

FRAGMENTOS

¿POLA O MEDIO? ¿?

ESMERALDAS

IMPOSICIÓN

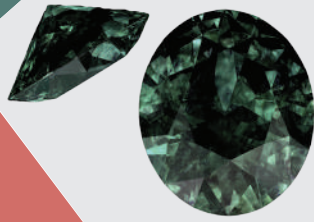
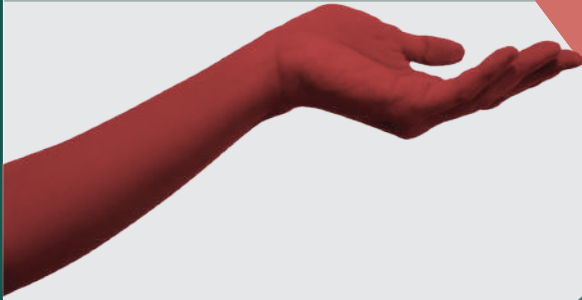


Imagen
Camila Duarte

Diseño y diagramación
Valentina Marín
Juan Esteban Patiño

Diseño de portadas
Tiffany Garzón

Editorial
Camila Duarte

Agradecimientos
Johanna Zarate Hernandez

1 Perfiles

Perfiles de los autores a cargo del contenido de la revista

2 Editorial

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

3 Pola o miedo

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

Por: Valentina Marín

4 Explotación de esmeraldas

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

Por: Camila Duarte

VALENTINA MARÍN HOYOS



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

CAMILA DUARTE



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

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

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



HABITA

ESPACIOS TANGIBLES

“la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no

Como sabemos, siempre se ha tomado el tema de la habitabilidad desde un concepto netamente tangible con el fin de referirnos a la cualidad de habitar un espacio físico, conforme a determinadas normas legales. Pero, es aquí, donde es necesario observar desde un punto de vista diferente con el fin de generar una comparación con lo intangible y así determinar un "no lugar" para el mismo concepto de la habitabilidad. En este ensayo, se tomarán diferentes ramas para definir dicho concepto con el fin de abrir el espectro y generar una apropiación adecuada del término.

Es necesario aclarar la manera de habitar un espacio precisamente no físico como lo sería la memoria, en donde se almacenan recuerdos, emociones y sueños. Al tratar de un lugar el cual es habitado y/o utilizado, pero aun así no es tangible, es fácil caer en el error de definir este espacio como un "no-lugar". Sin embargo, cuando nos referiremos a un no-lugar, nos referimos a un espacio donde el hombre no habita ni se apropia del territorio sino es un espacio de transitoriedad y sin memoria el cual es utilizado como un medio para un fin en específico debido a que no representa gran relevancia; por lo general, son espacios públicos de fácil y "necesario" acceso como un medio de transporte, un hotel o incluso un centro comercial.

El antropólogo y etnógrafo francés Marc Augé define el término de un no-lugar como un lugar no antropológico y creado en la postmodernidad tal como lo expresa en su libro los no lugares:

son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de "lugares de memoria" ocupan allí un lugar circunscripto y específico" (Augé, 2000). Expresa también que el hombre permanece anónimo y se genera su uso por medio de una relación de consumo (ya que son espacios donde se ofrece generalmente un servicio o producto) por lo que se basan en evitar desarrollar identidades tanto personales como referencias comunes en grupo gracias a la poca capacidad de sus componentes de ser interiorizados haciendo que su habitabilidad se dé de una manera temporal, anónima y solitaria,

“Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar”.

(Augé, 2000)



BILIDAD

E INTANGIBLES

La poca interacción que se presenta en dicho espacio con los individuos que lo componen, incluso, con el mismo personal quien se encarga de ofrecer el servicio a tratar es tan irrelevante que pasa a un segundo plano, tal como lo dice José Saramago en su libro la caverna

“La ausencia de comunicación es total en un centro comercial, donde el comprador no necesita intercambiar ninguna frase con el dependiente, a diferencia del diálogo inevitable que se establece en una tienda pequeña”

(Saramago, 2000)

imposibilitando así el almacenamiento en la memoria de dicha interacción.

No obstante, el investigador Italiano Marco Lazzari género una contraposición a todo el concepto ya definido por Auge con el hecho de decir que estos “no-lugares”, los cuales una de sus relaciones principales están ligadas directamente al consumo, también se prestaron, con el tiempo, para socializar (tal y como ocurre en un centro comercial); dando a entender que en estos lugares también se puede impregnar cierta personalización y al mismo tiempo desarrollar identidad debido a que son ambientes en los que no precisamente se pueden generar encuentros casuales sino también un punto específico de encuentro. Es aquí, precisamente, donde el término comienza a ser utilizado de

una manera en la cual se transforma y comienza a generar cierto beneficio monetario por parte de los poseedores de dichos lugares y como estos comienzan a generar estrategias con el fin de lucrarse de los mismos. Teniendo en cuenta esto, se evidencia una delgada línea entre la definición del concepto no-lugar propuesta por

Auge y su opuesto Lazzari ya que el lugar transitorio se convierte en un lugar completamente habitable cambiando la estructura implantada inicialmente. Cambia a tal punto que, incluso, este tipo de lugares se convierten más habitables que la misma vivienda.





“La hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos.”

(Augé, 2000)

Con base a esta noción que nos brinda Lazzari, se ha demostrado que el capitalismo y su ideal del consumo hace que la sociedad necesite estar más cerca del mismo. Es por esto que lugares como residencias universitarias tales como City U o Livwinx o incluso el edificio del Bacata son un ejemplo claro en la ciudad de Bogotá que permite entender cómo el hombre ha creado la necesidad de “llevar consigo su vivienda” con el fin de habitar el territorio por tiempo limitado, pero no apropiarse del mismo: Un espacio transitorio en el cual se obtiene el beneficio temporal, pero consigue moverse con facilidad permitiendo fluir, *“La cultura líquida moderna ya no siente que es una cultura de aprendizaje y acumulación, como las culturas registradas en los informes de historiadores y etnógrafos. A cambio, se nos aparece como una cultura del desapego, de la discontinuidad y del olvido.”* (Bauman, 2000). Esto, permite llevar consigo su habitabilidad precisamente a lo que se supone que es el “no-lugar” sin tener en cuenta que ahora viven en el mismo; haciendo que sean lugares de paso, pero por un periodo de tiempo suficientemente amplio el cual

permite personalizar y aportar identidad transformando todo un sistema ya definido anteriormente por Augé.

Esto, permite llevar consigo su habitabilidad precisamente a lo que se supone que es el “no-lugar” sin tener en cuenta que ahora viven en el mismo; haciendo que sean lugares de paso, pero por un periodo de tiempo suficientemente amplio el cual permite personalizar y aportar identidad transformando todo un sistema ya definido anteriormente por Augé.

Pero la pregunta radica principalmente en ¿En verdad se está aportando identidad en este tipo de lugares permitiendo crecer como persona o simplemente es un lugar donde se habita temporalmente y me relaciono solo de manera superficial con el fin de que el tiempo en el que se permanezca sea placentero?





BRONX

1998-2016.

EXCELENTES HABITACIONES.

RUMBA Y RECREACIÓN.

IGUALDAD SOCIAL.

EXCELENTE SISTEMA DE SALUD
PÚBLICA.

EXCELENTES OPORTUNIDADES.

LABORALES Y MUCHO MÁS!!

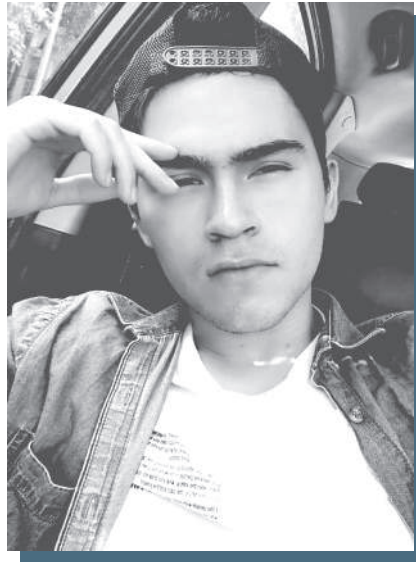


NUNCA QUERRAS SALIR DE ACÁ

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

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

JUAN ESTEBAN PATIÑO



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

TIFFANY GARZON



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

Perfiles

Perfiles de los autores a cargo del contenido de la revista

2 Editorial

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

3 Habitabilidad

Artículo analítico sobre la concepción de los espacios tangible e intangibles

Por: Juan Esteban Patiño

4 Mobiliario contra hegemónico

Artículo sobre el mobiliario contra hegemónico como respuesta al diseño afirmativo

Por: Tiffany Garzon

Imagen
Camila Duarte

Diseño y diagramación
Valentina Marín
Juan Esteban Patiño

Diseño de portadas
Tiffany Garzón

Editorial
Camila Duarte

Agradecimientos
Johanna Zarate Hernandez

FRAGMENTOS

MOBILIARIO

HABITABILIDAD

CONTRAHEGEMONICO

