

CODIGO: DISEÑO

Nº 1

Diseño, cine y sociedad
Diseño y dirección creativa
en la escena musical
Diseño en las industrias y
en las redes sociales
Zapatillas como estilo de
vida

Primera Edición: Mayo 2021

Teoría Del Diseño Industrial Ll

*Diseño De Diagramación: Camila Garzón
Nietzsche Diaz
José Reyes*

*Diseño De Ilustraciones : Tatiana Velasco
Sebastián Pinzón
Alejandro Gutiérrez*

*Redacción : Laura Peraza
Stefani Peña
Andrés Castro*

Digital

*Reservado todos los derechos. No se permite reproducir, almacenar en sistemas de recuperación de la información, ni transmitir alguna parte de esta publicación cualquiera sea el medio empleado- electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, etc. Sin permiso previo de los titulares de los derechos de propiedad intelectual
Título original: CODIGO: DISEÑO*

© UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO . 2021

Introducción

Perfil de autores

Zapatillas como estilo de vida

*Diseño y dirección creativa en la escena
musical*

*Diseño en las industrias en las redes
sociales*

Diseño, cine y sociedad

Red Neuronal

INTRODUCCIÓN

Por medio de la presente revista usted encontrará 4 artículos, correspondientes al trabajo realizado durante el semestre 2021-1, Inicialmente encuentra la red neuronal: la cual presenta cada uno de los temas trabajados durante la asignatura Teoría del diseño industrial II, temas correspondientes al siglo XX e inicios del siglo XXI, posteriormente encontrará el primer artículo que hace referencia a diseño, cine y sociedad aquí se hablara acerca de cómo el diseño crítico permite tomar herramientas como el cine para presentar problemáticas existentes socialmente, se hace mención a dos producciones nacionales, que tienen en común visualizar una problemática que durante años, ha vivido Colombia, y hace referencia a las clases sociales, finalizando con una reflexión acerca de las prácticas sociales que hemos normalizado y que genera tensiones. Actualmente muchas de la producciones audiovisuales y diseños críticos que presentan estas problemáticas se divulgan por redes sociales; a lo cual nos encontramos con el segundo artículo que se titula: diseño de industrias en las redes sociales y se habla acerca de cómo el inicio del internet en realidad y su entorno nace de la mutación que esta ha tenido durante las décadas, cómo ha llegado a ser lo que hoy en día conocemos, teniendo en cuenta que el propósito con el que nació no corresponde al que hoy en día se conoce. Actualmente la sociedad genera un gran consumo de contenido en las redes sociales y una de las industrias presentes en estos medios es la industria musical, la cual saca provecho a partir de las nuevas formas de comercialización de la música complementando aplicaciones como instagram y tiktok para generar consumo de streaming y así generar reconocimiento a artistas que deberán compartir contenido de calidad. El artículo “diseño y dirección creativa en la escena musical” muestra las oportunidades que el diseño genera a partir del trabajo proyectivo, escenográfico y audiovisual que acompaña a la música.

Y finalmente como uno de los elementos que se tienen en cuenta para el diseño de escenarios, corresponde al diseño de zapatillas, donde en el artículo: zapatillas con estilo de vida, se genera un recorrido por la historia de las zapatillas, evidencia el consumo en el cual actualmente nos encontramos, cómo por medio de las marcas se genera un reconocimiento socioeconómico, y finalmente presenta algunas alternativas que están utilizando tanto marcas posicionadas en el mercado como las que no, para generar un apoyo medioambiental.

PERFIL DE AUTORES



Laura Peraza Rivera
Soy Arquitecta y Diseñadora industrial con experiencia en Dirección Creativa, He trabajado en el desarrollo de escenografías, vestuario, fotografía, guión y producción. Desde mi profesión aplico relación con los objetos para el desarrollo efectivo de la narrativa a proyectar.



Sergio Andrés Castro Torres
Empecé mi formación como diseñador industrial en la universidad Autónoma de Colombia y Actualmente termino la formación en la Jorge Tadeo Lozano, me dedico a crear contenido multimedia para medios digitales.



Stefany Peña Espitia
Soy diseñadora industrial en formación, me destaco por ser una persona creativa, con conocimiento y habilidad en el manejo de distintos programas de diseño, durante los últimos semestre mi enfoque en los proyectos desarrollados ha sido social.



REDACCIÓN



ILUSTRACIÓN



Sebastián Pinzón Quevedo
Soy diseñador industrial apasionado por la estética de los objetos, amante de los sneakers y de pensamiento emprendedor.



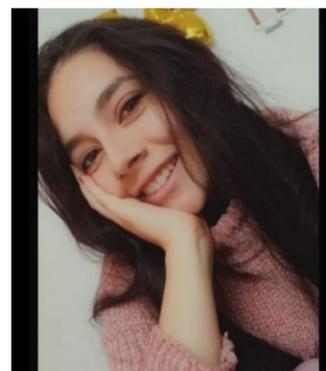
Tatiana Velasco García
Estudio diseño industrial, me gusta el diseño en general pero enfocado hacia la industria, me gusta la animación y la ilustración, así como el derecho y la arquitectura, soy animalista y vegetariana.



Alejandro Gutiérrez
Soy diseñador industrial, me gusta el rock y los sneakers, ver el diseño desde la experiencia antes que todo.



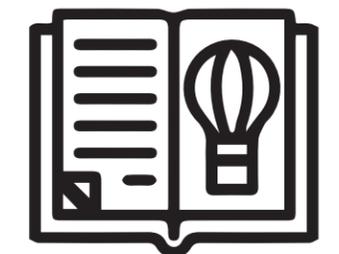
José Reyes
Diseñador industrial en formación con habilidades en la construcción de proyectos en 3d para el desarrollo de actividades y accionares



Camila Garzón Santos
Soy diseñadora industrial, apasionada por la fotografía, la pintura, los atardeceres, ilustraciones, las manualidades.

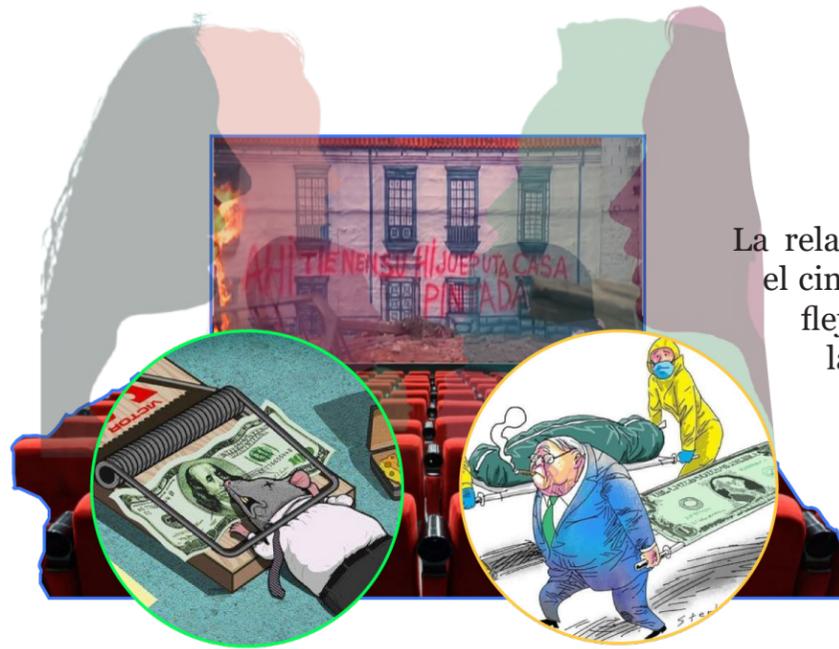


Nietzsche Díaz H
Soy diseñador industrial en formación, me destaco en desarrollo de producto, empaques y modelado. He trabajado con varias empresas y tengo conocimiento en cuando al diseño gráfico y publicidad.



DIAGRAMACIÓN

DISEÑO, CINE Y SOCIEDAD



La relación que existe entre el cine y el diseño se ve reflejada en la historia, en la “muerte” del arte, para el nacimiento de nuevas formas artísticas que implementan técnicas y tecnologías que al día de hoy se han desarrollado de

una manera más sofisticada y que intervienen en las dinámicas sociales de hoy. Para comenzar con el análisis de diseño, cine y sociedad es necesario hablar un poco de cada uno de ellos: en primer lugar, encontramos el Diseño, el cual surge como academia a inicios del siglo XX, por medio de tres corrientes o momentos importantes: Henry Van de Valde 1902, considerado como el artista total; Wassily Kandisky con su libro Punto, línea y plano publicado en 1926; Bauhaus, una escuela que surge en 1919 con conocimiento en distintas disciplinas.

Por medio de cada uno de estos referentes se aportó para la construcción del diseño. El diseño como academia en la Bauhaus comienza con la unión de artistas y artesanos, por ello durante su existencia ha venido abordando temas de distintas áreas artísticas como por ejemplo el cine.

El cine, también conocido como el séptimo arte, que nace en 1911 y que al igual que el diseño con énfasis social, tiene gran influencia intelectual, preceptiva, comunicativa y artística en los espectadores y usuarios.

Desde un inicio surge como una industria que genera desarrollo social y económico funcionando gracias al capital humano y monetario, y a las herramientas e insumos que permiten que la producción final pueda ser comercializada.

Las dinámicas de la industria del cine, repercuten en la sociedad, ya sea como un factor de cohesión social o como factor de división a partir de ideologías, emociones y creencias que puede generar una producción cinematográfica. Por esto se debe tener en cuenta la cultura que se desarrolla a partir de un conjunto de individuos civilizados, que están cobijados por una serie de reglas, creencias y políticas relacionadas a un espacio geográfico, e inclusive a las capacidades socioeconómicas de los individuos pertenecientes a esta sociedad. Un ejemplo de esto es la división cultural regionalista o la estratificación que se presenta en Colombia

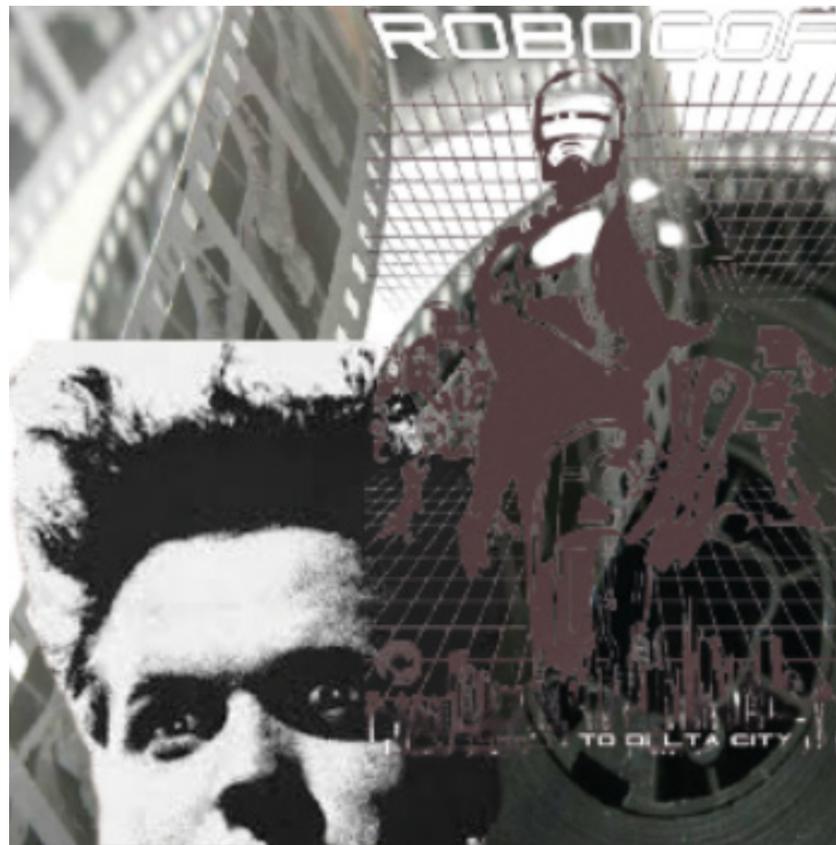
Pero ¿De qué sirve saber lo anterior? ¿Cómo el diseño toma un papel fundamental en el cine y la sociedad? Para resolver estas preguntas es necesario presentar una rama del diseño, el Diseño Crítico y de igual forma, analizar diferentes ideas que permitan entender el enfoque del mismo.



De acuerdo a Dunne & Raby el diseño crítico se entiende como la generación de debate por medio de tensiones en diseñadores principalmente con temas industriales, culturales y sociales para transmitir las tensiones a los espectadores.

“diseño crítico es una forma de investigación de diseño destinada a hacer consumidores más críticos en su vida cotidiana” (Torres Fernández, 2015)

De acuerdo a Marshall Berman en el segundo capítulo de: todo lo sólido se desvanece en el aire, la experiencia de la modernidad se menciona una transición entre la modernidad sólida, que presenta estabilidad, una relación directa y de respeto a las normas de Dios y una modernidad líquida que conlleva el desprendimiento de estos temas y genera individuos independientes e individualistas. Teniendo en cuenta este planteamiento, el punto de vista social crítico que plantea Dunne & Raby y mencionando también que el diseño crítico utiliza ficciones que permiten presentar críticamente problemáticas sociales existentes, se desarrollaron dos producciones cinematográficas que buscan generar una crítica frente a las clases sociales en Colombia en diferentes periodos históricos. La primera corresponde a Chircales, un documental colombiano realizado por Martha Rodríguez y Jorge Silva tras una investigación entre 1966 y 1972, catalogado como una de las joyas del cine colombiano



El documental analiza, identifica y evidencia las problemáticas políticas, sociales y religiosas en las cuales se encuentran inmersas las clases bajas de Bogotá. La historia transcurre en el barrio Tunjuelito ubicado al sur de Bogotá, inicia presentando una de los mayores problemas que ha vivido el país por medio de la violencia y el desplazamiento forzado que conlleva a que campesinos terminan migrando a Bogotá y buscando alternativas para su supervivencia, a lo cual en el barrio Tunjuelito encontraban la opción de arrendar una tierra a cambio de trabajo, debían producir ladrillos. Niños, adultos y personas de la tercera eran explotados en un régimen inhumano por la población burguesa que se aprovechaba de la necesidad y violaban sus derechos.

“el obrero desalojado por la miseria y la violencia política trasladan su estatus de siervo bajo un amo, del latifundio agrario al latifundio urbano, en manos de un señor terrateniente respaldado por el régimen” (Chicales, Rodríguez, 2008).

El autor Gustavo A. Valdez León, según la lectura Tierra de nadie. Una molestia a la introducción al estudio del diseño, habla sobre cómo las sociedades organizaron criterios de eficiencia y racionalidad en función de recursos materiales, con los medios que contaban para la reproducción de su vida material partiendo desde las problemáticas y diferencias de clases sociales presentes. El diseño como práctica social condiciona conductas y comportamientos sociales e individuales, creando nuevas formas de percibir la realidad material, las cuales crean una variedad de concepciones del mundo que permiten proyectar contex-



