

ESPECTRO

LAS DISTINTAS PERSPECTIVAS DEL DISEÑO

DISEÑO LÍQUIDO

Una perspectiva crítica a evolución del diseño

DISEÑO UNIVERSAL

La usabilidad se vuelve universal por los detalles

DISEÑO Y ARTESANÍA

De que se Sustenta el conocimiento

DISEÑAR PARA HABITAR

El diseñador como poeta del espacio que habitamos

Teoría del diseño industrial III

ALEJANDRO GONZÁLEZ OTÁLORA
KAREN STEFANY PEÑA ESPITIA
NATALIA TATIANA FERNÁNDEZ RIVERA
JAVIER MAURICIO ROJAS GARZÓN

Revista digital

Todos los derechos son reservados. 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: ESPECTRO- Las distintas perspectivas del diseño
© UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO . 2021

CONTENIDO

Escritura / Diseño / Perspectivas/
Teorías.

04

PÁGINA

DISEÑO LÍQUIDO
Alejandro González

11

PÁGINA

DISEÑO UNIVERSAL
Stefany Peña

20

PÁGINA

DISEÑO Y ARTESANÍA
Natalia Fernández

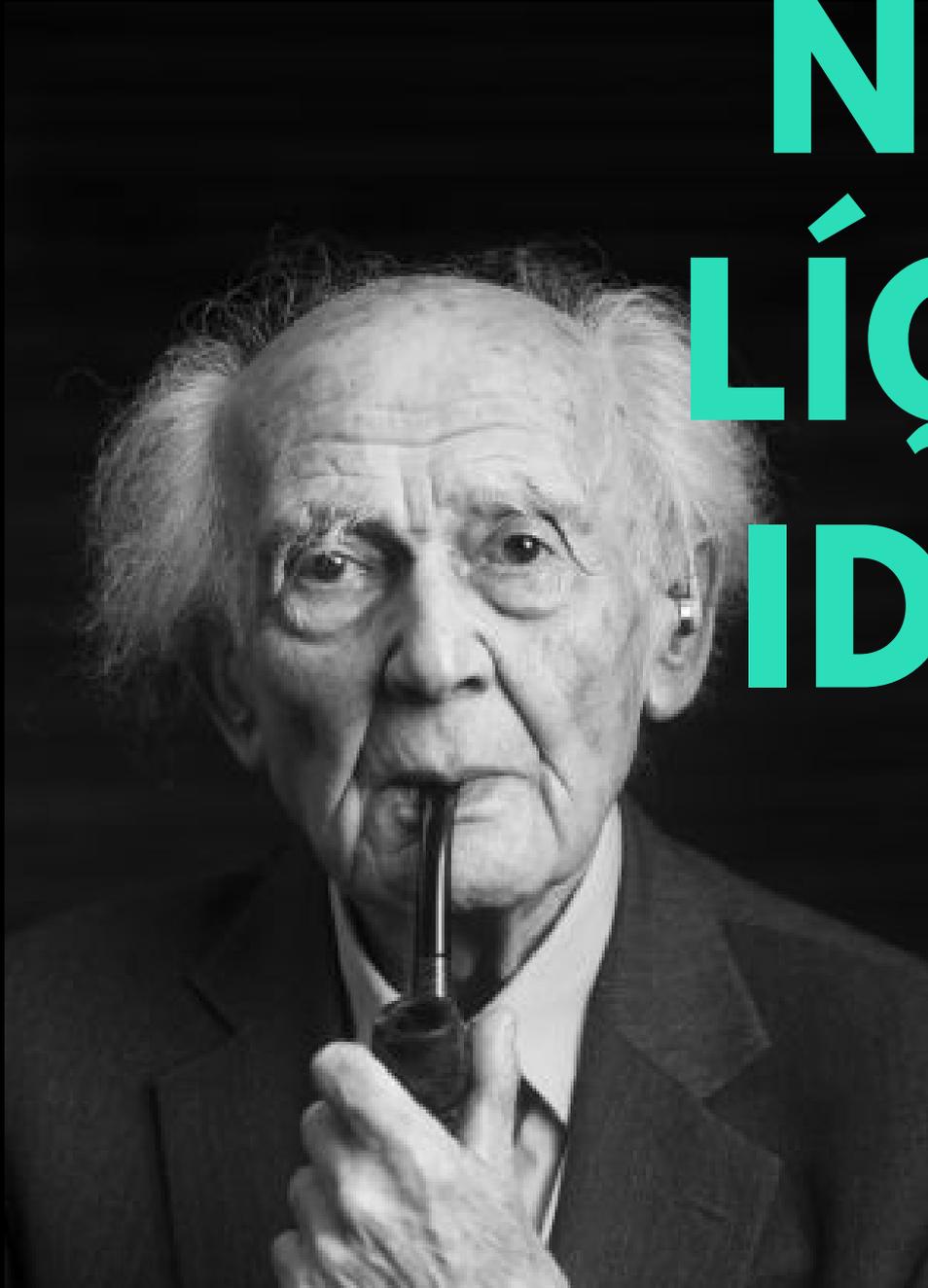
31

PÁGINA

DISEÑAR PARA HABITAR
Javier Rojas

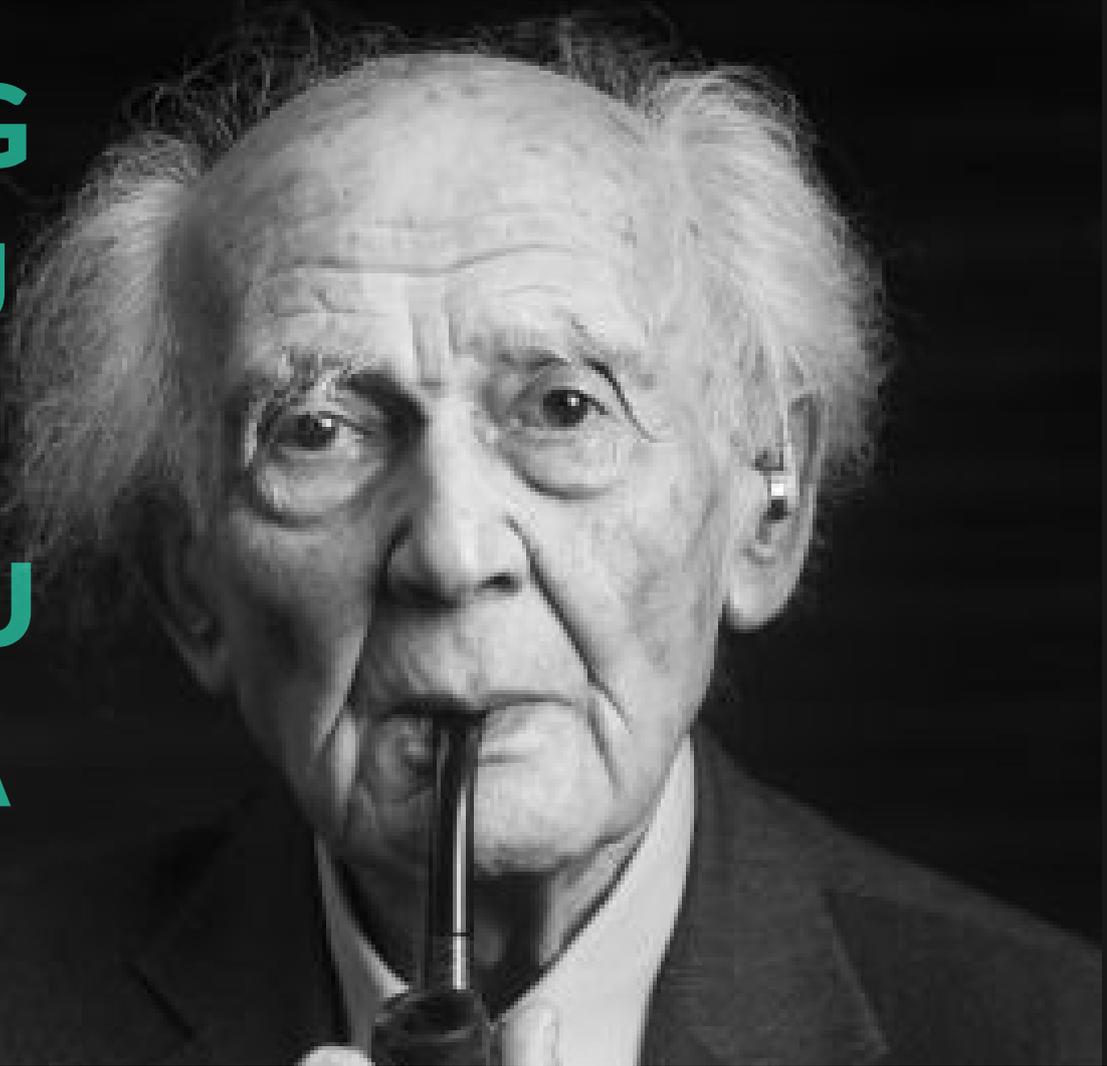
ESPECTRO

DISE ÑO LÍQU IDO



“Hoy la única certeza es la incertidumbre”

ZYG MU NT BAU MA N



El siguiente artículo teórico tiene como objetivo enseñar el reflejo de la modernidad líquida en campos como el diseño y la pondré en contraste junto a los modelos rígidos de la academia, utilizando diferentes referentes de diseño a través del tiempo.

Este término nace como una crítica hacia el tiempo y la realidad en la que vivimos, una sociedad efímera guiada por el consumo, sin rumbo e inmersa en la incertidumbre. La definición funciona como punto de partida para describir el estado actual de nuestra sociedad y es la razón principal de esta investigación.

Existen instituciones sólidas que solían regir disciplinas como el diseño pero con el tiempo gracias a cambios en el estado de la sociedad se han fusionado a un estado líquido que logra dispersar la rigidez de las ideas y la rigurosidad de los estándares normativos del diseño permitiendo al sujeto pensar y actuar de forma libre con sus ideas. Como afirma Bauman:

"Los tiempos modernos encontraron a los sólidos premodernos en un estado bastante avanzado de desintegración (Y que el momento actual en el que vivimos) emergió de la disolución radical de aquellas amarras acusadas -justa o injustamente- de limitar la libertad individual de elegir y actuar."

Para entender la relación y el desarrollo del diseño líquido iniciare con una mirada a la historia, en 1919 nació la Bauhaus que es una de las escuelas donde se practicaba el diseño centrando su formación en la producción con el arte, y en donde se estrechó una rigurosa relación entre el objeto y su función donde la forma y la estética fueron fundamentales para transmitir el objetivo de un objeto. La instrucción que se impartía en la Bauhaus perseguía la perfección, la funcionalidad y la estética, siendo un pilar fundamental para la construcción y evolución de lo que hoy se conoce como el diseño industrial y el diseño gráfico.

Brigitte Borja de Mozota una diseñadora enfocada en la investigación plantea:

“El diseñador de la Bauhaus apuntaba a la perfección estética, inducida por una total confianza en el funcionalismo y una desconfianza de las distorsiones introducidas por la psique humana en la concepción de un objeto de diseño”.

Para 1929 se ve la primera ruptura del diseño gracias a las necesidades y nuevos requerimientos de la época, se priorizaron los aspectos estéticos y el rediseño de las bases sólidas de las instituciones como la Bauhaus, la adaptabilidad de los diseños fue una de las principales características de la época dejando de lado lo pragmático y ajustándose a las necesidades del contexto.

En el libro de *las 7 columnas del diseño* por Gui Bonsiepe escrito en el año 1993 nos da una clara visión de cómo el diseño va dejando la solidez de sus raíces en los años 50's se noto un gran cambio en el enfoque del diseño del producto precisamente por los acontecimientos en los años pasados como lo

fueron las guerras, los contextos y las necesidades en constante cambio obligaron a la disciplina a realizar cambios para la época cambiando su enfoque hacia lo estético y lo superficial para dejar atrás los oscuros y grises años de la época. Esto tuvo como consecuencia un cambio de perspectiva hacia el diseño calificándola como una disciplina superficial, limitada, y sencilla, dedicada al aspecto estético. convirtiéndose en un claro ejemplo de cómo sería el funcionamiento de un diseño líquido y sin ataduras convirtiendo a los sujetos en una sociedad de consumo permitiendo una diversidad de productos para épocas posteriores.

Para los años 80's y 90's nacen nuevas necesidades y requerimientos para el diseño como su rol ecológico y social creando nuevos movimientos como el ecodiseño, el diseño crítico, etc... Dándole la posibilidad al diseñador de ejercer un estilo mucho más libre.

VO

El estado líquido de las cosas como lo dice su nombre hace referencia a la volatilidad de las mismas y a los cambios tan rápidos y reversibles que puede sufrir un objeto o un proceso de diseño

VOL

Para realizar una reflexión teórica de lo que defino como un diseño líquido emplearé el término de contemporaneidad dándole un punto de inflexión al entorno líquido desde el punto de vista de distintos filósofos, diseñadores y críticos del movimiento.

El estado líquido de las cosas como lo dice su nombre hace referencia a la volatilidad de las mismas y a los cambios tan rápidos y reversibles que puede sufrir un objeto o un proceso de diseño, un ejemplo de esto son los objetos que nos permiten realizar distintas funciones o cambiar su uso rápidamente de acuerdo con las necesidades del usuario, mostrando distintas facetas de los objetos mucho más flexibles y adaptables pues es uno de los requisitos que nos plantea Bauman “cuanto menos cargados nos desplazamos, más rápidos será nuestro avance” (Bauman, 2003, p. 8).

Giorgio Agamben nos ofrece un punto de vista distinto del término donde nos enseña un sujeto consciente con un pensamiento disruptivo hacia los tiempos que vive. Una actitud que se presenta al ser conscientes en el tiempo actual, de la liquidez y lo efímero que se convierte el tiempo, transformando las necesidades y requerimientos de vida generando un cambio y una ruptura a sus hábitos de consumo y las exigencias que tendrá el mercado.

“Atravesar la dualidad teoría-práctica, desplegar discursos transversales, construir plataformas desde las que poder ver el presente y el pasado, desde distintas y nuevas observaciones, es la tarea ineludible del momento. Para ello no serán suficientes ni los discursos esclerotizados del juicio y la autojustificación que de sí misma hace la práctica, ni el discurso autónomo, auto satisfecho de la academia teórico-histórica” (Ignasi de Solà-Morales, 2001).

El punto de vista de el arquitecto Ignasi de Solà-Morales i Rubió nos indica una solución distinta hacia los procesos que ejerce una disciplina como la arquitectura separando las instituciones solidas de la práctica libre que permite una mayor fluidez de las ideas por ende con una mejor adaptación a las situaciones y cambios que pueda afrontar una sociedad.

Como afirma Bauman la sociedad se vuelve individualista que busca soluciones rápidas y sin tolerancia hacia el tiempo, el miedo a lo sólido y el compromiso se vuelve el pan de cada día llevando a disciplinas creativas como el diseño o la arquitectura a desligarse y perder el compromiso y el respeto hacia normas, leyes y procesos establecidos por escuelas como la Bauhaus.



En este punto se ven dos caras de la moneda: el estancamiento (de las generaciones más antiguas) y la volatilidad que se evidencia en nuestro día a día. Los diseñadores de hoy en día se caracterizan por su capacidad de cambio dependiendo de las necesidades que sean solicitadas por un cliente o por un contexto, un gran ejemplo de ellos son los diseñadores que trabajan como freelance, a comparación de los diseñadores sólidos que dedicaban su vida a una teoría o a un proceso de diseño, los nuevos diseñadores que son más fluidos desarrollan muchos proyectos al mismo tiempo y de acuerdo a sus necesidades personales permitiendo así al diseñador enseñar el trabajo que él quiera y el poder de aplicar a los proyectos que considere apropiados para él o ella, también permitiendo a un diseñador competir por proyectos de todos lados del mundo sin necesidad de una marca o un espacio físico dándole la libertad que buscan las nuevas generaciones.

Es entonces cuando el diseño y el diseñador se ven abrumados ante el inmenso mar de posibilidades que nos permiten las sociedades en los tiempos modernos, la fluidez de las ideas va de la mano con el desarrollo de sus contextos que se encuentran siempre diferentes y personalizados, de esta forma la disciplina se vuelve adaptable y líquido, debe de reflejar la misma forma que se muestra en la sociedad y debe tomar una postura para que sea aceptado dentro de esta.

CONCLUSIÓN

Como conclusión y reafirmando a Bauman las sociedades cambian, por ende sus necesidades, comportamientos y estilos de vida, el consumo es un eje fundamental tanto para la economía como para las personas, el diseño se ve obligado a cambiar con ellas, es presionado a dejar el pragmatismo antiguo y actualizar sus metodologías y filosofías para estas en constante cambio y desarrollo. La innovación entonces se convierte en el método de cambio para los productos y servicios de hoy en día, ser consciente de los tiempos que vive el diseño y la sociedad da la posibilidad de encaminarse correctamente a los sujetos en cuestión.

Por último se puede afirmar que las distintas instituciones y reglas planteadas de los diseñadores para el diseño se están diluyendo, los principios básicos que conocemos como reglas específicas cada vez se aplican menos y se ve un diseño más libre y líquido en constante cambio y con distintas fuentes de información, procesos creativos y desarrollo. Pero estos cambios han aportado de manera significativa y positiva a la disciplina, han permitido su estadía y su habilidad de cambio ha remontado prácticas del inicio en donde el inicio no era del todo sólido y habría debates que permitían la creación y el constante desarrollo de nuevas corrientes de diseño permitiendo así al diseñador abrir su mente y sus ideas y aplicarlas a distintos campos y áreas de acción adaptando al disciplina del diseño a el mundo actual en el que vivimos donde cada vez es más amplia la competencia entre aspectos creativos.



DISE ~ ÑO “El diseño es el espectro del diseñador” LIQU IDO

~ ARTICULO ~

REDACTADO Y DIAGRAMADO POR

~ ALEJANDRO GONZÁLEZ OTÁLORA ~

Bibliografías - Borja de Mozota, B. (2003). *Design Management*. New York, USA: Allworth Press. - Bonsiepe, G. (1993). *Del objeto a la interfase: Mutaciones del diseño*. Argentina: Ediciones Infinito. - Bonsiepe, G. (2012). *Diseño y crisis*. Valencia, España: Campgràfic. - Bauman, Z. (2004). *Modernidad Líquida (Tercera ed.)*. (Traducido por Mirta Rosenberg). Argentina: Fondo de Cultura Económica. - Cabrera Gutierrez, C. (2016). *ÉTICA Y MODERNIDAD: EN EL DISCURSO DE GUI BONSIEPE. Maestría en estética e historia del arte Utadeo*. - Martínez, J. (2018). *La solución positiva del diseño en un mundo líquido*. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, núm. 6, pp. 67-84,.

DISEÑO NO UNI VER SAL



*“We can make anything more universally usable,
but to do that, we must pay attention to details.”*

Ronald L. Mace



Por: Kendyl Brooke Mounce

El diseño universal, diseño inclusivo o diseño para todos fue acuñado a Ronald Lawrence Mace, quien nació en el estado de Nueva Jersey, el 3 de agosto de 1942 y falleció el 29 de junio de 1998 en el estado de Carolina del Norte, Estados Unidos.

Ronald Marce a sus nueve años de edad contrajo poliomielitis, una enfermedad viral que causó en él afectaciones en el sistema nervioso lo que le ocasionó parálisis en sus extremidades inferiores y lo obligó a ser un usuario dependiente de la silla de ruedas. Sin embargo, a pesar de que la silla de ruedas le facilitó su movilidad, también le permitió darse cuenta de varias falencias de acceso en espacios públicos que existían para las personas con capacidades diversas, es por ello que al graduarse como diseñador decidió ser partícipe en la redacción del código para la construcción accesible y dedicar su vida a formular garantías sociales para las personas con capacidades diversas.

En 1989 Ronald Marce consigue fondos de carácter federal que le permite diseñar y fundar el Centro de Diseño Universal,

ubicado en la Escuela de Diseño de la Universidad de Carolina del Norte en Raleigh donde se ha venido trabajando e investigando alrededor del diseño para todos, y de aquí surgen los siete principios del diseño universal que se mencionan a continuación:

Equidad de uso: El diseño en la medida de lo posible debe permitir que todo tipo de usuario pueda accionar o utilizar el producto de la misma manera, de no ser posible es necesario que sea de una forma similar evitando segregaciones.

Flexibilidad de uso: El diseño debe permitir el uso de distintas capacidades individuales, se debe acoplar al usuario, permitir flexibilidad y exactitud de uso.

Simple e intuitivo: El diseño debe ser de fácil uso, que permita ser comprendido por el usuario sin importar la experiencia, nivel educativo o cultural, debe tener la menor cantidad posible de complejidad para su uso.

Información clara: El diseño proporciona la información necesaria para su uso, por medio de alternativas sensoriales como táctil, verbal o gráfica para la lectura adecuada del usuario.

Tolerancia al error: El diseño minimiza los riesgos de acciones peligrosas causadas erróneamente, involuntariamente o accidentalmente por el usuario.

Bajo esfuerzo físico: El diseño permite ser accionado o utilizado de una forma sencilla, eficiente y cómoda, permitiendo que el usuario utilice la menor cantidad de fuerza necesaria y/o repetitiva.

Espacio de aproximación y uso: El diseño debe tener en cuenta las dimensiones apropiadas para el acercamiento, alcance, lectura y manipulación sin importar la posición del usuario (sedente o de pie).



Por: Importadora C&C



Por: Doortec sas.

Un ejemplo de producto arquitectónico que de evidencia de los siete principios del diseño universal planteado por el Centro de Diseño Universal corresponde a:

Las puertas automáticas, presentadas al público en el año 2010 y que por medio de un sensor de movimiento se accionan, permitiendo que el usuario entre o salga del lugar, fabricadas en vidrio de seguridad translúcido que facilita la interacción de cualquier tipo de usuario, es simple e intuitivo, apto para el uso de todo tipo de usuario y exige poco esfuerzo físico.

Otro ejemplo de producto lanzado al mercado mas recientemente, corresponde a las zapatillas Nike GO FlyEase que se presentaron al público el año pasado (2020) y donde simplemente al momento de que la marca las publicitó sin decir que corresponde a un diseño universal, se ve evidente el principio uno (equidad de uso: el diseño en la medida de lo posible debe permitir que todo tipo de usuario pueda accionar o utilizar el producto de la misma manera o similar evitando segregaciones) adicionalmente se puede ver como desde la posibilidad de que el usuario no requiera de sus manos para ponérselas, minimiza el esfuerzo físico tanto al ponérselas como al quitarlas, siendo simple y generando equidad para cualquier tipo de usuario.





Por otro lado encontramos el sistema folk kitchenware diseñado por James Dyson Award el cual corresponde a un conjunto de utensilios de cocina que busca generar mayor seguridad al momento de cocinar y preparar los alimentos.

A pesar de que folk kitchenware esta pensado principalmente para personas ciegas, este sistema permite generar tolerancia de uso en toda la población por su diseño sensorial, que permite en el caso del cuchillo alejar los dedos de la zona de corte del utensilio.

Y finalmente este diseño presenta información clara, es simple e intuitivo y genera flexibilidad de uso. (Los siete principio del diseño universal)



Ya habiendo mencionado de donde surge el Diseño Universal es fundamental poder presentar un concepto que de evidencia de lo que se entiende por este, y para ello nos vamos a basar en el suministrado por la Autoridad Nacional de la Discapacidad, esto en EEUU, donde se afirma que el Universal Design es la composición de un entorno que permite ser accesible, entendible y usado por la mayor cantidad posible de personas, independientemente de su edad, estatura o capacidad. El diseño universal desde la primera etapa de creación es incluyente y posterior a la producción, no va a requerir de adaptaciones o rediseños. Adicionalmente cabe resaltar que cualquier producto, espacio o servicio debería estar basado en los siete principios mencionados anteriormente sobre el diseño universal, puesto que así se puede satisfacer las necesidades de una mayor cantidad de población, teniendo en cuenta que no solo iría enfocado a la población minoritaria con capacidades diversas sino a un rango más amplio.

Por otro lado, de acuerdo al artículo publicado en el 2021 por la Autoridad Nacional de la Discapacidad Estados Unidos se afirma que el Diseño Universal ha venido abriendo camino lentamente y permitiendo que las empresas reconozcan su importancia, por medio de debates que han fortalecido el diseño universal, llegando a que varias empresas comienzan a proporcionar diseños inclusivos para disminuir el desempleo, la dependencia y facilitar la labor efectiva de las personas con capacidades diversas. Cabe mencionar que no es el único ámbito donde se le ha dado la importancia, ya que el diseño universal también se ha venido trabajando desde el diseño de producto, principalmente en el mobiliario de los sitios públicos y privados, lugares de entretenimiento; en cuanto al turismo, se presenta como: recorridos turísticos accesible y finalmente en la parte académica o educativa se presenta con las siglas DUA que hacen referencia a Diseño Universal para el Aprendizaje.

Janett Jiménez Santos como autora del texto Guía de Recomendaciones de Diseño Universal para el Sector Turismo presenta como el diseño universal se ha implementado en el desarrollo de guías para el turismo accesible, el cual tiene como objetivo generar independencia en algunos aspectos para las personas con capacidades diversas, esto permitiéndoles ser partícipes de los recorridos. Allí se aclara que el turismo no es solo el hecho de movilizarse por un espacio diferente al tradicional, sino que este también permite generar en el turista un panorama cultural y lingüístico más amplio.

Adicionalmente menciona que el turismo representa un porcentaje considerable de la economía de un país, sin embargo, no todos los que prestan el servicio turístico han trabajado el tema de la inclusión, por ello y para ellos esta enfocada esta guía, donde se dan diferentes pautas necesarias para el rediseño dentro de los espacios, los recorridos y el tipo de capacitaciones que debe recibir el personal turístico, lo que Janett Jiménez llama un ajustes razonables, que representa una estrategia a posteriori para proporcionar información básica acerca de los criterios mínimos a considerar para el diagnóstico, la planeación y la ejecución del rediseño. Y es aquí donde se encuentra una divergencia entre los autores, puesto que de acuerdo a la Autoridad Nacional de la Discapacidad se menciona que el diseño universal no requiere de adaptaciones o rediseños, sino que por el contrario desde el inicio debe ser pensado en la población con capacidades diversas, ya que de lo contrario es posible que se generen segregaciones, como se mencionó al inicio de este documento, en el principio número uno (1) de los siete (7) presentados por el Centro de Diseño Universal.

Sin embargo, en la guía de Janett Jiménez Santos se presenta algo que llama mucho la atención, ya que se menciona que no solamente se debe pensar en las adaptaciones y rediseños para generar productos accesibles, sino que también se debe pensar en el tipo de atención que se les brinda a las personas con capacidades diversas, adultos mayores e infantes, ya que muchas de las limitantes que vive esta población, hacen referencia a las barreras de participación, discriminación o prejuicios, y como menciona María Teresa Buitrago en su documento de tesis que titula: Discapacidades peregrinas: construcciones sociales de la discapacidad en Colombia: Aportes para salud pública desde una perspectiva crítica la discapacidad se genera al momento de nombrar, comprender, actuar y representar, es decir: a pesar de que la altura, la edad y la capacidad genera limitaciones en la participación e interacción, las limitantes son impuestas desde las personas que están en el entorno. Y por ello antes de continuar con otra divergencia detectada entre los autores es necesario presentar la diferencia entre limitantes y limitaciones.

Según la OMS se define las limitaciones como aquellas dificultades que presenta la persona para ejecutar una acción o tarea, esto a causa de la condición diversa que posee la persona con capacidad funcional diversas o en este caso también adulto mayor e infante; y para el caso de las limitantes se hace referencia a aquellas barreras que le son impuestas socialmente al individuo (persona con capacidad diversa, adulto mayor e infante) por tener una condición no homogénea, lo cual disminuye aún más sus posibilidades de interacción y participación a causa del rechazo y los prejuicios que recaen sobre ellos.

Ya habiendo mencionado esta diferencia continuemos con lo que dijo Newell y Gregor en el año 2000, acerca del diseño universal:

“proporcionar acceso a personas con cierto tipo de discapacidad puede hacer el producto significativamente más difícil de usar por personas sin discapacidad, y con frecuencia imposible de usar por personas con diferentes tipos de discapacidad”

(Montero & Martín Fernández, 2003).

Esta afirmación trajo consigo una serie de debates, que por un lado se buscaba ver de una forma crítica el planteamiento del diseño universal y por el otro lado algunos autores buscaban defender la postura de este tipo de diseño, como fue el caso de Stephanidis en el año 2001, que intenta resolver la discusión generada por la afirmación de Newell y Gregor, haciendo la aclaración que el concepto de Diseño Universal no hace referencia únicamente a que la implementación de un diseño, es obligatoriamente el adecuado para todo tipo de usuario, sino que el Universal Design se debería entender como una nueva forma de diseño que intenta resolver las necesidades de accesibilidad del mayor número posible de usuarios, y no se debería entender como la única alternativa de respuesta para la necesidad de todo tipo de capacidad funcional y complementado con lo que dijo Janett Jiménez Santos se debe tener en cuenta para la ejecución del diseño factores tanto de usabilidad como factores económicos y culturales.

Finalmente cabe mencionar que de los distintos autores revisados la mayoría, o llevándolo a un dato cuantitativo más del 90% de ellos afirman y se apoyan en los siete principios suministrados por el *Centro de Diseño Universal* fundado por Ronald Marce.



CONCLUSIÓN

Y en forma de conclusión se podría decir que al tener claro en qué consiste, cuáles son algunas divergencias y convergencias que existen entre los autores que trabajan el diseño inclusivo, el lector podrá obtener sus propias conclusiones y obtener su propio punto de vista con respecto al tema. Pero lo que sí es claro para mí, es que nosotros como diseñadores, arquitectos o profesionales de la rama creativa, debemos comenzar a trabajar no solamente pensando en la población homogénea, sin que también tenemos que participar en la construcción de una sociedad incluyente, disminuyendo las limitantes, los prejuicios, la discriminación y la segregación que recae sobre los adultos mayores, infantes y personas con capacidades diversas.

DISE

ÑO

“El diseño es el

espectro del
diseñador”

UNI

VER

SAL

~ ARTICULO ~

REDACTADO Y DIAGRAMADO POR

~ KAREN STEFANY PEÑA ESPITIA ~

Bibliografías: Einbinder, J. (13 de Abril de 2021). Universal design. The New Jersey Council. Recuperado el 20 de Agosto de 2021, de The New Jersey Council : <https://njcdd.org/universal-design-how-technology-architecture-and-social-infrastructure-can-account-for-individual-differences/> - Mati. (31 de Julio de 2020). Recuperado el 2021 de Agosto de 21, de Mati: http://www.webmati.es/index.php?ption=com_content&view=article&id=54:las-ideas-fundamentales-del-diseno-universal&catid=15&Itemid=160 - Montero, H., & Martín Fernández, Y. (2 de Septiembre de 2003). Diseño Inclusivo: Marco Metodológico para el Desarrollo de Sitios Web Accesibles. No solo usabilidad . Recuperado el 27 de Septiembre de 2021, de <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/disenoinclusivo.htm> - Parrott Sheffer, C. (19 de Julio de 2021). Americans with Disabilities Act. Britannica. Recuperado el 21 de Agosto de 2021, de <https://www.britannica.com/topic/Americans-with-Disabilities-Act> - Santos, J. J. (s.f). Guía de Recomendaciones de Diseño Universal para el Sector Turismo. Jalisco, México: SECTUR. Recuperado el 25 de Septiembre de 2021, de http://www.sectur.gob.mx/gobmx/wp-content/uploads/2018/01/Gu%C3%ADa-AdA-Recomendaciones-Dise%C3%B1o-Universal-ST_Completa.pdf

**DISE
ÑO
Y
ART
ESA
NIA**



"Sustento de conocimiento"

El diseño y la artesanía han sido temas de conversación desde el inicio de la industrialización. A partir de este punto, ambas temáticas fueron entendidas y estudiadas como individuales, aun cuando ambas comparten principios. Para entender el entorno toca comprender cuál es el significado de cada una, diseño-artesanía y diseñador-artesano.

Como inicio se debe comprender la historia de cada movimiento. El origen de la artesanía no se conoce exactamente pero sí se sabe que en la prehistoria había diferentes instrumentos y productos creados de forma manual con fines utilitarios (armas, ropa, utensilios para cocinar). La artesanía no era considerada artesanía puesto que era la única forma de construcción de objetos utilitarios que el humano utilizaba a diario. No fue hasta en la edad media cuando empezó a utilizarse el término artista o artesano, para diferenciar aquellas personas que producían objetos a mano de forma artística, se refiere aquellos objetos que dejan de un lado su propósito utilitario y buscan un aspecto más estético y decorativo. esta forma de expresión construyó gran parte de la base de la economía hasta la Revolución industrial. En resumen, la artesanía es una manifestación cultural realizada por habitantes de la comunidad de diversos territorios que representan la identidad de su territorio a través de técnicas. El artesano es la persona que tiene perfecto dominio de un oficio proveniente de un territorio que le permite realizar obras a partir de las técnicas y materiales de su zona que la industria no domina.



POR: MUNDOLANAR

Hilar con huso

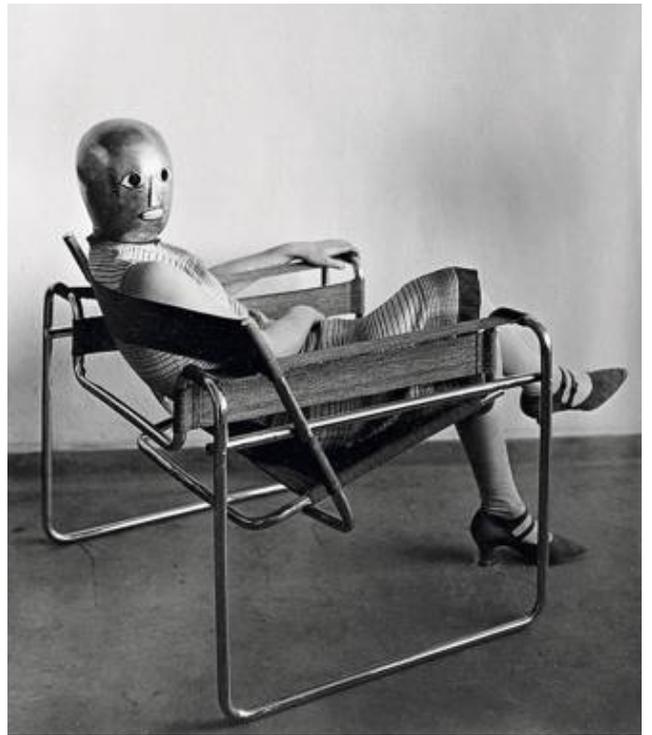
Un huso es un objeto que sirve para hilar fibras. Antes de la industrialización se preparaba el hilo para los tejidos

El origen del diseño comienza como una actividad de pensamiento sobre objeto y usuario que se le atribuye a la escuela de la BAUHAUS en 1919 en Alemania, en donde se desarrollaron las bases y patrones de las metodologías para ejercer el diseño como una profesión y parte de lo que hoy conocemos como arquitectura moderna incorporando esta nueva estética a objetos de la vida cotidiana. Por esto la Bauhaus transformó y revolucionó el pensamiento cultural y artístico, así como el concepto de producción en el mundo durante el siglo XX. El diseño era consciente de la importancia y las historias de las artesanías, a tal nivel de comenzar a manejar la artesanía en el ámbito industrial.

*“La recuperación de los métodos artesanales en la actividad constructiva, elevar la potencia artesana al mismo nivel que las Bellas Artes e intentar comercializar los productos que, integrados en la producción industrial, se convertirán en objetos de consumo asequibles para el gran público”,
Walter Gropius.*



POR: NATIONALGEOGRAPHIC.ES



POR: INFOBAE

En conclusión, el diseño es la intervención a fenómenos que presentan un problema a solucionar, el cual es desarrollado a través de metodologías que permiten desde y para un intermediario. En esto la función del diseñador es detectar en las cosas más cotidianas, aquellos aspectos que pueden tener una mejora y a partir de este punto idear forma para lograrlo.

Ambos movimientos manejan de distintas formas el concepto de “creación de objetos”, pero la principal distinción entre ambos conceptos está en el hecho que en la artesanía quien concibe y fabrica el producto es la misma persona, mientras que, en el diseño, la concepción y la fabricación son dos procesos independientes, donde el sujeto de fabricación llega incluso a sustituirse por una máquina en el caso de la industria.

Las diferencias entre diseño y artesanía han puesto a pensar a muchos teóricos y diseñadores sobre si son dos ramas completamente individuales o una se apoya de la otra.



REBE CCA REU BENS

POR: RHIZOME.DESIGN

Rebecca Reubens es una diseñadora que se ha desarrollado en el sector de unión entre diseño, manualidades y sostenibilidad. Gran parte de su trabajo ha sido apoyado por diversas instituciones en el área de artesanías de diversas comunidades de Europa. Siendo la creadora del texto *“To Craft, by Design, for Sustainability”, Towards holistic sustainability design for developing - country enterprises (2016)*, nos da una visión sobre las ventajas, fallas y alcances de las artesanías como un sistema de producción de consumo no-industriales en la actualidad. Este sistema se divide en 4 factores, Productos (objetos elaborados), Habilidades (conocimientos), Productores (Artesanos) y oficios u ocupaciones (artesanías). Estos cuatro factores nos los presenta en diversos contextos que nos contextualizan en donde están ubicadas las artesanías hoy en día.



POR: STEFANIAMERAA



POR: STEFANIAMERAA

INDUSTRIALIZACIÓN ANTES - DESPUÉS

Pre-industrial: Las manualidades eran la primera fuente de creación de objetos utilitarios antes de la industrialización. Todo alrededor era hecho manualmente por obreros expertos en el área, que trabajaban con simples herramientas y técnicas que heredaban. Las manualidades hacían parte fundamental de la economía ya que había contacto directo entre obrero y comprador, lo que permitía que hubiera un movimiento contante de los productos hechos a mano en los mercados. Las manualidades se transformaron en una forma de apropiación cultural, lo que llevo incluir la arquitectura y arte en los contextos de las manualidades. En estos tiempos las manualidades eran consideradas como uno de los mejores oficios dentro del mercado laboral

Post-industrial: A partir de la revolución industrial, Europa hizo a un lado las manualidades ara darle paso al nuevo sistema de las maquinas. El nuevo contexto de maquinaria, aumento el empleo lo que causo un despegue en la economía circular, puesto que ahora no se debía ser obrero maestro para tener un empleo. Además, este nuevo sistema permitió aumentar las exportaciones y crear nuevos convenios con diversos países. Los trabajos manuales son deslazados y casi eliminados de las ciudades, pues la comunicación directa que había entre obrero y comprado paso a ser intermediado por el gobierno para controlar la competencia a la nueva industrialización. Aquí comienza una nueva fase de artesanías industriales, en donde el obrero se es remplazado por una máquina para aumentar la producción de diversos productos que eran bien recibidos en otros países. Solamente las artesanías rurales sobrevivieron a la masacre de la industrialización.

La ruptura de las artesanías en la revolución industrial causa una descolonización de los conocimientos y procesos manuales los cuales pasan a un estado de remplazo por maáquinas que crea los mismos productos a un menor costo y tiempo. Aunque los objetos no fueran hechos a mano, utilizaban los mismos recursos naturales que las artesanías para desarrollar los productos, lo que comenzó una época de explotación de territorios con recursos naturales, agotándolos. El ciudadano urbano está inclinado por las modas y conocimiento que se adquieren en el exterior, minimizando la cultura de su entorno. Empujando a desaparecer conocimientos ancestrales por creer que no está ligado a lo innovador

Aun después de esto las artesanías sobreviven hasta la actualidad, y ¿Cómo lo hicieron? Las comunidades que buscaban mantener los conocimientos artesanales crearon diversos espacios (agregaciones, mediadores, cooperativas, producción a escala familiar) donde obreros de los oficios podían comunicarse y compartir espacios en común. Estas comunidades lograron mantener el conocimiento, aunque como consecuencia de la industrialización, esos tipos de trabajo se comenzaron a considerar como trabajo no calificado pues no era considerado un empleo al mismo nivel de la industrialización de manejo de máquinas.

Con el pasar de los años y las nuevas tecnologías, la globalización facilitó la circulación de la información sobre los conocimientos de los oficios. Esta globalización crea una desapropiación de técnicas por países de altos ingresos, descolonizando técnicas de sus culturas, para añadirlo a estilos de diseño.

Rebecca Reubens presenta desafíos que deben ser trabajados para poder reposicionar la artesanía como una fuente nuevamente de economía en la actualidad. Desde entender las necesidades económicas que debe aplicar la artesanía, donde se ubica a nivel social, como se integra a la cultura y si sigue representando su desarrollo sostenible.

Cómo se puede trabajar según Rebecca la artesanía en el contexto de sostenibilidad. La sostenibilidad consiste en mantener unos procesos constantes por largo tiempo sin agotar recursos o afectar a largo plazo el medio ambiente. Por esto el desarrollo sostenible sucede cuando se toman decisiones que no comprometan las necesidades futuras para continuar.



WILLIAM MORRIS

POR: ARQUITECTURAYDISEÑO

William Morris estudió arquitectura, arte y religión en el Exeter College de Oxford. Él era propietario de una empresa dedicada a producir objetos artísticos y artesanales en la que trabajaba como diseñador y decorador. Es uno de los principales promotores de la reactivación del arte textil tradicional manteniendo, recuperando y mejorando los métodos de producción artesanales. Esto lo convirtió en el máximo ideólogo del movimiento Arts and Crafts desde 1836, fue un movimiento nacido desde los ideales, la preocupación por los efectos de la industrialización en el diseño, el saber y la vida cotidiana. Se trató de un movimiento estético reformista que tuvo gran influencia en la arquitectura, las artes decorativas y las artesanías británicas y norteamericanas.

William buscaba que la artesanía tuviera una intencionalidad moral que lo hiciera resaltar sobre los procesos industrializados. Su movimiento partía desde una relación sana entre usuario y objeto. Haciendo que el hombre deba respetar los materiales, procesos, usos y además al creador o artesano del objeto.

“No tengan nada en sus casas que no sepan que es útil o no crean que es bello” William Morris



JUAN MAN UEL ESPA ÑA

FOR:UTADEO.EDU.CO/

Las artesanías han ido decayendo con los años por falta de interés del conocimiento base que los artesanos utilizan como oficio. La globalización ha creado desinterés por técnicas ancestrales que representan parte de la cultura de algunas comunidades, principal mente porque no se les da un espacio para ser reconocidas como válidas dentro del mundo económico actual. Esto creo una ruptura en el ciclo del legado, se refiere al traspaso de conocimiento de generación a generación en las familias de los artesanos. Por esto se debe crear dinámicas de valoración sobre el potencial local, cambiando la perspectiva sobre que representa una artesanía dentro del contexto económico. Estos cambios se pueden hacer de mano con diseñadores que busque apropiar la artesanía dentro del ámbito utilitario del diseño sin despropiarlo de su cultura base.

DISEÑO + ARTESANÍA: BALANCE Y DEBATE

En Conclusión, la idea es obtener un producto que sea competitivo en el mercado sin perder la tradición artesanal y que a su vez aporte a su desarrollo empresarial. Artesano: siempre que la contribución manual directa del artesano siga siendo el componente más importante del producto acabado. Saber hacer con el saber qué hacer

“El diseño ha tenido numerosas intervenciones en la artesanía; unas afortunadas, otras no. Podemos hacer balance, abrir un debate y plantear el horizonte de esta relación.” Juan Manuel España

PROPUESTA DISEÑADOR



RESULTADO ARTESANO



TALLER VERTICAL FIBRA NATURALES 2020

**Entrega final proyecto conjunto con
artesano Leyder Hernández de Talaigua,
Bolívar (Técnica: alfarería)**

La universidad Jorge Tadeo Lozano cuenta con un taller dedicado a la interacción entre diseño y sostenibilidad a través de estudios entre diseño y artesanía. El proyecto principal consistía en crear diseño con base de la cultura del artesano, respetando la técnica con la que ellos realizan sus artesanías. Dentro de la actividad se interactuó con el artesano para concluir en objetos que ellos podrían seguir creando para apropiarlo como parte de sus artesanías. El trabajo se realizó entre estudiantes y artesanos en busca de crear colecciones sustentables para ambos campos.



POR: ARTESANIAS DE COLOMBIA

ARTESANIAS DE COLOMBIA

Artesanías de Colombia es una entidad estatal que busca ampliar la oferta económica de los artesanos de Colombia incentivando el turismo cultural de diversas zonas, además trabajan para fortalecer la labor de los artesanos colombianos y así mismo lograr promover el progreso del sector artesanal.

A través de conversatorios y ferias, esta entidad busca crear conexiones directas entre artesano y comprador para así mantener el legado de las técnicas autóctonas de Colombia. Ellos le proveen a los artesanos acompañamiento de manejo de empresa y ayuda de diseñadores para poder transformar sus objetos al interés del mercado actual.

“Si bien contamos con espacios consolidados para exhibir y comercializar artesanías, tales como Expoartesanías en Bogotá y Expoartesano en Medellín, lo cierto es que una baja proporción de nosotros participa en este tipo de escenarios. Son, precisamente, la capital (52,4%), Cundinamarca (51%) y Antioquia (45%) las regiones en las que más asistimos a eventos artesanales.” Panorama Artesanal ilustrado, Reporte del sector artesanal en Colombia. Año 2019

CONCLUSIÓN

El diseño puede ser una herramienta que ayude a la artesanía a repositionarse de nuevo dentro de un mercado moderno que cambia constantemente de modas y usuarios, pero para que esta ayuda sea efectiva, los diseñadores deben aprender a entender la artesanía como un grupo conocimientos y habilidades igual de validos a los industriales que varían según su ubicación geográfica. Las artesanías tienen la magia de ser diversas alrededor del mundo, en donde se realizan distintos procesos que representan parte de la cultura de diversos lugares. Por esto el diseñador comprender y aprender las bases y razones de las diversas artesanías para no arrebatarles su esencia al momento de juntarla con nuevos procesos o movimientos industriales. Todo proyecto entre artesanía y diseño puede surgir ideas que beneficien a ambas partes siempre y cuando se respeten sus principios e historia.

DISE

ÑO

Y

*“De que se Sustenta
el conocimiento”*

ART

ESA

NIA

~ ARTICULO ~

REDACTADO Y DIAGRAMADO POR

~ **Natalia Tatiana Fernández Rivera** ~

Bibliografías -- To craft, by design, for sustainability, Towards holistic sustainability design for developing-country enterprises, Reubens, Rebecca, 2016

- Panorama artesanal ilustrado, Reporte del sector artesanal en Colombia. Año 2019

- Foroalfa Diseño + Artesanía: balance y debate, Juan Manuel España, 2015

- Foroalfa Artesanía y diseño, ANDRÉ RICARD, 2014

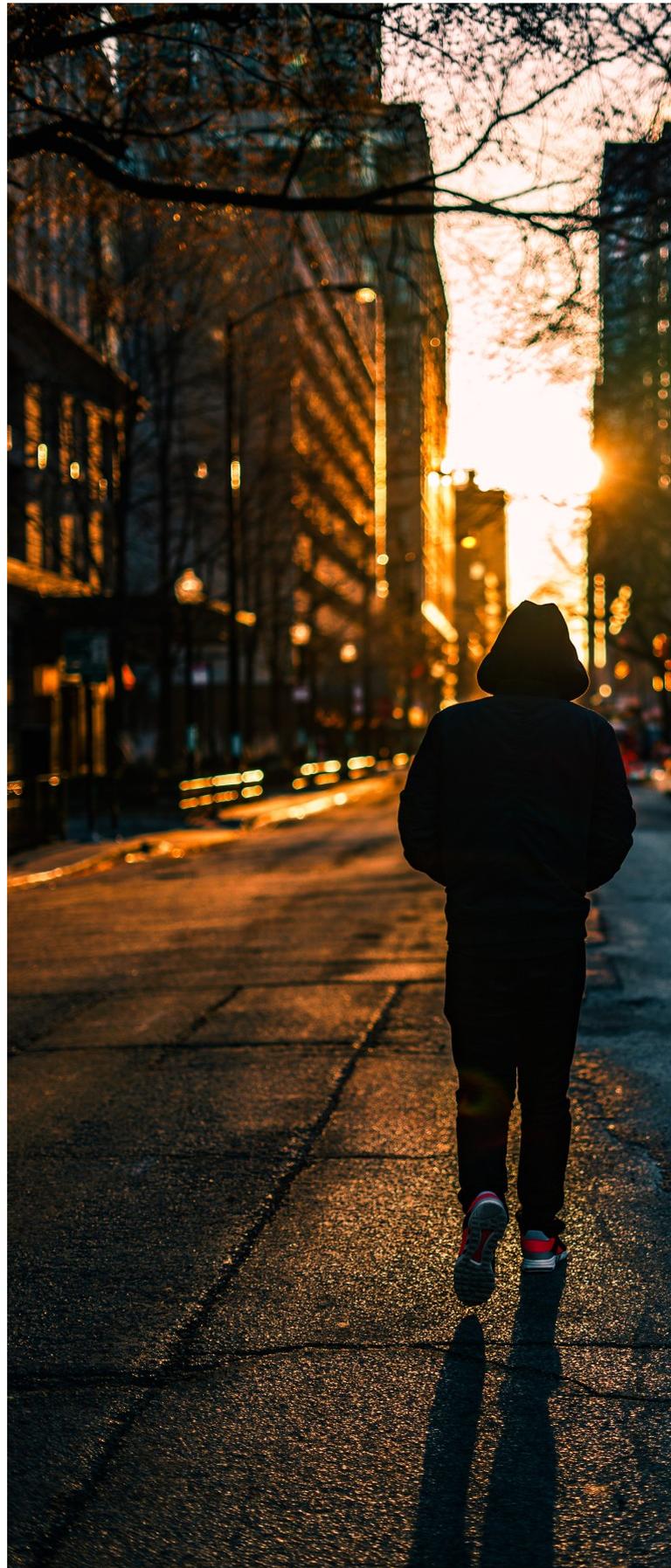
DISE ÑAR PARA HABI TAR



*No habitamos porque construimos sino que construimos y hemos
construido porque habitamos*

Cuando abordamos el diseño desde una relación con la arquitectura para entender un espacio o un entorno, adoptamos una postura frente a la capacidad de conectar conceptos definidos como el “habitar”, el espacio vital, con nuestro cotidiano vivir y nuestras actividades, transformando el mismo como una herramienta en todo proceso material, perceptivo, económico y cultural. Para entender la capacidad y el campo del diseñador en los entornos construidos y ambientes controlados debemos aproximarnos desde la teoría, es por ello que este portafolio busca generar unas bases teóricas desde las cuáles se comprende al diseñador como un actor fundamental en la construcción de hábitat.

Para nuestro primer acercamiento teórico, tenemos al filósofo alemán Martin Heidegger con su libro, construir, pensar y habitar, desde el cual abarca el concepto de habitar a partir de una perspectiva en la cuál la permanencia del ser humano se interrelaciona con el pensamiento, capacidad que le da al acto de construir, una trascendencia mayor y por la cuál la estancia y la interacción con el entorno se hace tan importante y rica, dimensionando la complejidad de las partes. Así pues, Heidegger desglosa el término y la acción de pensar en la constante dinámica del ser y existir, punto de partida desde la concepción humana que genera vínculos directos con el habitar, definida desde un sistema o un conjunto de relaciones que el hombre adapta y consigue con su espacio vital, único, pues este espacio vital es subjetivo desde el punto de vista de la persona que entreteje sus significaciones y experiencias conjuntas en un entorno determinado.





Por tanto y para suplir este sistema de relaciones el hombre construye, el construir, Heidegger lo aborda como un proceso mediante el cual se obtiene la habitabilidad, determinando y haciendo énfasis en que el construir no es el medio para lograr habitar, por eso el construir es habitar. “No habitamos porque construimos sino que construimos y hemos construido porque habitamos” (Heidegger, Martin, construir, habitar y pensar). Razón por la cuál el habitar se volvería y se convertiría en el fin al que se busca llegar con las construcciones.

Las relaciones que se dan entre el pensar con el habitar van relacionadas por el sujeto directamente, y es que el hombre cuando habita no busca habitar porque es una acción que no es pensada ni mucho menos se vuelve una característica fundamental del ser hombre, es por esto que no se experimenta el habitar como el ser del hombre, sino por el contrario el habitar se vuelve la característica dada a partir de la construcción propuesta por el hombre. Para concluir, Heidegger se refiere al “construir como el pensar del habitar, que se desarrolla en el habitar”.



Por otro lado el segundo autor Bachelard, Gastón, aborda la acción de habitar desde su potencial significativa y poético en el libro La poética del espacio. “Si me preguntan cuál es el principal beneficio de la casa, debería decir: La casa alberga a quien sueña despierto; la casa protege al soñador; la casa le permite a uno soñar en paz.” (Bachelard, Gastón. (1997). La poética del espacio) es aquí donde la idea de habitar se empieza a relacionar con un significado más profundo descrito por el autor como la imagen poética descrita ontarse sino que debería nacer



como un término esencialmente variable, el cuál es un ser y un actuar propio del sujeto pero que así mismo va atado a un dinamismo particular encontrado del cuál el sujeto se hace presente, no necesariamente con un acto al que haya y pueda remde la misma imagen poética aislándose del autor o factores externos, es entonces una “emergencia” del lenguaje material y perceptivo por hacerse entender dando lugar a un significante contextual.

Y es aquí donde para entender una imagen poética la fenomenología de la imaginación se da de una manera clara, contundente y específica que determina la interacción del sujeto con el entorno, la imaginación permite entender de una manera asociativa de manera filosófica el problema de la imagen poética, accediendo así a la esencia de la imagen, sin embargo para realizar esta acción y poder acceder de una forma correcta es necesario desprenderse de aquellos hábitos intelectuales, aproximándonos a una imagen del lugar más abstracta y significativa producto de la conciencia que permite la libre interpretación del sujeto.

Esta capacidad de entender la imagen poética de un lugar según el autor se da a través del alma pues “La poesía es una fenomenología del alma” y es allí donde el autor reconoce y manifiesta que el alma es un elemento

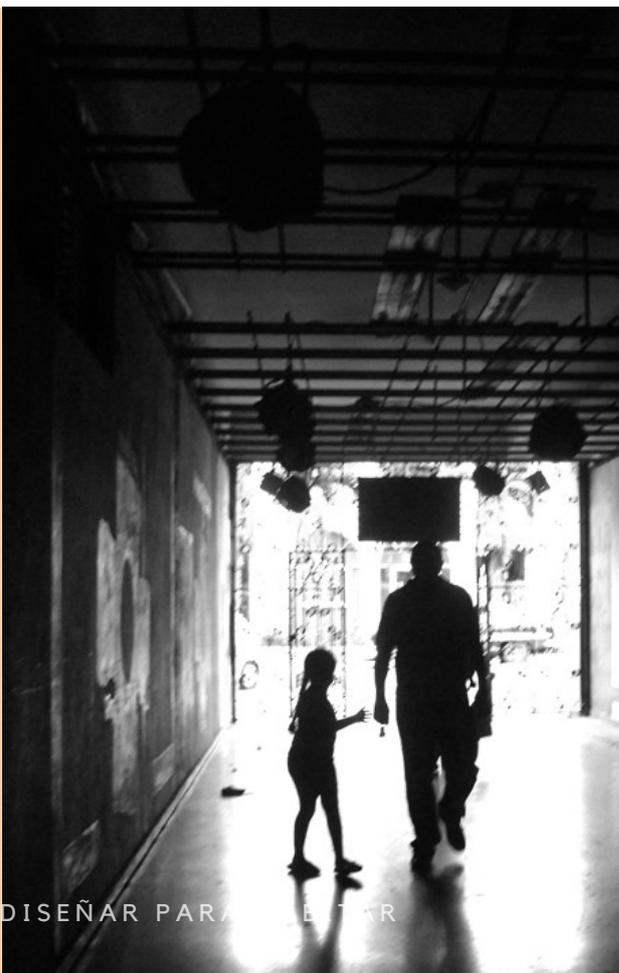
EL DISEÑADOR ES EL RESPONSABLE DEL VINCULO DEL ESPACIO CON LA IMAGEN POÉTICA



esencial e irremovible para ejecutar el proceso desde el cuál se evidencia el ensueño hasta la posible ejecución que prepara al sujeto que identificó el resultado óptimo del entendimiento de la imagen del lugar para preparar otras “almas” a que gocen de la imaginación como escenario en relación a la imagen poética. En esta capacidad de entender a través del alma es donde el poeta (diseñador, arquitecto) es el que tiene la experiencia poética para crear imágenes no vividas responsable de hacer una experiencia que realmente vincula al espacio como una imagen poética y al diseñador o arquitecto como el responsable de guiar las otras almas para un entendimiento más significativo de un espacio o entorno determinado.



Por último tenemos la concepción del tercer autor Saldarriaga, Alberto que se acerca a la acción o concepto de habitar a partir del libro La arquitectura como experiencia, espacio, cuerpo y sensibilidad en el cual determina el habitar como una capacidad, capacidad que tiene el ser humano para asegurar y dar continuidad a la supervivencia, reafirmando y dando sentido a la vida sin tener un temor importante hacia la muerte y es que el ser humano como lo afirma en su lectura a adoptado hábitos en los que la necesidad de protección, permanencia y reposo, a lo largo del tiempo se han hecho imprescindibles en un entorno construido, pues es para ello que buscamos habitar “la necesidad”.



Con el desarrollo de urbanizaciones y entornos construidos sociales más no individuales se abren las puertas a formas avanzadas de entender el habitar, en un medio construido delimitado, ordenado, previsto para el trabajo, el intercambio tanto social como cultural y también para la guerra, entonces el habitar según Saldarriaga se habría convertido en un hábito más que se debe suplir a través de acciones concretas de sujetos capacitados para dicha acción. Es así como el habitar recupera y toma un carácter especial dándole sentido a las grandes urbanizaciones, pero para ello debemos tener dos aspectos claros en cuenta, y es que la arquitectura es una presencia en la actualidad irremovible, pero así mismo tenemos la naturaleza como la otra presencia en la que el hombre a destinado fuerzas y acciones concretas para unificar y encontrar sin éxito en muchos casos una compaginación de características en las cuáles el ser arquitectónico y el ser natural coexistan siendo habitados por el ser humano.

Entendiendo así que habitar en el mundo construido se torna más en un acto de cultura, adquiriendo resultados óptimos que afectan dicho acto sobre factores innovadores, tradiciones y un aspecto clave que se ha puesto sobre la balanza la comodidad entendida desde aspectos como la belleza, bienestar entre muchos otros que hacen el habitar de hoy en día más complejo y bajo variables que están en constante movimiento y que responden a efectos de progresión distintos. A diferencia del habitar en el mundo natural donde el ser humano o sujeto recurre a este acto con el fin de responder a instintos básicos, de supervivencia, protección, resguardo

y continuidad de la especie, sigue siendo un instinto básico la protección en los entornos construidos, pero las variables naturales cambian a construcciones sociales que se dan a partir de una sociedad enriquecida por el acto cultural de comodidad.

De esta manera podemos encontrar 3 miradas diferentes sobre el término y la teoría que se genera alrededor del “habitar” y sin duda alguna es un término que ha de mutar, como mutan las características esenciales del hombre, necesidades y exigencias, pero también se enriquece a partir del ser humano como ser pensante que puede vincular aspectos materiales, recuerdos, entre otros para resignificar un lugar, y es que el habitar girará entorno a la capacidad de interrelacionar, los aspectos que nos hacen humanos, con las construcciones y con las materialidades que creamos los mismos, desde ambientes culturalmente distintos pero con términos bases que evolucionan en la facultad de habitabilidad.

Y es allí donde el diseñador industrial cobra vital importancia, pues cómo ser humano se encuentra bajo bases culturales básicas y necesarias, que determinan dichas características esenciales del hombre, pero además el diseñador tiene una postura amplia y convergente, casi una deuda con la sociedad, pues gracias a su formación, que le permite proyectar desde lo abstracto a lo concreto o viceversa, transforma oportunidades que se encuentran en un contexto específico en resultados tangibles, es un actor esencial para enriquecer el acto de habitar.

RESPONSABILIDAD SOCIAL-MATERIAL

Entendiendo, el habitar desde un entorno espacial que genera variables dentro de la sociedad actual por la concepción de comodidad, pero aún así se encuentra directamente ligado a instintos básicos, de supervivencia, protección, resguardo y continuidad de la especie, acciones descritas por el autor Saldarriaga, para transformar esos entornos físicos, tangibles y necesarios (lo concreto) en relación a la imagen poética, descrita por el autor Bachelard (lo abstracto), interpretación con la que cada ser humano cuenta, pero es el diseñador industrial que desde su ejercer, práctica y formación, tiene la experiencia poética para crear dichos vínculos sobre el espacio.

Es la capacidad del ir y venir desde una fase diagnóstica hasta una fase de evaluación, resaltando la etapa conceptual en el proceso de diseño, etapa en la que lo concreto y lo abstracto se unen para lograr

una materialidad o resultante que responda a las múltiples variables del contexto, la que hace al diseñador industrial el responsable sobre el entorno material y tecnológico, las dinámicas sociales, entre otros.

En definitiva, se vuelve en el responsable sobre las personas que habitan y cómo lo hacen, porque así cómo lo afirma Heidegger, el habitar se vuelve la característica dada, a partir de la construcción propuesta por el hombre, en la que “el construir como el pensar del habitar, se desarrolla en el habitar”.

Luego de entender la importancia del diseño industrial y la responsabilidad social-material que tiene el mismo con quienes habitamos los espacios, me gustaría resaltar algunos referentes que se acoplan de la mejor manera al que hacer del diseñador industrial con la construcción de espacios habitables.

MARCEL WANDERS

Me gustaría empezar con Marcel Wanders, diseñador industrial y de interiores. Cofundador de Moooi y aclamado director de arte. Cuenta con un estudio de diseño llamado “Wander's estudio”, fundado en 1996, que cuenta con más de 1,900 proyectos icónicos en su haber. Trabaja con marcas premium como Alessi, Hyatt Hotels Corporation, Louis Vuitton o Swarovski. Hoy en día, muchos de los diseños de Marcel Wanders se exponen en algunos de los museos más famosos del mundo. Este diseñador entra en mis referentes gracias a la capacidad de comprensión entre lo que el cliente desea y aquello que necesita, para transformarlo y materializarlo en productos que pasan a ser parte del espacio habitable por personas.

Este es un proyecto residencial en Panamá donde se busca tener espacios confortables que tengan características de un hotel 5 estrellas totalmente ligado a la naturaleza, Marcel busca desde una relación entre lo que él llama poética arquitectónica con la naturaleza, donde la fluidez espacial cobra vital importancia y se da gracias a la continuidad de los elementos que lo componen (mobiliario, decoración y espacio público) con formas orgánicas y espacios comunes abiertos y transparentes.

POR: DUREX PROPERTY GROUP,
WANDERS & YOO



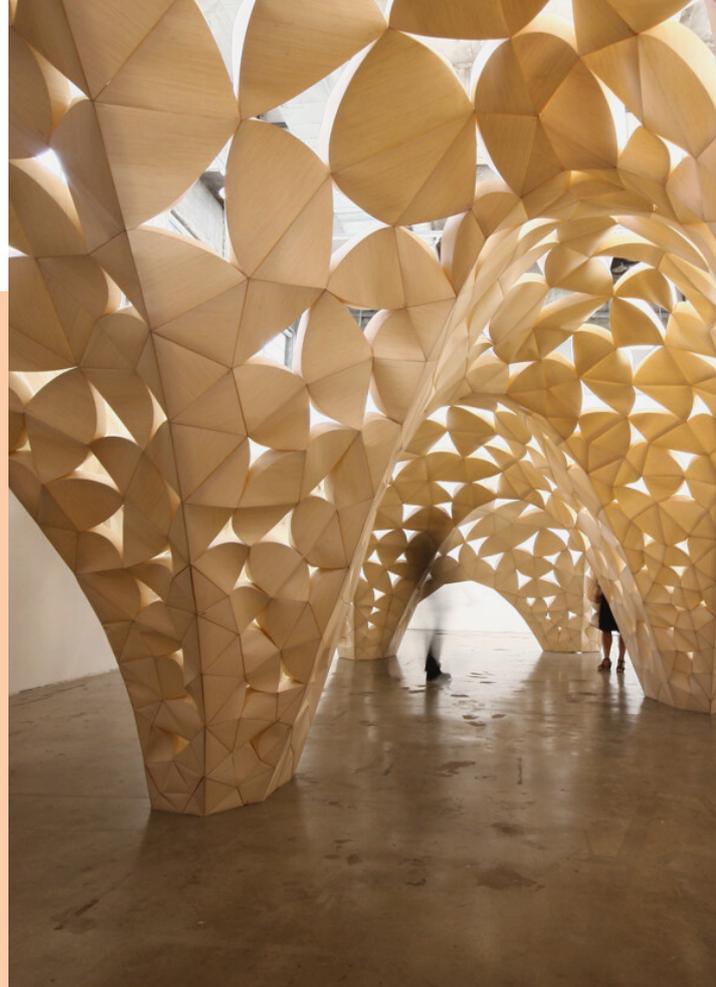


VOUSSOIR CLOUD, LOS ANGELES CA, 2008.

LISA IWAMOTO Y CRAIG SCOTT

**IWAMOTOSCOTT
Architecture**

POR: JUDSON TERRY



El segundo referente que me gustaría traer a colación es una pareja de arquitectos, Lisa Iwamoto y Craig Scott de IWAMOTOSCOTT Architecture, este es un estudio de arquitectura galardonado y reconocido internacionalmente, que destaca como lo dicen ellos por “repensar las limitaciones de lo cotidiano para crear síntesis arquitectónicas únicas de programa, sitio y material para crear espacios funcionales, distintivos y hermosos”.

**EL HABITAR PENSADO DESDE
LOS CONTEXTOS ESPECÍFICOS
CONFORMAN IDENTIDAD**

Y es allí donde los aspectos básicos del habitar conforman identidades innovadoras y disruptivas desde el acto del repensar cómo y para qué lo hacemos, teniendo en cuenta la materialidad gracias al contexto analizado.

Hermanos Campana

HUMBERTO Y FERNANDO
CAMPANA

Por último también me gustaría resaltar el trabajo de los diseñadores brasileños Humberto y Fernando Campana con una apuesta revolucionaria por la imperfección. Materiales naturales y muy económicos, a veces simples desperdicios o restos que dan rienda suelta a la imaginación. Los hermanos campana buscan generar puentes entre la emoción y la funcionalidad a través de la materialidad, lograda desde diferentes aspectos y procesos técnicos del uso del material. Diseñando mobiliarios que buscan intervenir en espacios y entornos específicos.



POR: ROOMDISENO



POR: ROOMDISENO

CONCLUSIÓN

Para concluir me gustaría resaltar la importancia y el gran valor del diseño industrial en el diseño de espacios interiores y exteriores, en aquellos espacios que habitamos y de los cuáles no somos conscientes en algunas ocasiones, hasta que nos detenemos a entender y comprender la imagen de un lugar, cada espacio habitado en este mundo tiene una historia que nos une a nuestras necesidades más básicas de una forma conmemorativa, que demanda cada día más en cuanto a responsabilidades, sociales, ecológicas, estéticas, entre muchas otras más variables, y somos los diseñadores quienes podemos generar cambios acordes a las necesidades de nuestros contextos.

DISE

ÑAR

“El diseño es el

espectro del
PARA
diseñador”

HABI

TAR

~ ARTICULO ~

REDACTADO Y DIAGRAMADO POR

~ JAVIER MAURICIO ROJAS GARZÓN ~

- Bibliografías: Heidegger, Martin (1951). “Construir, habitar y pensar”. Darmstadt.: Ediciones del Serbal- Bachelard, Gastón. (1997). “La poética del espacio”. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica. - Saldarriaga, A. (2002). “La arquitectura como experiencia, espacio, cuerpo y sensibilidad”. Bogotá: Villegas Editores.

