

Design

"Impactando el diseño colombiano desde prácticas y dinámicas socioambientales"



PÁGINA LEGAL

Editorial

Brandon Aristizábal Arias

Diseño y diagramación

Maria Paula Munevar Trujillo
Cristian Hurtado

Ilustración

Juan David Rozo Calderon
Camilo Alejandro Parada Buitrago

Autores

Juan David Rozo Calderon
Camilo Alejandro Parada Buitrago
Maria Paula Munevar Trujillo
Cristian Hurtado
Brandon Aristizábal Arias

Agradecimiento a

Johanna Zarate
Hernandez

Universidad Jorge Tadeo Lozano
Bogotá D.C
Noviembre 17 de 2022

INDICE

1. EDITORIAL

- Introducción revista

2. PERFILES

- *Brandon Aristizabal*
- *Cristian Alejandro Hurtado*
- *María Paula Munevar Trujillo*
- *Camilo Alejandro Parada Buitrago*
- *Juan David Roza Calderón.*

3. ARTÍCULOS

- *Cómo la visibilización de sectores y problemas sociales y culturales son una responsabilidad y un interés en el diseño industrial colombiano (Brandon Aristizabal)*
- *Las empresas y los retos el diseño industrial colombiano en los 80's (Maria Paula Munevar Trujillo)*
- *Camilo Alejandro Parada*
- *Como recibimos los avances tecnológicos después de la explosión (Juan David Roza Calderon)*
- *¿Evolución o involución de los empaques?
Cristian Alejandro Hurtado Castro*

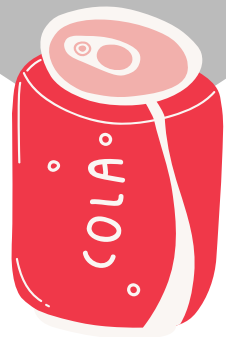
EDITORIAL

Procesos, transformaciones, interacciones y apropiaciones, son palabras claves que definen y moldean los temas y las problemáticas que se quieren evidenciar y cuestionar desde la perspectiva generada en ésta revista. Las dinámicas sociales, organizacionales, productivas y de tecnología, son términos ampliamente divulgados y digeridos por la cotidianidad, que escasamente tienen una mirada crítica por parte de los receptores. Desde el diseño estos términos son de gran importancia. Pero dichos términos deben ser reinterpretados y condicionados a nuestro contexto territorial y de interacción. El diseño debe proponer y propiciar escenarios de análisis e intercambio, en donde se proponga una reflexión y divulgación de diferentes temas que son de suma importancia para comprender nuestras raíces, cambios y futuro.

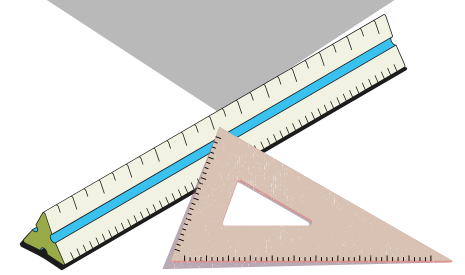
Brandon Aristizabal

El diseño industrial es una disciplina que se enfoca en la resolución de problemáticas a partir de objetos mediadores, comenzando por una conceptualización de la idea y continuando con la fabricación de la misma, actualmente esta disciplina tiene diferentes ámbitos en los que puede trabajar ya sea la innovación de productos, fabricación de nuevas ideas o resolución de problemas humanos.

PERFILES



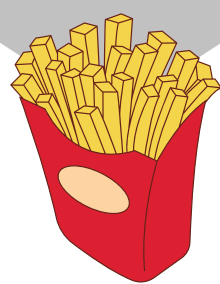
Brandon Aristizabal
Mi perspectiva en cuanto a esta disciplina es que el diseño industrial es una relación entre la actividad- objeto; además, es una relación entre un ente sensible y su historia y vivencias.



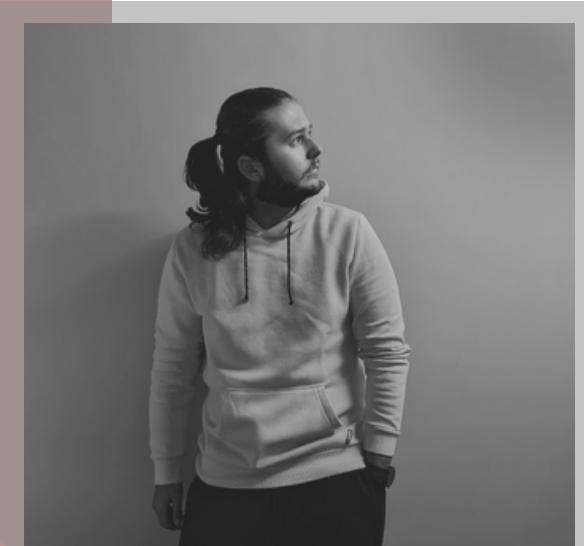
Cristian Hurtado
La pasión por la arquitectura me hizo llegar al Diseño Industrial como un mediador entre el diseño de espacios y el diseño de detalle.



María Paula Munevar Trujillo
Quiero hacer del diseño industrial una actividad que cubra las necesidades de las personas con base en los objetos de la cotidianidad.



Camilo Alejandro Parada Buitrago.
Me interesa el desarrollo de proyectos de diseño a partir de productos o experiencias y desarrollo gran interés por el mobiliario y cuento con habilidad para ello.



Juan David Rozo Calderón.
Interesado en el desarrollo de espacios, en el área de la tecnología y el modelo 3D. Mi formación como diseñador se ha visto envuelta en la creación de proyectos de diseño de experiencias, ya que es lo que me genera cierto placer.

DISEÑO Y DECOLONIALIDAD

Cómo la visibilización de sectores y problemas sociales y culturales son una responsabilidad y un interés en el diseño industrial colombiano

La necesidad de visibilizar y mostrar dinámicas y problemáticas sociales, culturales y políticas no es un tema nuevo. Pero, aunque no lo sea, desde las disciplinas del diseño es un tema que es de suma importancia trabajar y abordar desde diferentes perspectivas. Pienso y recapitulo una pequeña anécdota que demuestra un punto de partida interesante para empezar a abordar este tema.

Iba en el transporte público; más específicamente en un Transmilenio, cuando de la nada empiezo a pensar en varias cosas que me dejan demasiado frío en el momento: ¿Desde cuándo nos hemos desconectado unos de los otros? Cuando pienso en eso y me lo cuestiono, en ese momento realmente me sentía de muchas maneras; me sentía solo, rodeado de sensaciones y materialidades que para mí eran insignificantes, no podía creer que compartía un espacio con personas con las que ni siquiera determinaba y menos dialogaba. ¿Por qué empiezo realizando esta descripción y comentando aquella experiencia que me dejaba tan anonadado?

Debemos comprender que la individualización y la normalización de todos nosotros es un tema con mucha trayectoria y que lleva tiempo moldeándonos. No es hasta la postura de Foucault que pretende explicar que el momento en el que se avala la normalización y se trata de igualar las condiciones para todos, es con la creación de la institución. Entonces al haber un intento de volvernos a todos iguales se menciona otro recorrido de Foucault explicando el pensamiento moderno. “La norma es lo que puede aplicarse tanto a un cuerpo al que se quiere disciplinar como a una población a que se pretende regularizar” (Foucault, 1975, pp. 228-229).

Ponernos a todos en igualdad de condiciones, vernos de la misma manera, y dejarnos el concepto de que todos podemos llegar a ser lo que queramos ser porque tenemos las mismas capacidades y oportunidades y que, además, podemos hacerlo por nuestros propios medios, y que además somos seres individuales. Creo que ha sido el mayor gol que nos hemos dejado meter hasta tal punto, que hemos sido despojados de todo sentimiento y carga de comunidad, por la razón y la individualidad.

No critico ni desprestigio ese modelo de pensamiento, puesto que fue necesario para moldear muchas cosas y proponer un gran adelanto creativo y tecnológico, como también del entendimiento más profundo de otras disciplinas que se vuelven nuestras raíces de apoyo como lo son las ciencias. Pero ese siglo tan dinámico y lleno de eventos transformadores, también alberga un pensamiento en contraposición al explicado anteriormente, y no es que lo aborrezca y lo quiere desaparecer, sino que también como lo hace la modernidad, se para en unas variables interesantes, y es lo que da los procesos de descolonización.



Eventos masivos y llenos de crítica unificación, empiezan a proponer otras maneras y formas de habitar territorio, otras maneras de socializar, y otras maneras de acercarse a comprender una realidad. Cuando se empieza a generar esa transformación de intentar ser iguales (que aún hoy en día se sigue manteniendo), a comprender que las diferencias y las condiciones definen la diversidad, entramos a comprender una de las ideas importantes que se gestan que es el pluriverso

Dice Escobar (2014) Estamos en un mundo rodeado de muchos mundos, somos un pluriverso, en donde es menester del diseñador poder generar esa mediación para el encuentro entre esos universos sin tener que llegar a una colonización del pensamiento.

Desde el diseño, vemos dos aristas que han sido muy importantes y las cuales han moldeado el diseño y lo han sedimentado desde el enfoque de sociedad y estos son: Los vkhutemas y la bauhaus. Ambas escuelas se dan en momentos difíciles en el siglo XX y lo hacen ambas para levantar un país completo, mostrándonos el origen del diseño y es desde el ámbito social.

Las problemáticas de orden sociopolítico son un interés demasiado vital para el diseño, son en sí una de las formas de poder generar un impacto local y en algunos casos global; poder generar una interacción y una forma de estructurar una sociedad, desligándose de toda índole intencional de acumulación y beneficio propio, logrando un desequilibrio en comunidad volviéndose a ligar la individualidad. Claramente lo que se nombra es una realidad muy poco transformable y menos en los casos donde se ven los beneficios de poder acumular capital para poder intercambiar lo que se deseamos a cambio de este avaricioso como también adictiva manera de habitar territorio (esta manera de habitar territorio es por medio del capital y lo que podemos hacer con él.

Digamos que no todo está perdido, y tampoco quiero ser un negativo crítico lleno de rencor y odio hacía una forma de habitar territorio, sólo digo que la manera en que nos hemos segregado y segmentado como individuos, es nuestro mayor talón de Aquiles, porque dejar de ser lo que en esencia somos (seres sociales y comunales), realmente nos desliga de comprender y poder progresar como comunes y no como diferentes.

Mundo dentro de muchos mundos

. Bueno, debemos comprender que el diseño a priori; inevitablemente va a ejercer unas prácticas, conductas y señales que vamos a percibir y nos van a impactar de la forma que sea, a esto lo llamamos experiencia, pero claro, sabemos que de una u otra manera lo que proponemos como mediador, hablando de una materialización que nace para generar alguna intención, inevitablemente va a moldear a las comunidades o sujetos que estén implicados en ese contexto o estén comunicándose e interactuando con ese mediador. Lo más interesante de esto es que solo hablamos del resultado, y sabemos que desde siempre el diseñador va a interactuar con esas realidades y con esos “entes” desde otras aristas y momentos anteriores al resultado.

Desde mi definición de diseño siempre he recalcado que el proceso es lo más importante, y en síntesis es porque desde un principio estamos construyendo un entendimiento de otras formas de habitar y de vivir. Desde que investigamos, nos estamos empapando de esas formas de hacer y representar, de cómo las sensaciones y los intereses moldean conductas y hábitos.

Luego empezamos a entablar conversaciones con estos entes o usuarios, en donde de una u otra manera ya ese acercamiento nos va a transformar de una u otra manera, y dependiendo de lo que consigamos allí, seguiremos moldeando nuestra comprensión, y al final vamos a entender que hay conductas que deben estar mediadas para conseguir un objetivo, y esto es lo que al final nos da tanto poder para generar ese impacto social y transformativo que ha hecho nacer nuestra disciplina.

Volviendo un poco a las escuelas, vemos como Tony fry nos habla un poco de la razón de ser de su construcción y planeación de las primeras escuelas.

El diseño debía emerger como una disciplina y campo de acción que pudiera tener sus propias bases, y que además correspondiera y atacara todos sus intereses y sentara bases para entender hacía donde quiere ir el diseño, es por medio de las escuelas, en este caso las anteriormente mencionadas. Claramente al conocer el Nacimiento de dichas escuelas por medio de dos variables sumamente importante: La producción en masa y la guerra mundial; se nos menciona una casi nula intervención de un diseño genuino y sin intervenciones realizadas.

Y, aunque estas disciplinas empezaron tratando de mezclar arte con producción, y artesanía con producción, vemos que en un momento esas nociones se pierden en el camino para poder ajustarse a las dinámicas propias de la filosofía moderna.



El diseño debía emerger como una disciplina y campo de acción que pudiera tener sus propias bases, y que además correspondiera y atacara todos sus intereses y sentara bases para entender hacía donde quiere ir el diseño, es por medio de las escuelas, en este caso las anteriormente mencionadas. Claramente al conocer el Nacimiento de dichas escuelas por medio de dos variables sumamente importante: La producción en masa y la guerra mundial; se nos menciona una casi nula intervención de un diseño genuino y sin intervenciones realizadas.

Y, aunque estas disciplinas empezaron tratando de mezclar arte con producción, y artesanía con producción, vemos que en un momento esas nociones se pierden en el camino para poder ajustarse a las dinámicas propias de la filosofía moderna.

No es para nada una sorpresa que el diseño se acomoda en esta dinámica y que sufre su gran fragmentación, en donde se puede apreciar la división del diseño en gráfico, industrial, de moda, publicidad, entre otros más, lo que aún abre más esta brecha de lo comunal. Además; estas maneras de representar que se denominan diseño se vuelven partidarias a obedecer una creciente inundación de ideales e imposiciones que quiere generar la modernidad, y aún más el mercado del consumismo y las masas.

Creo que todo esto condensa como el diseño fue perdiendo su hilo y olvidando su razón de ser, lo que al final lo despoja de toda sensibilidad y lo enmarca en una isla de la razón.

Pero luego de comprender todo esto y la evolución del pensamiento moderno a finales del siglo pasado, podemos empezar a nombrar un intento interesante de volver el diseño a sus raíces. Como nos nombra una vez más Escobar, cuando se empieza a nombrar el término ontología y diseño, nos intenta persuadir del poder del diseño en las formas de habitar. Cada herramienta y tecnología es ontológica en el sentido de que, por muy humilde o insignificante que sea, inaugura una serie de rituales, formas de hacer y modos de ser (Escobar 1994).

Cada intervención que hagamos, cada investigación que realicemos, cada acercamiento que hagamos a los grupos de interés transformará las visiones de los implicados, condensará nuevos rituales, y propondrá nuevas formas de entender las relaciones. Creo mejor que nadie que es ahí donde el diseño debe emerger de nuevo sus raíces sociales.



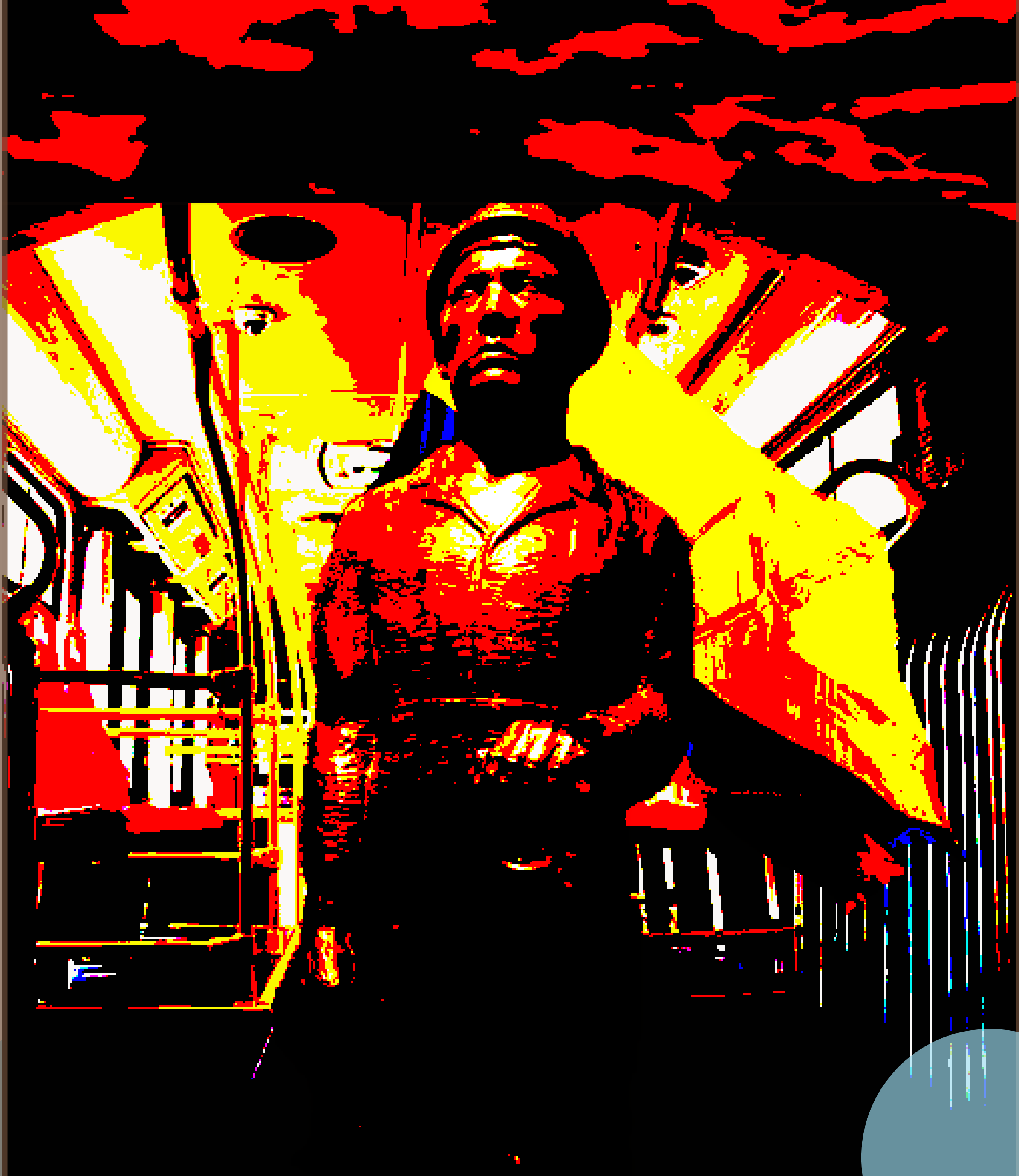
El diseño deberá tratar de comprender los diferentes aspectos importantes de cada relación e interacción realizada, estos aspectos son las diversas formas de presentar y materializar nuestras formas de percibir el mundo, proponer un acercamiento a grupos distintos desde miradas complementarias y no impositivas, tratar de abarcar todas las problemáticas y tratar de darles resolución, pero realmente proponiéndolas desde ambas aristas, dando a entender que ambas miradas tienen un alto grado de validez, y además, proponer desde dos perspectivas, mirando que ambas tienen cosas que la otra no, generará un impacto en ambas formas de habitar, y además tendremos la tranquilidad de que nuestra intervención no estará tan vinculada en el ritmo de imposición tradicional.

El hilo de cada individuo teje el gran telar del universo... Tejiendo hilos se enlazan los caminos (jardín botánico de Bogotá). Debemos comprender que cada persona hace parte de un gran tejido (una comunidad, un grupo social, una hermandad) y que de una u otra manera generar de nuevo esas conexiones volverán a reponer ese gran tejido que se ha desmembrado. Es menester del diseñador poder realizar esas interacciones en su contexto desde las problemáticas visibilizadas, como hacía Antonio Caro, en donde con gracia, pero al mismo tiempo mucha inteligencia, nos mostraba que si se puede materializar una idea, y que esa idea que al final funciona como un mediador, detona tantas cosas y nos hace partícipes de una nueva forma de habitar, una que es construida para volvernos comunidad, y al final quien sabe, el volver a sentir y el volver a ser humanos, creo que podrá ser la puerta de entrada para generar acciones transformativas que fomenten nuevas formas de recorrer y concebir un territorio.



Escrito por:
Brandon Aristizabal

EL OBRERO ES EL PUEBLO



Las empresas y los retos del diseño industrial colombiano en los 80's

En Colombia, el diseño industrial hace su aparición formal en la década de los 60's, sin embargo solo hasta 1974 que se da como disciplina académica y/o profesional, iniciando en la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, donde su principal objetivo era formar diseñadores industriales que generaran cambios en la sociedad, al no ser una disciplina conocida, los nuevos diseñadores inician lo que sería el mayor reto profesional al que se enfrentarían en la época de los 80's.

En Europa, el diseñador se independiza de la arquitectura, un ejemplo de esta separación es la creación del grupo Memphis en el año 1981 en Italia, el objetivo principal de este grupo es demostrar que el diseño no es solo producción en masa, ni la satisfacción de las necesidades humanas, si no la expresión artística de la espiritualidad y expresión personal

En Colombia, por la competencia y el estilo del mercado que existía (mercado productivo), los diseñadores industriales de la época principalmente se dedicaban a la producción por encargo, al no ser una profesión tan clara en el país, se creó en el mercado erróneamente que eran los profesionales que realizaban proyectos de "baja complejidad"

En ese entonces por las mismas razones mencionadas anteriormente, los diseñadores industriales principalmente trabajan con micro empresas que les dieran la oportunidad, claramente.

El diseño industrial como sociología

En la academia puso el objetivo del diseño industrial como una profesión en la que principalmente se interviniera en la ayuda y satisfacción humana de la sociedad, donde se segmentaba a los diseñadores industriales, ya que no se creía que esta profesión pudiera plasmar sus sentimientos o emociones en un objeto cotidiano.



Los inicios de las empresas de diseño industrial en Colombia

Por temas de falta de conocimiento en lo que hace un diseñador industrial, no existía el suficiente presupuesto para la creación de empresas, por lo que se inició un proceso de asociación con micro empresas dedicadas a lámina metálica, maderas y pintura.

La mayoría por no decir que todos los nuevos empresarios eran egresados de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, comenzaron a trabajar bajo un sistema de trabajo llamado "competencia colaborativa".

Competencia Colaborativa: Competir en el sector, pero aportando ideas, proveedores y clientes, para que cada uno como empresario surgiera.

Cris de los 90's

Cuando por fin los diseñadores industriales estaban surgiendo como empresarios, presenciaron una crisis iniciada a partir del comienzo de la presidencia de Gaviria, ya que aproximadamente el 90% de los productos de diseño colombiano, desaparecieron.

A partir de ahí se creó un panorama totalmente diferente a lo que se conocía el diseño industrial, ya que no solo se trataba de hacer objetos "bonitos", sino también funcionales, durables en el tiempo, exequible, entre otros.

El diseño de objetos surgió hacia la artesanía, lo cual significa que el mercado cambió, ya que la artesanía principalmente elabora productos irrepetibles.

¿Cómo afectó la crisis en Colombia en los años 80's y 90's al diseño industrial y como evolucionó a la actualidad?

Como sabemos, cuando un país está en proceso de industrialización, a su vez inicia un crecimiento económico, teniendo en cuenta eso, en Colombia y más específicamente en la presidencia de Cesar Gaviria, se creó una política orientada a la competencia directa entre objetos y precios artificiales.

Partiendo de lo anterior, se inició un descenso o declive hablando del diseño industrial ya que se generó una gran pérdida desde el momento en que se creó la llamada "apertura económica", esto hace referencia a la internacionalización de la economía colombiana, dejando de lado esa "protección" a su economía cerrada que creó el país durante años.

Cuando se inicia esta "internacionalización" evidentemente se ve un crecimiento económico en el sector, pero esto afectó directamente a los nuevos diseñadores industriales, ya que las empresas que antes mandaban a hacer con ellos algún objeto por encargo, prefieren ahora importar los objetos ya hechos, ya que salía más económico y por ende se generó un estancamiento productivo y un total abandono a la industria colombiana.

Por la devaluación de la moneda colombiana, la presidencia se ve en la necesidad de adoptar un nuevo modelo económico con el fin de crear una solución rápida y efectiva para todos, que consistía en la competencia leal, oportunidades en el comercio, inversión en la industria colombiana (diseño colombiano) y a su vez inversión en tecnología.}

Los diseñadores industriales comienzan a ampararse de las nuevas políticas comerciales que estaba implementado en el nuevo plan nacional, con el fin de generar un crecimiento tanto económico como de reconocimiento de la profesión, esto permite que el diseño comience a tener más fuerza y apoyo en el país, esto quiere decir que el gobierno reconoce la importancia del diseñador y la necesidad de apoyar la industria colombiana, tanto así que el congreso, reconoce el diseño industrial como profesión y reglamenta su ejercicio según:

LEY 157 DE 1994

"Por la cual se reconoce el Diseño Industrial como una profesión y se reglamenta su ejercicio".

*EL CONGRESO DE COLOMBIA,
DECRETA:*

ARTÍCULO 1o. Se reconoce el Diseño Industrial como una profesión de nivel profesional universitario.

ARTÍCULO 2o. Se entiende por profesión de Diseño Industrial el ejercicio de todo lo relacionado con el diseño y proyección del uso, funcionamiento, fabricación y distribución de productos industriales, siempre que esta actividad sea encaminada a mejorar la utilización y el beneficio de tales productos.



Algunos autores del diseño industrial colombiano



Libro: Diseño en Colombia
Editorial: Prodiseño
Año: 1989

El Libro Diseño en Colombia fue la primera publicación que recogió los trabajos de los diseñadores colombianos más representativos de la década de los 80's.

Este libro es de gran importancia ya que era el primer libro de la época en hablar del diseño industrial en Colombia y tenía como objetivo dar a conocer lo que en realidad significa la profesión y las empresas de este sector.



Revista: Imaginos 6 (Cuatro décadas del diseño industrial tadeista)
Editorial: Utadeo
Año: 2014

Esta revista da a conocer como la Universidad Jorge Tadeo Lozano se convierte en la pionera de la carrera de Diseño Industrial, los retos que tuvo, la trayectoria de la profesión en 40 años (en ese entonces), el por qué después de tanto tiempo se sabe que los diseñadores de la Tadeo tienen un énfasis totalmente diferente a las otras universidades, el como aportaron ideas y estrategias para estructurar un pensamiento practico en la comunidad del diseño en Latinoamérica



Libro: Creatividad Social: La profesionalización del diseño industrial en Colombia
Editorial: Programa & Editorial
Año: 2018

Este libro habla sobre como funcionaba el diseño industrial durante cierto periodo en la historia, la sensibilidad de la creatividad social de los diseñadores colombianos, perspectivas del gobierno nacional frente a la creatividad y el desarrollo social, la idea de poder alinear a las instituciones educativas frente a llevar un enfoque similar, entre otras.

Escrito por:

María Paula Munevar Trujillo

An aerial photograph of a landscape showing a transition from a dry, brownish terrain at the top to a lush green valley in the middle, and a coastal town with blue water at the bottom. A bright cyan frame is superimposed over the center of the image, enclosing the text.

SALA MEMORIA Y NACIÓN

ECODISEÑO O GREENWASHING

El Diseño sostenible es un tema que en la actualidad se está comenzando a trabajar en diferentes ámbitos y diferentes empresas, aunque estos conceptos y temas no son nada nuevos, teniendo en cuenta que ya desde hace más de 40 años se empezó a hablar de conceptos como economía circular y ecodiseño o lo que realmente se está usando o aplicando lo cual se estaría llamado Greenwashing.

En la actualidad el uso incorrecto de los diferentes recursos que nos rodean a llevado a que el planeta este sufriendo una variedad de cambios que no se deberían estar presentando, para lograr evitar que se sigan evidenciando este tipo de cosas se necesita de un trabajo arduo y un compromiso de todos con nuestro mundo, este trabajo vendría siendo un desarrollo sostenible. Partiendo de esto inicialmente se puede hablar del llamado “diseño sostenible”, como se menciona en el libro “De la cuna a la cuna” donde habla que para cumplir lo que sería este concepto son necesarias 3 reglas llamadas “la regla de las tres erres”: Reducir, reutilizar y reciclar donde el enfoque principal del libro se podría decir que es el reducir el impacto que hay sobre el medio ambiente.

El ecodiseño es más que solo crear un producto reciclado como es el pensamiento erróneo de algunas personas, para que un diseño sea eco amigable debe reducir el impacto ambiental en cada fase o cada proceso de diseño, es importante tener en cuenta todas las fases por las que atraviesa la producción de un desarrollo, es decir, desde la recolección de la materia prima, producción, distribución, uso y fin de la vida útil. Es de suma importancia tocar el tema de la obsolescencia programada, debido a que los productos que se diseñan y se producen se crean con cierta cantidad de tiempo de uso, se puede decir que vida útil está programada para ser agotada o dañarse a cierto tiempo que en su mayoría es bastante corto, la razón del por qué se hace esto es para que se genere un mayor consumo de productos, es decir que si se compra un celular y la vida útil del celular es de 2 años es por obvias razones que el usuario que compro dicho celular se verá obligado a comprar un equipo nuevo o se verá afectado por ver los “nuevos modelos” que aunque cumplen las mismas funciones son más modernos y estéticamente hablando mucho más llamativos, esto es totalmente diferente al desgaste natural que tiene un producto por su uso durante mucho tiempo, es decir que por obvias razones por su tiempo de uso dejara de funcionar de manera óptima con el tiempo, a diferencia de la obsolescencia programada ya que esto viene siendo como una estrategia de venta para hacer que los usuarios vuelvan a renovar sus productos por unos nuevos.

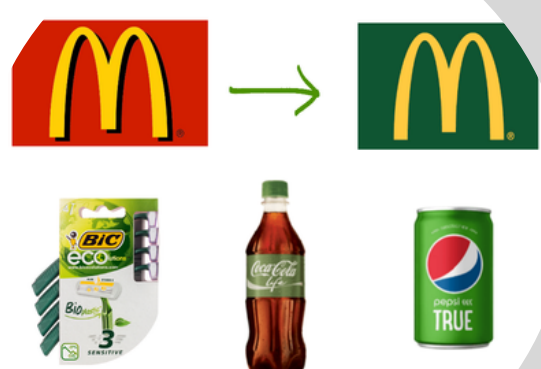
Teniendo en cuenta que muchas empresas hoy en día están pensando mucho en el cuidado del medio ambiente son muy pocas las que realmente emplean lo que es realmente el ecodiseño y se llenan de gran orgullo que son empresas amigables con el medio ambiente solo por vender productos verdes o supuestamente reciclados, esto lo hacen porque hay muchas personas que evitan comprar productos en diferentes empresas por que conocen el daño que esos productos le hacen al medio ambiente y por esta razón las diferentes empresas buscan atraer este público interesado en cuidar de nuestro planeta.

Pero que tan cierto es esto, porque en muchas ocasiones muchas de estas campañas o diferentes productos son tan solo cosas comunicativas y publicitarias y realmente no tienen nada que ver con la realidad de como las empresas desarrollan sus actividades reales, las cuales siguen elaborando productos que contaminan o que sencillamente no respetan su entorno y esto es lo que en la actualidad llamamos como Greenwashing.

El término Greenwashing es una práctica o estrategia de mercadotecnia que diferentes empresas han acoplado, este concepto básicamente consiste en simplemente mostrarle al público en general que son respetuosos con el medio ambiente a la hora de realizar sus productos o sus servicios, esto es tan solo una forma de vender al público una falsa responsabilidad con el planeta la cual nunca se ve realmente en las políticas o desarrollos de diferentes compañías.

Por otra parte es importante destacar lo que es el diseño emocional según Donald Norman, lo mas evidente es que dicho autor no hable directamente del ecodiseño o del greenwashing pero siento que el menciona algo muy importante y es el impacto emocional que genera un diseño en determinado usuario, esto de cierta manera puede vincularse por que el famoso greenwashing es un tipo de mentira que brindan ciertas empresas, lo cual genera un impacto emocional debido a que hacen ver al usuario algo que se ofrece y es beneficioso y para muchas personas será llamativo se sentirán a gusto invirtiendo o colaborando con lo que pintan como ecodiseño siendo una simple practica de greenwashing .

En ese orden de ideas hay un gran dilema entre lo que realmente es el ecodiseño y el falso diseño ecológico que venden alguna empresa (Greenwashing), en mi opinión ver este tipo de prácticas por simple publicidad, es algo muy triste, considerando que hoy en día todas las personas deberían trabajar de la mano en este aspecto, todo con la finalidad de proteger y darle mejor vida al medio ambiente, la ideal seria que en gran parte los impactos medio ambientales de los productos pudieran evaluarse durante una fase de diseño inicial y final de un producto y de esta manera garantizar lo que llamamos ecodiseño.



Escrito por:

Camilo Parada Buitrago

-SOFA-

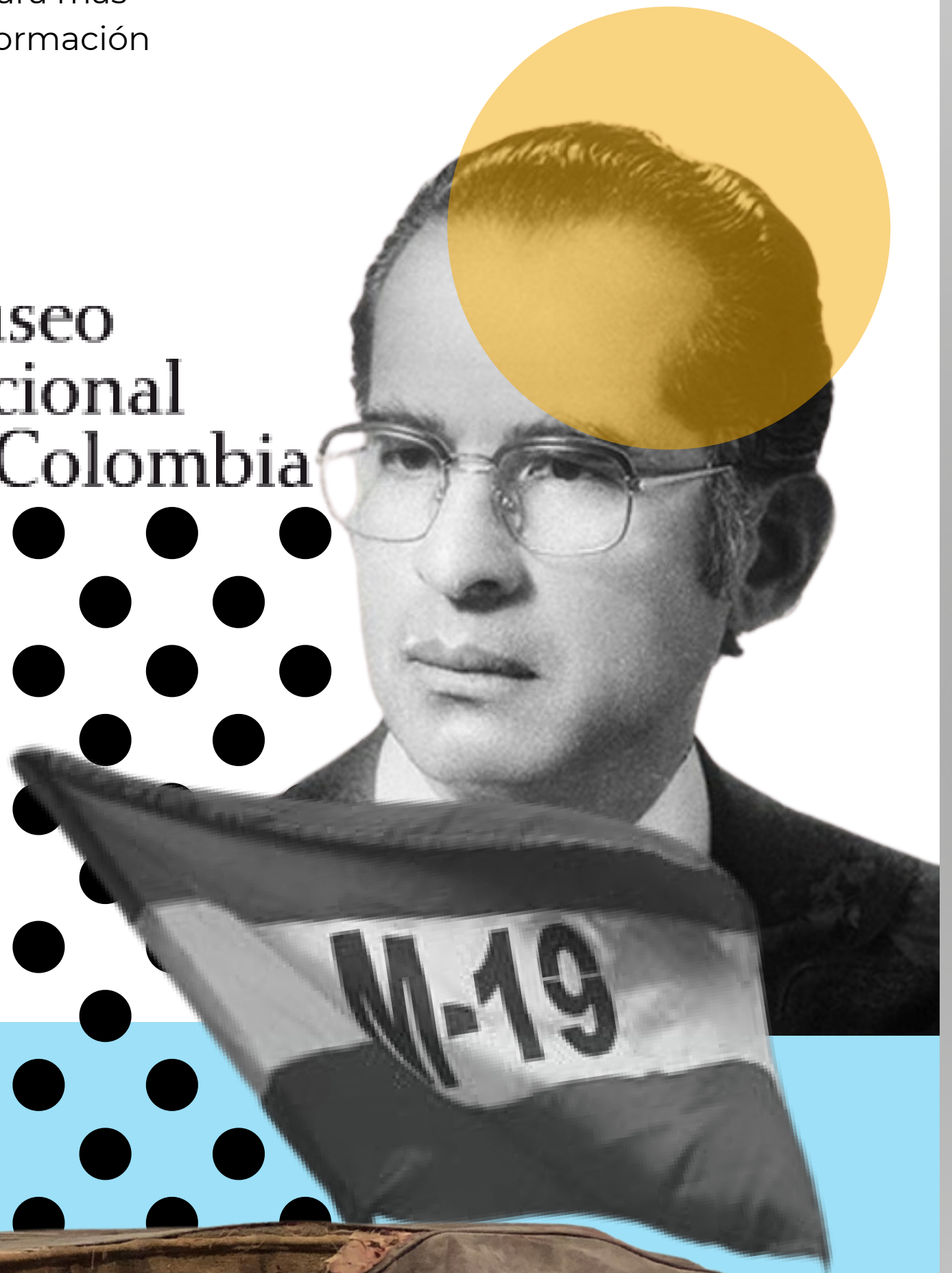
ESCOMBROS PALACIO DE JUSTICIA



Escanea
para más
información



Museo
Nacional
de Colombia



COMO RECIBIMOS LOS AVANCES TECNOLÓGICOS DESPUÉS DE LA EXPLOSIÓN

Desde el año 1954 que la tecnología nos abarca, y poco a poco hemos avanzado con ella.

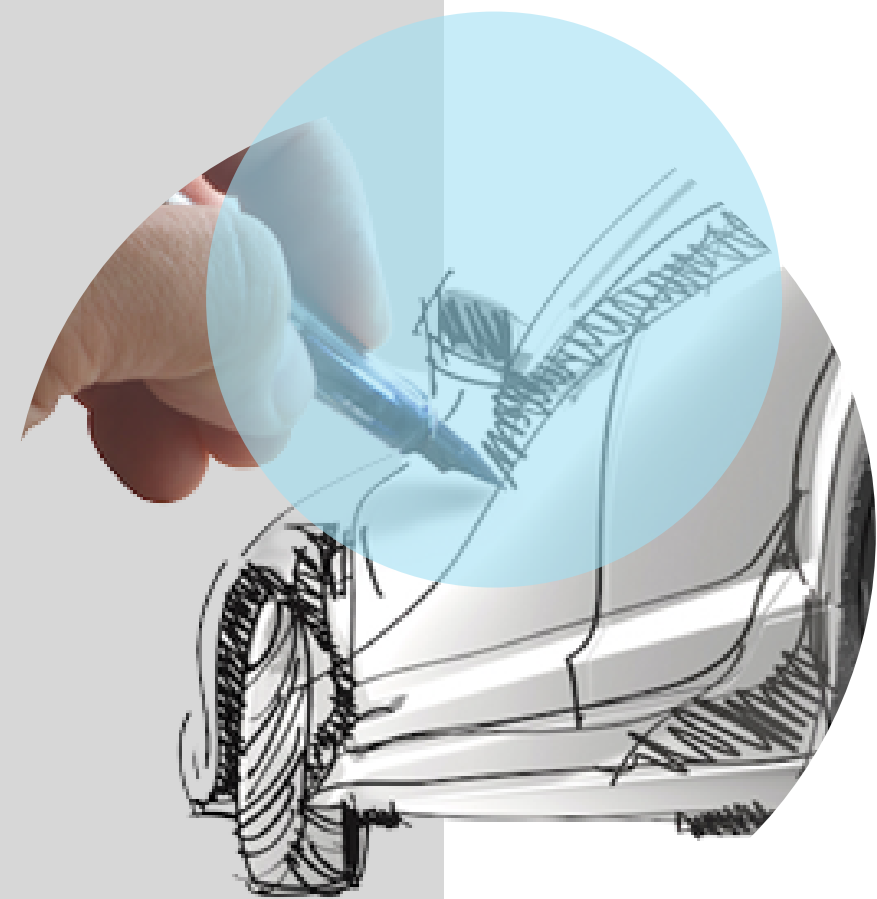
Sabemos que el primer contacto que tuvimos con la tecnología fue gracias al general Rojas Pinilla. Los diseñadores industriales se han visto encargados de generar estos artefactos que pueden ayudar a nuestra evolución.

Teniendo en cuenta como la evolución nos ha acogido, podemos decir que estamos en la virtud de una futura utopía, como puede ser un diseño de ficción. Pero algo que podemos hacer nosotros como diseñadores es darle un segundo aire a los elementos que ya están diseñados por los demás.

Teniendo en cuenta como la evolución nos ha acogido, podemos decir que estamos en la virtud de una futura utopía, como puede ser un diseño de ficción. Pero algo que podemos hacer nosotros como diseñadores es darle un segundo aire a los elementos que ya están diseñados por los demás.

En la actualidad nos encontramos con grandes avances tecnológicos gracias al internet y como se han difundido los datos a través de la historia. Como nos damos cuenta de los grandes cambios que hemos presenciado, un ejemplo claro de esto es las ciudades y como han cambiado gracias a esta tecnología y ellos mismos se han percatado de los diseños de esta tecnología.

Ya que sabemos cómo es que la tecnología llegó a Colombia, gracias al General Rojas Pinilla, en el año 1954, nos permite ver el contraste que logramos encontrar a través de los años y como es la actualidad. El diseño industrial combina materiales, formas, colores y acabados teniendo en cuenta las preferencias y necesidades del usuario. Las tecnologías actuales ofrecen un amplio abanico de posibilidades en cuanto a estos elementos del diseño. (Barcelona, 2021)



“En la medida en que la ficción del diseño se reconoce como un enfoque de investigación legítimo en el diseño de interacción, se necesitan estudios más formales que intenten descubrir sus metodologías y prácticas subyacentes” (Markussen, 2013)

La tecnología podría considerarse una de las vías de escape de nuestra realidad por lo cual nosotros los diseñadores podemos desplegar toda nuestra imaginación, gracias esos avances tecnológicos, se podría decir que podemos desarrollar todas nuestras ideas. Si nos ponemos a pensar como son todos los procesos de diseño que tienen que pasar para que se dé un buen objeto, como lo es el clip.

Solo es cuestión de pensar en el contexto y el sujeto para el cual estamos diseñando, con todos los avances tecnológicos que se han tenido. Podemos decir que nos han facilitado el trabajo, pero la realidad es que no. Por más cosas que halla, nunca se va a dar una solución precisa a la problemática. Para muchos puede que no lo sea, pero es como desconectarse de nuestra realidad y pensar en cómo se están dando las cosas, ya que por muchos años las cosas solo estaban diseñadas para resolver ese problema.

Solo es pensar en cómo estaban las cosas y como algunos pioneros del diseño como Jaime Gutiérrez Lega, por todos los aportes a nuestra historia como diseñadores que incluso tuvo un reconocimiento en la Universidad Jorge Tadeo Lozano en el año 1999.

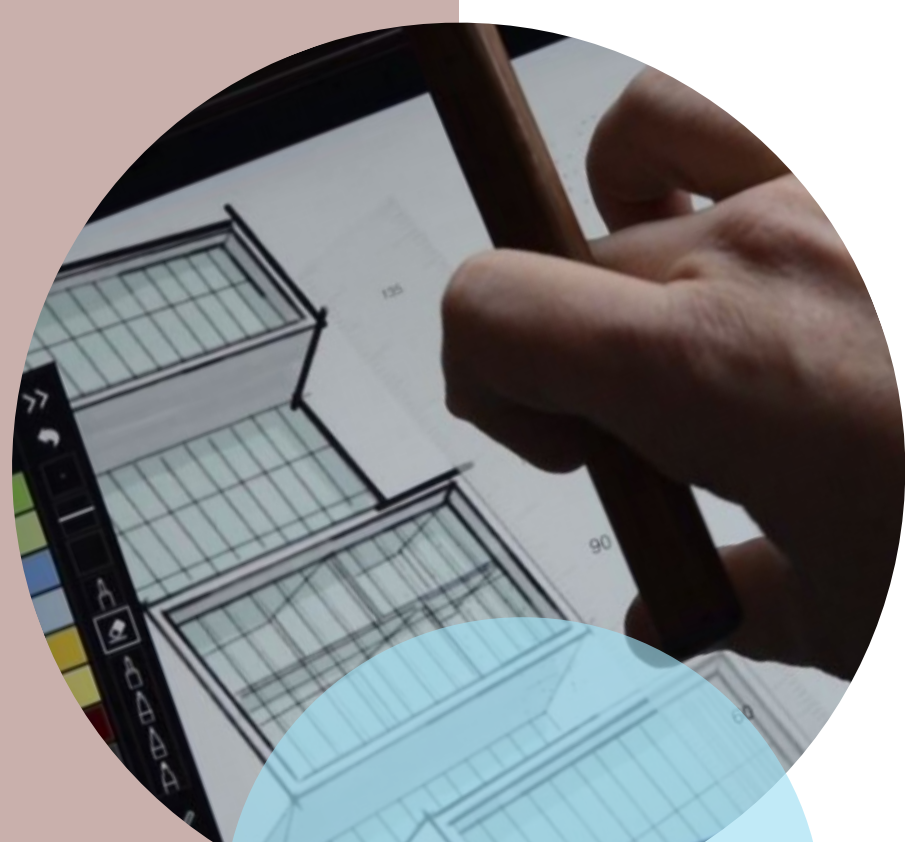
Tomando en cuenta un a Jaime Gutiérrez, podemos darnos cuenta de que los diseñadores podemos generar o mejor dicho crear objetos con algo que ya esté fabricado.

El problema que se ve es que estamos viviendo en un mundo donde encontramos un mundo de objetos que están diseñados, pero todo lo que se piensa, se trata de hacer realidad, la verdad es que podemos tomar objetos que ya están ahí en nuestro entorno y darles otra oportunidad.

Ya que todo está diseñado solo nos queda pensar en cómo podemos darles otra vida o segundas oportunidades, aunque algo que estará pegando o tendrá mayor importancia es el diseño industrial en la tecnología, ya que nosotros producimos objetos 3D, lo ideal es que podamos ver como se desarrolla el objeto en el contexto pensado para ese objeto.

El objetivo principal de este ensayo es brindar el conocimiento de como nosotros recibimos la tecnología en 1954 y fuimos avanzando con ella para lograr los avances tecnológicos de hoy, ya que para nosotros los diseñadores es muy importante hoy en día.

A que me refiero los diseñadores de hoy dependen de la tecnología, ella misma se ha encargado de facilitar nuestro trabajo, y puede que se hayan perdido ciertas costumbres de la antigüedad, como lo pueden ser el dibujo análogo, el hacer maquetas, el hacer cálculos para mirar las dimensiones y otro punto que considero importante para hacer entender el que si puede estar bien o no, es el hacerlo y llegar a cierto punto de equivocarse y tener que revisar paso a paso en donde se encuentra el fallo del diseño.



Escrito por:
Juan David Roxo C.

¿EVOLUCIÓN O INVOLUCIÓN DE LOS EMPAQUES?

El tema comprendido tiene como objeto dar a conocer brevemente la evolución de los empaques para alimentos, así como su relación con el concepto de *moderno*, como característica de progreso, evolución. Los empaques para alimentos son una necesidad constante desde sus inicios, ya sea para la conservación o transporte, se ha buscado optimizar su uso desde perspectivas económicas, prácticas, estéticas, etc., con el fin de garantizar la calidad de los productos que estos contienen.

La necesidad de empacar-ensasar productos ha mostrado evidencia de su existencia desde la prehistoria (Giovannetti, 2009) donde el uso de diversos materiales es clave para su desarrollo formal, estético, entre otras características que pueden variar según la época y la necesidad que debían cumplir los contenedores. Elementos como la arcilla, barro, piedra, pieles animales, madera, entre otros, son materias primas de origen natural, claves para la creación de estos objetos de la época, los cuales, en su mayoría se conservan hasta la actualidad, mas allá de que su empleabilidad se haya visto opacada por nuevas materias primas. Cada uno de los elementos mencionados anteriormente puede tener un aumento o disminución en la deseabilidad de aplicación en la fabricación de envases para alimentos; características como conservación, transporte, peso, estética, tacto, entre otros son claves en los procesos de envasado y traslado (Fantoni, 2003).

La exploración de diversos materiales en la fabricación de objetos de envasado, ha permitido a los productores poner a prueba cada uno de ellos, obteniendo así materiales idóneos para este tipo de procesos; materias primas como el vidrio, ha sido ampliamente utilizada a lo largo de la historia (Giovannetti, 2009) evidenciando un progreso cronológico tanto en su uso, como en la producción de objetos, en este caso, de envase de alimentos. Gracias a que es un material inerte, sólido, reciclable, retornable, entre otras características, permite que la conservación de alimentos se dé de manera mas efectiva y prolongada a comparación de elementos orgánicos como la madera, pieles animales, barro, entre otros.

La versatilidad del vidrio como materia prima para la fabricación de envases alimenticios, ha generado que su estructura llegue a ser modificada para aumentar la capacidad de conservación de alimentos, los cuales pueden estar expuestos a factores que alteren la calidad de los mismos, como la luz, es por ello que el empleo de óxidos, metales, entre otros, permiten variar el color y tono del vidrio, lo cual favorece a la conservación de alimentos fotosensibles; a pesar de ello, factores como el peso y la fragilidad de la materia prima hacen del vidrio un material para el envasado de alimentos no muy llamativo para la producción en masa, requiriendo muchas veces protecciones adicionales para su transporte, factor clave en procesos de industrialización

Llegado el siglo XX se da un factor clave, luego de décadas de experimentación por parte de la humanidad en el uso de materiales, se dan cambios profundos en el manejo de sustancias sintéticas, pero no es hasta mitad de siglo donde el uso del plástico se implementa dentro de la industria del envase. (Giovannetti, 2009). Plásticos como el celuloide, el poliestireno, así como la bakelita, el PVC, empiezan a ser empleados en las industrias de empackado y embalaje de productos.



Gracias a la versatilidad que ofrecen estos materiales sintéticos, así como su bajo coste de producción, mayor resistencia al impacto, peso, entre otras características, hace del plástico el nuevo material líder en envasado de productos, entre ellos los alimenticios, generando así una producción a gran escala de este material para su posterior uso. El uso del plástico generó, en parte, gracias a su bajo coste, una cultura de desecho y no reutilización, (RTVE, 2016) donde los recipientes y envases que contenían elementos no volvieron a ser vistos como elementos retornables, generando problemas medioambientales, de salud pública (Bauer, 2021), entre otros, como los que se pueden observar en la actualidad (Food and agriculture organization UN, 2021).

Se entiende por moderno, un elemento que se considera avanzado respecto a un antecesor (RAE, 2022) teniendo en cuenta lo anterior, y las exploraciones realizadas durante años en temas de manejo de materialidad en empaques para alimentos surge la duda, ¿Son los materiales usados actualmente, idóneos para el envase-empaque de alimentos? Y si así fuera, ¿Es entonces el uso de materiales no idóneos en procesos de empaque y envase de alimentos, una muestra de involución en los procesos de fabricación?

El uso de elementos plásticos en la fabricación de este tipo de envases ha generado que en la actualidad, la humanidad busque desasearse del plástico como materia prima principal en este tipo de actividades, y optar por procesos mas amigables con el medio ambiente, procesos como re implementación de envases a base de vidrio, donde su reutilización y/o reciclaje llega a ser hasta del 100%, así como su capacidad de conservación y afectación de los alimentos, frente a otros materiales, a pesar de ello, tuvieron que transcurrir mas de 60 años para que se generara un cambio en el uso de este tipo de materiales sintéticos



Escrito por:
Cristian Alejandro Hurtado

P
I
L
Ó
N

TIERRA COMO RECURSO



Museo
Nacional
de Colombia

BIBLIOGRAFÍA

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/TR/ABAJO%20DE%20GRADO%20final.pdf>.

García-Colín, L. (1986). De la máquina de vapor al cero absoluto (calor y entropía) (1er ed

<http://jorgemontana.blogspot.com/2014/02/la-huella-de-los-80s-en-el-diseno.html>

<https://stefaniameraa.wixsite.com/historia-programas-de-dise%C3%B-industrial-en-colombia>

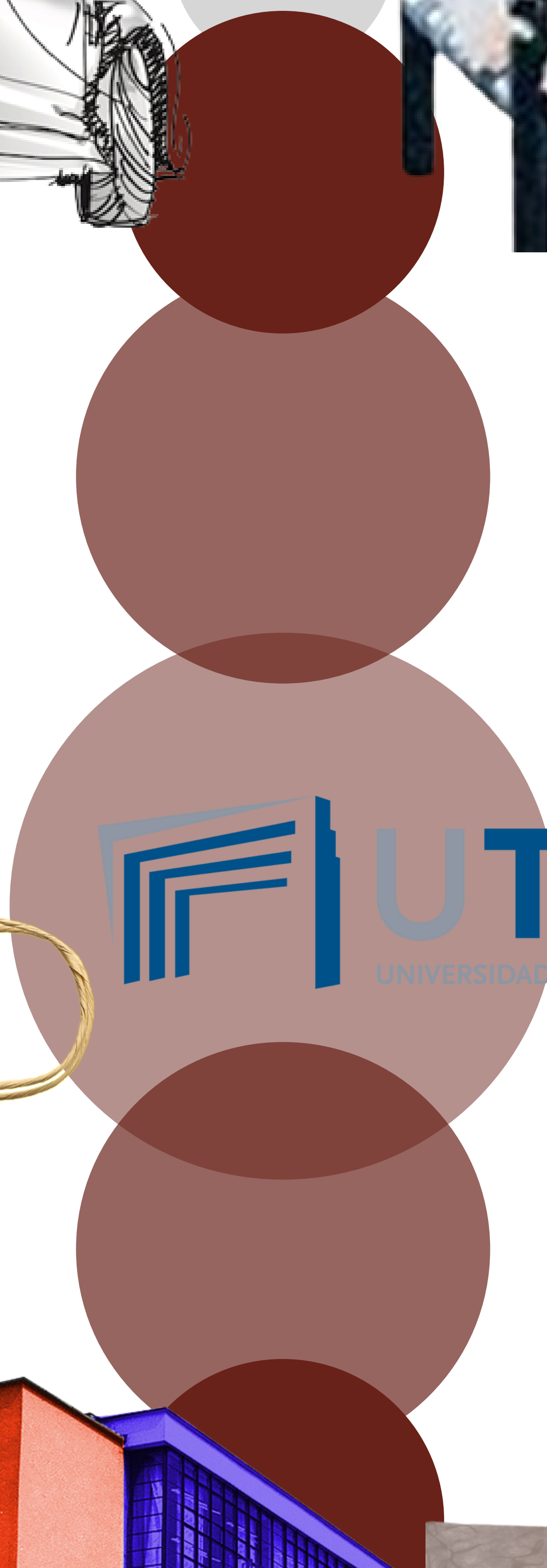
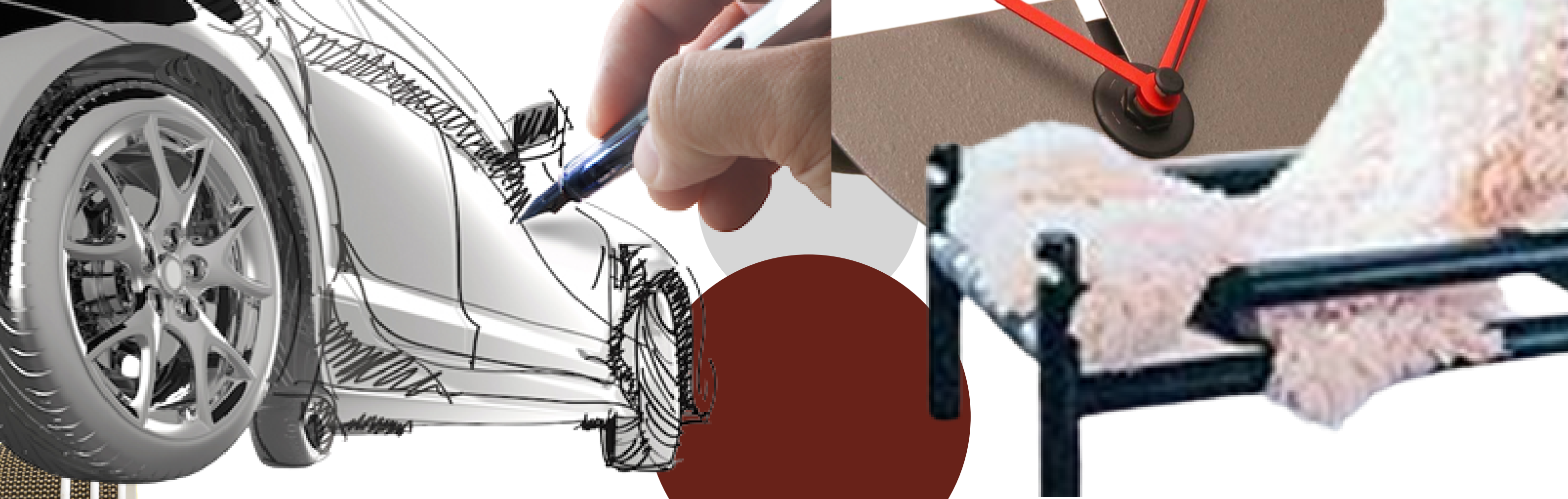
<https://economianaranja.gov.co/media//realidades-y-perspectivas-del-dise%C3%B1o.pdf>

ción.). Fondo de Cultura Económica.

Barcelona, E. E. (2021). ESDESIGN. Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/dise%C3%B1o-industrial/5-tendencias-y-avances-tecnologicos-en-el-dise%C3%B1o-industrial>

Markussen, T. (2013). La poética de la ficción del diseño. En T. Markussen, La poética de la ficción del diseño. Reino Unido: Newcastel upon Tyne.





UTADEO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

