

Cultura y Diseño II

Relación y factores condicionantes

UEA. Cultura y diseño II (1400030)

Mtra. Bárbara Velarde Gutiérrez

Índice

[Objetivo](#)

[Instrucciones. ¿Cómo usar este material?](#)

[Introducción](#)

[5 proyectos: “Cultura y Diseño”](#)

[Algunos factores condicionantes del diseño](#)

- [1. Diseño y creencias, valores y prejuicios](#)
- [2. Diseño y contexto cultural](#)
- [3. Diseño y contexto geográfico / medio ambiente](#)
- [4. Diseño y sustentabilidad](#)
- [5. Diseño y tiempo](#)
- [6. Diseño y ritos / dinámicas sociales](#)
- [7. Diseño y orden social / status](#)
- [8. Diseño y política](#)
- [9. Diseño y género](#)
- [10. Diseño y especialización](#)
- [11. Diseño e identidad](#)
- [12. Diseño y afectividad](#)

[Trabajo de clase](#)

[Evaluación](#)

[Bibliografía y referencias](#)

Objetivo y alcances

Objetivos (alineados a los objetivos del Programa de Estudios)

- Comprender cómo diversos factores sociales, ambientales, tecnológicos, religiosos, culturales, etc., en un tiempo y espacio determinados, han influido en la forma en que creamos los objetos así como la manera en que les dotamos de significado y nos relacionamos con ellos.
- Visualizar cómo lo anterior es un proceso dinámico donde reevaluamos y resignificamos todo lo que nos rodea de manera continua.

Alcances

- La información, imágenes, referencias, reflexiones y ejercicios realizados brindarán un marco teórico y metodológico para la comprensión de la relación entre diseño y cultura.

Instrucciones. ¿Cómo usar este material?

Estrategia didáctica. Este material puede ser utilizado como recurso para la modalidad de Aula Invertida o utilizado por el profesor como material de apoyo para la clase.

- Lee cuidadosamente toda la información de manera secuencial y ordenada.
- Cuando encuentres **ligas hacia videos o páginas web**, ábrelas y revisa la información antes de continuar. Es importante que tomes nota de lo más relevante o lo que te haya parecido más interesante en cada caso.
- Cuando encuentres **Reflexiones sugeridas (señaladas con una flecha de color)** tómate un tiempo para responderlas, preferentemente tomando nota en tu cuaderno.
- A lo largo del material encontrarás **Ejercicios de clase** que serán realizados de forma sincrónica, durante la sesión en caso de que el material esté siendo presentado por el profesor/guía, pero que también pueden ser realizados de manera personal y asincrónica (fuera de la sesión).
- Los **Trabajos de clase** se encuentran al final del material y deberán realizarse de acuerdo con la solicitud del profesor/guía.

Introducción

Todo lo que nos rodea, sean espacios, imágenes, objetos, obras de arte, etc. “habla” de la cultura en la que se encuentra inmerso.

Cada lugar y cada objeto deja “ver” **las creencias, los valores, la historia, las aspiraciones, las ideas, las posibilidades, etc.** de las personas –en lo individual y en lo colectivo-, que los crearon y que los han “usado”.

A través de las manifestaciones de la cultura material, podemos conocer **las estructuras, las dinámicas, los comportamientos, las maneras de convivencia, las normativas, las luchas de poder y la política de una sociedad.**

Asimismo podemos conocer la **tecnología, los materiales, los modos de producción y todos los significados simbólicos** que de alguna forma han quedado evidenciados en cada objeto.

Video introductorio.

Diseño con conciencia | Cultura.21 (6'05")

https://www.youtube.com/watch?v=zLBIRVc8c_4

5 Proyectos: “Cultura y diseño”

Interesados en la relación entre la cultura y sus manifestaciones (espacios, objetos, alimentos, etc.), algunos artistas e investigadores han desarrollado proyectos como los siguientes.

A través de las ligas revisa cada uno de ellos.



“Hungry Planet, Peter Menzel

<https://www.youtube.com/watch?v=osSpWbmEYF4>



Family Stuff, Huang

<http://www.huangqingjun.com/cg/family-stuff/>

Volver al índice

5 Proyectos “Cultura y Diseño”



“My room project”
John Thackwray, 2010
<http://myroomphotos.com/>



Las posesiones de Liu, un maestro titiritero de Shangái de 72 años, que crea sus propias figuras e instrumentos.

“Everything we touch”, Paula Zucotti

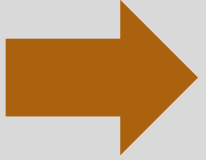
<https://www.youtube.com/watch?v=laWHglQANDI>



“Escenciales en cuarentena”, Paula Zucotti

<https://thepraxisjournal.com/paula-zuccotti-arqueologa-del-futuro-una-huella-de-los-15-objetos-esenciales-en-cuarentena/>

Para reflexionar...



Una vez que exploraste los enlaces anteriores, responde...

(Recuerda anotar tus ideas y reflexiones en tu cuaderno de clase)

¿Qué factores intervienen para determinar las cosas y los hábitos de las personas/familias?

¿A qué se debe que algunas familias posean ciertos objetos y no otros?

¿Qué significarán las “cosas” para estas personas?, ¿Qué valor tienen para ellos?

¿Si fueras participante de alguno de estos proyectos, en cuál te gustaría aparecer y cómo imaginas que sería la fotografía final?

¿Te animas a crear la fotografía del espacio y/o los objetos que te representan?

Algunos factores condicionantes del diseño:

Algunos de los factores que determinan al diseño (arquitectura/arte/objetos) son:

1. Diseño y creencias, valores y prejuicios
 2. Diseño y contexto cultural
 3. Diseño y contexto geográfico / medio ambiente
 4. Diseño y sustentabilidad
 5. Diseño y tiempo
 6. Diseño y ritos / dinámicas sociales
 7. Diseño y orden social / status
 8. Diseño y política
 9. Diseño y género
 10. Diseño y especialización
 11. Diseño e identidad
 12. Diseño y afectividad
- Otros... Diseño y tecnología, Diseño y economía, etc.

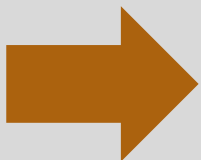
1. Diseño y creencias, ideas, valores y prejuicios

El diseño está relacionado con el sistema de creencias, ideas y valores de una sociedad en un momento determinado. Esta ideología particular se evidencia a través de la materialidad de los objetos.

Cada persona/sociedad parte de una idea de cómo “deben de ser” las cosas (objetos, espacios, imágenes) y en ese sentido las crea.



Popotes ecológicos



¿Te has preguntado por qué en algunas sociedades se utiliza el bidet y en otras no?

¿Por qué diferenciamos los espacios para hombres y para mujeres, es una necesidad física o un prejuicio social?

¿A qué ideología y valores responden, por ejemplo, los productos ecológicos?

Diseño y creencias, ideas, valores y prejuicios



¿Crees que la forma de vestir de las mujeres en medio oriente responde a cuestiones ambientales, climáticas, creencias o prejuicios?

¿Qué valores, ideas y prejuicios encuentras detrás de la figura de las “princesas”?

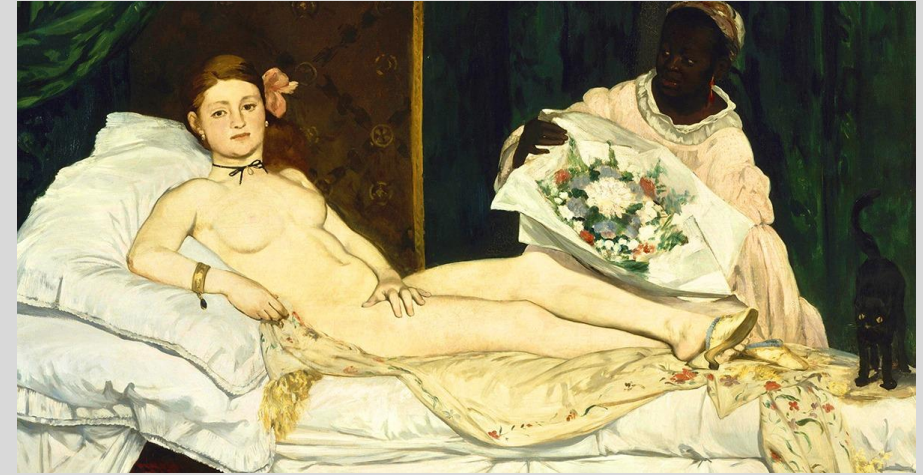
¿Qué te preguntarías sobre las demás imágenes?



Diseño y creencias, ideas, valores y prejuicios



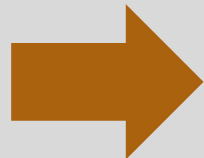
“Diana Cazadora” (originalmente “La Flechadora de las Estrellas del Norte”), Vicente Mendiola, 1942



Olympia, Edouard Manet, 1863



Desnudo acostado, Amedeo Modigliani, 1917-18



¿Cómo el arte refleja y evidencia los valores y prejuicios de una sociedad?

Ejercicio de clase.

Diseño y creencias, ideas, valores y prejuicios

Por equipo, investiguen brevemente la historia detrás de alguna de estas obras de arte para explicar cómo las creencias, valores y prejuicios fueron un factor condicionante en ellas, ya sea en su creación o en momentos posteriores.

Comenten sus ideas, hallazgos y observaciones.



2. Diseño y contexto cultural

El diseño es creado para usuarios de un grupo social y un lugar específico, sin embargo, es susceptible de descontextualizarse.

Al descontextualizarse, es decir, cambiar de lugar geográfico o de usuarios, puede haber dudas sobre su función, adaptarse a otros usos o incluso también cobrar otro valor simbólico.

Al movernos a un contexto que no es el propio de nuestra cultura (por ejemplo cuando viajamos) puede ocurrir que no “entendamos” el diseño y todo lo que implica.



El tortillero... (2'22")

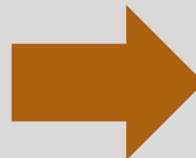
<https://www.youtube.com/watch?v=HlACq7sdkEE>



Imagen de la película “Los dioses deben estar locos”
¿Qué es este artefacto que cayó del cielo?...



Botón para peatones (cambia el semáforo a rojo para poder cruzar)

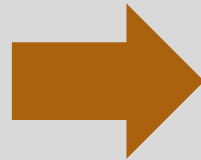


¿Recuerdas alguna anécdota relacionada con este tema?

3. Diseño y contexto geográfico/medio ambiente

El contexto geográfico incluye condicionantes del diseño como el clima y materiales disponibles.

Una buena característica del diseño es su coherencia. El que se empleen materiales locales tiene ventajas intrínsecas.



Busca entre tus cosas un objeto que refleje la influencia del medio ambiente en su diseño...

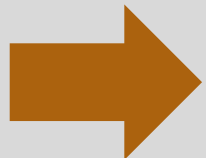


4. Diseño y sustentabilidad

Conlleva un análisis del diseño en relación al consumo, al uso de recursos naturales y materiales no degradables. También puede relacionarse con aspectos económicos como el comercio justo.

Considera las características regionales para adaptarse al entorno.

Con ello se han creado propuestas de estilo de vida (incluyendo el estilo de diseñar y crear) como: Slow design, zero waste, minimalismo, diseño sustentable, diseño socialmente responsable, etc..



¿Crees que estas propuestas son soluciones reales o son una moda?, ¿Utilizas este tipo de productos, cuáles y por qué?

5. Diseño y tiempo

Al paso del tiempo el diseño cambia su razón de ser original y puede cobrar otro significado o simplemente ser desechado. Es el caso en que un objeto se resignifica y puede volverse antigüedad, monumento o documento histórico.

La evolución del diseño, por ejemplo por avances en la tecnología, aunado a la obsolescencia programada, puede generar que el tiempo de vida del objeto sea cada vez más corto. **La moda** es otro factor que acorta el tiempo de vida de los cosas.

Del uso práctico al uso ornamental



Obsolescencia programada... una práctica para reflexionar...



Máquina de escribir (21'')

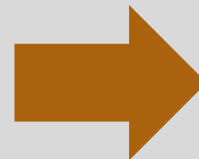
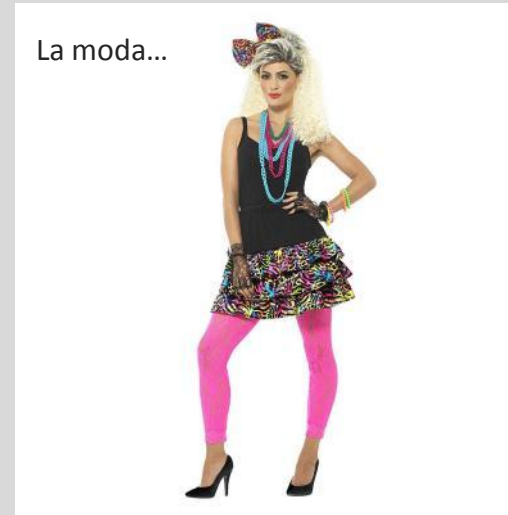
<https://www.youtube.com/watch?v=Cpl5LD4CRgE>

Los niños reaccionan a las máquinas de escribir (7'51'')

<https://www.youtube.com/watch?v=vfxRfkZdiAQ&list=FLGa3Yohpzi3O7ZO0wtffj4A&index=121&t=0s>

Diseño y tiempo

La vida de un objeto también puede estar determinada por el paso del tiempo en el usuario, es decir, que de acuerdo con su edad, por ejemplo, deja de necesitar unas cosas y requiere de otras.



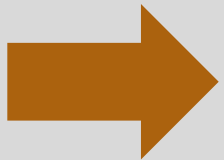
Elige tres objetos personales y reflexiona...
¿Cuánto tiempo crees que los utilizarás antes de desecharlos?
¿Te gustaría que duraran más o que duraran menos?

6. Diseño y ritos/dinámicas sociales

Hay objetos que comúnmente forman parte de rituales sociales o generan ciertas dinámicas que nos dan pauta de las formas de socializar en una cultura.



Yerba Mate (infusión)



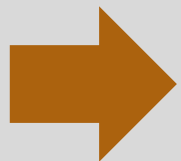
¿Sabes qué es el mate?, ¿Qué significado tiene para quien lo utiliza?

¿Qué ha significado el televisor/pantalla en el ámbito del hogar?, ¿Cómo ha determinado las dinámicas de la familia?

¿Cómo ha cambiado nuestra forma de socializar en torno de los objetos electrónicos?...

Diseño y ritos/dinámicas sociales

Objetos para la lo ritual, para relacionarnos con lo espiritual, diseñados para modelar nuestro comportamiento y lo pensamos y sentimos cuando nos relacionamos con ellos...



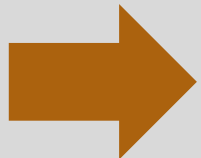
Piensa en un objeto que te haga actuar de acuerdo con ciertos rituales, que te haga actuar o sentir de cierta manera... Piensa en objetos de la ciudad, de tu casa, objetos personales o espacios que por tu experiencia y/o sus características, “te dicen” lo que tienes que hacer o te inciten a comportarte de un modo particular. Reflexiona al respecto...

7. Diseño y orden social/status

A través del diseño pertenecemos, o intentamos que lo parezca, a cierto grupo y jerarquía social.

Las marcas y la sociedad, en general, da a los objetos valores simbólicos de status.

La forma de los espacios y de los objetos indica y promueve un tipo de interacción entre las diferentes personas de un grupo, sea familiar, laboral o social.



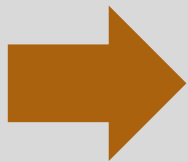
¿Relacionas estos objetos y espacios con algún tipo de persona?, ¿Porqué?

¿Qué tipo de objetos y de espacio utilizarías para denotar, por ejemplo, estatus y jerarquía?

¿Qué opinas al respecto?

Diseño y orden social / status

La disposición de espacios y objetos en ocasiones tiene que ver con una filosofía o expectativa de comportamiento.

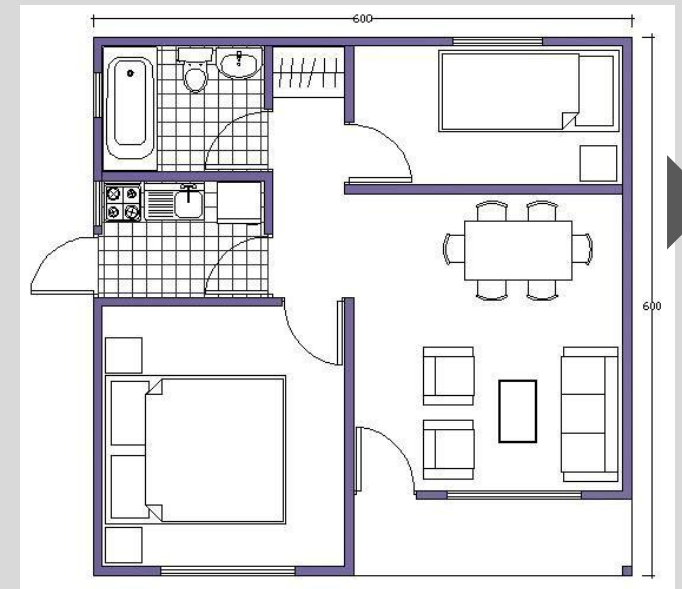


Estos salones pertenecen a una escuela tipo Montessori y a una escuela tradicional.
¿Qué comportamientos y valores pueden esperarse en los estudiantes de uno y otro caso?
¿Cómo el diseño/arquitectura puede modelar nuestro comportamiento?
¿Cómo sería tu salón de clase ideal?

Diseño y orden social / status

La forma y configuración de los espacios determina en mucho la manera en que nos relacionamos con otras personas.

Por ejemplo, la forma de convivencia familiar no será la misma en una casa alrededor de un patio central que en un departamento tipo “loft”; no será la misma si se vive en un espacio pequeño que en uno aplo; una



¿Cómo influye el espacio de tu vivienda en la dinámica familiar?, ¿Cómo te sientes en ese espacio?
¿En tu casa hay espacios con más jerarquía que otros?
¿Cómo se diferencian los espacios privados de los públicos?

8. Diseño y política

Esta relación se ha hecho patente especialmente a través del arte, donde las políticas públicas han impulsado ciertos mensajes convenientes y rechazado otros por ir en contra de la ideología predominante.

Este control se ha implementado en muchas ocasiones mediante la creación de instituciones de control y vigilancia para la creación artística, como las Academias oficiales.



¿Qué opinas sobre la idea de que el arte debe ser una declaratoria, es decir, manifestar un mensaje o una postura sobre alguna situación social, política, etc.? Y... ¿el arte por el arte?

Diseño y política

Asimismo, sabiendo la importancia de la lectura simbólica del diseño y su poder para crear identidad, la imagen de cada gobierno se crea mediante diferentes elementos y características.



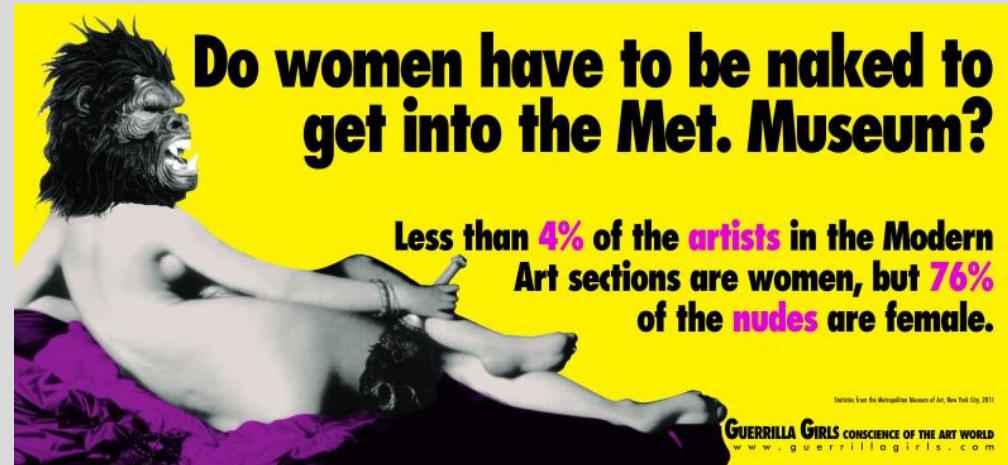
9. Diseño y género

Las imágenes y los objetos tienen características simbólicas que aluden al sexo/género; por ejemplo relacionándolo con hombre/mujer. La forma de pensar en ciertas épocas y países causó que a lo largo de la historia haya habido mujeres que no fueran propiamente reconocidas en el ámbito del diseño y el arte.



Comercial limpiador multiusos Fabuloso 1986 (México)
<https://www.youtube.com/watch?v=LOxIKuPYhaE>

FABULOSO 'Empieza un día Fabuloso' (México 2018)
<https://www.youtube.com/watch?v=ofMwIRt2GQE>

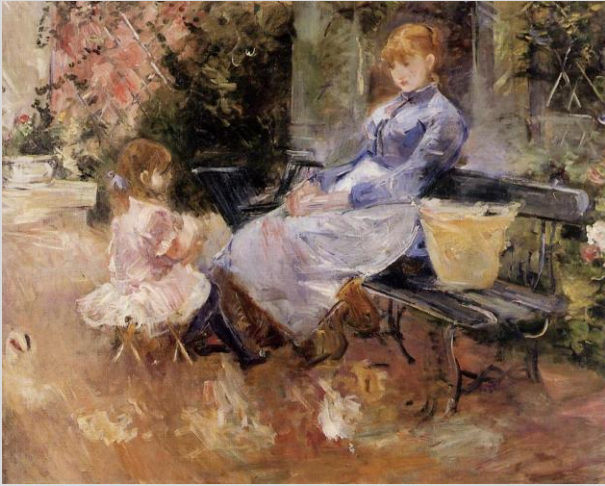


¿Qué elementos utiliza la publicidad para dirigirse a hombres y/o mujeres?

¿Qué opinas sobre cómo se ha manejado la imagen de la mujer en la publicidad?

¿Qué cambios observas en los dos anuncios del limpiador “Fabuloso” relativos a tema de género?

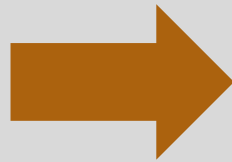
Diseño y género



Berthe Morisot



Frida Kahlo



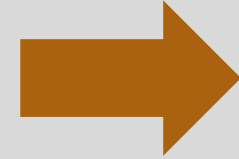
¿Sabes la historia de las artistas aquí mencionadas? ¿Cómo vivieron el hecho de ser mujeres artistas, en su momento y lugar de residencia?



La cocina antes



La cocina después



¿Crees que hay espacios destinados específicamente para mujeres y para hombres dentro del hogar?

¿Percibes algunos cambios en el tiempo?

10. Diseño y especialización (sofisticación)

En los últimos tiempos han proliferado infinidad de objetos diseñados para resolver tareas cada vez más especializadas y específicas. Por ejemplo, ¿De cuántas formas podemos intervenir una manzana para lograr el objetivo de comerla?



¿Son realmente necesarios todos estos artefactos de diseño?
¿A qué responde esta dinámica de especialización?

Diseño y especialización (sofisticación)

Si tomamos como ejemplo la variedad de recipientes que utilizamos para beber de acuerdo con el tipo de bebida, nos damos cuenta de las posibilidades de diseño.

Si bien hay una razón para cada forma (por ejemplo, el evitar que con la mano calentemos la bebida, el que pueda “airearse”, etc.) nos preguntamos lo que esto implica...



Diseño y especialización (sofisticación)

En la diversificación y producción masiva de productos para el consumo hay que preguntarse si la sofisticación no llega a lo inútil...



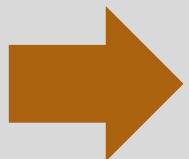
Productos "Betterware"



Exprimidor de Philippe Starck



Productos "Miniso"



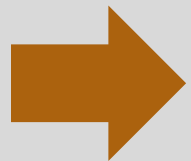
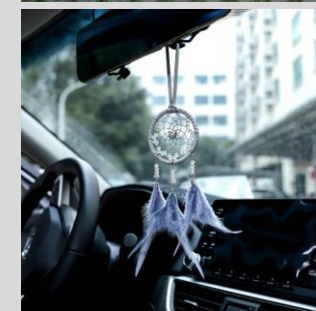
Investiga un poco sobre el exprimidor de Philippe Starck... ¿Qué opinas?

11. Diseño e identidad

No sólo utilizamos los objetos para cubrir necesidades prácticas, sino también simbólicas. A través de nuestras cosas decimos o tratamos de decir quiénes somos.

Hay incluso objetos, como las vitrinas, hechos explícitamente para mostrar a los otros nuestras pertenencias.

En general, los humanos tendemos a apropiarnos de los objetos y espacios modificándolos para



Si tuvieras que elegir uno de tus objetos para que te representara, ¿cuál sería y porqué?

12. Diseño y afectividad

Cargamos a los objetos con simbolismos relacionados con emociones y sentimientos que vivimos en un momento determinado o que deseamos vivir.

Nos apegamos a los objetos por la idea que hemos construido en torno a ellos atribuyéndoles cualidades – incluso mágicas- que por sí mismos no tendrían.



¿Cómo guardas o exhibes tus tesoros, amuletos, recuerdos u objetos más preciados?

Diseño y afectividad

La relación del objeto con lo afectivo es en realidad lo que determina nuestras posesiones y el uso que les damos.

El apego o emociones que vinculamos con los objetos pueden llevarnos a dinámicas como la de ser coleccionista, y extremos como el de la acumulación desmedida o el minimalismo extremo.



Trabajo de clase

Instrucciones

Analicen alguno de los siguientes tipos de objeto y expliquen brevemente al menos 4 factores condicionantes relativos a ello (los más relevantes).

Formato

Lámina tipo infografía, que incluya imágenes y texto.

Modalidad

En equipo

Temas

1. La ropa que usamos (fast fashion, ropa de marca, artesanal, etc.)
2. La vivienda (cómo es, cómo se divide, qué espacios tiene, qué significa, según las regiones, etc)
3. Los autos (tipos de auto, valores simbólicos, de uso, etc.)
4. Los juguetes (tipos, para niños/para adultos, por género, etc.)
5. Publicidad. Imágenes para vender (con qué factores “juega” la publicidad, cómo nos manipulan, imágenes reales e ideales, etc.)
6. El arte (obras que dejen ver la injerencia de cada uno de los factores condicionantes).
7. Diseño tipo “betterware”, “miniso”, etc. (uso, consumo, qué nos dice de la sociedad, etc.)
8. La artesanía mexicanas. (Valor de uso, valor simbólico, utilidad, diversidad, para quién se hacen).

Evaluación

Al concluir el tema, se deberá contar con lo siguiente:

- Notas escritas de cada una de las reflexiones sugeridas
- Notas escritas a partir de las ligas web complementarias
- Ejercicio de clase
- Trabajo de Clase

Valor de este tema en puntos: 3

*La rúbrica desglosada se encuentra establecida en la Carta Temática.

Bibliografía y referencias

Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño, España: Gedisa

Heskett, J. (2002). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Gustavo Gili

Diseño con conciencia | Cultura.21 (6'05")

https://www.youtube.com/watch?v=zLBIRVc8c_4

"Hungry Planet, Peter Menzel

<https://www.youtube.com/watch?v=osSpWbmEYF4>

Family Stuff, Huang Quinjung

<http://huangqingjun.com/cg/family-stuff/>

"My room project" John Thackwray, 2010

<http://myroomphotos.com/>

"Everything we touch", Paula Zucotti

<https://www.youtube.com/watch?v=laWHqIQANdI>

"Escenciales en cuarentena", Paula Zucotti

<https://thepraxisjournal.com/paula-zuccotti-arqueologa-del-futuro-una-huella-de-los-15-objetos-esenciales-en-cuarentena/>

El tortillero... (2'22")

<https://www.youtube.com/watch?v=HIACq7sdkEE>

Máquina de escribir (21")

<https://www.youtube.com/watch?v=Cpl5LD4CRgE>

Los niños reaccionan a las máquinas de escribir (7'51")

<https://www.youtube.com/watch?v=vfxRfkZdiAQ&list=FLGa3Yohpzi3O7ZOOwtffj4A&index=121&t=0s>