

TRES PUNTOS



Primera edición

Mayo de 2021 - Teorías del Diseño Industrial II

Título original

TRES PUNTOS EN EL DISEÑO

Editorial

Karen Lorena Fonseca Gómez

Karen Viviana Torres Mendez

Ilustración

Didier Felipe Bustos Gómez

Diagramación

Carlos Andrés Hidalgo León

Yinneth López Albornoz

Corrección de estilo

María Alejandra Sanchez Alba

Michelle Fernanda Rojas Cardenas

Componente visual

Daniela Ayala Sierra

Juan Esteban Calderon Mejia

Autores

Carlos Andrés Hidalgo León

Daniela Ayala Sierra

Didier Felipe Bustos Gómez

Juan Esteban Calderon Mejia

Karen Lorena Fonseca Gómez

Karen Viviana Torres Mendez

María Alejandra Sanchez Alba

Michelle Fernanda Rojas Cardenas

Yinneth López Albornoz

Agradecimiento a

Johanna Esperanza Zarate Hernandez

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Bogotá D.C

2021

ÍNDICE

1. Introducción	04
2. Perfiles.	05
3. ¿La modernidad ha dejado atrás nuestros pasos o seguimos caminando con ella? (Modernidad).	09
4. ¿Construir o diseñar la ciudad moderna? (Arquitectura).	13
5. La receta proyectual del diseño (Cocinas).	17
6. Red neuronal.	21

CRISIS

DEL MODELO UNIVERSALISTA

DEL DISEÑO

INTRODUCCIÓN

La modernidad ha sido un tema de controversia en la actualidad, en donde nos concentramos y centramos, en el significado que puede ser parte de la actualidad.

Entendemos que es un conjunto de ideas, costumbres o usos que se consideran modernos o avanzados, es por eso que en esta revista, cada opinión expuesta en los artículos es válida; en donde se entra en discusión un diálogo entre los diseñadores que crearon el artículo, poniendo en evidencia las posibilidades de entender la crisis de la modernidad desde lo más amplio hasta un contexto determinado.

Es hora de conocer, de qué están hechos los diseñadores que han leído y debatido para la creación de esta gran revista.

PERFIL DE LOS AUTORES

Daniela Ayala:

Diseñadora industrial y Publicista con enfoque en diseño de marca y estrategias de reconocimiento dirigido a la experiencia de usuarios. Desarrollo de maqueta-ción manual.



Juan Calderon:

Diseñador Industrial que trabaja el área relacionada con la construcción por maquetación y desarrollo de productos de trabajo manual.



Michelle Rojas:

Diseñadora Industrial con un enfoque ecologico en búsqueda de Diseños que generen más naturaleza y también en UX design para la mejora de servicios.



Didier Bustos :

Diseñador Industrial con enfoque en el diseño de producto y generación de piezas gráficas, manejo de programas de representación 2d y 3d.



Carlos Hidalgo:

Diseñador industrial en formación, con enfoque en el diseño de producto, de espacio y manejo de software 3D



Karen Torres:

Diseñadora industrial con enfoque en el diseño crítico-social, trabajos con comunidades emblemáticas de Colombia, trabajo en el área de representación 3D y diseño de interiores.



Karen fonseca:

Estudiante de diseño industrial en formación con enfoque en el diseño social-crítico, trabajo en comunidad y manejo de programas digitales.



Vinneth López:

Estudiante de diseño industrial, con enfoque en el área de diseño de producto relacionado al diseño crítico-social y trabajo con comunidades artesanales.



Alejandra Sanchez:

Estudiante de diseño industrial con enfoque en diseño de producto y modelado 3D.









“La ciudad moderna todavía no se ha construido y probablemente nunca se construya”, Colin Rowe. Entendiendo que la ciudad es de un carácter fragmentario, la cual tiene una acumulación de sucesos históricos, que permite la relación entre las personas que la habitan, siendo un espacio capaz de conjugar elementos de distintas épocas y culturas tanto materiales como inmateriales. Permittiéndonos plantear así, el concepto de la ciudad vista como un collage o una mezcla de programas, que muestra la conjunción constante de elementos pasados y actuales ligado con los problemas de la sociedad. De este modo se busca mostrar con un diseño prospectivo, único y totalitario a través de la conexión del diseño con la arquitectura, una relación entre ambos que nos permita generar esa experiencia urbana que se ha perdido, orientado a satisfacer necesidades sin destruir lo ya establecido.

A través de los años y principalmente a inicios del siglo XX se vio una gran transformación en la composición de las ciudades con la incidencia de la arquitectura moderna, caracterizada por dejar de lado aspectos como la ornamentación y las composiciones clásicas, para dar paso a variantes más estilísticas respondiendo a las vanguardias modernistas, también requiriendo cambios radicales de los materiales clásicos, principalmente por el acero y el hormigón armado, de esta manera se generaron cambios determinantes en la forma de proyectar la construcción de edificaciones y por lo tanto la habitabilidad de las personas en las ciudades.

Mientras transcurría el siglo XX se iban generando otros movimientos disciplinarios (de arquitectos, diseñadores, escritores y sociólogos) pero que esta vez criticaban a la misma arquitectura moderna o intentaban visualizar el avance para las ciudades del futuro, estas con mucha variedad de utopías y formas de pensar en una verdadera ciudad moderna. Ejemplos de esto el trabajo de Le Corbusier “Una utopía llamada Bogotá” donde la presenta como una base para la ciudad moderna, teniendo en cuenta el civismo y su carácter ambiental.

Tomando el ejemplo anterior, el plan piloto de Bogotá, se desencadenan ciertos interrogantes: ¿Que se hizo? ¿Qué lo detuvo? y ¿Qué restos quedan? En el tiempo que Le Corbusier llega a la ciudad en 1947 con el fin de modernizar la capital, en esta primera visita nota el potencial del ambiente para construir una verdadera ciudad moderna y estructura unos primeros bocetos de la ley 88 de 1947 para formular planes reguladores en los municipios aledaños, pero nadie contaba entonces con los sucesos del 9 de abril de 1948, donde tras el magnicidio del líder Jorge Eliécer Gaitán, se generó uno de los acontecimientos históricos más importantes que envuelven esta ciudad.

¿Construir o diseñar una ciudad moderna?

Pero ¿Por qué no ocurrió? si tenía una visión moderna, para resolver esa pregunta tenemos que analizar en verdad cuál fue el impacto del Bogotazo, donde en ciertas zonas se presentaron conflictos sociales y políticos generando daños, saqueos y destrucciones.

Casos como este siempre genera discusión respecto a cómo funcionan estas ideas y cómo la sociedad responderá a ellas, si es que son posibles o no, por lo que es válido analizar las diferentes corrientes que han intentado ver hacia el futuro de una verdadera ciudad moderna y como se ha mencionado anteriormente, incluso hasta el día de hoy aún no ha sido construida y probablemente nunca lo haga.

¿Pero, por qué? Según Colin Rowe en su texto Ciudad collage, esto se da porque esta idea de ciudad y lo que plantea no se adecuará nunca a la realidad, para Rowe la arquitectura sirve a fines prácticos y utilitarios, siendo a ella cosas inherentes como el imaginario colectivo. Pero el planteamiento de la ciudad moderna da una visión salvadora a todos los problemas de la humanidad algo al parecer imparcial.

Al analizar estos referentes y tomando lo que nos menciona Colin Rowe, de los caracteres inherentes a la ciudad como el imaginario colectivo, los sueños y los ideales. Se nos viene a la mente el concepto de “cultura del exceso”, donde autores como Bauman y Amendola afirman que la experiencia urbana está marcada por una sobre disponibilidad de recursos culturales para dar “sentido del lugar”, es decir, hoy en día la ciudad está conformada por un individualismo de masa (estilo de vida y comportamiento), organizada y diseñada utilizando los inmensos repertorios culturales disponibles, evidenciando cómo a pesar de compartir ideales e imaginarios propios de cada comunidad, el individualismo marcado en el estilo de vida actual no permite generar esa experiencia urbana completa, si no volviéndose así una

sociedad cada vez más líquida.

Con esta idea de una futura ciudad moderna, se cuestiona qué papel cumpliría la disciplina de diseño industrial y como se complementará a los desarrollos arquitectónicos que generarán una visión de ciudad cambiante, llevada por una generación de personas con una mentalidad líquida.

Planteamos que el diseño y la arquitectura pueden trabajar de la mano, donde el objetivo sea diseñar la ciudad en base a la experiencia y a la interacción urbana volviéndolo así un desarrollo más dinámico del espacio urbano, generando una conexión tanto de lo material como de lo inmaterial del espacio, mezclando la parte urbana como la ambiental, permitiendo una coexistencia armónicamente que se convierte en identidad propia de la ciudad.

Ahora también deberá tenerse en cuenta el comportamiento de las personas en los próximos años y su interacción con objetos que son y serán parte permanente de la vida, objetos con tecnología de punta, inteligencia artificial, internet en las cosas, etc. Productos que conectan a la gente con cualquier cosa por medio de la interacción digital, aspecto al cual esta ciudad diseñada y moderna puede ser enlazada y de esta misma forma ser parte de la cotidianidad de las personas.

Los diseñadores y arquitectos, que incursionan en proyectos que tienen un papel importante para el desarrollo urbano, es decir, específicamente establecer intervenciones posibles del diseño industrial en la ciudad, donde los dispositivos, objetos y productos son elementos que hacen visibles del paisaje urbano. El propósito de una ciudad diseñada está ligado con la ciudad inteligente, es decir, el uso de la tecnología en el que los diseñadores pueden resolver problemas conceptuales a través de medios digitales espacio urbano de calidad.

Finalmente, el diseño tiene un amplio campo de acción sobre las futuras ciudades amortiguando los cambios que generan las tecnologías y medios digitales creando a través de la interacción con las personas una transformación en su estilo de vida y el comportamiento como sociedad de este espacio de comunidad en el que viviremos llamado ciudad moderna.

Webgrafía

Amendola Giandomenico(1997). La ciudad postmoderna, recuperado de http://www.spanisharchitecturenetwork.upc.edu/Documentacion/Publicaciones/Elementos/2_85_FicheroAdjunto.pdf

Ciudad Collage Colin Rowe y Fred Koetter. La crisis del objeto: dificultades de textura. Recuperado de https://taller1smcr.files.wordpress.com/2015/06/ciudad_collage__rowe-koetter-1.pdf

Greene, Chalk, Cook, Webb, Herron, Crompton (1962). Archigram. Recuperado de: <https://www.archigram.net/about.html>

Jacobs, J. (1987). Muerte y vida de las grandes ciudades. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/290678399_JANE_JACOBS_MUERTE_Y_VIDA_DE_LAS_GRANDES_CIUDADES

Rowe, C., Fred, K. (1998). Ciudad Collage. Recuperado de https://monoskop.org/images/0/05/Rowe_Colin_Koetter_Fred_Ciudad_collage.pdf

Gómez G. (2017). Una utopía de Le Corbusier llamada Bogotá, recuperado de <https://www.archdaily.co/co/872193/una-utopia-de-le-corbusier-llamada-bogota>

Zarate, J y Casteblanco, D(2013). La Ciudad “Un nuevo lugar de comienzo para el diseño industrial”, recuperado de https://www.academia.edu/9186195/LA_CIUADAD_Un_nuevo_lugar_de_-_pensamiento_para_el_Dise%C3%B1o_Industrial_

Zygmund Bauman. Qué futuro estamos construyendo, recuperado de <https://www.elmundo.es/elmundo/2013/05/16/economia/1368689703.html>

Red

neuronal



TRES PUNTOS

