

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



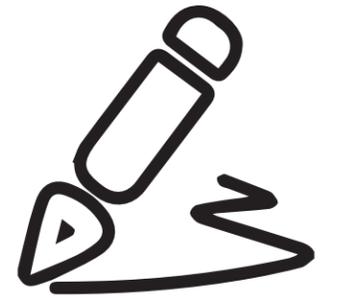
Laura Peraza Rivera
Soy Arquitecta y Diseñadora industrial con experiencia en Dirección Creativa, He trabajado en el desarrollo de escenografías, vestuario, fotografía, guión y producción. Desde mi profesión aplico relación con los objetos para el desarrollo efectivo de la narrativa a proyectar.



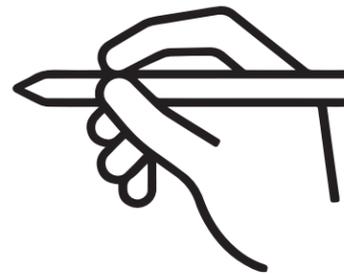
Sergio Andrés Castro Torres
Empecé mi formación como diseñador industrial en la universidad Autónoma de Colombia y Actualmente termino la formación en la Jorge Tadeo Lozano, me dedico a crear contenido multimedia para medios digitales.



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.



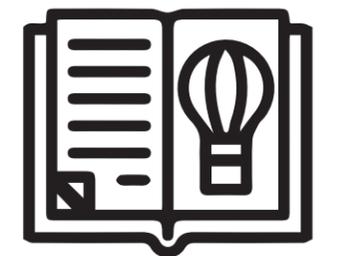
José Reyes
Diseñador industrial en formación con habilidades en la construcción de proyectos en 3d para el desarrollo de actividades y accionares



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 Y DIRECCIÓN CREATIVA EN LA ESCENA MUSICAL

La música ha cambiado su forma de comercializarse y la economía del streaming ha abierto puertas y miles de posibilidades para los artistas, en especial aquellos que comienzan su carrera profesional y musical, sin embargo es un gran mar rojo de canciones y competencia, y es necesario que cada pieza conecte con su público, no solo por la calidad del audio, la composición, la producción fonográfica o la letra, si no por la historia del artista en general y la historia que busca contar detrás de cada canción. Es en este punto que el diseñador entra en escena, ya que posee las capacidades visuales, creativas y proyectuales para desarrollar un producto escenográfico, fotográfico y/o audiovisual que permita penetrar en la mente del público y así complementar el mensaje auditivo que el artista musical quiere dar.



correcto. Y la dirección de todo lo anterior resulta en la posibilidad del diseñador en desenvolverse como Director Creativo. Anteriormente para el desarrollo de piezas audiovisuales para la música, quien dirigía el proyecto solía ser también director de cine, sin embargo, muchos de ellos lo hacían de una forma empírica, que les permitió ir abriendo camino, así los grandes directores y artistas eran los encargados de desarrollar este tipo de productos.

El diseñador en la industria musical puede desarrollar un sin número de actividades y trabajos, desde el desarrollo conceptual, la dirección de arte, desarrollo de video y fotografía, es necesario no dejar de lado el conocimiento en el área para levantar un presupuesto que se ajuste al resultado creativo



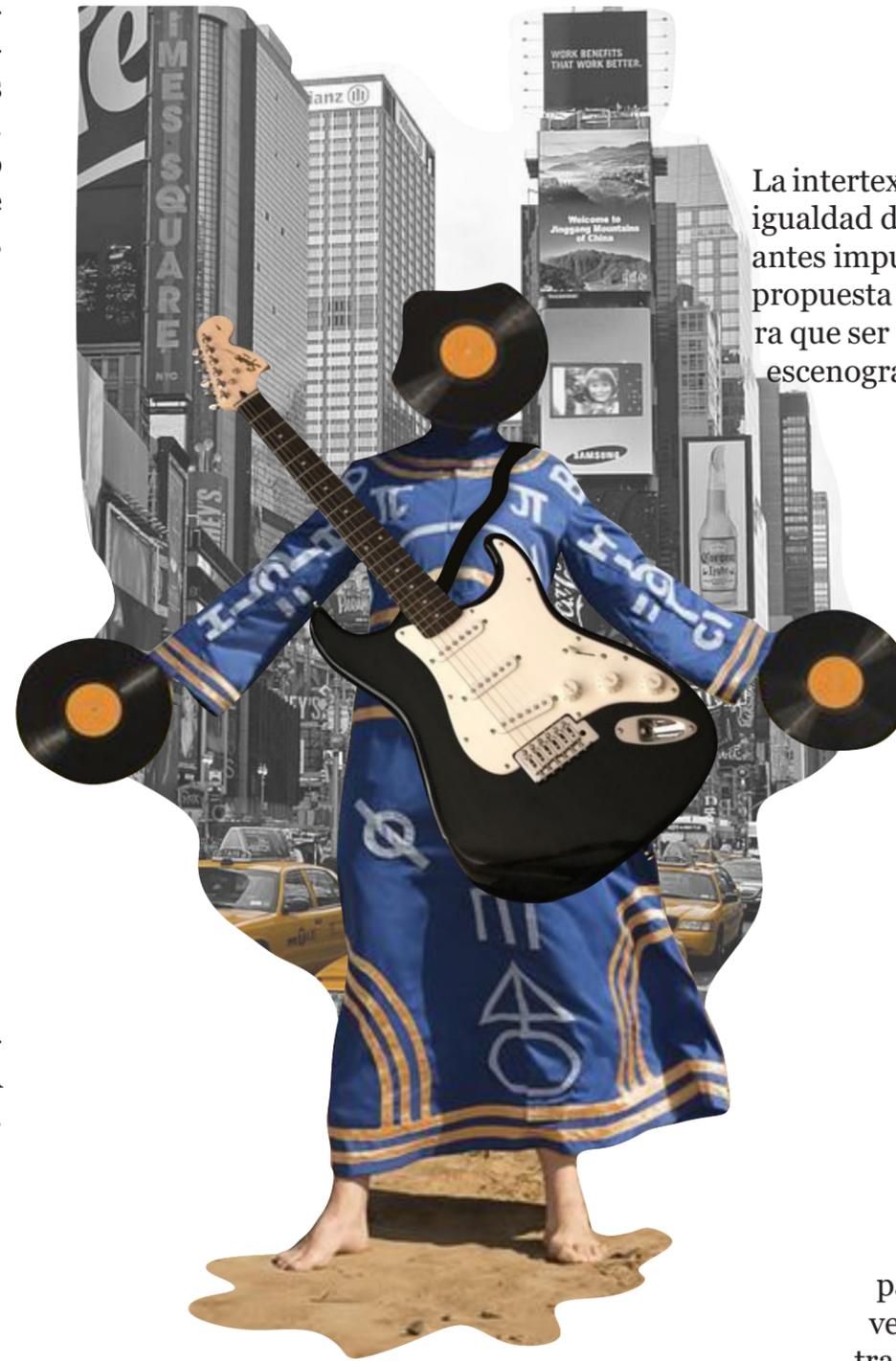
Los tiempos van cambiando y nuevas tecnologías para la producción audiovisual se hacen asequibles para los diseñadores, fotógrafos y videógrafos, quienes por medio de redes sociales pueden contactar con mayor facilidad a artistas para el desarrollo conceptual y creativo del trabajo de estos. Pero esto no hace que la tarea sea más fácil, saber resaltar y darle valor agregado a la imagen de un artista para que sea identificado en el medio es el mayor reto del diseñador que se quiere desenvolver como director creativo en la industria musical. En este punto se hace necesaria la investigación, conocer las tendencias, ver referentes y proponer una

intertextualidad gráfica que permita una narrativa coherente y un discurso llamativo planificado que permita exponer un diferencial en la industria. El diseño industrial se adapta a la industria musical desde un aspecto audiovisual, generando nuevas dinámicas que hacen comprender que esta profesión va más allá de la producción de objetos y puede desarrollar otros tipos de productos no tangibles. Esto permite ver el diseño industrial como una profesión proyectual enfocado en comunicar visualmente, y esto no se refiere únicamente a lo gráfico sino a la composición escenográfica.

Tomando en cuenta el esquema ontológico del diseño que propone Bonsiepe, en su libro "Del objeto a la interfase" podemos entender cómo puede estar inmerso el diseño industrial en la Dirección Creativa de la industria musical. En primer lugar, en el esquema existe un usuario, en este caso es el consumidor de la producción musical, este usuario consumidor busca escuchar, ver y disfrutar de estos, la primera acción se puede ramificar dependiendo del medio, y puede ser: ir a un concierto, escuchar música en la casa, ver un video, entre otros; el utensilio que es el tercer elemento del esquema puede ser el celular, el computador, un parlante, o un escenario. En ese momento, lo que hace conectar al espectador es el desarrollo, visual y artístico de la puesta en escena, en otras palabras, el desarrollo proyectual del diseñador para un producto audiovisual.

Para calificar el resultado del producto audiovisual es necesario tener en cuenta las distinciones lingüísticas que son cambiantes según las tendencias de género musical, formatos audiovisuales e incluso la cultura o lo que se habla anteriormente, las luchas e ideologías colectivas que los artistas abrazan como propias. El reto de esta industria es generar contenido que exponga el trabajo musical del artista, sin embargo hoy en día la red se ve bombardeada de contenido aleatorio, y ahora es necesario desarrollar contenido de valor, el diseñador tiene las capacidades para desarrollar este tipo de contenido, esto se ve reflejado en las últimas producciones de artistas que dejan de lado las banalidades para mostrar composiciones visuales agradables a su público y contenido con el cual el público se puede ver identificado. Lo anterior, se ve a diario, los artistas que han logrado una fama y un reconocimiento han desarrollado un concepto y unos elementos que los identifican como artistas, y no solo se trata de una vestimenta, accesorios y cambios de imagen, se ven obligados a defender luchas y movimientos, a representar a su público y sus intereses y con esto crear comunidad que, a diferencia de los influencers, pueden denominar a esta comunidad sus fans. Podemos ver algunos ejemplos contemporáneos como: Bad Bunny, quien en su momento fue reconocido por sus letras explícitas, sin embargo a pesar de esto ha dado su aporte para resignificar a la mujer dentro de la industria musical en el género urbano, y poco a poco fue cambiando su discurso hasta llegar a interpretar a una mujer en su canción “Yo perreo sola” claramente no vio necesario objetualizarla y la encarnó para enviar un mensaje directo, al final del video aparece

la frase “SI NO QUIERE BAILAR CONTIGO, RESPETA, ELLA PERREA SOLA”.



La intertextualidad en este video se presenta al relacionar la lucha de igualdad de género y de identidad de género, rompiendo esquemas antes impuestos en el uso de prendas o de colores y obteniendo una propuesta diferente donde se lanza el mensaje en el que se considera que ser mujer no es inferior, todo esto se traduce a lo visual, en la escenografía, paletas de color, vestuario, fotografía entre otros, traducciones de su director creativo, Un colombiano joven que se hace llamar Stillz y que nadie sabe quién es.

La coherencia es importante para no desdibujar el mensaje que se quiere dar ya que hay una frágil línea entre la cultura pop que es 100% comercial y la cultura o ideología que promueve un artista que impacta y genera interés en un público que consume su trabajo. La pregunta o el debate que se genera es si los artistas aprovechan esta narrativa o imagen por un bien personal o si realmente defienden y apoyan movimientos y creencias que hacen propias y a la vez mueven masas. Y será realmente el artista o el equipo creativo detrás de todo el resultado de producción. Entre tantas narrativas que se pueden ver en un sin número de artistas que desarrollan estrategias a partir de narrativas soportadas desde la imagen y el diseño como Billie Eilish con su experiencia con la depresión y vendiendo su imagen como una artista independiente de garaje que logró tener éxito, o Camilo Echeverri que a pesar de vivir con una buena capacidad económica gracias a su éxito y el de su familia, vende una narrativa de humildad, sencillez y se muestra cercano a su público, y al realizar una producción audiovisual cada elemento que se muestra es intencional y así como ellos un fenómeno que permite ejemplificar la relación de la narrativa, el diseño y la industria musical es Rosalía. Artista que ha marcado tendencia desde el desarrollo audiovisual y que se creyó su papel, su cultura, su narrativa, su lucha para trasladarla a canciones generando un arte visual de la mano de Filip Custic.

