

# Diseño Radical

## Índice

1. Introducción
2. ¿Qué es el diseño radical italiano?
  - 2.1. La filosofía detrás del anti-diseño
  - 2.2. La contextualización
  - 2.3. La descontextualización
3. Estrategias
  - 3.1. Descontextualización de un objeto.
  - 3.2 . Descontextualizar partes del cuerpo humano para convertirlas en productos.
4. Análisis de los referentes y antecedentes que nos inspiraron.
  - 4.1 Antecedentes
  - 4.2 Referentes
5. Contexto del proyecto
6. Bibliografías

## Introducción

Para poder realizar con éxito este proyecto primero tenemos que darle un poco de contexto al mismo. Primero investigaremos el diseño radical italiano y algunas estrategias que se utilizaron para diseñar en esa época, seguido a eso investigaremos cuáles de las estrategias utilizadas por esta corriente son las que se llevarán a cabo para la realización de nuestro producto radical.

### ¿Qué es el diseño radical italiano?

El **Diseño Radical** (también llamado Anti-Diseño o Contradiseño) fue una corriente principalmente arquitectónica desarrollada entre los años **1960** y **1970** en Europa, representado principalmente por el grupo inglés Archigram y los italianos Archizoom y Superstudio.

Opuesto al racionalismo y a la primacía del diseño sobre la función social y cultural de la arquitectura, el antidiseño puso énfasis en el estudio de las necesidades de los individuos sobre cualquier otra consideración.

Rechazando los preceptos racionales del movimiento moderno, el antidiseño pretende validar la expresión creativa individual a través del diseño.

Este movimiento, originado en Italia en los años 60, es una reacción en contra de lo que muchos diseñadores de la vanguardia vieron como un grado de empobrecimiento del lenguaje, propuesto por el Modernismo; el énfasis puesto en el estilo y en la estética de la buena forma, fue una iniciativa propuesta por muchos de los fabricantes pioneros y algunas celebridades del diseño.

### La filosofía detrás del anti-diseño

El anti-diseño se enmarca como una reacción, su mismo nombre es una descripción de lo que no es. Entonces, comprender el anti-diseño significa comprender a qué "diseño" específico se refiere. En una palabra: **sencillez**.

## **La contextualización**

La contextualización es un proceso que ocurre cuando interpretamos algo y consiste en darle al mensaje referencias de tiempo, conocimiento, espacio, situación, cultura y discurso para que pueda entenderse de la mejor forma en la que fue comunicado. Al contextualizar de forma correcta una afirmación, debemos asegurarnos de que su contenido y su sentido no sean alterados por factores externos a lo original. Así mismo, al contextualizar, reconstruimos y tomamos en cuenta los detalles específicos que conforman el mensaje que se quiere transmitir, lo que permite que el mensaje sea comprendido de manera precisa. Sería como tratar de comprender una situación basándonos en diversas observaciones, opiniones e hipótesis. En general, la contextualización implica crear suposiciones de la intención de los mensajes que se reciben, ya que existe una línea muy delgada entre el significado semántico y lo que se quiere transmitir en realidad.

## **La descontextualización**

La descontextualización surge cuando tomamos un mensaje y lo distorsionamos de su contexto original, es decir, un mensaje descontextualizado es aquel que ha perdido la información que le daba sentido, ya sea intencional o accidentalmente, es cuando el mensaje queda desubicado al perder parcial o totalmente la intención comunicativa que llevaba consigo. La descontextualización intencional busca distorsionar, difundir falsas noticias, engañar y generalmente alterar el mensaje original.

## **Estrategias a utilizar**

### **1. Descontextualización de un objeto.**

Tenemos que dejar claro que cuando hablamos de descontextualización de un objeto, nos referimos a cambiar la forma y el tamaño original por otro completamente diferente pero que cumpla la misma función del original. Esto se logra al modificar el objetivo principal del producto real al agregar elementos externos o eliminar elementos propios, o incluso eliminar por completo el contexto original. Al modificar parcialmente el contexto original, estamos generando cambios en la interpretación del mensaje o distorsionando la idea de la función de este nuevo objeto modificado.

## **2. Descontextualizar partes del cuerpo humano para convertirlas en productos.**

Cuando se habla sobre la descontextualización de partes del cuerpo humano para hacer un producto, nos referimos a sacar una parte específica del cuerpo humano de su lugar natural, para así dejar de ver el cuerpo completo y enfocarnos en una sola parte del cuerpo y le damos una atención individual.

En el arte, el diseño y la publicidad esta técnica es comúnmente utilizada para crear un impacto visual y llamar la atención del usuario. Al sacar una parte del cuerpo de su contexto original se llegan a crear efectos surrealistas e incluso pueden llegar a ser perturbadores. En la moda se pueden enfocar partes como las manos, los ojos y labios, esto para resaltar características específicas y así lograr transmitir un mensaje en específico. En el arte contemporáneo, pueden llegar a usarse partes aisladas que hagan referencia a temas como la intimidad, la sexualidad, el género o la fragmentación de una persona.

La descontextualización de partes del cuerpo puede llegar a generar diferentes reacciones, emociones y sentimientos en los espectadores, tanto como incomodidad hasta la reflexión sobre la relación del humano con su propio cuerpo.

## **Análisis de los referentes y antecedentes que nos inspiraron.**

Nuestro producto surge de la estrategia de descontextualizar partes del cuerpo para así crear algún producto.

### **1. Antecedentes:**

**Surrealismo y Dadaísmo:** Estos movimientos exploran la combinación de elementos inesperados de objetos en contextos inusuales.

**Exposición en clase de proyecto de anteriores alumnas:** No recordamos mucho de ese día, ni del proyecto mencionado, solo recordamos el resultado al que llegaron las alumnas y de ahí lo utilizamos como antecedente para el proyecto.

## 2. Referentes:

### Bocca - Studio 65



#### **Bocca. Sofá rojo con forma de labios gigantes.**

Nacido para satisfacer la demanda de un cliente, ha aparecido desde entonces en portadas de revistas y todavía se exhibe en las casas menos convencionales y en los museos más importantes de todo el mundo. Hablamos de Bocca, el famoso sofá rojo con forma de labios gigantes.

Inspirándose en el Retrato de Mae West de **1935** del artista surrealista Dalí, así como en los labios rojos de las estrellas de Hollywood, los arquitectos de Studio 65 lograron una obra maestra destinada a convertirse en un objeto de culto. influenciado por el artpop, la feminidad y elegancia. Bocca se encuentra entre los productos de muebles para el hogar más buscados, amados e imitados. El original de 1970 es exclusivamente de Gufram.

## Cactus - Guido Drocco y Franco Melloy



### Cactus de Gufram.

Es el icono del diseño italiano que ha revolucionado el paisaje doméstico, al subvertir las fronteras entre el espacio interior y el espacio abierto. Cactus se presenta como un tótem irónico y encarna la determinación, la imaginación y el humor del diseño de los años setenta. Probable para llamar la atención de todos, este recibidor-árbol se redime a toda costa del funcionalismo, porque puede cumplir su función, pero también ser utilizado como un alegre elemento decorativo. Tienes libertad de interpretación. Cactus nace en 1972 gracias a la genialidad de **Guido Drocco** y **Franco Mello**, y desde un principio cuestiona el estático y rígido mundo del interiorismo.

El Cactus de Gufram se ha convertido en un objeto icónico del diseño italiano y ha sido exhibido en museos y galerías de todo el mundo. Su enfoque en la mezcla de funcionalidad y estética extravagante lo ha convertido en un símbolo del diseño pop y vanguardista.

## Contexto del proyecto

Para la realización del proyecto optamos por la realización de un pelador de verduras en la cual el mango tenga textura de piel y las cuchillas del pelador sean unos dientes humanos, logrando así añadir lo bizarro y la extravagancia a una herramienta de cocina común.

El diseño del pelador asemejando una boca humana aprovecha la idea de utilizar las partes del cuerpo humano como herramientas, como por ejemplo lo pueden ser las manos para simular tenedores o en este caso los dientes un pelador de verduras.

Esta interpretación bizarra de un pelador de verduras implica la descontextualización de una parte del cuerpo humano para convertirla en un objeto funcional. Tanto el pelador como nuestros dientes son elementos que utilizamos en nuestra vida diaria. A lo largo del tiempo, la boca fue utilizada para pelar, masticar y desgarrar alimentos, a su vez el pelador de verduras ha sido desde **1947** una herramienta práctica para facilitar la preparación de alimentos.

Al diseñar un pelador con forma de dientes humanos, rompemos con la función tradicional que tiene el pelador desde 1947 y creamos una pieza que desafía las expectativas, generando un impacto emocional en el consumidor, que puede ser desde una emoción de diversión hasta una de asco hacia la pieza. Esta descontextualización nos permite jugar con los roles que los objetos cotidianos (en este caso un pelador) que tienen en nuestras vidas, desafiando así las percepciones que tenemos habitualmente.

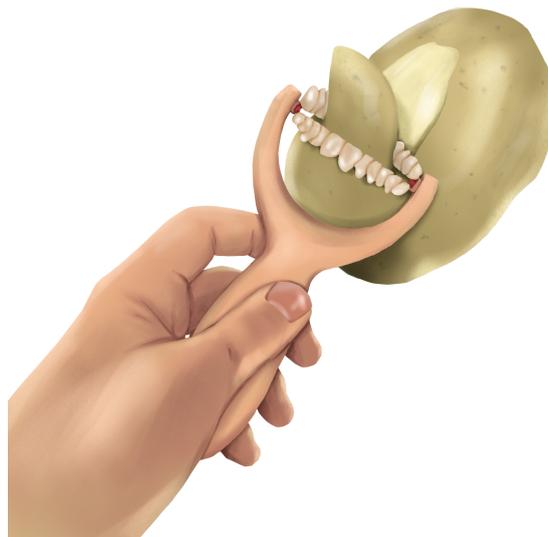
Este enfoque tiene similitudes con movimientos artísticos del siglo XX, como el dadaísmo y el surrealismo, tenían como propósito cuestionar las reglas establecidas y explorar nuevas definiciones del arte y la realidad. Como la experimentación de la combinación de objetos sin relación aparente para provocar impacto y captar la atención del espectador.

Nuestro producto, se llama "**ToothPeel**", el cual fusionan los dientes con la función principal del pelador de verduras, transmitiendo una imagen divertida y bizarra en armonía con su diseño. Con esto, logramos darle un giro inusual y extravagante a un utensilio de cocina.

La creación de un pelador de verduras con cuchillas en forma de dientes agrega un elemento nuevo, divertido, inusual, bizarro y sorprendente a la experiencia de pelar verduras y cocinar, convirtiendo una tarea diaria en algo más entretenido. Este producto refleja cómo la descontextualización de un objeto puede generar nuevas ideas y perspectivas.

En resumen, el pelador de verduras con forma de boca humana es una forma efectiva de descontextualizar tanto la función del objeto como una parte del cuerpo humano, generando una reacción emocional en el usuario y desafiando nuestras expectativas sobre los objetos comunes que utilizamos día con día.

## ToothPeel.



## Bibliografías

Fernández Portillo J. (2013) Lo absurdo: descontextualización, sentido, significado y humor [Archivo PDF]. Recuperado de [Lo absurdo: descontextualización, sentido, significado y humor](#)

Descontextualización Del Objeto. (s.f.). Recuperado de <https://es.scribd.com/document/269249381/Descontextualizacion-Del-Objeto#>

Nicuesa, M. (diciembre, 2015). Definición de Descontextualizar. Definición ABC. Recuperado de <https://www.definicionabc.com/comunicacion/descontextualizar.php>

Talens A. (2015). Descontextualización. Art Toolkit. Recuperado de <http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/descontextualizacion/#:~:text=La%20descontextualizaci%C3%B3n%2C%20por%20consecuencia%20se,m%C3%A1s%20impactante%20ser%C3%A1%20la%20descontextualizaci%C3%B3n.>

Bocca, Pink Lady, Dark Lady, Boccadoro sofa, design by Studio 65 - Gufram. (s. f.). <https://www.gufram.it/en/prodotto-3-bocca>

Another Green, Another White, Metacactus, Rossocactus, Nerocactus, design by Drocco, Mello - Gufram. (s. f.). <https://www.gufram.it/en/prodotto-5-metacactus>

Hernando, L. (2021, 15 diciembre). Diseño Radical - Laia Hernando - Medium. Medium. <https://medium.com/@laia.hernando2001/dise%C3%B1o-radical-archigram-4fd1e885bf29>

G-Tech Design. (s. f.). Todo lo que necesitas saber del Anti-diseño: las anti-reglas que redefinen el diseño digital. <https://gtechdesign.net/es/blog/todo-lo-que-necesitas-saber-del-anti-diseno-las-anti-reglas-que-redefinen-el-diseno-digital>

Cuervo, A. (2014, febrero). Anti-Diseño: Movimiento artístico posterior al 68. <https://dibujourjc.files.wordpress.com/2014/05/antidise%C3%B1o.docx>. Recuperado 22 de mayo de 2023, de <https://dibujourjc.files.wordpress.com/2014/05/antidise%C3%B1o.docx>

Fernández Portillo J. (2013) Lo absurdo: descontextualización, sentido, significado y humor [Archivo PDF]. Recuperado de [Lo absurdo: descontextualización, sentido, significado y humor](#)

Descontextualización Del Objeto. (s.f.). Recuperado de <https://es.scribd.com/document/269249381/Descontextualizacion-Del-Objeto#>

Mastropablo, M. E. (2020, 23 junio). Tendencias. Cinco peladores para frutas y verduras. LA NACION. <https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/tendencias-cinco-peladores-frutas-verduras-nid2379965/#:~:text=El%20pelapapas%20fue%20creado%20en,bajo%20el%20nombre%20de%20REX.>