

LA NUEVA ERA

Revolución distópica



PÁGINA

Editorial

Emily Moreno

María Prieto

Diagramación

Juan Abaunza

Gabriel Vargas

Portada y contraportada

Julián Ortiz

Recopilación de imágenes

Nathalia Bello

Ilustraciones

Camila Joven

Autores

Emily Moreno

Nathalia Bello

Juan Abaunza

Julian Ortiz

Gabriel Vargas

Maria Prieto

Camila Joven

LEGAL

Agradecimiento a

Johanna Zarate Hernandez

Universidad Jorge Tadeo Lozano

Bogota D.C

Noviembre 2021

CONTENIDO

Página legal	1
Editorial	3
Perfil de los autores	4
Creación sin límites ¿una bendición o una maldición?	7
Equilibrio entre el consumismo y el diseño	12
La lupa de la posmodernidad ¿necesidad o capricho?	16
El desasimio de lo corpóreo y lo terrenal	22
Futuro del Diseño Industrial en el siglo XXI	29
Agradecimientos	32

EDITORIAL

En la presente revista hablaremos sobre la nueva era del diseño industrial y la revolución distópica. Para esto es necesario conocer los acontecimientos históricos del preconcepto exploratorio y sus influencias en lo que es hoy el diseño industrial; abarcando la disciplina más allá de lo formal, lo estético y teórico de la misma, a fin de generar una transición hacia una visión social, política, cultural y ambiental, sus límites y barreras, las cuales se han ido desvaneciendo dejando atrás los enfoques específicos de disciplinas de diseño generando nuevas estructuras de pensamiento donde muchas han caído en la obsolescencia planificada para la satisfacción de ciertas necesidades y el lucro de tantas industrias tomando un camino poco favorecedor para todos donde lo efímero es lo cotidiano.



AUTORES

Diseñadores
Industriales de la
Universidad Jorge
Tadeo Lozano
pertenecientes a
la clase de
Teorías del
Diseño Industrial 2



Emily Moreno

Tengo habilidades en el desarrollo de producto con basto conocimiento en metodologías, materiales, procesos industriales y técnicas de representación



Nathalia Bello

Interesada en las áreas de bienestar y producción social. Me gusta enfrentarme a nuevos retos y desarrollar ideas para transformar e impactar el mundo.

Gabriel Vargas

Interesado en el diseño con un enfoque social y desarrollo de proyectos con innovadores y responsables con el medio ambiente



María Prieto

Apasionada por el diseño experimental, y la optimización de procesos, con énfasis en el diseño de interacción y experiencias.



Juan Abaunza

Busca diseñar por medio de experiencias, escuchando el problema y explorando nuevos métodos para dar soluciones que destaquen y contribuyan al bien común y social.



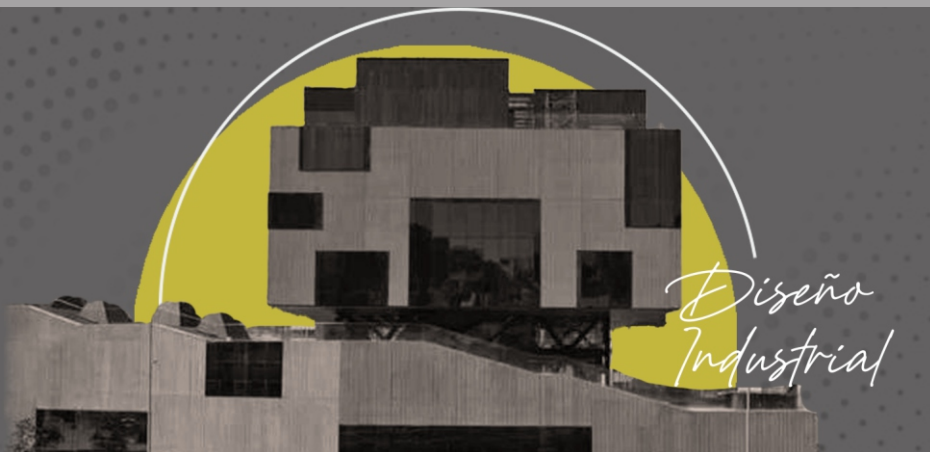


Julian Ortiz

Diseñador
enfocado en
el desarrollo
responsable y
crítico de la
disciplina

Camila Joven

Diseñadora
Industrial, publicista
y creadora de una
marca de ropa.
Interesada por la
creación de industrias,
procesos textiles





**Creación sin límites,
¿Una bendición o una maldición?**

Escrito por:
Nathalia Bello
Emily Moreno

CREACIÓN SIN LÍMITES ¿UNA BENDICIÓN O UNA MALDICIÓN?



En una sociedad que está hiperconectada a la tecnología y cuyo cambio es constante; los límites y barreras se han ido desvaneciendo dejando atrás los enfoques específicos de disciplinas de diseño, orientándose hacia una educación multidisciplinar sin distinciones ni etiquetas, donde se integra el conocimiento, generando nuevas estructuras de pensamiento en los hombres modernos para aprender a anhelar esa constante renovación. En vista de que el diseño es evolución y desarrollo, si no hay avance y cambio hacia el futuro la sociedad estará condenada a quedarse estancada en el pasado.

El diseño es como un fluido “no se fija en el espacio ni se ata en el tiempo”¹ como lo plantea el sociólogo, filósofo y ensayista Zygmunt Bauman en su texto *La Modernidad Líquida*; con la revolución industrial, la aparición de un mercado mundial y los medios de comunicación masivos se genera una nueva mentalidad que se enfoca en el cambio, la renovación y el desarrollo, en

despojarse del pasado es lo que permite descubrirse a sí mismo por medio de una metamorfosis y amplía el panorama para disciplinas como las del diseño, en el cual la esencia de uno mismo es la que permite diferenciarse en el medio; pero amplios horizontes pueden convertirse en abismos en cuanto a que todo el valor de una persona se reduce a lo que pueden aportar a la industria, se ven como una mercancía intercambiable que a más conocimiento o mejor adaptabilidad tenga en distintos entornos es más valioso; condenándolos a la constante competencia por quien cumple más las expectativas del mercado.

¹Bauman,Z. (2000). *Modernidad líquida*. México, Fondo de cultura económica

CREACIÓN SIN LÍMITES ¿UNA BENDICIÓN O UNA MALDICIÓN?

Todo esto tiene como consecuencia la desintegración disciplinar que irónicamente actúa como integrador de conocimiento, generando nuevas estructuras de pensamiento que reemplazan las estructuras sólidas y los moldes del pasado en una configuración fluida para los hombres modernos, donde deben aprender a anhelar esa constante renovación, mejora y progreso. Esta idea la podemos ver reflejada en el texto “Todo lo sólido se desvanece en el aire” en donde se plantea “No solamente estar abiertos a cambios en su vida personal y social, sino pedirles positivamente, buscarlos activamente y llevarlos a cabo. Deben aprender no a añorar nostálgicamente a las relaciones estancadas y enmohecidas del pasado real o imaginario, sino a deleitarse con la movilidad, a luchar por la renovación, a



esperar ansiosamente el desarrollo futuro de sus condiciones de vida y sus relaciones con sus semejantes.”² (Berman, 1982, p90).

Los diseñadores creen que son libres porque pueden tomar sus propias decisiones en cuanto al énfasis de la disciplina, pero la realidad es que estas se ven influenciadas por la globalización en la cual vivimos actualmente, donde la conectividad de las nuevas tecnologías han ocasionado que se eliminen las barreras culturales y por consiguiente creando una sociedad hipercultural, con una gran variedad de prácticas sociales y formas de expresión; que desde un área proyectual como el diseño se debe que abordar de forma creativa y consciente en cuanto al impacto del uso de recursos, del planeta, la sociedad, estilo de vida de las personas y la nueva hiperculturización de los contextos.

En este punto entramos en el dilema entre la solidez de la

²Berman, M. (1988). *Todo lo sólido se desvanece en el aire, La experiencia de la Modernidad*. Londres, Penguin.

son rígidas, limitadas y moldeadas de tal forma que perduren en el tiempo y la fluidez del campo laboral para el cual es indispensable adaptarse, evolucionar y seguir el ritmo temporal impuesto por la sociedad; para poder transformar estos desafíos que trae el mundo actual, es necesario enriquecer el diseño a través de nuevas miradas y analizar los problemas con la migración de conceptos de una disciplina a otra; para crear nuevas orientaciones, visiones, enfoques, metodologías y conceptos que permitan redefinir la forma en la que se concibe el diseño, por que el conocimiento como dice Enrique Luengo investigador del Centro de Investigación y Formación Social del ITESO (2012) invita tanto al trabajo disciplinar como a la inter y transdisciplina, no sólo como necesidad teórica sino también como exigencia práctica (Luengo, 2012:9) reforzando la idea de una nueva cultura de diseño que rompa las barreras disciplinares para crear la construcción de nuevos saberes. Esta multi y transdisciplinariedad permitirán el desarrollo de estructuras de pensamiento y alternativas que derrumban las distinciones entre áreas de diseño y generará la yuxtaposición de disciplinas y sus especialidades para resolver un mismo objetivo; fomentando el avance de nuevos conocimientos para crear nuevas estructuras cognitivas no lineales e ilimitadas; que romperán con la coacción que definía el pasado difuminando la noción del diseño;



nivel de diseño que recopile nuevas habilidades, competencias y destrezas más complejas que permitan afrontar y superar los límites del mundo atómico actual, permitiéndole a los diseñadores ser tan fluidos como el campo laboral lo exige y que estos no sufran las consecuencias de la desconexión entre la academia y la práctica de la profesión; como lo exponen los diseñadores de code and theory Steve Baer y Mike Treff para el pronóstico tecnológico del año 2015.

¿Entonces crear sin límites es una bendición o una

CREACIÓN SIN LÍMITES ¿UNA BENDICIÓN O UNA MALDICIÓN?

maldición?; se podría decir que a pesar de eliminar barreras de conocimiento en el campo profesional, como creativos siempre se van a tener limitantes que condicionan la forma en la que se afrontan los retos, y aunque estás restricciones se vean de forma negativa, no necesariamente tienen que ser vistas así; si no que estas pueden estimular el uso de recursos a su favor evitando que el diseñador se pierda en un mar extenso de conceptos ilimitados que haga más difícil su labor. En conclusión no se puede decir a ciencia cierta si la creación sin límites es buena o mala, todo depende del punto de vista y la perspectiva desde que se mire. Por ejemplo, el rediseño parece ser un desafío fácil de alcanzar porque sus requerimientos son muy específicos y limitados, pero la realidad es que este supone un gran reto para el trabajo creativo ya que el diseñador debe transmitir el mismo mensaje con diferentes recursos sin copiarse a sí mismo, sin repetir y tratando de ser original; la labor del diseñador consiste en relacionar coherentemente todas las variables en un producto, servicio o experiencia que permita al usuario desarrollar su propio punto de vista subjetivo el cual tiene el poder de establecer la diferencia entre un diseño muy bueno o uno muy malo; en consecuencia es el



tiene la capacidad de moldear la percepción y el actuar de las personas por lo que se podría decir que el futuro está en sus manos.

-
- +Millán, J. A. (2015, 21 diciembre). Diseño: actividad clave para el futuro . *Forbes México*. [Recuperado de] <https://www.forbes.com.mx/disenio-actividad-clave-para-el-futuro/>
- +Brownlee, J. (2015b, marzo 23). 25 Ideas Shaping The Future Of Design. *Fast Company*. [Recuperado de] <https://www.fastcompany.com/3043624/25-ideas-shaping-the-future-of-design>
- +Muglia, A (2021, 3 marzo). El diseño y sus límites. *FOROALFA*. [Recuperado de] <https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-y-sus-limites>
- +Byung-Chul, H. (2018). *Hiperculturalidad, cultura y globalización*. [Recuperado de] https://books.google.com.co/books?id=UgWIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=byung+chul+han+hiperculturalidad&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKewjyqajovLyAhU8QjABHfg_Ad8Q6AF6BAGDEAI#v=onepage&q=byung%20chul%20han%20hiperculturalidad&f=false

Equilibrio entre el consumismo y el diseño

Escrito por:
Gabriel Vargas



EQUILIBRIO ENTRE EL CONSUMISMO Y EL DISEÑO



Originar un equilibrio del consumismo a través del diseño industrial.

Para el desarrollo de un futuro sostenible es necesario considerar el cambio de la cultura “usar y tirar” darles un segundo uso a objetos destinados a tener una vida útil efímera y con materiales reutilizables como por ejemplo el plástico.

Esto para conservar y preservar el medio en el que vivimos, el diseñador se ve en la necesidad de cambiar la forma de creación y producción, teniendo en cuenta aspectos como, obsolescencia, permanencia y valor.

A diferencia de los objetos con fines desechables, muchos de los productos que consumimos tienden a ser efímeros, los usuarios cambian y tiran objetos que ya no satisfacen sus necesidades, nadie es

consciente de lo que pasa con estos objetos, en un futuro no habrá espacio para almacenar “productos efímeros”.

El ser humano está siendo dominado por las cosas en vez de dominarlas, cada vez nos venden la idea de cambiarlo por uno nuevo y haciéndonos pensar que lo que tenemos está obsoleto, el diseño industrial debe facilitar la regulación y creación de objetos duraderos, adaptarse al sistema capitalista generando el cambio en el que consumimos los objetos y haciendo objetos responsables. Los diseñadores deben trabajar siendo conscientes de la finalidad del producto, a

EQUILIBRIO ENTRE EL CONSUMISMO Y EL DISEÑO

quién va destinado y qué afectaciones tendrá cuando termine su vida útil. El diseñador no puede ser ajeno a los otros sectores de la población.

Se podrá obtener una respuesta subjetiva a este problema, en un mundo necesitado. Encontrar varias respuestas y soluciones provisionales que pueden generar el cambio, es posible que el diseñador cree desde lo moral y con la capacidad de repensar el mundo en el que está diseñando, así como el papel del usuario es fundamental para hacer uso de los objetos de una forma responsable, dejar de ser cautivado y atraído por las cosas y en lugar de esto poseerlas.

O como desde el diseño industrial se pueden generar artefactos que cumplan una función y significación con el usuario, el diseñador es



manejar recursos naturales y la responsabilidad que ejerce sobre el usuario, en como va a ser el manejo del diseño y su uso.

¿El diseñador puede establecer un modelo sostenible cambiando la manera de diseñar y transformar la cultura usar y tirar?

Para lograr este cambio es necesario estudiar el ámbito productivo del consumidor e incorporar tendencias culturales, sociales y medioambientales el diseñador más allá de crear un diseño personalizado o de forma limitada puede centrarse en un público específico centrado cuyo fin no sea solo satisfacer las demandas o necesidades sino por el contrario producirlas para que estas permanezcan mucho más tiempo en su vida útil, pero es evidente que tendrá un tiempo de vida útil definido por eso es importante darle el valor simbólico al objeto, generar un estilo de vida desde el producto y encontrar una relación entre

EQUILIBRIO ENTRE EL CONSUMISMO Y EL DISEÑO

el cuidado, la conservación y preservar el producto lo que hoy en día se denomina como "comunidades de marca".

En conclusión el diseñador debe desvelar las interconexiones sociales, culturales y tecnológicas para incorporar una manera consciente de consumir, además de centrar sus objetos en un público específico y lograr tener diseños responsables con el medio ambiente y los materiales que componen sus diseños, disminuyendo costos además de focalizar sus objetos comercializados.

+Victor Papanek: Diseñar para el mundo real POL.LEN (2014)

+https://www.academia.edu/29809394/Victor_Papanek_Dise%C3%B1ar_para_el_mundo_real_y_su_contexto

+<https://www.experimenta.es/noticias/industrial/precious-plastic-la-fabrica-de-reciclaje-diy-de-dave-hakkens/>

+<https://elordenmundial.com/sociedad-de-consumo/>

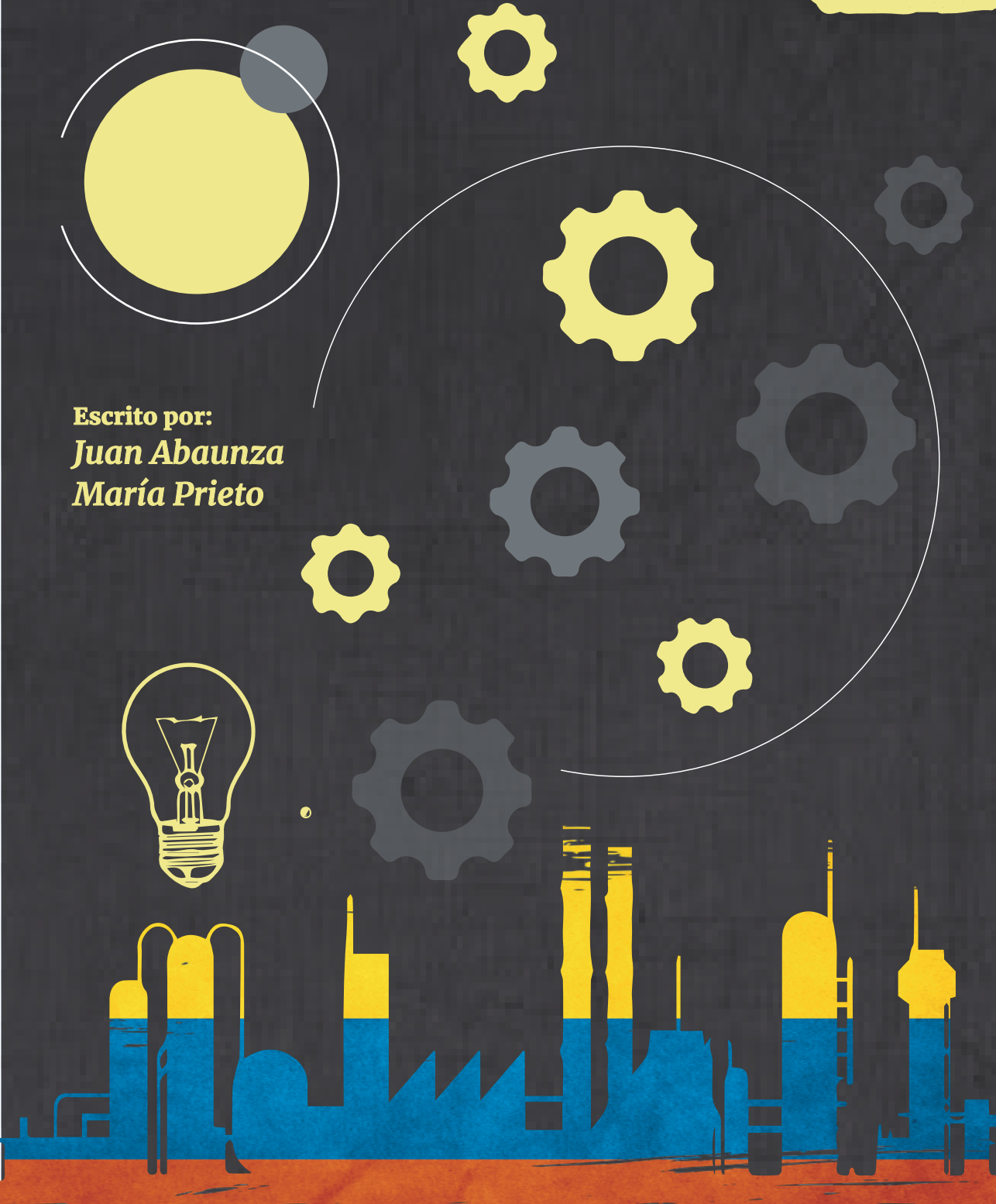
+<https://www.sophimania.pe/sociedad-y-cultura/sociologia-y-antropologia/obsolescencia-programada-usar-y-botar/>

+<https://www.2ominutos.es/tecnologia/moviles-dispositivos/apple-y-la-obsolescencia-programada-las-ultimas-actualizaciones-de-ios-danan-los-modelos-de-iphone-mas-antiguos-4764164/>



La lupa de la posmodernidad ¿Necesidad o capricho?

Escrito por:
Juan Abaunza
María Prieto



LA LUPA DE LA POSMODERNIDAD ¿NECESIDAD O CAPRICHOS?

*Colombia, un país en el juego
globalizado de las preconcepciones
de “lo ideal”.*

Nuestra historia nos conoce, hemos evolucionado y no ha sido en vano. Colombia es parte de un grupo con un marco histórico en el que se han visto involucrados los que actualmente conocemos como países del primer y segundo mundo, países que en su registro histórico la palabra superioridad enmarca gran parte de los respaldos por sus actos; este grupo es Latinoamérica. Los acontecimientos históricos del preconcepto exploratorio de estos países (pertenecientes al primer y segundo mundo) han influido significativamente a lo largo de la historia del mundo; una historia que en cada país se cuenta diferente.

En Colombia, somos un país lleno de cultura, riqueza natural y con un gran potencial manufacturero. Generalmente cuando hablamos de nuestro país a nivel industrial nos restamos crédito en nuestro desarrollo, y lo justificamos con los resultados comparativos de los alcances técnicos y tecnológicos de otros países (principalmente del primer mundo). Lo que no queda claro, es ¿por qué nos subestimamos?. Ser colombiano

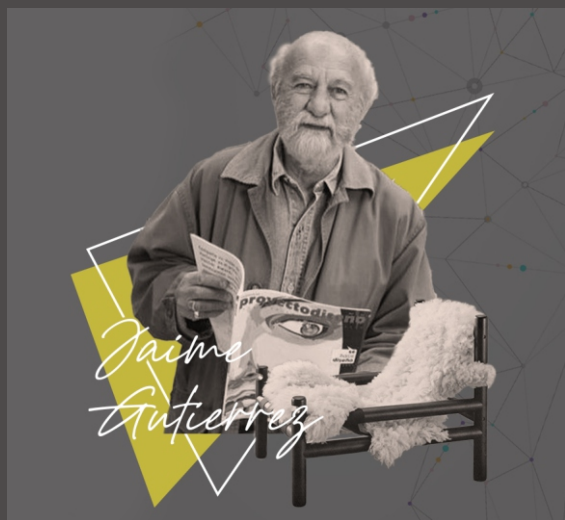


implica un logro subestimado, la independencia. Si hacemos un recuento por los años, el registro de nuestros vestigios en este país implica siglos, pero en lo referente a vestigios industriales, en Colombia la industrialización impacta hasta principios del siglo XX, en donde el sector manufacturero se empezó a desarrollar, y desde entonces, podemos empezar a contar décadas. Colombia no es un país atrasado o estancado, Colombia es un país que empezó a crecer y formarse muy recientemente, y en ese sentido, analizando los resultados de nuestro progreso, el camino para Colombia está listo para ser cruzado.

LA LUPA DE LA POSMODERNIDAD ¿NECESIDAD O CAPRICHOS?

La industrialización en un país involucra gran variedad de elementos, factores, disciplinas e intervenciones técnicas, que contribuyen constantemente al desarrollo productivo y estratégico, y aquí es donde se involucra un mediador disciplinar creado con intencionalidad para intervenir el sector industrial, y con el paso de los años amplía la posibilidad de intervenir a diferentes sectores y desde distintos ángulos.

Cuando nos adentramos en el dilema disciplinar del diseño, una disciplina con una trayectoria corta, inevitablemente nos enfrentamos a posturas superficiales como, la estética vista desde un punto material y teórico del arte, lo innovador, e incluso el factor de éxito de un producto...Planteamos, que al hablar del diseño estamos destinados a



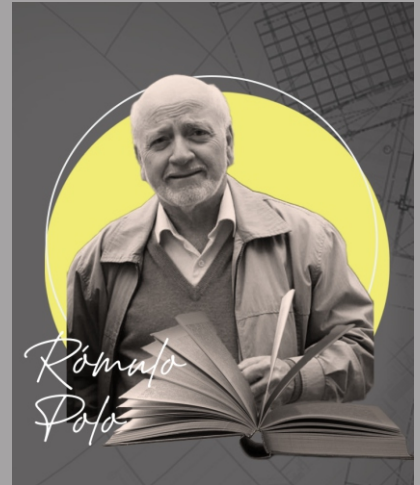
el superficial, el disciplinar, el crítico y el optimista; y es que indudablemente las bases conceptuales de la disciplina, se convierten en posturas subjetivas, que aunque pueden intercalarse constantemente entre estos niveles, el resultado se puede traducir en la infinitud de interpretaciones que se tienen sobre la disciplina. Como todo lo que es nuevo, el cuestionamiento es la base de cualquier interpretación u opinión que pueda surgir en el transcurso del inicio del campo y los hechos, y así mismo es como entendemos al diseño.

Jaime Gutierrez Lega y Rómulo Polo, dos grandes iconos del diseño colombiano, son pioneros en esta disciplina que arriba al país alrededor de la década de los 70, que en números nos marcan menos de 50 años de trayectoria; enfatizamos en el punto, estamos empezando a crecer.

Como disciplina ya existimos, ya hay profesionales, ya hay escuelas de diseño, pero ¿Hay diseño?...Efectivamente podemos tomar referentes de “éxito” del campo colombiano, pero lamentablemente no son para el país, no hay gran vestigio de los resultados de esta disciplina, pero ¿por qué?. La interdisciplinariedad y versatilidad del diseño industrial en su trabajo es cada vez más amplia, el diseñador industrial se ha visto involucrado en una gran variedad de campos desde su origen, lo que le permitió tomar fuerza y plantar bases como disciplina, sin embargo, en la actualidad, podemos resaltar la ausencia de participación de este campo en los diferentes sectores del país.

Centrándonos en el aspecto posmoderno, mencionaremos la problemática que como país hemos llevado por años sin quejarnos del gran peso que nos supone, y es la dependencia con la cultura material extranjera. En Colombia, se podría decir que el consumo material internacional, supera en medidas extravagantes al consumo material nacional, lo que nos hace cuestionar ¿por qué siendo un país que derrocha identidad y cultura, nos permitimos aferrarnos tan fuertemente a otras? considerando esto desde un punto de vista de diseño, podríamos decir que hay factores que están involucrados como el marketing, y la publicidad, pero también la autosatisfacción.

Cuando hablamos de la cultura colombiana en el margen productivo, se podría decir que está dividido, por un lado pensamos en el



producción y manufactura de exportación. Colombia es un país rico a nivel material (materia prima) y somos muy buenos manufactureros, entonces ¿por qué somos un país que está apegado de otros en este sector?.

El comercio en Colombia lo lideran los productos por importación, de los cuales sin mayor problema los consumimos libremente; pero, para ahondar un poco en los interrogantes planteamos el siguiente caso hipotético, Si en Colombia, se le diera la oportunidad al diseño industrial para intervenir en el desarrollo tecnológico, cultural e industrial del sector

LA LUPA DE LA POSMODERNIDAD ¿NECESIDAD O CAPRICHOS?

Somos un país donde el consumo internacional es mucho más atractivo, y con ello el fortalecimiento involuntario de la industria extranjera; dejamos de lado la capacidad productiva nacional. El desarrollo de un sector industrial implica demanda de servicios y productos, y si es muy bajo, el resultado es claro.

El diseño industrial en Colombia, al ser tan nuevo, no ha logrado posicionar las bases lo suficientemente sólidas como para que se le permita involucrarse e intervenir en todos los sectores posibles; aún nos encontramos en un proceso de adaptación, y es nuestro trabajo facilitar este afianzamiento como disciplina. Nos encontramos en un proceso cíclico del que aún no somos conscientes como sociedad, y es la preferencia del consumo foráneo y su prevalencia ante el consumo nacional; nuestro sector industrial produce en gran medida con fines de exportación.

Al ser la intervención a nivel industrial un proceso extenso, muchos de los diseñadores profesionales colombianos deciden emigrar y ejercer en los mismos países categorizados como industrializados; esto complejiza el camino de la disciplina para sentar bases y lograr facilitar estas intervenciones, en donde el objetivo



producción, el consumo y el lenguaje intangible confiado de los compradores, al mercado nacional.

Como disciplina debemos tener ese sentido de la responsabilidad productiva, en donde logremos equilibrar el tipo de productos con un consumo responsable. Nosotros influimos en el tipo de lenguaje que se transmite a los usuarios para que un producto tenga un nivel de aceptación alta, y así mismo también tenemos la responsabilidad del consumo natural responsable, en donde las transmisiones nocivas

LA LUPA DE LA POSMODERNIDAD ¿NECESIDAD O CAPRICHOS?

ambientales son un factor preventivo de primera instancia. Mientras nos aferramos inconscientemente en el consumo material del que emocionalmente también dependemos, la respuesta que obtendremos de la disciplina será la satisfacción de este tipo de productos capricho en mayor medida que los productos necesidad, generando no solo un mayor abismo entre la oportunidad de intervención del diseño, sino también interpretando a la disciplina desde el mal ángulo de un satisfactor superficial.

+Bonsiepe, G. (1985). Alternativas del diseño industrial en los países periféricos. En *El diseño de la periferia* (p. 16). Gustavo Gili México. (manufactura, tecnología, dependencia)

+Kimberly Mesa Argoti, María F. Olaya, María P. Tinoco, Camila Reyes, Johanna Esperanza. (Ed.). (2019). *Reminiscencia - De la destrucción a la transformación*. (producto como aspecto social no individual, transformación y cultura)

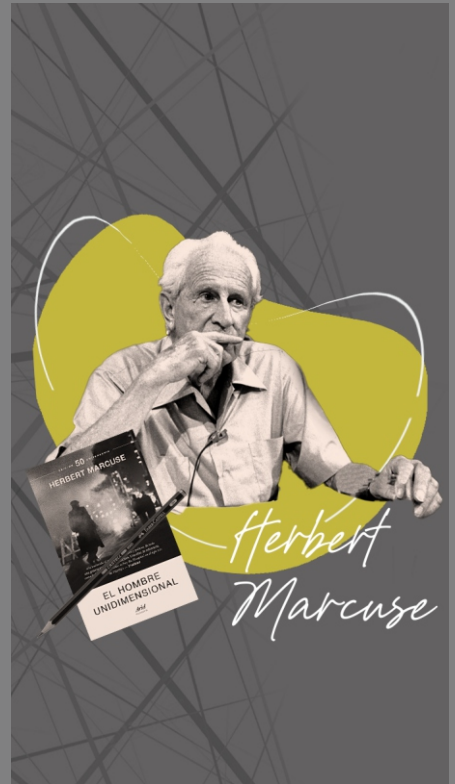
+Marcuse, H. (1964). *El hombre unidimensional*. Ariel. (necesidades ficticias y reales)

+Pirámide de jerarquías de las necesidades humanas de Maslow.

+*Todo lo sólido se desvanece en el aire* (1ra ed., Vol. 1). (1982). Siglo XXI editores.

+Cromos, R. (2020, 3 junio). ¿Por qué comprar productos nacionales?

ELESPECTADOR.COM. <https://www.elespectador.com/cromos/vida-social/por-que-comprar-productos-nacionales/>

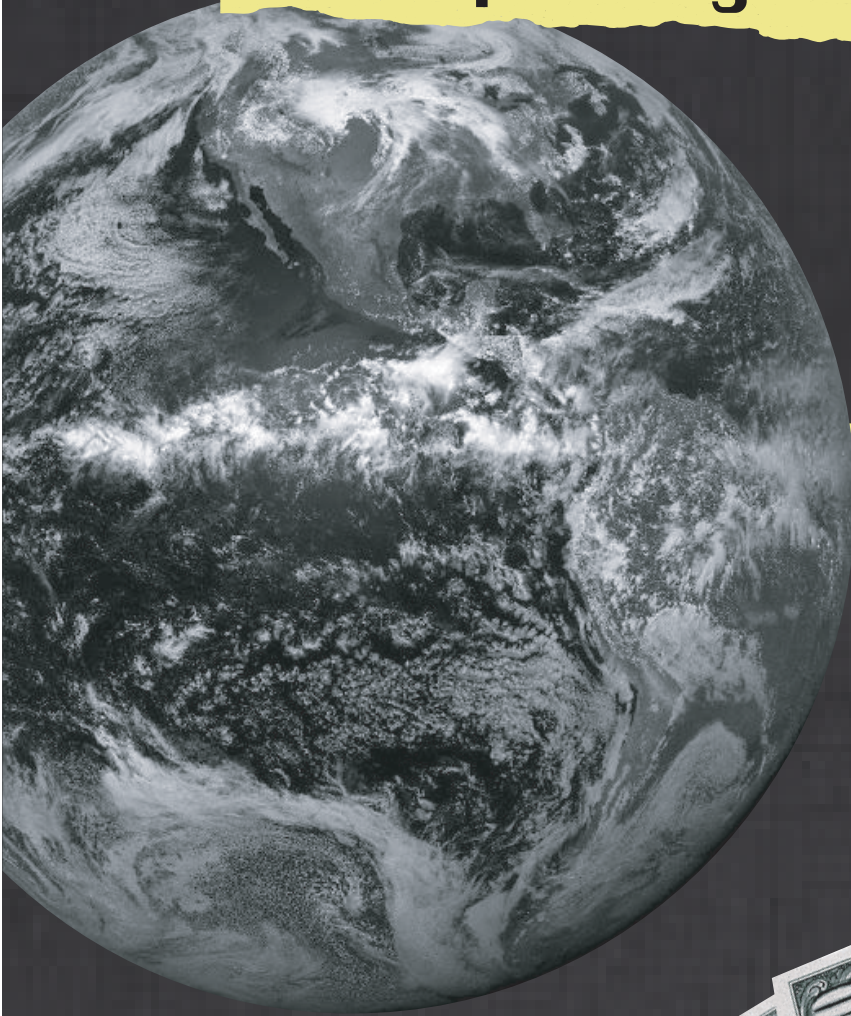


Jaime G. Lega → En la concepción de diseño encuentro grave la falta de unión entre pensamiento, sentimiento y acción. El sentimiento y el amor son pilares fundamentales en la creación" Jaime Gutiérrez
Lega - Revista Proyecto de Diseño Trimestre 4 año 2000

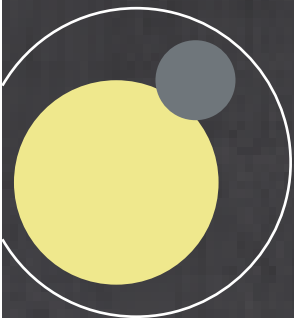
Romulo Polo F. → Dado que las condiciones de los países dependientes son contradictorias, la función del diseñador exige una actitud crítico-teórica que oriente la práctica puramente profesionalista. Esta práctica conceptualizadora constituirá una conciencia crítica que evite la evasión del problema o el ejercicio enajenado.

-Julio 1980

El desasimamiento de lo corpóreo y lo terrenal



Escrito por:
Julian Ortiz





EL DESASIMIENTO DE LO CORPÓREO Y LO TERRENAL

Para preguntarnos por el futuro de la disciplina, resulta imprescindible abarcarla más allá de lo formal, lo estético y teórico de la misma, a fin de generar una transición hacia una visión social, política, cultural y ambiental, esto no sólo ampliará el entendimiento mismo del Diseño, también inculcará nociones de responsabilidad y acción de cambio, donde situar nuestro rol cómo seres sociales conlleva entender que cada desarrollo u acción implica consecuencias a nivel colectivo más relevantes a las que competen el mundo del consumo y producción. Dichas consecuencias reformulan la pregunta por

Industrial, redireccionando el cuestionamiento hacia si en dicho futuro la existencia de materias primas, recursos, poblaciones, problemáticas y prioridades serán las mismas que en la actualidad. Desdibujando paulatinamente los ideales utópicos de futuro que se nos han implantado desde los modelos capitalistas, en los cuales se proyecta el planeta cómo una fuente inagotable de recursos en pro de un progreso colectivo y tecnológico necesario para la humanidad. Y es allí donde está la respuesta hacia las proyecciones e intenciones de los modelos, la divinización de la vida humana, siendo este el foco central de los desarrollos sociales, económicos y políticos, posicionándonos jerárquicamente cómo el primer y más importante eslabón de la vida en la tierra.

La problematización de la noción de desarrollo está principalmente enfocada a las dinámicas y prácticas modernas, que en consecuencia han influido en gran medida la situación global del cambio climático, los

Estupidez (2009) RGB (Documental). Dogwoof). Distorsionando así las verdaderas incidencias de los planteamientos de la disciplina, perjudicando no sólo a las poblaciones que consumen y al medio ambiente, sino dictaminando peligrosos planteamientos de progreso que son aceptados y normalizados, evitando así el derrocamiento de los modelos modernos de control y dominancia.

¿Qué fenómeno impide que las sociedades generen acciones reestructurales de las dinámicas nocivas y autodestructivas? Más allá del enorme esfuerzo de control y esparcimiento de discursos de consumo, en la contemporaneidad ya existen fenómenos que resultan inevitables de evidenciar y que no están en tela de juicio, tal es el caso del cambio climático. Cuando se generaron las primeras alarmas con relación a este, las sociedades hicieron caso omiso al llamado por reducir las emisiones y cambiar las formas de consumo, esto debido a la lenta y sectorizada visualización de la problemática, lo cual generó grandes movimientos que deslegitimaron el fenómeno y propagaron la idea de los recursos infinitos. Esta postura admitió una afectación mayor e incontrolable, dejándonos ahora en una situación irreversible a nivel medioambiental. “Los Chinos construyen centrales eléctricas cada cuatro días, pero una cuarta parte de esa energía la usan para fabricar cosas para nosotros, las compañías



salarios de mierda a los trabajadores chinos por fabricar juguetes de plástico de mierda, los cuales envían a Europa para ser envueltos en más plástico, los clientes los llevan a los macro centros de las afueras en sus chupa gasolinas, el juguete de plástico en su envoltura y caja de plástico van dentro de otra bolsa de plástico, dos días después el juguete se rompe y viaja a un vertedero chino donde se queda 50.000 años” (Amstrong, F. (Productora). La Era de la Estupidez (2009) RGB (Documental). Dogwoof).

EL DESASIMIENTO DE LO CORPÓREO Y LO TERRENAL

conflictos por recursos naturales y la afectación ecosistémica, apuntando inevitablemente a quienes ejercen y dictaminan ideologías de progreso e innovación, situando así la práctica del Diseño Industrial cómo un pilar fundamental para la proliferación y materialización de estos ideales. Desde lo teórico el Diseño Industrial es visto cómo un vasto concepto sintetizado en una disciplina, el cual ha sido transicional e influyente en cada momento histórico desde su consolidación, generando así intervenciones desde lo cultural, artístico, político, industrial y económico, sustentado a raíz de un amplio desarrollo disciplinar en el siglo XX, que logró globalizar una necesidad por el Diseño en la vida moderna, asentando bases teóricas y prácticas para luego ser aprendidas y replicadas profesionalmente a través de la educación superior.



Dinámicas que a su vez han alimentado inconmensurablemente a un sistema organizado de producción y consumo, interviniendo a través de lo formal/estético, pero incidiendo más allá de lo tangible en lo social y cultural. Históricamente el Diseño Industrial se ha enfocado en materializar e imponer “soluciones” a las sociedades, creando en estas necesidades forjadas hacia productos para el consumo efímero e innovador, obedeciendo a los enfoques y prioridades del Capitalismo, sistema que, cómo se menciona en el documental La Era de la Estupidez, ha dominado al mundo; “Muchas ideas han tratado de dominar el mundo, pero solo hay una ganadora; El consumismo, cada día nos bombardean 3000 anuncios que nos aseguran que seremos más felices y atractivos si compramos sus productos, juntos fomentan en nosotros un deseo insaciable de comprar cada vez más cosas” (Amstrong,

EL DESASIMIENTO DE LO CORPÓREO Y LO TERRENAL

¿Qué sucederá cuando los recursos se agoten y ya no exista forma de camuflar con discursos la realidad y la escasez? El principal recurso de producción empleado en la mayor parte de productos y formas de consumo es el petróleo, recurso que se ha empleado de sobremanera en las formas de vida actuales, siendo indispensable para el desarrollo continuo y automático de las sociedades, agotándolo hasta tal punto que: “Según diversos estudios, en 2002 quedaban en el mundo entre 990.000 millones y 1,1 billones de barriles de crudo por extraer. Esto significa que al ritmo actual de consumo mundial estas reservas se agotarían hacia el año 2043, fecha que podría ser más cercana si el consumo de energía aumentara, como se prevé que ocurra por parte de los países en vías de desarrollo” (Revista Eroski Consumer. (Edición 2014)(¿Cuánto petróleo le queda al mundo?). De esto son conscientes las grandes compañías que han dependido del petróleo por décadas, y para evitar la pérdida inmensurable de capital y quiebra de estas, han optado por reestructurar sus métodos de producción y nicho de mercado hacia una nueva fuente de energía, renovable e infinita; la electricidad. Energía que, a diferencia del petróleo, no necesita de recursos naturales finitos. Dichos



de compañías que han adoptado el modelo satisfactoriamente, entre ellos, la ya conocida incidencia de Elon Musk con su millonaria compañía automovilística en esta reinención hacia el “futuro sostenible”, al igual que Shai Agassi, empresario considerado cómo el responsable de la revolución de las energías alternativas con su compañía Better Place.

Es así cómo se han implantado nuevos objetivos desde lo teórico y práctico para ser designados a las disciplinas que, desde la perspectiva productiva, pueden aportar mayormente a un avance continuo y eficaz en el menor tiempo posible, logrando a través de mecanismos de



convencimiento, que resultan cada vez mejor planteados y diseñados en cuanto a su eficacia y masificación, la globalización de estos ideales, creando una red mundial de aceptación y tolerancia al cambio, justificado a través de métodos contradictorios de renovación, que imponen al medio ambiente cómo beneficiario principal de estas dinámicas, pero en realidad buscan erradicar la codependencia de la humanidad con este vertiginosamente, para así cuando dichos recursos se agoten, la producción y

consumo no pueda ser interrumpida, manteniendo la acumulación del capital en los entes de poder tradicionales.

Lo conflictivo de este nuevo “avance” radica en que el ser humano ya se ha desvinculado de la tierra y sus recursos naturales, por lo cual, ha perdido la conciencia y responsabilidad de suministrar y preservar los mismos, pensando extraterrenalmente hacia la posibilidad de la vida fuera de este. “La historia de la humanidad está signada por la búsqueda de conocimiento materializado en el desarrollo tecnológico, es una carrera inalienable que promete, en un futuro blanco, la vida eterna en un mundo justo, donde las riquezas sean distribuidas de una manera sustentable, que nos permita la eternidad en abundancia y felicidad. Y que, en ese contexto, llegado el momento, podamos abandonar un planeta que indefectiblemente va a morir.” (Bernatene, M.R. (2002). High Tech: parcialidades, recortes, juicios y prejuicios. (Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata.) La Historia del Diseño Industrial reconsiderada. Editorial de la Universidad de La Plata). Este ensayo no busca deslegitimar, ni rechazar desde una perspectiva pesimista la incorporación de todos los nuevos métodos sostenibles de producción y consumo, de hecho, es probable que desde la masificación de información e incorporación no sistemática de estas prácticas en entornos colectivos, sin jerarquizaciones de clase ni acumulación del

*Revista Eroski Consumer. (Edición 2014) ¿Cuánto petróleo le queda al mundo? <https://revista.consumer.es/portada/cuanto-petroleo-queda-en-el-mundo.html>

*Amer, K. Noujaim, J. (Directores) Nada es privado (2019) RBG (Documental)

EL DESASIMIENTO DE IQ CORPÓREO Y IQ TERRENAL



capital, prácticas en entornos colectivos, sin jerarquizaciones de clase ni acumulación del capital, dinámicas que logren generar cambios y aportes desde lo ambiental hacia un futuro con relaciones más armónicas y conscientes con el entorno.

Es por esto que la visión hacia las energías renovables no debe estar direccionada hacia mantener los modelos capitalistas actuales, sino a una reestructuración de las relaciones convivenciales con el planeta.

*URIBE, M. SOLÓRZANO, A. DE LOS ANGELES, M. (2015) *Diseño y Producto*.

*BERMAN, M. (1982) *Todo lo sólido se desvanece en el aire*.

*BAUMAN, Z. (2000) *Modernidad Líquida*.

ESCOBAR, A. (2016) *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*.

*BONSEPIE, G (1995) *Del objeto a la interfase. Mutación del Diseño*.

*BERATENE, M. R (2002) *High Tech: parcialidades, recortes, juicios y prejuicios*.

*Revista Real State, Market & Lifestyle. (s.f) 20 grandes diseñadores, ideas que cambiaron nuestro mundo

<http://www.realestatemarket.com.mx/articulos/interiorismo-y-home-design/11677-20-grandes-disenadores>

*Escuela superior de Diseño de Barcelona. (2018) *5 tendencias y avances tecnológicos en el Diseño Industrial*.

<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-industrial/5-tendencias-y-avances-tecnologicos-en-el-diseno-industrial>

*Amstrong, F. (Productora). *La Era de la Estupidez* (2009) RGB (Documental). Dogwoof

*Amer, K. Noujaim, J. (Directores) *Nada es privado* (2019) RGB (Documental)

Industrias sostenibles



Escrito por:
Camila Joven



FUTURO DE DISEÑO INDUSTRIAL EN EL S.XX

Industrias sostenibles

El siglo XXI, un siglo donde lo efímero es lo cotidiano, donde también el diseño industrial ha caído en la obsolescencia planificada para la satisfacción de ciertas necesidades y el lucro de tantas industrias tomando un camino poco favorecedor para todos, pero ahora más que nunca el mundo necesita el diseño industrial, se necesita una nueva transformación, un diseño que “Dispuesto a cambiar su forma” como dice el filósofo Zygmunt Bauman en su texto *Modernidad líquida*.

No habría diseño industrial sin industrias, estas industrias abarcan gran porcentaje de recursos naturales necesarios para nuestra supervivencia en crear en masa productos no ecológicos y con poca durabilidad. Países en desarrollo como China y Brasil que actualmente han incrementado sus industrias han tenido un rendimiento económico que se ha duplicado en los últimos 25 años, a su vez duplicará el consumo de los recursos naturales y de las emisiones de gases, es necesario crear industrias inteligentes totalmente sostenibles pensando también en sus procesos de creación a favor de crear productos amigables con el medio ambiente que contribuyan a las necesidades humanas.



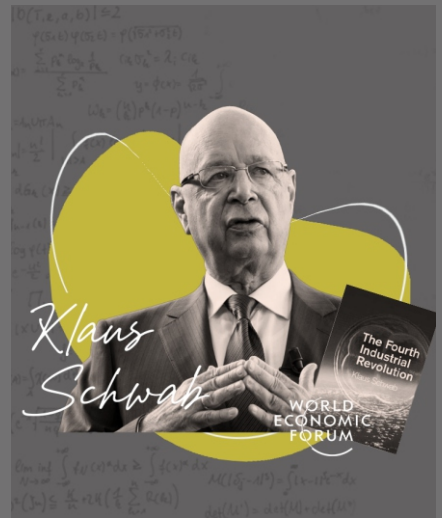
protección del medio ambiente y de entornos si no también pensar en el usuario principal y ayudarlo a llevar una vida mejor.

Las innovaciones tecnológicas de gran importancia están empezando a generar una transformación trascendental a nivel mundial “ Un cambio radical, las revoluciones se producen cuando hay nuevas tecnologías y formas novedosas de percibir el mundo desencadenando un cambio en el sistema económico y estructuras sociales” como dice Schwab, Klaus en su texto *La cuarta Revolución industrial*; haciendo la vida más fácil y útil de cada uno de los consumidores, una fusión de tecnologías como la nanotecnología, energías renovables, inteligencia artificial y computación

FUTURO DE DISEÑO INDUSTRIAL EN EL S.XX

cuántica dan inicios a empresas como Tesla una industria automotriz que como prioridad crea automóviles completamente eléctricos y duraderos donde también suministran productos que almacenan y generan energía evitando la emisión de gases, también son conscientes de que todo el tiempo se esta produciendo una cantidad gigante, hablando de millones de desechos tecnológicos a nivel mundial, problemática que también amenaza al medio ambiente, para ello Tesla ofrece un servicio de reciclaje al momento de que el auto este a punto de terminar su vida útil que garantizan el reciclaje de las piezas creando una economía circular.

Es el momento de buscar y generar alternativas necesarias que permitan avanzar mas allá de los procesos actuales.



*Augusto Solórzano, María De Los Angeles Gonzales, Miguel Uribe. Diseño y producto, Diseño Consumo e individualidad

*Dimitri Viera, (2018). Industria sostenible: como la sostenibilidad y tecnología están impactando al mundo.

*Guillermo Begoa, (2018). El diseño industrial y la proliferación de teorías.

*Tesla, (2021). La misión de tesla es acelerar la transición del mundo hacia la energía sostenible.

*Tesla, (2021). Sostenibilidad.

*Schwab, Klaus. (2016) La cuarta Revolución industrial

*Semana.com, (oct, 2021). Economía circular aplicada a la tecnología.

*Zygmunt Bauman. Modernidad líquida.

*Agradecimientos a nuestra profesora
Johanna Zarate Hernandez por
compartir su conocimiento y sabiduría
para guiarnos en este proceso
de aprendizaje y desarrollo*

