

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 maquetación 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 busqueda de Diseños que generen más naturaleza y también en UX design para la mejora de servicios.



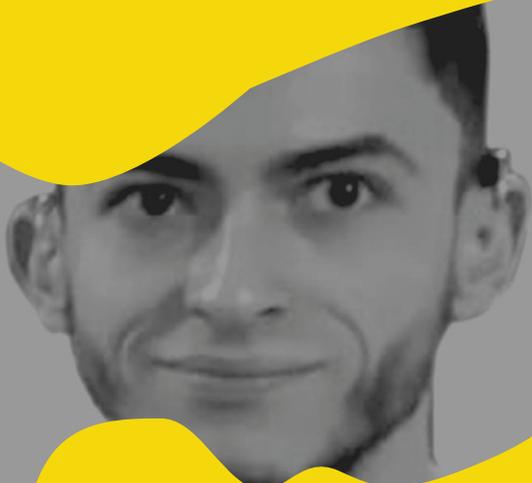
Didier Bustos :

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 situación del coronavirus (covid-19) en la actualidad, nos sometió a una cuarentena y por lo tanto al encierro como medida de prevención ante la realidad que nos rodea, la cuestión es que aquello que pensábamos que duraría unas semanas, ya lleva más de un año, ocasionando nuevas formas de habitar constantemente dentro de espacios que antes rara vez se utilizaban, sobre todo dentro de las cocinas, que posiblemente hayan modificado y transformado.

El diseño ha sido clave, no solo como respuesta ante las problemáticas generadas por la pandemia, sino también como mediador en dichas maneras de transformación dentro de estos espacios por su forma de adaptación a las múltiples necesidades, los hábitos, las nuevas tendencias que han incorporando el desarrollo de las tecnologías, aquellas que han cambiado los procesos, acortando ciertos periodos de tiempos al contar con su apoyo y la facilidad y pre preparación de alimentos.

Este habitar de las cocinas en tiempos de pandemia y la elaboración de las cosas que integra las tecnologías para estos espacios, en los que se generan dinámicas y relaciones que cuentan con todo un sistema, desde la adquisición, producción y consumo, planteando el panorama de las habilidades y destrezas que se retoman, adquieren o por el contrario, como

anuncia William, F. (2012) siguen en constante decaimiento, por la adquisición de diversos objetos que den respuestas a dichas técnicas propias en nuestras cocinas.

De esta forma, la situación actual ha alterado la

vida contemporánea, los largos periodos de tiempos compartidos en comunidad y el estar en diferentes sitios, fueron reemplazados de la noche a la mañana por un ámbito casero reducido, nuestras cocinas que se conforman por los movimientos y las experiencias que se adquieren, habitando estos espacios bajo otras lógicas siendo “construcciones como producciones vivenciales que se liberan para que residan junto al hombre.” (Argoti, 2020).

Es ahí donde se evidencia la liquidez de las épocas al enfrentarse a fenómenos mundiales que transforman por completo todo aquello que se creía estable, conllevando a acoplarnos a nuevas formas de vida para seguir construyendo el desarrollo del hombre. (Bauman, 1999)

Las costumbres y rituales, estos último entendidos desde el autor Chul Han (2020) como aquellos que generan vínculos en una dinámica predeterminada, se vieron modificados en torno al cocinar y comer, debido a que antes del Covid-19 se contaba en mayor medida con comidas preparadas y listas de tal manera que se carecía de la necesidad de conocimientos propios para el proceso de preparación.

Así mismo, las tecnologías responden de manera inminente a esos tiempos, distancias y espacios quebrados que nos abordaban como sujetos modernos (Bauman, 1999), aquel concepto de espacio fue reconfigurado radicalmente a sólido debido a la pandemia y por lo tanto los otros sufrieron similares cambios; la libertad de movimiento que trajo consigo la modernidad,

se limitó, las secuelas de los muros que se habían derribado, nuevamente se reestructuraron para protegernos, nos resguardamos en nuestros hogares.

Las habilidades dentro de estos espacios aún continúan siendo una cuestión, productos como: la nevera con pantalla integrada de LG, y el robot cocina Mycook Touch de Taurus que tiene incorporado un sin fin de elementos, entre ellos el celular. Este último permite desde tener múltiples recetas a la mano, cocinar por inducción, cocinar por tres niveles de acuerdo a los diferentes alimentos, pero sacrificando el trabajo de la memoria, el acercarse a la olla de acuerdo a la disponibilidad de los sentidos, un olor, el color, el tacto, aquello que nos permite saber cuando está en su punto, todo aquello se va desvaneciendo a partir de las nuevas integraciones tecnológicas.

Pero la apropiación de los espacios de la cocina se convirtió en una necesidad. ya que la situación económica de la mayoría de los individuos se vio afectada y esto acarrea el poner a juego esas destrezas, ya que más del 55% de la población en Centroamérica había aumentado el cocinar en sus hogares, según estudio realizado por Nestlé a Dichter & Neira. (Mesalles, 2020), y por lo tanto, se vivió un proceso de aprendizaje y de convivencia nuevamente bajo la supervisión de una abuela o la misma progenitora y aunque fuera una cuestión autónoma, la experimentación y la experiencia se generaron en el arte de la cocina.

Entender los efectos sociales que trae el comer juntos, los procesos dentro de cada uno al preparar los alimentos, el aprendizaje, es todo aquello que nos hace humanos y el diseño se debe replantear esos escenarios. Es entonces ahí, donde se debe replantear la postura propia frente al papel del diseño en esos espacios; el pensar cómo los diferentes mecanismos, medios, sistemas y respuestas del diseño

interfieren en la generación de las relaciones que tiene el hombre contemporáneo alrededor de estas dinámicas. A través del cuestionamiento de estas respuestas es donde se puede llegar a identificar cómo actúan frente al “saber hacer” de los hombres, si se reemplazan, se destruyen, se invisibiliza o se recrean. Proyectos como el Edible Futures por Kamiel Vorwerk, permiten desarrollar estas cuestiones, él mediante su exposición conllevaba a los sujetos a pensar el futuro de los alimentos en los diversos aspectos de nuestras vidas y cómo estos nos influncian.

El diseño es una herramienta que modifica cada espacio, pero sobre todo a cada sujeto que habita dentro de este, entenderlo no desde una línea de consumo, sino desde la subjetividad, desde el desarrollo como individuo dentro de estos entornos y la influencia del diseño de estos entornos en los sujetos, es labor del diseñador empezar a plantearlos.

CORPUS

Bee William: Es una crítica gastronómica británica que ha entablado el tema de las comidas y las cocinas en la actualidad y cómo estas han venido variando dentro de los individuos, el tiempo y presión por la producción ha impedido que se le determine el tiempo necesario a este hábito fundamental. Si bien se puede ingerir algo pasajero a velocidad de la luz, no quiere decir que sea beneficioso, sino todo lo contrario ocasionando que los daños en la salud se generen por la misma comida que por otras sustancias nocivas.

Leyla López: Habla de los desarraigos a dedicarle un tiempo específico a tan importante momento del día que sería el consumo. El no dedicar tiempo necesario de manera correcta también repercute en la interacción núcleos, por no ir más lejos pongamos ejemplo al núcleo

familiar que ha ido dejando de lado la implementación de estos momentos, debido a la posibilidad de guardar y repartir alimentos en diferentes horas del día al acceso de todos. Ocasiona que ya no se haga obligatorio el asistir a una mesa a compartir y seguir el ritual de (por ejemplo) una cena. Cada miembro tiene la decisión de elegir lo que quiera y cuando quiera comerlo siendo una actividad propia e individual.

Byung-Chul Han: Es un filósofo contemporáneo de Corea del Sur, en donde pone en cuestión al sujeto y su entorno en la actualidad, como dice: “somos una sociedad con comunicación pero sin comunidad”, a través de diversos textos como: La sociedad del cansancio, La expulsión de lo distinto, La desaparición de los rituales, entre otros, remite el ahora, el sistema en que nos encontramos y la sociedad que estamos construyendo, pero que también aquella nos construye, expone los discursos y lógicas que nos son impuestos o que nosotros mismos desarrollamos y de la misma manera mediante sus planteamientos busca generar alternativas a partir de los conceptos que va abordando.

Zigmund Bauman: El reconocido sociólogo y filósofo debido a su pensamiento como sociólogo y crítico del último siglo presentó sus obras a raíz de las preocupaciones presentes en las clases sociales. La modernidad líquida es su obra más destacada que ha servido como base para la una clara representación de la realidad actual, en la que las cosas siempre se mueven constantemente sin la necesidad de ocupar un espacio concreto o definido.

WEB GRAFÍA

(Anónimo, 2018) Referencia: El smartphone se cuela en las cocinas. Tomado de: <https://www.elnuevodiario.com.ni/especiales/460482-smartphone-se-cuela-cocinas/>

López, L.(s.f) Referencia: Para mí, lo nutritivo es hecho en casa.Tomado de: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/398711/LPLT_-CAP_1.pdf?sequence=2&isAllowed=y

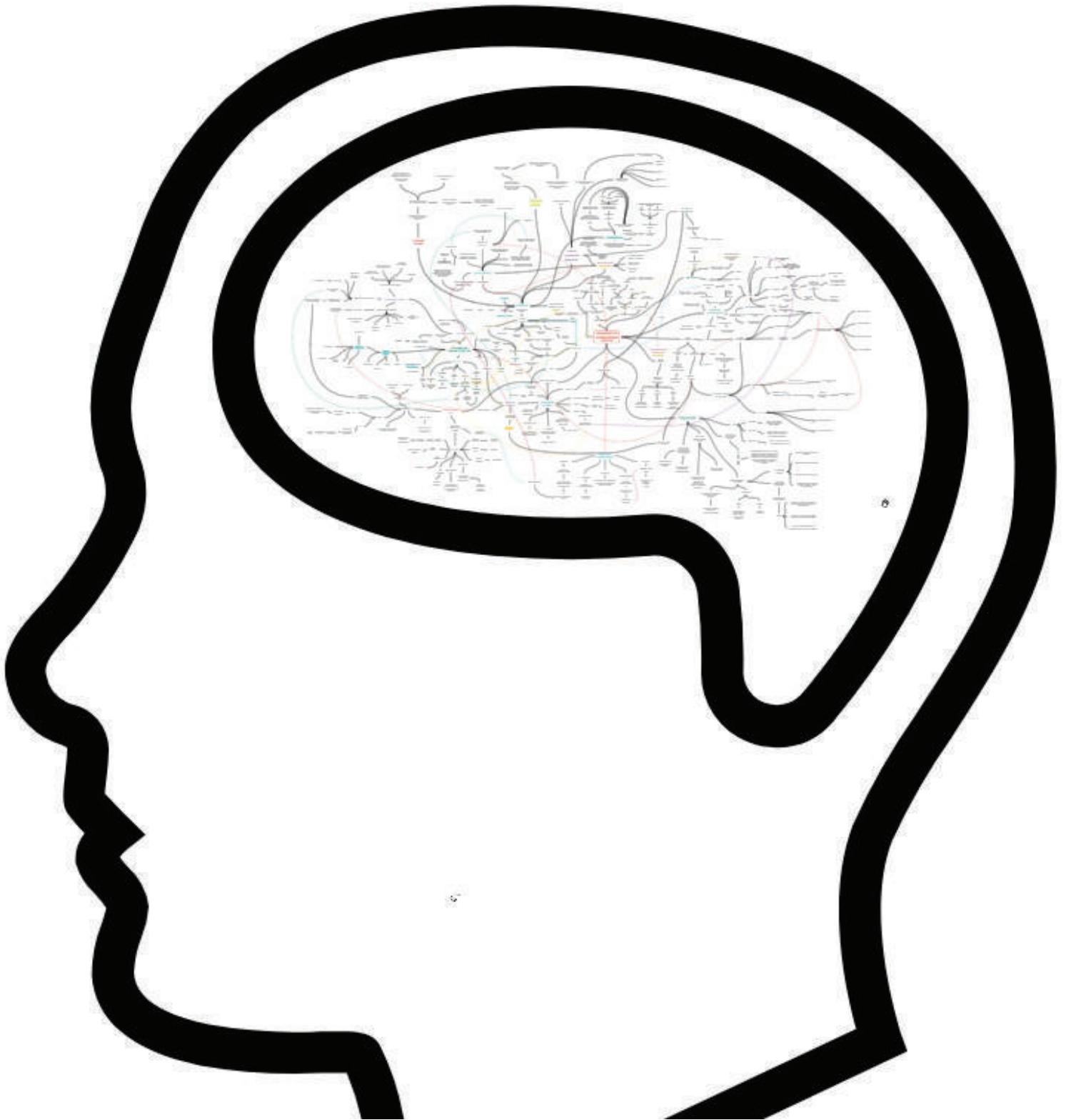
Mesalles, N. (2020). Referencia: Estudio lo confirma: La gente cocina 55% más ante pandemia Tomado de: <https://apetitoenlinea.com/estudio-lo-confirma-la-gente-cocina-55-mas-ante-pandemia/>

Mesa, K. (2020) Referencia: Imaginar, pensar, habitar Tomado de: <https://www.utadeo.edu.co/es/nuestra-produccion/observatorio-diseno-de-producto/219671/imaginar-pensar-habitar>

Dusster, D. (2019). Referencia: Bee Wilson: “El ingrediente principal para comer es el tiempo”- Tomado de [:https://www.lavanguardia.com/vi-da/20190609/462750063840/el-ingrediente-principal-para-comer-es-el-tiempo.html](https://www.lavanguardia.com/vi-da/20190609/462750063840/el-ingrediente-principal-para-comer-es-el-tiempo.html)

Red

neuronal



TRES PUNTOS

