diseño desde el feminismo, a que valores le daríamos importancia? Para replantearnos los valores del diseño tendríamos que irnos a escenarios utópicos, donde las lógicas de la modernidad puestas en el diseño y su práctica salgan del modelo colonialista patriarcal, donde la mujer no sea un medio para visibilizar su éxito, convirtiendo el cuerpo femenino en un producto, relegado siempre a la óptica masculina. Tendríamos que contar la historia y la lucha femenina, así como se ha contado la historia masculina y dar voz.

Dejaríamos de catalogar en términos binarios para visibilizar la identidad sin juzgar, para entender el género, replanteando también la diversificación sin desdibujar lo colectivo. Se le daría importancia al sujeto y su identidad sin olvidar la voz y la participación como agentes, no solo en nuestra individualidad sino en la colectividad y sus luchas. Nos desharíamos de la idea antropocentrista para repensar el rol de la naturaleza y los preceptos que hemos implantado sobre ella, conectándonos con todas las formas de vida existentes y coexistiendo igualitariamente. Sería entonces necesario plantearnos nuevos mundos posibles donde nuestra existencia en un multiverso sea equitativa, igualitaria, consciente y sensata con las necesidades y deseos de todos sus integrantes.

El diseño social y las emociones.



El presente texto tiene como objetivo analizar el diseño social, y su relación con las emociones para responder a la pregunta ¿puede el diseño social relacionarse con el diseño emocional? Planteado por Donald Norman. Para empezar, se va a analizar un poco este término de diseño social desde distintas perspectivas, y el término emociones desde el libro diseño emocional del reconocido profesor estadounidense de ciencia cognitiva Donald Norman.

Richard Buchana, profesor de diseño y gestión, y antiguo director de la Escuela de Diseño Carnegie Mellon, plantea que, así como el trabajo de los diseñadores tiene la habilidad de resolver problemas de diseño a nivel de producto, también puede centrarse en el interés de la humanidad inclinándose hacia la creación de productos que le sirvan a la sociedad supliendo sus necesidades.





Ahora bien, teniendo en cuenta las posturas de estos autores sobre el diseño social, analicemos la perspectiva de Donald Norman frente a las emociones, este autor plantea que el principal objetivo o lo que resalta en el diseño emocional, es hacer la vida más placentera, esto parte de unos procesos de diseño en el cual incluye las emociones, aparte de las que comúnmente son conocidas como felicidad, tristeza, alegría, entre otras, tam-

bién se conocen las emociones positivas y negativas en el que incluye el comportamiento de las personas, esto quiere decir que cuando una persona está amargada, o de buen humor, o con actitud influye mucho en el diseño, porque se dice que para obtener unos buenos resultados en el proceso el diseñador se debe encontrar a gusto y en buenos términos de actitud en su proceso de trabajo, dado a que esto le facilita entender y llevar a cabo las determinadas labores. Por otro lado, Norman plantea que hay tres aspectos que dirigen las emociones y el razonamiento, estos son: Visceral el cual está asociada con las primeras reacciones es decir, a la experiencia externa, a la primera impresión y la primera imagen, el conductual el cual se enfoca a la calidad de experiencia de uso, rendimiento y usabilidad del producto y a la interacción que tiene la persona con él, y por último está el reflexivo que planifica a partir de un razonamiento medido y por ende busca involucrar los recuerdos y la valoración de los productos,

Víctor Margolin, diseñador estadounidense y Sylvia Margolin, profesora de la universidad de Chicago, plantean que el diseño debe ofrecer un nuevo modelo social, pero teniendo en cuenta no solo la profesión del diseñador, sino también las demás profesiones que hacen parte o trabajan de la mano con las comunidades, sin embargo, sugieren que es bueno que el diseñador haga parte de proyectos sociales en los que les implique vivir las realidades de las comunidades para aportar ideas o dar soluciones coherentes en pro de la comunidad.

Para Manzini (2015) el diseño social es una acción en la que el diseño presta atención a problemas que no son atendidos por el Estado, teniendo en cuenta la nobleza, la ética y el asistencialismo, pero, sin embargo, el diseño posee un gran potencial para jugar un rol esencial en el apoyo del cambio social y, por ende, promover la innovación social el cual es útil para la vida mediante el cambio y la creatividad. Este diseño social no solo integra al diseñador con el problema o la investigación, sino también, con un trabajo conjunto con las comunidades o dicho grupo objetivo para el desarrollo.



Con estas tres perspectivas del diseño social y el análisis del diseño emocional, se puede llegar a una propuesta general, y es que el diseño social como su palabra lo dice va en pro de la sociedad, pero sin embargo, este tipo de diseño no solo hace referencia al diseño de producto como suele suceder o se suele ver, si no también, habla de proyectos de investigación, pero cabe resaltar que a pesar del proyecto que se esté llevando a cabo ya sea de investigación o diseño de producto, siempre en este ámbito de diseño social va en pro de la comunidad y así mismo realiza un trabajo en conjunto con demás profesiones para tener distintas formas de pensamientos y saberes para el desarrollo. Por otro lado, el planteamiento de Donald Norman se puede decir que las emociones influyen y tienen un cierto valor de peso en el diseño, dado a que se tiene que tener en cuenta el grupo objetivo para poder lograr generar de alguna manera alguno o todos los aspectos que el habla. Ahora, después de este pequeño análisis surge una pregunta: ¿Es posible relacionar el diseño social con el diseño emocional?



Desde las distintas perspectivas tenidas en cuenta, se considera que, es posible encontrar una relación entre estos dos términos, a pesar de que Donald Norman hace énfasis importante en el diseño emocional en cuanto al diseño de producto y cómo este debe satisfacer a la persona a quien va dirigido, y generarle algún tipo de atractivo. Sin embargo, se habla de generar ese tipo de sentimiento a la persona, entonces, si nos preguntamos de una relación de esto con el diseño social. se podría decir que si la hay, ya que así como el diseño social busca satisfacer una necesidad a determinada persona, comunidad, territorio, o grupo objetivo, el diseño emocional también lo hace no de una manera tan directa como lo hace el diseño social como por decirlo así “usted necesita esto, tome o aquí estamos solucionando un problema”, si no lo hace de una manera más discreta es decir hace un estudio de emociones, un estudio de cómo eso que se está haciendo o diseñando le puede llegar a su grupo objetivo, tal vez por medio de sensaciones, o por medio de cuestionamientos, que al final se espera o se considera que lo van obtener, empezando por su apariencia, entonces, es allí donde entra esa relación directa de los dos diseños y se satisface esas necesidades, que tal vez no se les está dando una solución contundente a los “problemas” cómo se suele ver el diseño (solución de problemas), pero si nuevas oportunidades u otras alternativas a lo que no hallaban respuesta o una salida y es en ese punto donde se concluye este análisis con uno de los planteamientos de Donald Norman que el objetivo es vivir la vida más placentera , a pesar de las condiciones en las que se vive.

Expresionismo alemán en el cine de Tim Burton.



Para comprender la relación entre expresionismo alemán y cine, se toman como referencia las obras cinematográficas del director estadounidense Tim Burton. El desarrollo de estas obras, es un claro ejemplo de ideas expresionistas; además de su atmósfera y la personalidad de sus personajes, se identifican elementos objetuales y su relación dentro del contexto en que se desarrollan cada una de las escenas que componen las películas de Burton. Tomando como base el pensamiento de Martin Heidegger en el texto “la cosa”, los modelos cambiantes atribuidos a la época, en el texto de “Modernidad líquida” de Zygmunt Bauman y finalmente, el libro Diseño y Producto, en su capítulo: diseño, consumo e individualidad, que se enfoca en las características de la búsqueda de la transformación de la realidad y la configuración de los objetos, nos permiten.



“ Su carácter existencialista quería mostrarle al mundo una mirada pesimista de la vida, la soledad individual y la angustia de cada individuo”.

El expresionismo surge durante los primeros años del siglo XX en Alemania, justo antes de la Primera Guerra Mundial y en medio de las llamadas “Vanguardias históricas”. Pretende manifestarse a través de la mirada, sentimientos y emociones del autor; con sus colores violentos, el rechazo a la filosofía positivista y su temática de soledad y miseria, el expresionismo reflejó la amargura que invadió a los artistas alemanes; defendía la libertad individual y la expresión subjetiva, con su carácter existencialista quería mostrarle al mundo una mirada pesimista de la vida, la soledad individual y la angustia de cada individuo. Esta mirada pesimista tomó fuerza con el inicio de la Primera Guerra Mundial, donde amplía sus horizontes y se introduce al cine y el teatro, tomando un gran valor al ser un medio de difusión masivo donde los ideales que tenía esta vanguardia podrían ser divulgados con mayor facilidad, fue así como logró convertirse en un movimiento bastante central en el imaginario de la época, en donde se presenta como la respuesta a la corriente impresionista del siglo XIX caracterizada por la expresión subjetiva sobre la representación de la objetividad, por esta razón el expresionismo se adapta a la crisis e incertidumbre que invade Alemania. Desde su surgimiento, el cine ha experimentado grandes cambios, como el paso del cine mudo, a la era digital, su inspiración se ha desarrollado a través de la adaptación de novelas y obras teatrales llevándolas a la gran pantalla.

El arte no fue la excepción, el cine a lo largo del tiempo ha intentado acoplarse a los diferentes cambios históricos que ha tenido la humanidad, donde las diferentes vanguardias artísticas pretenden ser reflejo de emociones y sentimientos “ocultos” y propios del individuo.

“Uno de los primeros trabajos de Burton fue el cortometraje llamado Vincent (en honor al ya fallecido Vincent Price) producido por Disney en 1982. En este corto, utiliza la técnica de stop-motion, está estructurado con base a una fotografía en blanco y negro muy marcada y una estética claramente expresionista: juega con la iluminación, utiliza claroscuros, sombras exageradamente alargadas, los decorados vivos parecen interactuar con los personajes y además, también están presentes los planos y las perspectivas angulosas tan característicos del expresionismo germano”, los escenarios adquieren un carácter psicológico, a través de la representación emocional de los personajes con el propio estilo de la historia.

1. "Expresionismo". Autor: Julia Máxima Uriarte.

2. Rodríguez, M. E. (2010, Agosto). Vanguardias artísticas en el cine contemporáneo en el cine de Tim Burton, Creación y Producción en Diseño y Comunicación. universidad de palermo, 31, pág 17-21

3. El curioso mensaje oculto de «El Extraño Mundo de Jack» que la volvió una película de culto, Sebastian Esparza



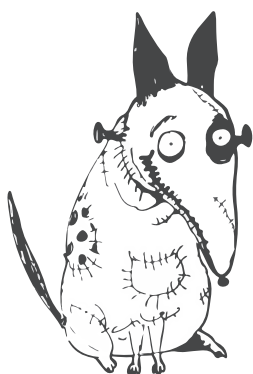
Así mismo, “en Vincent, Tim Burton también utiliza varios de los temas empleados usualmente en las películas expresionistas: la muerte, los mundos fantásticos, realidades paralelas y las dobles personalidades; temas que confluyen para formar la historia de un niño pequeño llamado Vincent Malloy que cansado de su vida monótona y normal quiere ser Vincent Price, leer Edgar Allan Poe, llorar a su amada enterrada viva y crear monstruos en su laboratorio secreto” (2) , todo esto, en paralelo a las ideas de Bauman, nos lleva a pensar en las similitudes que pueden tener la vida de Vincent y las características de la modernidad líquida, en pocas palabras, al estar cansado de su vida se relaciona con el comportamiento que tiene de no mantener una forma sólida, en este caso Vincent desea escapar de su realidad, a través de su obra, Bauman expresa la búsqueda de la libertad a través de transformaciones constantes donde el individuo critica la realidad a la que está sumergido y se autocritica, características que se evidencian dentro del desarrollo de los diferentes momentos de alucinación como una manera de expresar el pensamiento sin temor a ser juzgado.

Más allá de la ambientación, la iluminación y todos los elementos que hacen posible la producción encontramos los objetos, una parte crucial para el desarrollo de la idea que el director quiere demostrar; en el texto “la cosa”, el autor hace referencia a aquellos objetos que solo son objetos cuando tienen un propósito, son usados con un fin y sobretodo pensados y creados por el hombre; esto es lo que sucede con los objetos que identificamos en las películas de Burton, las cuales están pensadas netamente para dar un discurso y apoyar las ideas del expresionismo, un ejemplo de esto puede ser la película Frankweenie, cuando el pequeño Victor Frankenstein, un niño que a pesar de ser muy inteligente es muy solitario en la escuela, su único amigo es su perro Sparky, quien al morir le deja un gran dolor y amargura. Victor, en su intento de resucitar a su adorado perro lleva a cabo la creación de una “cosa”; esta “cosa” al tener un propósito específico logra llegar a ser objeto en el momento de ser usado para el fin para el cual fue creado.



Si bien, se ha entendido con el corto de Vincent los objetivos de la modernidad líquida y la manera en la cual se puede presentar, con Frankenweenie el propósito de los objetos y la transición por la que pasan para cumplir el propósito por el cual fueron creados, se pasará a analizar a mayor detalle la transformación de la realidad a través de la configuración de los objetos, como se muestra en el texto Diseño y producto en el capítulo: diseño, consumo e individualidad, tomando la película El extraño mundo de Jack como ejemplo de esto.

“Se presenta la historia de diferentes festividades de la cultura norteamericana, representadas con mundos o pueblos, habitados por criaturas y seres ligados a dichas fiestas”(3). Jack Skellington, gobernante de Halloween Town y “amo del terror” está cansado del Halloween y cuando conoce la Navidad nace en él el deseo de transformar esa realidad que ya conocen. Estos deseos particulares llevan a una nueva realidad de configuración y producción de objetos que satisfacen sus deseos individuales, “se buscan productos innovadores que queremos pero realmente no necesitamos”, la navidad no se adapta a este mundo, sin embargo la quieren, cuando se llega a la etapa de fabricación de juguetes se muestra una realidad de consumo y personalización masiva de estos; en este mundo de terror su configuración es totalmente aceptable, pero que al llevarse al mundo real generan una desaprobación inmediata, no son llamativos para los niños ya que son peligrosos y generan miedo convirtiéndose en desecho.



Tomar al expresionismo como fuente de inspiración fue sencillo para el arte, ya que todo lo que representaba eran sucesos de un periodo vivido entre guerras, donde la angustia, el dolor y la esperanza por algo mejor eran emociones y sentimientos que se mantenían escondidos, con el propósito de revelar el lado oscuro de la vida y alzar la voz. El cine permitió representar los pensamientos de la época alejándose de lo meramente figurativo. Al analizar el trabajo cinematográfico de Burton se evidencia la relación y el propósito de cada uno de los componentes de sus films, donde no solo reflejaba de manera implícita una situación actual, sino también la fuerza psicológica plasmada a través de la iluminación, composiciones agresivas, colores y tonos correctos logra mostrar un trasfondo personal de manera tal que el receptor logra sentir lo que la película pretende transmitir y generar un impacto emocional por medio de la distorsión y exageración de los temas.

Código QR

RED NEURONAL



Kelly De La Hoz
Laura Cufiño



Camila Beltran



Ivan Patiño



Valeria Suarez Grajales
Santiago Andonoff
Valentina Rodríguez

