



Des - disenos

EDITORIAL

DES – DISEÑOS

En Des-diseños serán expuestos diversos planteamientos en torno a las prácticas de diseño en vista hacia el futuro, aspectos planteados desde diferentes perspectivas que están fuera de lo convencional y que apartir de lo diferente y único en cada escrito hacen parte de lo 'otro'.

Para iniciar expondremos cómo es posible un futuro sostenible por medio de diseños que incentiven el uso, producción y venta de productos locales. Luego de esto hablaremos de un nuevo futuro que se puede construir por medio de una adaptación hacia al pensamiento crítico y sensible del propio contexto del diseñador. Como tercera variante mostraremos cómo cambiarían las prácticas del diseño por la creación de un Neo movimiento que tenga ideales diferentes a los que han existido a través del tiempo. Para terminar, se planteará que el diseño debe tomar una postura crítica sobre las personas a las que se diseña teniendo en cuenta la variedad de personas que usarán y se verán afectadas por el diseño creado.

ÍNDICE

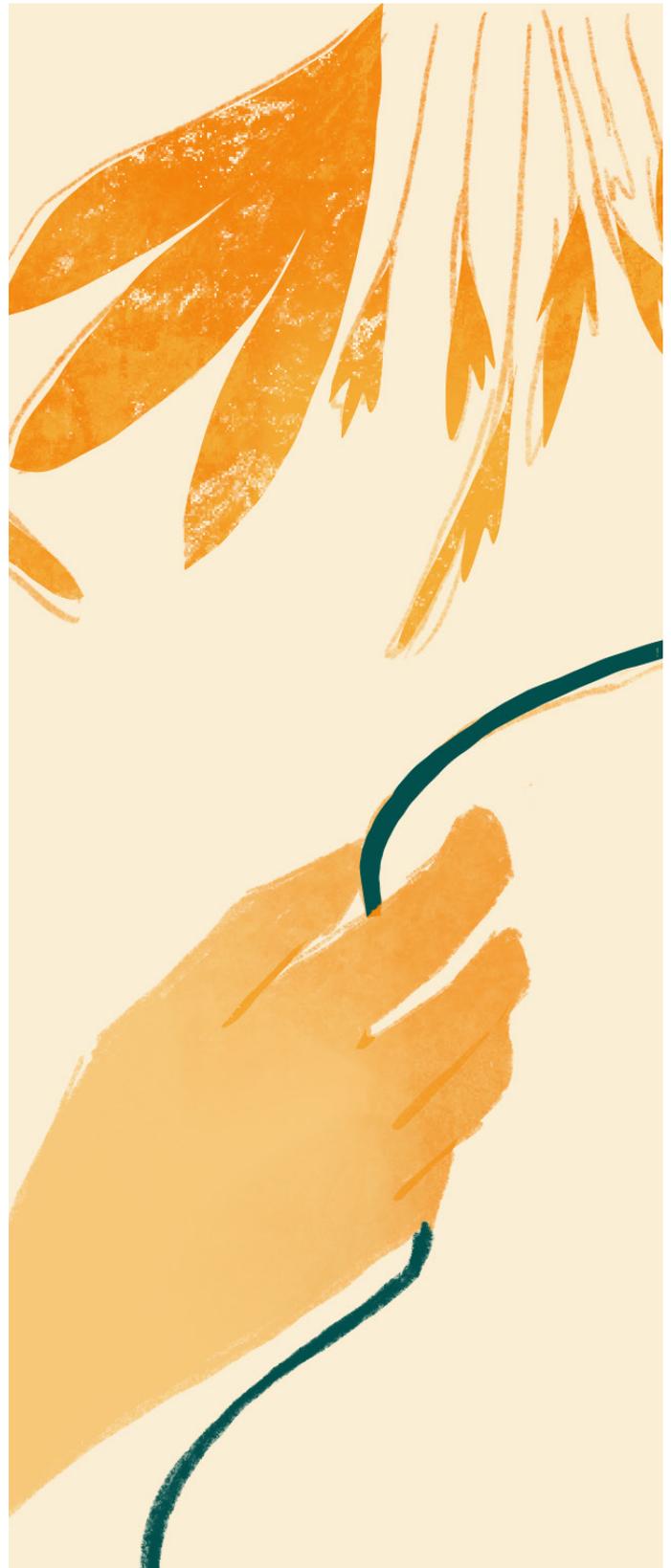
Editorial	Pg. 3
Índice	Pg. 4
Diseño, industria y artesanía: ¿Es el diseño artesanal la respuesta para la implementación de prácticas sostenibles	Pg. 5
Otro posible si es posible	Pg. 9
Neo movimiento: Formación al diseño industrial	Pg. 13
Invisibilización de las personas trans en el diseño	Pg. 16
Página legal	Pg. 19

DISEÑO, INDUSTRIA, ARTESANÍA

¿Es el diseño artesanal la respuesta para la implementación de prácticas sostenibles?

En la actualidad el diseño es reconocido por su habilidad para desarrollarse multidisciplinariamente, se ha establecido como un campo amplio que abarca diversas áreas de trabajo, entre la creación objetual de carácter social e interactivo. Debido a la gran expansión de dicha práctica, su producción y sus condiciones fundamentadas, entre otros, sobre el Taylorismo y el Fordismo, han sido un factor importante en el aumento de las producciones en masa, inconscientes e insostenibles, donde priman las prácticas contaminantes y el caos ambiental. Siguiendo el ritmo acelerado de creación de desechos a la que nos lleva la producción exacerbada y el consumo desmedido, se proyecta la escasez de recursos naturales y la predominancia de residuos contaminantes.

Sin embargo, se cree que en los movimientos que fundamentaron el diseño está la solución a largo plazo, para reducir las prácticas desfavorables y por lo tanto los efectos de estas, sobre las formas de vida y de consumir el diseño: Arts & Crafts y la artesanía. Este concepto no se plantea como la erradicación de la industria sino la reducción de sus consecuencias nocivas, incentivando el trabajo local y consciente. Dicha idea surge del análisis del movimiento Arts & Crafts, como un defensor de la producción local, exclusiva y dedicada con el fin de posibilitar la prevalencia de lo artesanal frente a la creciente industria. Es así como, a pesar del paso del tiempo, se conectan temáticas fundamentadas en diversos contextos, pero con propósitos acordes enfocados hacia la preservación del diseño de artesanía. Principalmente este diseño es fundamentado



sobre ideas posmodernistas, creaciones sostenibles que se presten como entes mediadores que posibiliten la mitigación de los problemas causados por la industrialización y eviten la obsolescencia de las prácticas culturales y locales.

Como forma de mitigación a condiciones nocivas para el ambiente, como el uso desmedido de productos conta-

minantes. Al no degradarse tras el paso de muchos años como el plástico, o de no hacerlo nunca, como poliestireno expandido, personas alrededor del mundo han creado soluciones y/o alternativas al consumo de estos, por ejemplo, ¿Qué tal si se pudiese comer los cubiertos en vez de desecharlos? Eso pensó Narayana Peesapaty en 2010 después de analizar la problemática de las montañas de residuos plásticos que contaminan el planeta a diario.



Este agricultor e investigador indio desarrolló una cuchara comestible, hecha de arroz y trigo, que cuenta con una variedad de sabores entre azúcar, jengibre, ajo, apio, entre otras. En cuanto a su resistencia, se calcula que duran aproximadamente 20 minutos en líquidos calientes. En caso de no querer consumirlas, tardan en descomponerse de 4 a 7 días. Esta propuesta aporta tanto al cambio en las dinámicas de consumo como en desarrollo de nuevas tecnologías y materiales.

En Boyacá, el diputado Hugo Rosas, al analizar el uso de plástico en Colombia, observó que principalmente en los almacenes de cadena, la mayoría de los empaques son hechos de polietileno y poliestireno expandido, situación que lo llevó a crear una campaña llamada 'Súmate' en la que utilizan materias primas biodegradables como las hojas de plátano para el empaque de frutas y verduras, incentivando no solo al cambio de materiales contaminantes por biodegradables, sino también, que los campesinos cultivadores de plátano o de alimentos con hojas de diámetro ancho puedan ofrecerlas como productos y alternativas de empaque, reduciendo la contaminación y generando mayores ingresos para esta población.

Al hablar de la preservación de las artesanías o las nuevas prácticas de esta, se toma como referente "FundesArte", fundada en 1981 en España, es una organización que busca potenciar y promover el producto artesano, haciendo énfasis en la calidad y la sostenibilidad de sus procesos de elaboración. Hacen parte de un proyecto llamado CRAFTS-CODE, en español: acciones creativas para adaptar el desarrollo competitivo de pymes, el cual tiene como objetivo incentivar la participación de los artesanos en el aprendi-

zaje empresarial, innovación y nuevas oportunidades de negocio, etc. Esto con el fin de enseñar a estas personas que pueden hacer y/o ganar con el tipo de trabajo que realizan.

Teniendo en cuenta el referente anterior, podría aplicarse como un concepto que se maneja desde la Modernidad líquida, establecida por Baumann, Filósofo, sociólogo, ensayista y uno de los críticos sociales de la globalización y la sociedad consumista más importante en Europa. Bauman acuña el término sobre cómo con la llegada de la industrialización y la producción en masa, la artesanía empieza a ser olvidada o borrada y por lo tanto es necesario emplear nuevas formas, herramientas y técnicas para facilitar su adaptación a la actualidad y evitar su obsolescencia.

...los fluidos implican que los líquidos, a diferencia de los sólidos, no conservan fácilmente su forma. Los fluidos, por así decirlo, no se fijan al espacio ni se atan al tiempo. En tanto los sólidos tienen una clara dimensión espacial, pero neutralizan el impacto... del tiempo (resisten efectivamente su flujo o lo vuelven irrelevante), los fluidos no conservan una forma durante mucho tiempo y están constantemente dispuestos (y proclives) a cambiarla. (Baumann, 1999)

Es allí donde podemos exponer la emergente práctica artesanal: Neo artesanía. Artesanías de Colombia lo define como la producción de objetos con valor utilitario y estético desde el marco de los oficios, donde se juntan los procesos formales y técnicos que proceden de diversos contextos socioculturales. Se caracteriza por la aplicación de tecnologías modernas y de principios estéticos de tendencia académica y/o universal. Estos productos se destacan por su calidad y originalidad.

Igualmente vale destacar que frente a la controversial postura que se mantiene, tanto por parte de artesanos como de diseñadores con respecto a la unión de prácticas y la industrialización de artefactos artesanales. La aplicación de procesos modernos y de tendencias mal aplicadas, pueden tomarse y transformarse en apropiación de técnicas y estéticas culturales, por lo tanto resultar contradictorio, aislando las prácticas y perpetuando el crecimiento de la industria a costas de la obsolescencia de la unicidad artesanal.

Por otro lado, (Escobar, 2016) en su obra “Autonomía y diseño” presenta el diseño como una práctica fundamental, pero destructiva, la cual como se ha recalado anteriormente, trajo consigo capitalismo y producción masiva en donde el aprovechamiento de recursos causó la sobre explotación e institucionalización de herramientas. Por lo consiguiente, teniendo en cuenta que vivimos en un entorno que consciente e inconscientemente nos controla, estructura y dictamina, dicho diseño centrado en el poder y la destrucción nos diseña y rige como sociedad creando una falsa autonomía, tanto colectiva como individual, dependiente del consumo; en pocas palabras incapacitándole. Es así como Escobar resalta el concepto de Iván Illich de “Convivialidad” la cual se enfoca en relaciones y entornos sanos, en donde el ser humano hace parte de un sistema relacional con vidas humanas y no humanas, así mismo, al analizarlo desde el diseño, hace énfasis en la creación de futuros que tengan posibilidad para diseñar culturas e individuos sostenibles (autopoiesis). Asimismo, se reafirma la necesidad de dismantelar el monopolio industrial secundado por el diseño, dejando claro que esto no representa su supresión.

Al ver la otra cara de la moneda, ha habido ciertas circunstancias que contribuyen a toda esta problemática a causa de la industrialización y un poco a la pérdida de estas prácticas artesanales y tradicionales. Principalmente en el factor económico, los pequeños emprendimientos o empresas que recién empiezan, usualmente no cuentan con financiación o algún tipo de apoyo económico, al buscar entre insumos e implementos para los productos que venden, tomando de ejemplo una pequeña empresa de postes. Comúnmente estos buscarán sus empaques a precios bajos, entre los cuales se encuentran los plásticos de un solo uso y el poliestireno expandido, se sabe que existen opciones más eco-amigables con el medio ambiente como lo son empaques de materiales reciclados en papel o cartón, sin embargo no son muy conocidos por estos usuarios, salen más costosos o son difíciles de conseguir, todos estos aspectos hacen que por su facilidad de obtención y rentabilidad, el plástico y el poliestireno expandido sean por defecto lo más usado y consumido.

Por otro lado, (Bonsiepe, 1995) menciona que, una teoría del porqué el diseño industrial no es tan explotado en las empresas es por la razón de que resulta más económico el copiar algo ya existente a pagar por crear un diseño totalmente nuevo. Dicho esto, se entiende que es más fácil importar o replicar masivamente un producto existente de otro lugar, que crear o producir localmente, todo esto con

ayuda de las grandes empresas dedicadas a la producción en masa y con prácticas desfavorables para la preservación del medio ambiente.

Para finalizar, teniendo en cuenta los argumentos que sostienen y se oponen al cuestionamiento planteado, es posible proyectar el diseño como una práctica que junto con la artesanía y la industria posibilite futuros más sostenibles y de igual forma incentive la producción y venta local, de la mano de herramientas que permitan la adaptación y la facilitación de dichas prácticas. Mientras que la industria y la artesanía como labor, no se cierran en sus campos de forma inalterable y por consiguiente en sí mismas insostenibles. Igualmente, cabe recalcar la importancia de no suprimir la industria en función de la artesanía, y viceversa, sino, articularlos mediante trabajos mesurados y sostenibles, impulsando tanto la artesanía como el trabajo de los artesanos.

Pero la problemática no se resuelve con dicha facilidad, como si de la artesanía y la industria dentro del diseño dependieran netamente, para que el cambio progresivo propuesto transcurra de manera efectiva y exitosa, es necesario modificar las estructuras industriales, económicas y sociales que rigen actualmente. Es allí donde se presenta el mayor inconveniente, por lo tanto, la verdadera pregunta sería ¿Cómo es posible reestructurar no solo la industria sino también la forma, mediante la cual se relaciona el ser humano con diversos campos sociales, económicos y culturales mediante el diseño artesanal?

Bibliografía

Artesanía de Colombia. (s.f.). Obtenido de https://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/Glosario-Palabra/artesania-contemporanea-o-neoartesanias_48

Bauman, Z. (1999). *Modernidad líquida*. Polity Press y Blackwell publishers Ltd.

Bonsiepe, G. (1995). *Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño*. Buenos Aires: Ediciones infinito.

Decjusza, S. W. (Noviembre de 2016). *Culture.pl*.

EOI - Escuela de organización industrial. (s.f.). Obtenido de <https://www.eoi.es/es/conocenos/fundesarte>

Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Universidad del Cauca.

Guerrero, A. (29 de Marzo de 2019). Soy campesino. Obtenido de <https://soycampesino.org/2019/03/29/el-joven-boyacense-que-cambio-el-plastico-por-hojas-de-platano-en-una-plaza-de-mercado-en-colombia/>

Portal Boyacá - Sistema informativo digital. (26 de Marzo de 2019). Obtenido de <http://portalboyaca.com/noticia.php?id=23122>

R., N. E. (1989). *Listado general de oficios artesanales*. Bogotá: Centro de Investigación y Documentación "CENDAR".

Rajah, L. (29 de Julio de 2018). CBC News. Obtenido de *Cutlery you can eat: One company's approach to the plastic pollution problem*: <https://www.cbc.ca/news/science/bakeys-edible-cutlery-1.4763171>

Rivera-Ramos, M. (9 de Mayo de 2011). Marilou's Arts & Crafts Studio. Obtenido de <http://marilou-sartsandcraftsstudio.blogspot.com/2011/05/retomando-los-principios-del-arts.html>

The Art Story. (s.f.). Obtenido de <https://www.theartstory.org/movement/arts-and-crafts/>
Artesanía de Colombia. (s.f.). Obtenido de https://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/Glosario-Palabra/artesania-contemporanea-o-neoartesanias_48



Autoras



Laura Alejandra Blanco
Diseñadora Industrial

Manuela Hernández
Diseñadora Industrial

OTRO POSIBLE SÍ ES POSIBLE

“Inferiores y débiles (...) son como niños idiotas, incurablemente flojos, incapaces de ningún progreso mental”. (G.L.L de Buffon)

“Naturalmente inferiores”. (David Hume)

“Subraza no bien formada todavía o medio degenerada (...) incapaz de civilización”. (Immanuel Kant)

“Salvajes (...) pueblos sin historia (...) inferiores en todos los sentidos”. (G.W.F Hegel)

Las anteriores son descripciones que hicieron grandes personajes de la modernidad sobre “los aborígenes” de aquel nuevo continente que hoy es nuestro territorio. Visiones puristas y profundamente racistas que se esparcieron de boca en boca como hechos científicos y que ayudaron a conformar las ficciones que hoy nos posicionan como la periferia o el tercer mundo, aquellos países malformados, narcos, “en vías de desarrollo” que nunca pudieron modernizarse y menos industrializarse, llenos de personas de tercera clase, ociosxs, emocionales, comunistas, calientes, desorganizadx, narcotraficantes y demás, mucho se dice de nostrxs, pero no tanto como para conformar una identidad propia, algo de lo que hagamos parte que no sea un imaginario creado desde afuera.



Unxs dicen que el concepto de tercer mundo surgió durante la Guerra Fría para clasificar la posición política de los países en ese momento histórico, otrxs que tiene que ver con la economía y el nivel de vida dentro de cada país. Lo cierto es que se ha convertido en una de las muchas formas de la hegemonía de diferenciarse de la periferia, de lo que ellxs no quieren ser.

Y entonces, ¿Qué somos? ¿Lo viejo? ¿Lo malo? ¿Lo subdesarrollado? Bajo este modelo que funciona a través de dicotomías, donde no hay puntos neutros y los moralismos entre lo bueno y lo malo abundan, efectivamente somos lxs otrxs.

Bajo esta mirada nos encontramos en un terreno desesperanzador, donde la única solución es “escapar de Latinoamérica” porque no es posible arreglarnos si estamos inherentemente dañadxs. Pero, ¿Por qué no nos permitimos cuestionarnos sobre esta dinámica? ¿Por qué existe un ellxs y un nosotrxs? ¿Por qué nos autopisoteamos? Parece algo tan metido en nuestra mente, tan parte de nosotrxs, el auto desprecio que lo expresamos no solo a través de pensamientos, sino también a través de palabras, acciones y formas de hacer. Como diseñadorxs nos competen las formas de creación y en la historia del capitalismo. Las dinámicas de consumo han llevado a la industria y a las ramas del diseño a moverse alrededor de las necesidades generalizadas, buscando formas de dar respuesta a problemáticas, a idear formas de producción, a vender objetos funcionales y bellos, y a crear necesidades donde no las hay, todo esto con el fin de generar una cadena de consumo infinita; a esto se le llama diseño afirmativo. Pero dadas las condiciones políticas, sociales, económicas y ambientales de la actualidad en nuestro territorio, ha crecido la necesidad de replantearse las formas tradicionales de creación, producción y consumo para ver desde otros ojos el mundo que habitamos, especialmente en “la periferia”.

¿Qué pasa con el diseño en Colombia?

Hay que aceptarlo, Colombia como país “tercermundista” nunca podrá llenar las expectativas de producción que plantean los países industrializados debido a que somos un país principalmente rural con un sector primario que domina la economía, en el que hay un evidente atraso en tecnologías industriales y con profundas crisis no solo en ámbitos económicos sino también políticos. Estas son unas de las razones por las cuales Colombia se ve interesada en la importación de productos y servicios más que en el diseño y las creaciones nacionales, además del interés desenfrenado por adoptar estéticas y tecnologías acordes a los imaginarios de las culturas de la hegemonía en un intento claro de parecernos a ellxs, de “evolucionar”.

El problema consta de la adaptación de estos productos y metodologías en un contexto y una cultura para los que no han sido diseñados, algo como “apropiarse de lo ajeno” en busca de ponerle “remiendo” a la situación actual del país,

es pensar en que “si a ellxs les sirvió, a nosotrxs también”. Esta necesidad de perseguir la creación de una identidad a través del reflejo del espejo primermundista ha hecho que nos distanciamos de la verdadera capacidad del diseñador como actor político y con la capacidad de intervenir por lo propio. (Valdés G, 2010)

Sin duda se ha construido un imaginario que direcciona al diseño únicamente como decoración o como insumo para otorgarle un valor estético de adorno a otros ámbitos del mercado. Es así como dentro del área laboral un diseñador acaba por cumplir las funciones de un publicista o un community manager, como ejemplo de lo que sucede hoy en día.

Dentro de la academia surge una incongruencia dentro de la teoría y la práctica, se desarrollan planes de estudio que muchas veces no reconocen la realidad del entorno del diseño dentro del país. Es decir, no hace énfasis en la capacidad (o incapacidad) productiva, en las problemáticas sociales y políticas ni en la urgencia ambiental y en algunas ocasiones priorizan la enseñanza de medios y teóricos constituidos en otro territorio diferente al propio, teorías y metodologías descontextualizadas que dan a luz a proyectos poco sensibles.

Pero es fácil caer dentro de estas lógicas, en un mundo de necesidades que apremian y presentan constantes tensiones y problemáticas. El diseño se ha constituido como una parte que reafirma las lógicas estrictas y binarias del mundo moderno, esto nos ha quitado la posibilidad de soñar, crear e idear más allá de las problemáticas creadas desde el primer mundo, cuando lo que se necesita son alternativas. Las metodologías de diseño divergentes al diseño afirmativo surgen del rompimiento de este condicionamiento, no solo se abren las puertas para reflexionar sobre nuestra situación actual desde una perspectiva crítica, sino también para idear alternativas y futuros posibles. De esta forma el diseño ya no responde preguntas, sino que las genera, se cuestiona y autoanaliza, genera agencia en las personas y hace una crítica.



“El diseño ha sido sin duda una tecnología política fundamental de la modernidad, desde los objetos hasta los servicios, las instituciones y las ciudades. Podemos afirmar que la crisis actual es el resultado de formas profundamente arraigadas de ser, hacer y conocer, y que estas tienen mucho que ver con el diseño. Recuperar el diseño para la construcción de otros mundos aparece entonces como un proyecto teórico - práctico de gran relevancia.” (Arturo E. 2018, p.188)

Dentro de la teoría del diseño de futuros, podemos encontrar diversos escenarios en los que se encuentra lo posible, el cual vincula lo que existe actualmente y lo que se propone desde el diseño; tanto lo plausible, que se trata de explorar alternativas; como lo preferible, que es un híbrido entre las dos anteriores y busca crear un mundo mejor. Este último siendo analizado por el diseño especulativo desde una mirada crítica pues se cuestiona: ¿Qué es un mundo mejor? Y ¿Para quién lo estamos construyendo? Para realizar estos análisis y comenzar a proponer, el diseñador deberá adoptar una posición política y crítica frente a su contexto. Es de aquí que surge el pensamiento crítico latinoamericano, del urgente cambio que supone el vivir dentro de un sistema que nos aliena, nos instrumentaliza y nos descontextualiza.

Desde un punto de vista especulativo, más allá de proyectar lo que debería pasar en el futuro, es más interesante ver las diferentes alternativas que nos deparan de seguir este camino con un tono distópico que dispara la urgencia de actuar.

En el diseño, el apellido “industrial” nos hará caer en el sin sentido de un ámbito aplicativo pues no tendremos lugar de acción dentro de la industria más allá de ser la granja del mundo, los esfuerzos del diseño serán volcados a aumentar la productividad dentro del sector primario para abastecer a los demás países. Todo el potencial teórico constituido desde la academia y la capacidad reflexiva que tiene el diseñador como agente político dentro de un contexto será despreciado y desperdiciado, no tendremos

que pensar más allá de la forma-función pues esa será una tarea de la hegemonía.

A partir del fracaso inminente del sueño de la industrialización, nuestra identidad estará aún más difusa, quienes alguna vez pertenecieron a la ruralidad ahora estarán condenados a trabajar el doble o el triple, todo por el avance de la economía; en los territorios urbanos reinará la hiper neoliberalización, el consumo y la individualización. La reivindicación del diseño local y las luchas se verán fuertemente criticadas y finalmente apagadas tanto por la sociedad como por los poderes políticos, cuando nos demos cuenta se nos habrá acabado el tiempo para revertir o re direccionar los efectos de la fuerza civilizatoria del primer mundo.

Y entonces ¿Cuál es ese otro posible?

Hay muchos posibles, tantos que es difícil predecir concretamente en cuál nos encontraremos en el mundo del mañana, sin embargo, podríamos hablar de los elementos que podrían ayudarnos a construir un futuro que nos permita romper con las lógicas que nos tienen subyugados.

El primer y más importante paso desde nuestro campo es que nostrxs, lxs diseñadorxs, adaptemos un pensamiento crítico y sensible de nuestros contextos, que nos permitamos proyectar desde lo local, no solo a través del uso de los materiales y recursos disponibles, sino también enfoquemos nuestras miradas en la resolución de problemáticas que afecten directamente a la población de nuestros territorios y que permitan mejorar las condiciones en las que se vive, como la violencia, las desigualdades, la exclusión y demás. (Bonsiepe G, 1985) Tal vez de esta forma comience a reconocerse al diseño como algo más que un adorno a la par que construimos una identidad.

Y es que la identidad es clave, crearla nos permitiría cuestionarnos el ser o lo que somos. Como fue mencionado anteriormente, nos hemos hecho un imaginario de nostrxs desde afuera, lo que nos define es lo que se ve reflejado desde el espejo del primer mundo, desde sus estándares, sus valores y creencias, lo que ha generado en nostrxs un sentimiento de autodesprecio. Como diseñadorxs nos corresponde la creación de la memoria material, los entornos, objetos y procesos que moldean nuestras vidas, debemos cuestionarlos para diseñar y configurar una nueva realidad, otro posible.

El diseño es una conversación sobre posibilidades de ser, hacer y conocer. Toda sociedad engendra invenciones cuya existencia altera dicha sociedad (...) los humanos diseñamos las condiciones de nuestra existencia y a su vez las condiciones de nuestro diseño. “El diseño diseña”. (Arturo E, 2018, p. 189)

En este sentido las herramientas, productos, servicios, objetos, sistemas o como se les quiera llamar, tendrán que ser diseñados desde la oposición de los ideales patriarcales y neoliberales. Volcar nuestros esfuerzos en hallar maneras de descentralizar los poderes, otorgarle agencia a los sujetos y comunidades, propiciar la difusión de los conocimientos teóricos y prácticos, preservar las vidas humanas y no humanas y olvidarnos de las ideas hegemónicas de progreso y desarrollo.

No hay que olvidar que en la búsqueda de la identidad el diseño no debe ser condicionado y limitado por los sistemas gubernamentales, donde se ha buscado estructurar el diseño y las áreas creativas desde la economía con el único fin de incrementar la riqueza desde la monetización, así como ocurre desde Colombia con la economía naranja. El diseño y la cultura no se centraliza ni se condiciona desde los limitantes de unos pocos, el diseño es colectivo, es público, es libre y es desde y para todos nosotrxs.

Bibliografía

Escobar A, 2018, *Otro posible es posible: Caminando hacia las transiciones Abya Yala / Afro / Latino-América*, Editorial Desde Abajo, Bogotá

Bonsiepe, Gui (1985). *El diseño de la periferia : debates y experiencias*. Recuperado de: https://aulasvirtuales.utadeo.edu.co/pluginfile.php/2141863/mod_resource/content/1/ALTERNATIVAS%20DEL%20DISEÑO%20INDUSTRIAL%20EN%20LOS%20PAÍSES%20PERIFÉRICOS.pdf

Valdés de León. Gustavo A. (2010) *Tierra de nadie. Una molesta introducción al estudio del diseño. Capítulo XIII: Ni macondo ni mac donals, otra América es posible. Introducción al Latinaje*. Recuperado de: https://aulasvirtuales.utadeo.edu.co/pluginfile.php/2141862/mod_resource/content/1/NI%20MACONDO%20NI%20MAC%20DONALS.pdf

[edu.co/pluginfile.php/2141862/mod_resource/content/1/NI%20MACONDO%20NI%20MAC%20DONALS.pdf](https://aulasvirtuales.utadeo.edu.co/pluginfile.php/2141862/mod_resource/content/1/NI%20MACONDO%20NI%20MAC%20DONALS.pdf)

Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming, A. Dunne y F. Raby, (2012) <https://readings.design/PDF/speculative-everything.pdf>

Modernidad Líquida, Z. Bauman, (2000).

Autonomía y Diseño, A. Escobar, (2016).

Autoras



Laura Huertas
Diseñadora Industrial



Juana Pachón
Diseñadora Industrial

NEO MOVIMIENTO: FORMACIÓN AL DISEÑO INDUSTRIAL

El objetivo del presente ensayo es analizar y entender las diferentes prácticas y conceptos del diseño industrial y cómo estas se han visto transformadas a través del tiempo con los cambios que se han producido en la historia de la disciplina, a donde ha llegado y hacia dónde se dirige.

Analizaremos el modo en que conceptos como usabilidad y ergonomía han surgido para ser complementos, a su vez base para el diseño industrial a lo largo de la historia y cómo los mismos han ido evolucionando y mutando, para lograr acoplarse al contexto o época en el que se encontraban en el momento. Cada una de estas prácticas han ido modificándose al estar bajo distintos movimientos como pueden ser Arts and Crafts, Bauhaus o Space Age, donde cada uno tenía su propia visión del mundo dependiendo sus contextos históricos y económicos en su determinado momento en tiempo dándole distintas formas y estilos al diseño industrial para sobrevivir.



Todo aquello que teóricamente se ha trabajado desde el siglo XIX hasta la actualidad, podría darnos un indicio para plantearnos en dado caso de aparecer un nuevo movimiento posmoderno que transforme el diseño industrial dándole una determinada visión y lo lleve a retirar su apellido "industrial" ¿Qué sucedería con las prácticas propias del mismo?

Las diferentes corrientes previas al diseño industrial son el punto de partida al momento de hablar de este, en el presente texto mencionaremos distintos movimientos que tuvieron repercusión importante en el desarrollo de lo que conocemos como diseño industrial. Nuestro primer referente es el movimiento originario de las islas británicas que nació en consecuencia a la falta de las artes decorativas, esta carencia se relacionó con la creación de maquinaria y las fábricas industriales creadoras de objetos sin decoración funcional, ya que según Owen Jones (1809-1874) “el arquitecto, el tapicero, el teñidor de papel, el tejedor, el impresor de calicó y el alfarero producían”. De esta forma nació el movimiento Arts and Crafts como una crítica a la sociedad industrial, el capitalismo y a la pérdida de los métodos artesanales tradicionales.

La primera institución que impartió algunos conceptos para el diseño industrial fue la escuela Bauhaus, la cual brindaba principios de diseño y fomentaba el uso de nuevos materiales para el desarrollo de diversos objetos y construcciones que combinan funcionalidad y estética. En su primera etapa, la Bauhaus buscaba favorecer la comercialización de productos accesibles y que utilizaran métodos artesanales, su idea del arte como respuesta a las necesidades de la sociedad pretendía quitar la brecha entre los artistas y los artesanos para vender sus propios productos y así dejar su dependencia del estado.

En la escuela se creó la metodología de aprender trabajando, donde se enseñaban diferentes áreas como trabajos en madera, piedra, vidrio, colorantes, tejidos y al mismo tiempo se enseñaba tanto la creación de modelos como dibujo, para así descubrir las preferencias de los alumnos y lograr un mayor enfoque al salir de la escuela. También se creó el método Bauhaus, donde se investigaban componentes como color, forma, contorno, textura y materiales, de esta forma poder tener alumnos capacitados en todos los ámbitos y con el pensamiento netamente de la escuela. Gracias a la Bauhaus se sentaron las bases del diseño moderno, estableciendo el principio de que la forma debe seguir la función.

Uno de los últimos movimientos que tuvieron relevancia en la historia del diseño fue el Space Age, este periodo tiene relación con la carrera espacial y la exploración espacial que se realizó en la guerra fría, esta temática espacial tuvo

mucha influencia en el diseño tanto automotriz como arquitectónico, dándole formas nuevas, aunque no sofisticadas, como aletas traseras en los carros, o parábolas en los edificios, creando una fuerte tendencia a las naves espaciales y a lo más allá.

A este nuevo estilo se le dio el nombre de “Googie” que se derivó de una cafetería diseñada por John Lautner (1911-1994) que tenía formas bastante representativas. Se lograron objetos muy diversos como la TV del futuro, el coleccionero y una de las más representativas que es The Ball Chair.

Cada uno de los movimientos previamente mencionados han aportado técnicas y modos de producción diferentes entre sí o también han evolucionado de un movimiento anterior. Los objetos creados por cada uno de los movimientos contenían en una fuerte medida las bases del diseño industrial, función sumado a la estética, debido a esto poseían un uso y usabilidad, las cuales corresponden directamente a la época o contexto histórico en el cual se encontraban.

Teniendo presente lo anterior, nos enfocaremos directamente en el concepto de usabilidad, ya que desde este mismo puede partir la mutación o cambio real en el diseño, como lo explica Martin Heidegger, en su texto “La Cosa”, la coseidad de la cosa es aquello que los usuarios de los objetos le otorgan a la misma para hacerla funcionar de la manera que ellos desean, así pues, el diseñador industrial se ve obligado a, aparte de establecer un uso para un objeto, debe establecer una serie de usabilidad para evitar así que el usuario se vea envuelto en conjeturas a la hora de usar el producto.

Es posible que el NEO MOVIMIENTO buscará la unificación y simpleza de los objetos para evitar que los usuarios creen su propia coseidad de las cosas, esto reformando las prácticas del diseño y del diseñador, haciendo que busquen diferentes formas de usabilidad que puede tener un solo objeto, servicio, o experiencia. A lo mejor este cambio se podría lograr por medio de la interfaz, ya que esta misma es la conexión entre la cosa y el usuario como lo dice Bunsiepe en su Libro “Del objeto a la interfase”.

Owen Jones fue un reconocido arquitecto y uno de los pioneros de la cromolitografía, nació en Londres en 1809 y falleció en su tierra natal en 1874. Polifacético artista, desarrolló de manera destacada sus facetas tanto en el campo del arte decorativo y la escritura como en el dibujo, convirtiéndose en un referente de los restauradores decimonónicos. (Generalife, E. A. L. D. P. Y. (2020, 27 mayo). ¿Quién es Owen Jones? Patronato de la Alhambra y Generalife. <https://www.alhambra-patronato.es/quien-es-owen-jones>)

Al concebir una reforma en la creación de las interfaces, se lograría controlar la usabilidad de la cosa que se desarrolló, ya que se manipula la forma en que el usuario interactúa con el objeto de simpleza. Así como lo expresó Bonsiepe “Los artefactos son objetos que permiten la acción eficaz, la interfase hace posible la acción eficaz”.

Como resultado la interfase puede ser un camino para manipular los usuarios a conveniencia, dependiendo las manos en las que el objeto arrije y/o el propósito por el que haya llegado. Todo esto puede surgir por ese nuevo movimiento que cambiaría totalmente el diseño, pero eso nunca lo sabremos realmente, ya que el diseño industrial, como lo mencionamos anteriormente ha mutado y mutará incontables veces, a favor del usuario o en contra del mismo, dependiendo de los factores en los que se ve envuelto, a su vez, nunca podremos controlar hacia dónde se dirige el futuro.

Para finalizar, las prácticas del diseño han evolucionado a través del tiempo dependiendo de cada movimiento que se desarrolló, buscando así que el diseñador esté enfocado únicamente en la creación de objetos, algo totalmente diferente del objetivo que tendría este NEO MOVIMIENTO, ya que las prácticas del diseño se acoplarían a cada contexto que plantee el diseñador, esto dando pie a lo mencionado anteriormente que con ayuda de la interfaz el diseñador tendrá el control total sobre la interacción que tenga el usuario con el objeto.

Bibliografía

Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase. Infinito.*

“ Heidegger, M. (). *La Cosa*”.

“ Berman, Marshall (1982) *Todo lo sólido se desvanece en el aire*”.

Berman, M. (1982). *Todo lo sólido se desvanece en el aire: la experiencia de la modernidad [Libro electrónico]. Siglo XXI de España.*

The Arts & Crafts Movement Overview. (s. f.). *The*

Art Story. Recuperado 7 de septiembre de 2021, de <https://www.theartstory.org/movement/arts-and-crafts/>

Biografía de Martin Heidegger. (s. f.). *Biografías y vidas.* Recuperado 6 de septiembre de 2021, de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/heidegger.htm>

Colaboradores de Wikipedia. (2021, 21 agosto). *Martin Heidegger.* Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Martin_Heidegger

Gherardi, S. (2019, 19 febrero). Tomás Maldonado, el eterno vanguardista. *Una vida de diseño. Experimenta.* <https://www.experimenta.es/noticias/industrial/tomas-maldonado-el-eterno-vanguardista-una-vida-de-diseno/>

Imaginario, A. (2019, 23 mayo). *Significado de Bauhaus.* Significados. <https://www.significados.com/bauhaus/>

Wikipedia contributors. (2021, 19 agosto). *Arts and Crafts movement.* Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Arts_and_Crafts_movement

Marshall Berman – Siglo XXI Editores. (s. f.). *VANGUARDIA CULTURAL.* Recuperado 7 de septiembre de 2021, de <https://www.sigloxxieditores.com/autor/marshall-berman/>

STYLING. (s. f.). Blogspot. Recuperado 5 de septiembre de 2021, de <http://historia-diseno-industrial.blogspot.com/2013/10/disenio-americano-anos-30s-styling.html>

Autores



Stiven Ayala
Diseñador Industrial

Juan Granados
Diseñador Industrial

INVISIBILIZACIÓN DE LAS PERSONAS TRANS EN EL DISEÑO

Aún en la actualidad el binarismo de hombre y mujer está establecido para algunas personas como la única manera de ver el género, de hecho, para algunos el género sigue siendo algo inseparable del sexo. Sin embargo, algunos autores plantean otras maneras de ver y entender el género, un ejemplo de esto es Judith Butler, en su libro “el género en disputa” explica que el sexo y el género no son lo mismo, mientras el sexo se refiere a lo biológico (Cromosomas, hormonas, etc.), el género es algo social e identitario, y por este motivo es algo que cada persona define, esta visión se aleja del binarismo de género, ya que la idea del hombre y la mujer ya no se ven como opuestos y pasan a entenderse como un espectro en el cual las personas pueden definirse con libertad.

¿Pero qué papel tiene el diseño en este tema?

En este punto es importante hablar de Michel Foucault, más específicamente de su libro “Vigilar y castigar”, que explica la figura de los dispositivos de control, lo que se busca con estos es aislar y corregir la otredad, esto ocurre tanto por instituciones oficiales, como por prácticas no oficiales. Este problema de la educación lo explica Paulo Freire en “La pedagogía del oprimido”, en este libro explica dos maneras diferentes de ver la educación.



A la primera la llamó la concepción “bancaria”, y la segunda la concepción “problematizadora”. En la concepción “bancaria” explica el cómo el educador es una figura inquestionable, cuyo trabajo es transmitir su conocimiento al educando, esta manera de ver la educación se puede relacionar con el taylorismo y el fordismo, entendiendo a los educandos más como productos y menos como personas. Esta perspectiva se ve reforzada por la manera en la que se dividen las etapas de aprendizaje, el estudiante se ve como la materia prima la cual se va refinando por etapas.

Esto cambia en la concepción problematizadora de la educación, ya que el educador y el educando están al mismo nivel, y por medio de su interacción y discusión es que ambos se educan.

En palabras de Freire “... Nadie educa a nadie – nadie se educa a sí mismo –, los hombres se educan entre sí con la mediación del mundo...”

A esto se le suma que vivimos en una realidad en la que los medios tradicionales se encargan de juzgar o directamente invisibilizar las realidades que se salen de la norma. Volviendo a Foucault y a su explicación de los dispositivos de control, estos también se pueden ejercer por medio de prácticas no oficiales. En este punto es pertinente mencionar la cis-heterosexualidad obligatoria, siendo esto similar a lo que se mencionaba de la educación, pero con la diferencia que se acepta la existencia de las personas trans, sin embargo, se intenta hacerlas encajar en el binarismo.

Esto se puede ver en Colombia con programas como “Los Informantes” de Caracol, cuando se habla de personas trans se hace desde una perspectiva patologizadora, esto implica dar a entender que hay algo mal con estas identidades y esto se hace por medio del lenguaje que se maneja, un ejemplo de esto son términos como “sentirse mujer” o “sentirse hombre” y en algunos casos uniendo nuevamente las categorías de sexo y género.

Con todo esto en mente podemos hablar del papel que tiene el diseño en la invisibilización de las realidades trans o incluso de las personas cis que salen del estricto binarismo (Personas cis: personas que si se identifican con el género que se les asignó al nacer). Si bien la enseñanza del diseño se plantea desde una visión problematizadora, es decir cuestionando la información que se recibe, y en un principio parece que este binarismo se rompería, esto no termina ocurriendo del todo, ya que hay aspectos del diseño y más concretamente del diseño industrial que siguen enseñándose a través de esta visión limitada del género, esto termina permeando a la manera en la que se diseña. La información que se recibe por los medios de comunicación niega completamente a las personas no binarias y limita la información que se recibe de los hombres trans. Con esto es más fácil dar un ejemplo del papel cumple el diseño en esta invisibilización, algunos productos se desarrollan desde la idea que serán usados por un género en

específico, esto que en un principio parece inofensivo, termina negando otras realidades. Un ejemplo son los productos de higiene femenina, cuya publicidad únicamente se centra en las mujeres cis, siendo esto problemático, ya que niega otras realidades corporales, como lo son los hombres trans, las personas no binarias y otras identidades de género. Esto también se puede ver en espacios donde parecería que este tema no es tan relevante, refiriéndonos al manejo de los percentiles en el diseño. Si bien la implementación de dichos percentiles es necesaria para la creación de diseños que tengan coherencia con las personas que van a utilizar estos productos. El enfoque con el que se usan no es el más adecuado, ya que se vuelve a recurrir al binarismo, de nuevo invisibilizando otras corporalidades, no solo a personas trans sino también a personas cis que no encajan en estos cuerpos hegemónicos para los que se diseña.

En conclusión, si bien este no es un tema que tenga una respuesta tajante en como diseñar. Si es necesario que el diseño se plantee de manera crítica, el cómo se ven a las personas para las que se diseña, el diseño debe ser una práctica democratizadora donde se tengan en cuenta la variedad de personas que usarán y se verán afectadas por lo que se está creando. La manera binaria en la que se ven hoy en día a las personas, termina excluyendo a personas que se salen de esta hegemonía lo que acaba rompiendo esta idea democratizadora del diseño.

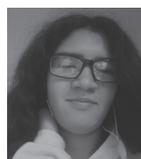
Bibliografía

Judith Butler. (1990). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la realidad*. Editorial Paidós.

Jesús Martín-Barbero. (2002) *la educación desde la comunicación*. Enciclopedia latinoamericana de sociocultura y comunicación.

Michel Foucault. (1975). *Vigilar y castigar*. Siglo veintiuno editores.

Paulo Freire. (1968). *Pedagogía del oprimido*. Obtenido de <https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadeloOprimido.pdf>



Autor
Andrés García
Diseñador Industrial

Des - diseños

PÁGINA LEGAL

Diagramación y maquetación

Laura Alejandra Blanco
Manuela Hernández

Ilustraciones

Andrés García
Juana Pachón
Laura Huertas

Edición de texto

Juan Granados
Stiven Ayala

Autores

Andrés García
Juan Granados
Juana Pachón
Laura Alejandra Blanco
Laura Huertas
Manuela Hernández
Stiven Ayala

Universidad Jorge Tadeo Lozano
Bogotá D.C.
2021



UTADEO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

UTADEO

MANEJO DE LA INFORMACIÓN - 19 - UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ

Des - disenos

EDITORIAL

DES – DISEÑOS

En Des-diseños serán expuestos diversos planteamientos en torno a las prácticas de diseño en vista hacia el futuro, aspectos planteados desde diferentes perspectivas que están fuera de lo convencional y que apartir de lo diferente y único en cada escrito hacen parte de lo 'otro'.

Para iniciar expondremos cómo es posible un futuro sostenible por medio de diseños que incentiven el uso, producción y venta de productos locales. Luego de esto hablaremos de un nuevo futuro que se puede construir por medio de una adaptación hacia al pensamiento crítico y sensible del propio contexto del diseñador. Como tercera variante mostraremos cómo cambiarían las prácticas del diseño por la creación de un Neo movimiento que tenga ideales diferentes a los que han existido a través del tiempo. Para terminar, se planteará que el diseño debe tomar una postura crítica sobre las personas a las que se diseña teniendo en cuenta la variedad de personas que usarán y se verán afectadas por el diseño creado.

ÍNDICE

Editorial	Pg. 3
Índice	Pg. 4
Diseño, industria y artesanía: ¿Es el diseño artesanal la respuesta para la implementación de prácticas sostenibles	Pg. 5
Otro posible si es posible	Pg. 9
Neo movimiento: Formación al diseño industrial	Pg. 13
Invisibilización de las personas trans en el diseño	Pg. 16
Página legal	Pg. 19

NEO MOVIMIENTO: FORMACIÓN AL DISEÑO INDUSTRIAL

El objetivo del presente ensayo es analizar y entender las diferentes prácticas y conceptos del diseño industrial y cómo estas se han visto transformadas a través del tiempo con los cambios que se han producido en la historia de la disciplina, a donde ha llegado y hacia dónde se dirige.

Analizaremos el modo en que conceptos como usabilidad y ergonomía han surgido para ser complementos, a su vez base para el diseño industrial a lo largo de la historia y cómo los mismos han ido evolucionando y mutando, para lograr acoplarse al contexto o época en el que se encontraban en el momento. Cada una de estas prácticas han ido modificándose al estar bajo distintos movimientos como pueden ser Arts and Crafts, Bauhaus o Space Age, donde cada uno tenía su propia visión del mundo dependiendo sus contextos históricos y económicos en su determinado momento en tiempo dándole distintas formas y estilos al diseño industrial para sobrevivir.



Todo aquello que teóricamente se ha trabajado desde el siglo XIX hasta la actualidad, podría darnos un indicio para plantearnos en dado caso de aparecer un nuevo movimiento posmoderno que transforme el diseño industrial dándole una determinada visión y lo lleve a retirar su apellido "industrial" ¿Qué sucedería con las prácticas propias del mismo?

Las diferentes corrientes previas al diseño industrial son el punto de partida al momento de hablar de este, en el presente texto mencionaremos distintos movimientos que tuvieron repercusión importante en el desarrollo de lo que conocemos como diseño industrial. Nuestro primer referente es el movimiento originario de las islas británicas que nació en consecuencia a la falta de las artes decorativas, esta carencia se relacionó con la creación de maquinaria y las fábricas industriales creadoras de objetos sin decoración funcional, ya que según Owen Jones (1809-1874) “el arquitecto, el tapicero, el teñidor de papel, el tejedor, el impresor de calicó y el alfarero producían”. De esta forma nació el movimiento Arts and Crafts como una crítica a la sociedad industrial, el capitalismo y a la pérdida de los métodos artesanales tradicionales.

La primera institución que impartió algunos conceptos para el diseño industrial fue la escuela Bauhaus, la cual brindaba principios de diseño y fomentaba el uso de nuevos materiales para el desarrollo de diversos objetos y construcciones que combinan funcionalidad y estética. En su primera etapa, la Bauhaus buscaba favorecer la comercialización de productos accesibles y que utilizaran métodos artesanales, su idea del arte como respuesta a las necesidades de la sociedad pretendía quitar la brecha entre los artistas y los artesanos para vender sus propios productos y así dejar su dependencia del estado.

En la escuela se creó la metodología de aprender trabajando, donde se enseñaban diferentes áreas como trabajos en madera, piedra, vidrio, colorantes, tejidos y al mismo tiempo se enseñaba tanto la creación de modelos como dibujo, para así descubrir las preferencias de los alumnos y lograr un mayor enfoque al salir de la escuela. También se creó el método Bauhaus, donde se investigaban componentes como color, forma, contorno, textura y materiales, de esta forma poder tener alumnos capacitados en todos los ámbitos y con el pensamiento netamente de la escuela. Gracias a la Bauhaus se sentaron las bases del diseño moderno, estableciendo el principio de que la forma debe seguir la función.

Uno de los últimos movimientos que tuvieron relevancia en la historia del diseño fue el Space Age, este periodo tiene relación con la carrera espacial y la exploración espacial que se realizó en la guerra fría, esta temática espacial tuvo

mucha influencia en el diseño tanto automotriz como arquitectónico, dándole formas nuevas, aunque no sofisticadas, como aletas traseras en los carros, o parábolas en los edificios, creando una fuerte tendencia a las naves espaciales y a lo más allá.

A este nuevo estilo se le dio el nombre de “Googie” que se derivó de una cafetería diseñada por John Lautner (1911-1994) que tenía formas bastante representativas. Se lograron objetos muy diversos como la TV del futuro, el coleccionero y una de las más representativas que es The Ball Chair.

Cada uno de los movimientos previamente mencionados han aportado técnicas y modos de producción diferentes entre sí o también han evolucionado de un movimiento anterior. Los objetos creados por cada uno de los movimientos contenían en una fuerte medida las bases del diseño industrial, función sumado a la estética, debido a esto poseían un uso y usabilidad, las cuales corresponden directamente a la época o contexto histórico en el cual se encontraban.

Teniendo presente lo anterior, nos enfocaremos directamente en el concepto de usabilidad, ya que desde este mismo puede partir la mutación o cambio real en el diseño, como lo explica Martin Heidegger, en su texto “La Cosa”, la coseidad de la cosa es aquello que los usuarios de los objetos le otorgan a la misma para hacerla funcionar de la manera que ellos desean, así pues, el diseñador industrial se ve obligado a, aparte de establecer un uso para un objeto, debe establecer una serie de usabilidad para evitar así que el usuario se vea envuelto en conjeturas a la hora de usar el producto.

Es posible que el NEO MOVIMIENTO buscará la unificación y simpleza de los objetos para evitar que los usuarios creen su propia coseidad de las cosas, esto reformando las prácticas del diseño y del diseñador, haciendo que busquen diferentes formas de usabilidad que puede tener un solo objeto, servicio, o experiencia. A lo mejor este cambio se podría lograr por medio de la interfaz, ya que esta misma es la conexión entre la cosa y el usuario como lo dice Bunsiepe en su Libro “Del objeto a la interfase”.

Owen Jones fue un reconocido arquitecto y uno de los pioneros de la cromolitografía, nació en Londres en 1809 y falleció en su tierra natal en 1874. Polifacético artista, desarrolló de manera destacada sus facetas tanto en el campo del arte decorativo y la escritura como en el dibujo, convirtiéndose en un referente de los restauradores decimonónicos. (Generalife, E. A. L. D. P. Y. (2020, 27 mayo). ¿Quién es Owen Jones? Patronato de la Alhambra y Generalife. <https://www.alhambra-patronato.es/quien-es-owen-jones>)

Al concebir una reforma en la creación de las interfaces, se lograría controlar la usabilidad de la cosa que se desarrolló, ya que se manipula la forma en que el usuario interactúa con el objeto de simpleza. Así como lo expresó Bonsiepe “Los artefactos son objetos que permiten la acción eficaz, la interfase hace posible la acción eficaz”.

Como resultado la interfase puede ser un camino para manipular los usuarios a conveniencia, dependiendo las manos en las que el objeto arribe y/o el propósito por el que haya llegado. Todo esto puede surgir por ese nuevo movimiento que cambiaría totalmente el diseño, pero eso nunca lo sabremos realmente, ya que el diseño industrial, como lo mencionamos anteriormente ha mutado y mutará incontables veces, a favor del usuario o en contra del mismo, dependiendo de los factores en los que se ve envuelto, a su vez, nunca podremos controlar hacia dónde se dirige el futuro.

Para finalizar, las prácticas del diseño han evolucionado a través del tiempo dependiendo de cada movimiento que se desarrolló, buscando así que el diseñador esté enfocado únicamente en la creación de objetos, algo totalmente diferente del objetivo que tendría este NEO MOVIMIENTO, ya que las prácticas del diseño se acoplarían a cada contexto que plantee el diseñador, esto dando pie a lo mencionado anteriormente que con ayuda de la interfaz el diseñador tendrá el control total sobre la interacción que tenga el usuario con el objeto.

Bibliografía

Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase. Infinito.*

“ Heidegger, M. (). *La Cosa*”.

“ Berman, Marshall (1982) *Todo lo sólido se desvanece en el aire*”.

Berman, M. (1982). *Todo lo sólido se desvanece en el aire: la experiencia de la modernidad [Libro electrónico]. Siglo XXI de España.*

The Arts & Crafts Movement Overview. (s. f.). *The*

Art Story. Recuperado 7 de septiembre de 2021, de <https://www.theartstory.org/movement/arts-and-crafts/>

Biografía de Martin Heidegger. (s. f.). *Biografías y vidas.* Recuperado 6 de septiembre de 2021, de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/h/heidegger.htm>

Colaboradores de Wikipedia. (2021, 21 agosto). *Martin Heidegger.* Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Martin_Heidegger

Gherardi, S. (2019, 19 febrero). Tomás Maldonado, el eterno vanguardista. *Una vida de diseño. Experimenta.* <https://www.experimenta.es/noticias/industrial/tomas-maldonado-el-eterno-vanguardista-una-vida-de-diseno/>

Imaginario, A. (2019, 23 mayo). *Significado de Bauhaus.* Significados. <https://www.significados.com/bauhaus/>

Wikipedia contributors. (2021, 19 agosto). *Arts and Crafts movement.* Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Arts_and_Crafts_movement

Marshall Berman – Siglo XXI Editores. (s. f.). *VANGUARDIA CULTURAL.* Recuperado 7 de septiembre de 2021, de <https://www.sigloxxieditores.com/autor/marshall-berman/>

STYLING. (s. f.). Blogspot. Recuperado 5 de septiembre de 2021, de <http://historia-diseno-industrial.blogspot.com/2013/10/disenio-americano-anos-30s-styling.html>

Autores



Stiven Ayala
Diseñador Industrial

Juan Granados
Diseñador Industrial

Des - diseños

PÁGINA LEGAL

Diagramación y maquetación

Laura Alejandra Blanco
Manuela Hernández

Ilustraciones

Andrés García
Juana Pachón
Laura Huertas

Edición de texto

Juan Granados
Stiven Ayala

Autores

Andrés García
Juan Granados
Juana Pachón
Laura Alejandra Blanco
Laura Huertas
Manuela Hernández
Stiven Ayala

Universidad Jorge Tadeo Lozano
Bogotá D.C.
2021



UTADEO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

UTADEO

MANEJO DE LA INFORMACIÓN - 19 - UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ

