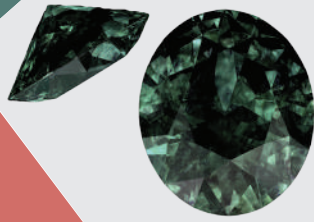
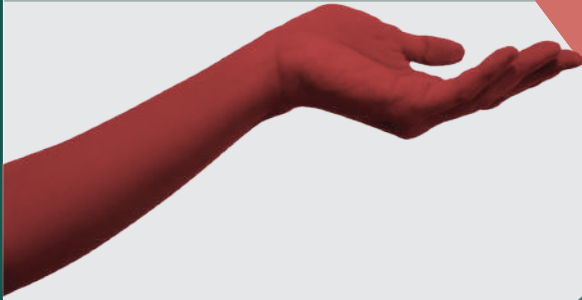


# FRAGMENTOS

¿POLA O MED? ¿?

ESMERALDAS

IMPOSICIÓN





**Imagen**  
Camila Duarte

**Diseño y diagramación**  
Valentina Marín  
Juan Esteban Patiño

**Diseño de portadas**  
Tiffany Garzón

**Editorial**  
Camila Duarte

**Agradecimientos**  
Johanna Zarate Hernandez

## 1 Perfiles

Perfiles de los autores a cargo del contenido de la revista

## 2 Editorial

Apertura al desarrollo general de los artículos sobre Colombia en el contexto del siglo XX

## 3 Pola o miedo

Artículo sobre los efectos socioculturales de la imposición de la cerveza en Colombia sobre la tradicional chicha

*Por: Valentina Marín*

## 4 Explotación de esmeraldas

Artículo sobre la explotación de esmeraldas en Colombia y el diseño de joyas artesanales

*Por: Camila Duarte*

## VALENTINA MARÍN HOYOS



Diseño Industrial / Diseño gráfico  
Octavo Semestre / Tercer semestre  
valentina.marinho@utadeo.edu.co  
Diagramación general

## CAMILA DUARTE



Diseño Industrial  
Octavo Semestre  
camila.duarte@utadeo.edu.co  
Tratamiento de la imagen

*Fragments es concepto que busca definir el sentido primario de esta revista, presentar 4 fragmentos de diversos temas de interés para el lector. En este apartado los fragmentos toman lugar en la Colombia del siglo XX, comenzamos con un texto histórico sobre la explotación de esmeraldas, sus efectos socioculturales y ambientales, además de la fabricación artesanal de joyería con estas piedras preciosas.*

*Seguimos con un texto titulado Pola o miedo, que relata la violenta imposición de la cerveza por sobre la tradicional chicha, además de los actos que permitieron que hoy en día se tome más pola que chicha en todo el territorio colombiano.*



# EL MOBILIARIO CON COMO RESPUESTA AL

El mobiliario surgió hace 30,000 años, cuando los humanos comenzaron a tallar sus propios muebles usando madera, piedra y huesos de animales. Al ir evolucionando con el paso del tiempo, se incorporaron materiales como cuero en el Antiguo Egipto, y espigas en la Antigua Grecia y Roma. Aunque el mobiliario fue creado con el fin de servir como apoyo y descanso para el ser humano, con el paso de los años se empezaron a integrar en el concepto como el “confort” y demás necesidades que fueron creadas para generar “necesidades” no del todo esenciales, un ejemplo de ello abarcando un poco más el campo de lo estético es el “good design” el cual a mediados de los años 30 se enfocó principalmente en una sociedad dirigida al consumo masivo producto de la industrialización para una población específica que además además tenía alto poder adquisitivo.

En este caso el good design estaba basado en 10 principios que indican que todo buen diseño debe ser innovador, en lo posible no debe afectar al medio ambiente, se basa en la utilidad del producto, es estético, hace comprensible un producto, no tiene una estética intrusiva, es honesto, tiene buena durabilidad, es minucioso hasta el último detalle, y es diseño en su mínima expresión, una estética extranjera globalizada que fue instituida como simplificación reaccionaria de la modernidad y se ha establecido como una concepción hegemónica del diseño, este tipo de principios se fueron consolidando a lo largo de la segunda mitad del siglo xx. apoyando la idea del embellecimiento de los objetos, la resolución de problemas y necesidades a través de artefactos funcionales según el problema.

Estas reglas obedecen al diseño hegemónico, teniendo en cuenta que lo hegemónico es lo que ha sido establecido como algo correcto por un grupo o actor concreto con unos intereses particulares imponiendo así una idea universal que deja marcas en todos los campos de la vida que conforman a una sociedad: en espacios urbanos, diseño gráfico y audiovisual, objetos arquitectónicos, e incluso en algo tan común como los hábitos de consumo cotidianos.

La idea de que el diseño hegemónico sea lo que esta estandarizado como el tipo de diseño correcto está basado en una clase de diseño más afirmativa: esta se encarga de reproducir y apoyar sistemas y estructuras prevalecientes, incluidas las diferencias de poder establecidas, los tipos de relación humana, los modos de organización política y económica, las prácticas en el lugar de trabajo y sin irnos tan lejos en las prácticas de diseño, este reduce al máximo la posibilidad de interpretación generando riesgos de estatización de la vida cotidiana; y creando una peligrosa imposición que fusiona la



# TRA HEGEMONICO

## DISEÑO AFIRMATIVO

Forma/Función, costos de producto, de domesticación de los materiales, lo atractivo en cuanto a la visión por parte de los fabricantes y el consumidor, y lo que ha sido impuesto como “el buen gusto”, justificando así su utilidad y belleza generando así una civilización materialista, ingenua, consumista, e ignorante sobre la enorme posibilidad de futuros que podrían abrirse cada día con la creación de estos productos.

Estas reglas obedecen al diseño hegemónico, teniendo en cuenta que lo hegemónico es lo que ha sido establecido como algo correcto por un grupo o actor concreto con unos intereses particulares imponiendo así una idea universal que deja marcas en todos los campos de la vida que conforman a una sociedad: en espacios urbanos, diseño gráfico y audiovisual, objetos arquitectónicos, e incluso en algo tan común como los hábitos de consumo cotidianos. La

idea de que el diseño hegemónico sea lo que esta estandarizado como el tipo de diseño correcto está basado en una clase de diseño más afirmativa: esta se encarga de reproducir y apoyar sistemas y estructuras prevalecientes incluidas las diferencias de poder



establecidas, los tipos de relación humana, los modos de organización política y económica, las prácticas en el lugar de trabajo y sin irnos tan lejos en las prácticas de diseño, este reduce al máximo la posibilidad de interpretación generando riesgos de estatización de la vida cotidiana; y creando una peligrosa imposición que fusiona la Forma/Función, costos de producto, de domesticación de los materiales, lo atractivo en cuanto a la visión por parte de los fabricantes y el consumidor, y lo que ha sido impuesto como “el buen gusto”, justificando así su utilidad y belleza generando así una civilización materialista, ingenua, consumista, e ignorante sobre la enorme posibilidad de futuros que podrían abrirse cada día con la creación de estos productos.

Es por eso que con el paso del tiempo han surgido movimientos que hacen crítica al diseño convencional como el anti diseño, el diseño radical italiano, diseño activista, diseño abierto, diseño inclusivo, diseño especulativo, entre otros, que tienen la intención de generar productos que hacen un guiño al diseño crítico; que busca develar el sistema de los funcionamiento de los sistemas de explotación y represión, con el fin de generar cambios beneficiosos, este pone en duda todas las estructuras de verdades y sistemas de valor establecidos por la sociedad y se contrapone a las normas formales del diseño afirmativo.



Teniendo en cuenta que los tipos de diseño anteriormente mencionados tienen ínfulas o hacen parte del diseño crítico, este cuestiona el estatus quo de varias maneras, proponiendo prácticas que suelen ser no comerciales y a menudo se caracterizan por una ética de investigación social o de activismo, complementándose así con el diseño discursivo, que tiene la intención de fomentar la reflexión o el compromiso de los usuarios con un determinado discurso que afecte de alguna forma al intelecto.

Un claro ejemplo de diseño contra hegemónico fueron los hermanos campana, que emplearon su inquietud en reconvertir materiales reciclables y más económicos en productos de diseño a finales de los años ochenta, Incursionando en este estilo con su primera exposición mobiliaria llamada 'incomodo', compuesta principalmente por sillas de diseño propio basadas en materiales reciclados para darles una segunda vida útil al material u objeto. Es así como los hermanos Campana generan una respuesta mobiliaria contra hegemónica al diseño industrializado y para nada ético o ecológico, puesto a que este nos demuestra que es posible usar lo que la sociedad a considerado como "basura" para crear nuevas piezas de buen gusto o buena composición sin causar más afecciones al medio ambiente, podríamos decir que es un tipo de diseño más recursivo e incluso ético que algunos otros como el "good design".

#### SILLA ANEMONE, 2001 PARA EDRA

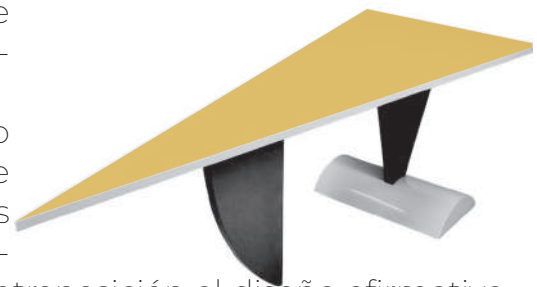
Es una silla de líneas orgánicas en superposición creadas a base de una estructura de acero inoxidable y tubos de PVC que configuran el asiento. La tensión a la que se han dispuesto los tubos en su fabricación proporciona un asiento ligero y resistente.



Sin duda el diseño ecológico ha sido uno de los estilos más concurridos para la humanidad actual, esa modernidad líquida, libre y cambiante que hoy en día tiene más conciencia sobre los cambios a futuro que desde el presente pueden modificarlo, gracias a ello han surgido desarrollos

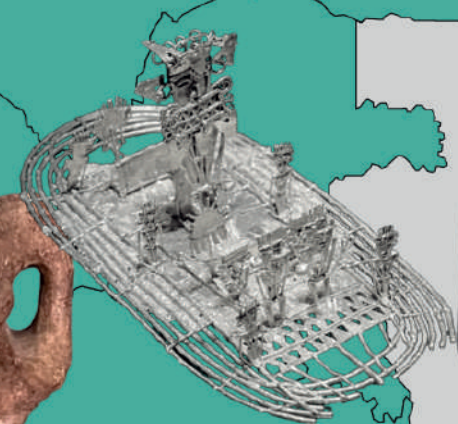
tecnológicos que se han involucrado en la preocupación por el medio ambiente, incrementado así la necesidad de transformar los sistemas de producción y consumo, para optimizar los recursos existentes, reduciendo así el volumen de residuos y la contaminación asociada a los procesos de producción.

Finalmente podemos concluir que el mobiliario hecho a base de elementos reciclables funciona como contraposición al diseño afirmativo y hegemónico, que más allá de buscar ergonomía y principios básicos de estética y función, este se vuelve esencialmente bello y funcional por romper con paradigmas y convencionalidades estéticas y formales del diseño común. Más allá de cumplir una función de soporte, moda y confort, es diseño éticamente pensado para generar un cambio en la mentalidad del interlocutor, haciendo referencia a que las piezas de diseño no deben ser solo productos programados para obsoletarse o para cumplir con funciones banales y breves en el momento, sino que hay que darle usos más consientes o reutilizables a los materiales y elementos que pueden conformar al diseño, elementos que otorga la producción manual y que elimina por completo la producción en masa.





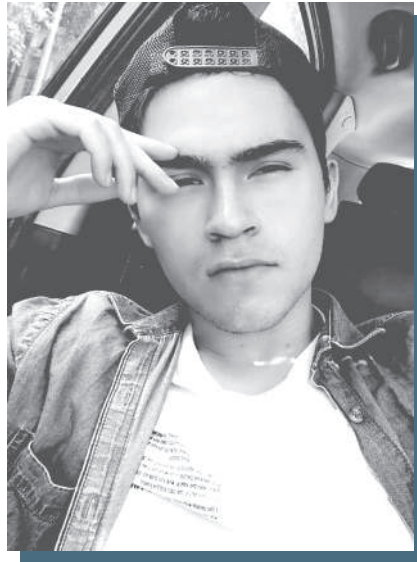
**¿Quieres la salvación espiritual? Paga por ella, es la consigna en todas las religiones, quien pueda pagar, lavará sus pecados.**



*En esta sección, la revista “fragmentos” presenta 2 conceptos tales como el mobiliario y la habitabilidad, expuestos por diseñadores industriales quienes, desde una perspectiva subjetiva, abordan dichos temas desde un punto de vista principalmente crítico. Primero, tendremos la oportunidad de generar un cambio de perspectiva con respecto al concepto de la habitabilidad partiendo desde una noción intangible pero al mismo tiempo permitirá abrir el espectro del mismo con el fin de generar un uso correcto del término. Esto tomará un rumbo el cual permitirá conocer un nuevo término llamado el “no-lugar” donde es fácil caer en el error de comprenderlo como un lugar no tangible tal como la memoria o la virtualidad. Sin embargo, durante el estudio de la habitabilidad presentado a continuación, nos permitirá entender este nuevo concepto y como este genera un impacto tanto de manera personal como de manera colectiva.*

*Por otro lado traemos a estudio el concepto del mobiliario donde nos cuenta su creación desde el diseño afirmativo o hegemónico el cual ha sido establecido como lo normal o lo correcto por la sociedad. Sin embargo, nos invita a pensar en como el mobiliario contrahegemónico refuta la idea del diseño afirmativo con mobiliario que no es necesariamente fino y que van en contra de lo que para toda una sociedad define como buen diseño basándose en lo estético. Nos permitirá sumergirnos en el relato de como como el diseño contra hegemónico, va en contra de las masas y la intención de la mayoría de diseñadores quienes crean necesidades con el fin de generar un consumismo dejando de lado factores ambientales y la afección de materias primas con las que fueron desarrollados dichos productos.*

# JUAN ESTEBAN PATIÑO



Diseño Industrial  
Octavo Semestre  
juane.patinos@utadeo.edu.co  
Diagramación general

# TIFFANY GARZON



Diseño Industrial  
Octavo Semestre  
tiffany.garzonm@utadeo.edu.co  
Desarrollo gráfico portadas

## Perfiles

Perfiles de los autores a cargo del contenido de la revista

## 2 Editorial

Apertura al desarrollo general de los artículos sobre el concepto de la habitabilidad y el mobiliario contra hegemónico

## 3 Habitabilidad

Artículo analítico sobre la concepción de los espacios tangible e intangibles

*Por: Juan Esteban Patiño*

## 4 Mobiliario contra hegemónico

Artículo sobre el mobiliario contra hegemónico como respuesta al diseño afirmativo

*Por: Tiffany Garzon*

**Imagen**  
Camila Duarte

**Diseño y diagramación**  
Valentina Marín  
Juan Esteban Patiño

**Diseño de portadas**  
Tiffany Garzón

**Editorial**  
Camila Duarte

**Agradecimientos**  
Johanna Zarate Hernandez



# FRAGMENTOS

MOBILIARIO

HABITABILIDAD

CONTRAHEGEMONICO

