Experiencias docentes_Casos

Mesa 2
Moderador: Ignacio Sánchez Mingo,
Universidad Politécnica de Madrid

Experiencias didácticas

En este grupo se enmarcan aquellas comunicaciones que recogen experiencias docentes innovadoras y cuyo análisis puede ser de utilidad para comunidad educativa. El rango de temáticas es amplio, abordándose desde formas innovadoras de desarrollar competencias, la colaboración interdisciplinar en los centros o el uso de los museos como recurso didáctico.

Claves para la impartición de la materia tipográfica en el marco de las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño

Francisco Javier Navarro Moragas

Departamento de Diseño Gráfico. Escuela de Arte de Sevilla, España

Resumen:
La Tipografía, como elemento expresivo fundamental del conjunto de recursos que intervienen en la coreografía del soporte gráfico, requiere hoy en el marco de los Estudios Superiores de Diseño de las Escuelas de Arte su consideración como fenómeno comunicativo.
Considero que la contemplación del potencial semiótico de la Tipografía, más allá de los contenidos puramente literales a los que en primera instancia sirve, debe constituirse en eje primordial alrededor del cual se organicen los contenidos impartidos en estos centros.
Más allá de su intención literal, la letra como forma gráfica visible debe ser capaz por sí misma de la transmisión de un mensaje premeditado que transcurra paralelo a su propia literalidad. A pesar de que los estudios sobre el hecho tipográfico se han multiplicado en estos últimos decenios, son aún escasas las publicaciones que abordan la naturaleza expresiva de la forma tipográfica y menos aún las que la analizan sistemáticamente. Valiosas aportaciones como las de Otl Aicher, Jost Hochuli, Alberto Carrere o más recientemente Chus Martínez arrojan luz sobre un territorio inexplorado.
Mi experiencia docente me lleva al convencimiento de que en el abordaje de unos conocimientos básicos para la comprensión del fenómeno tipográfico -anatomía, legibilidad, grupos, tipometría, editorial, fuentes digitales, etc.- debe subyacer el objetivo de la capacidad comunicativa de la forma tipográfica.
Un conocimiento del proceso evolutivo histórico de la escritura es relevante, y no tan sólo diacrónicamente sino sobre todo sincrónicamente, analizando la relación entre las formas de la caligrafía y tipografía con los sucesos temporales en los que éstas se desarrollaron, muy especialmente con los posicionamientos ideológicos, movimientos estéticos, política, economía, contexto tecnológico y, en fin, con todos aquellos avatares que hicieron que la forma escriptora adoptase una apariencia singular que respondió al *zeitgeist*, al espíritu de su época.
A partir de este bagaje asumo, en mis clases, el análisis de las diferentes maneras en las que una tipografía puede hoy ser intervenida a fin de inocular en ella la esencia del mensaje. Es una metodología inédita que he desarrollado extensamente en los últimos años en el espacio del aula y que recojo en mi reciente tesis doctoral que versa sobre Semiótica Tipográfica. Como toda taxonomía eficaz, ésta persigue la virtud de la brevedad, reduciendo entonces a sólo ocho categorías la extraordinaria diversidad recursiva que puede experimentar una forma tipográfica.
Pero lo más importante tras ello es la conformación de una consecuente metodología proyectual que permita al diseñador gráfico, en este caso a los futuros diseñadores en formación, un procedimiento intelectualizado que a partir de un mensaje previo facilite definir las formas interventoras adecuadas a partir de las cuales el mensaje se haga visible. El procedimiento consta de cuatro grandes apartados de recursos. He utilizado esta metodología proyectual en el aula en estos últimos años y realmente los resultados obtenidos parecen confirmar la bondad del método, que ofrece resultados no ya tan sólo como experiencia de aula sino como método de trabajo en el ámbito profesional del Diseñador Gráfico.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS DOCUMENTALES

Aicher, O. (2007). *Tipografía*. Valencia: Campgràfic.
Carrere, A. (2009). *Retórica tipográfica*. Valencia: Editorial de la UPV.
Catálogo de exposición (2008). *La imagen en el verso*. Madrid, Biblioteca Nacional.
Dondis, D.A. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
Gerstner, K. (2003). *Compendio para alfabetos.* Barcelona: Gustavo Gili.
Hochuli, J. (2007). *El detalle en la tipografía.* Valencia: Campgràfic.
Martínez, C. (2014). *Manual de recursos tipográficos*. Valencia: Campgràfic.
Morris, C. (1994). *Fundamentos de la teoría de los signos.* Barcelona: Paidós.
Navarro, F.J. (2015). *Aproximación a una semiótica tipográfica. Claves de relación entre el mensaje y la forma en la micro y macrotipografía*. Tesis Doctoral (pendiente de la fecha de defensa).
- (2002). *Una semiótica de la tipografía*. Tesis de Licenciatura.
Ordóñez, H. (2010). *Typex. Tipografía. Una experiencia docente.* Barcelona: Index Books.
Serrano, S. (1984). *La semiótica.* Barcelona: Montesinos.
Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño.* Barcelona: Gustavo Gili.

SLOW DESIGN & YOGA

Nereida Jiménez Fuertes

Departamento de Diseño Gráfico, ESDA, España

«Esta sensación de que nos falta algo en la vida explica el anhelo global de la lentitud. Sin embargo, que ese "algo" sea más profundo que una mejor calidad de vida sigue estando por ver. Muchas personas descubren que ir más despacio tiene una dimensión espiritual, pero muchas otras no lo creen así. El movimiento Slow es lo bastante amplio para acomodar ambas posturas. En cualquier caso, es posible que la brecha entre las dos no sea tan ancha como parece. El gran beneficio de ir más lento es que proporciona el tiempo necesario para establecer unas relaciones significativas con el prójimo, con la cultura, con el trabajo, con la naturaleza, con nuestro cuerpo y con nuestra mente. Algunos llaman a eso vivir mejor. Otros dirían que es un bien espiritual». El elogio a la lentitud, Carl Honoré.

Roma, 1989. Carlo Petrini, periodista y activista social, se topa con la apertura de un Mc Donald´s en la Piazza di Spagna. Cansado del consumo impuesto de comida rápida y su consecuente despilfarro de recursos funda "Slow Food". Pronto, otros se suman a la iniciativa, creando un gran movimiento bajo un mismo paradigma llamado "MOVIMIENTO SLOW": Slow Fashion, Cittaslow, Education Slow o Slow Design entre otros.

Los beneficios de esta filosofía de vida que Honoré propone en su libro "El elogio de la lentitud", así como del Movimiento Slow, recuerdan innegablemente a la filosofía que promulgaban los maestros yogui[1] hace miles de años. La permanencia en el momento presente, el parar para observar el interior de cada uno de nosotros, el no dejarnos arrastrar por los acontecimientos externos y silenciar la mente con un solo objetivo: descubrir la verdadera e inmutable felicidad en la calma.

Entendiendo esta conexión entre la filosofía del yoga y el Slow Design, se propuso una asignatura optativa dentro del grado de Diseño Gráfico en la Escuela Superior de Diseño de Aragón. El *leitmotiv* de esta asignatura práctica era el de conseguir soluciones novedosas y comprometidas con el movimiento Slow Design a través de diferentes técnicas de yoga que invitaran al relax y la reflexión.

Prácticas de meditación como técnica de creatividad, programación del subconsciente a través de Yoga Nidra[2] y su posterior recogida de información a través de un diario de sueños o el uso de mantras de

---

[1] Patañjali, 400 años A.C., en la compilación de los Yoga-sutras ya proponía unos medios, Sadhana pada, a través de los cuales podemos autoconducirnos hacia esa vida pausada. Es una profunda reflexión sobre los actos que los humanos cometen de forma inconsciente y las consecuencias que ello provoca. Cuestiona problemas que hoy en día son parte de nuestra más rabiosa actualidad, redefiniendo el conocimiento del hombre y su experiencia de vida. Pero fundamentalmente nos ofrece una guía práctica de cómo realizar ese cambio interior al que anteriormente me refería y que hoy podemos trasladar y aplicar indudablemente en la crisis ética y profesional del diseño.

[2] Yoga Nidra deriva la antigua práctica tántrica Nyasa y fue desarrollada por Swami

repetición para la concentración en el bocetaje de ideas son algunas de las estrategias que se usaron en el aula para conducir hacia estos “estados” propios de la disciplina del yoga y orientarlos hacia la resolución de proyectos de diseño Slow.

La optativa se integró en el currículum de los estudios de diseño gráfico durante dos cursos consecutivos, en los cuales se consiguieron resultados satisfactorios en relación a la toma de consciencia por parte del alumnado y de su papel como diseñadores, estableciendo un compromiso ético y responsable con su práctica profesional.

Satyananda Saraswati. Es un método sistemático para llegar a la relajación física, emocional y mental y se traduce como “Sueño Consciente”.

ACCIDENTAL CUTTING

Eva Iszoro Zak

Departamento de Proyectos, Especialidad Diseño de Moda, ESDM – Escuela Superior de Diseño de Madrid, España.

RESUMEN:
Accidental Cutting es una técnica inventada y desarrollada por Eva Iszoro y aplicada como metodología didáctica con alumnos de ESDM Escuela Superior de Diseño de Madrid y otros centros didácticos. Esta técnica pertenece a la vertiente más experimental del patronaje siendo el proceso de realización la parte fundamental del proceso creativo sin existir un diseño previo.

El punto de partida o hipótesis inicial es el entendimiento del patrón como forma cualquiera geométrica abstracta con superficie que puede ser unida con otros elementos. Desde el principio se hace una división entre patrones positivos, negativos y complementarios con los que los alumnos pueden jugar explorando al máximo la versatilidad de las formas generando volúmenes complejos y diferenciados. Dentro de la posible arbitrariedad del método, a lo largo del proceso se toman decisiones claves y conscientes tanto de unión como de escala y de ubicación del "experimento"; se trata, por tanto, de un azar controlado. Se explora al máximo la versatilidad de las formas a través de distintas posibilidades de unión o tratamiento de aristas y bordes. Los aspectos más destacables del método son:
-Obtención de volúmenes complejos aparentemente muy estudiados sin la necesidad de tener conocimientos anteriores en la materia de patronaje, es decir, resulta muy fácil de asimilar por parte de los alumnos.
- La técnica en sí induce a una investigación que puede no tener límites por parte del alumno que genera volúmenes que no existen hasta el momento de su génesis, por lo tanto el alumno no se inspira en ningún volumen ni forma previa.
-Es una manera divertida de hacer patrones que nada tiene que ver con la visión generalizada de que el patronaje es una ciencia matemática exacta que pueden dominar unos pocos privilegiados tras haber dedicado meses o incluso años a su estudio.
-Los resultados siempre son sorprendentes y no serían posibles de obtener utilizando otras técnicas de patronaje.
-La técnica de *Accidental Cutting* amplía considerablemente la visión de patronaje explorando la vertiente experimental del mismo.

Workshop Universidad Francisco de Vitoria en Madrid 2010-12

Vestido, diseño de Eva Iszoro obtenido con la técnica de Accidental Cutting 2011

ALFARERÍA FUNCIONAL Y COCCIONES EN HORNOS DE SAL.

PROYECTO LEONARDO DA VINCI

Carlos García Estades

Escuela de Arte Francisco Alcántara

La experiencia de colaboración entre nuestra escuela y los alfareros británicos Mr. Nick Collins y Mrs. Sabine Nemet se desarrolló en el mes de septiembre de 2013. El proyecto fue financiado por el OAPEE (Organismo Autónomo de Programas Educativos Europeos), en la categoría de Proyectos de Movilidad, Leonardo da Vinci. El título fue *Alfarería funcional y cocciones en hornos de sal*.

Seis alumnos de la Escuela estuvieron en Morethonhampstead (Devon) y allí trabajaron durante cuatro semanas. Vivieron en "tipis" junto al taller, en un extraordinario entorno natural (cerca del Dartmoor National Park).

En el diseño del proyecto, a través de visitas y conversaciones con los ceramistas, tuvimos en cuenta el trabajar sobre habilidades y procesos que no hubieran sido tratados en nuestra Escuela.

El propósito del proyecto tenía los siguientes apartados:

Diseño
Los estudios de Mr. Collins sobre la cerámica utilitaria inglesa sirvieron de fundamento a la hora de definir las formas, tamaños y capacidades. Cada estudiante debía realizar una serie de cada diseño, teniendo en cuenta que la producción fuera lo más homogénea posible. Las piezas que se desarrollaron durante la estancia fueron tazas, teteras, jarras, mantequeras y platos ovales.

Manufactura
Las piezas se realizaron a través de diferentes técnicas cerámicas. Las principales técnicas de producción fueron el torno alfarero y la construcción por planchas. Una parte muy destacable del proceso fue la elaboración de asas.

Además, también experimentaron con diversas pastas cerámicas, engobes y esmaltes de receta propia y procesos de tratamiento de superficies, como decoración por incisión con sellos.

Cocciones
Un apartado especialmente significativo fue el de las cocciones. Se realizó con fuego y esmaltes de soda y sal en hornos cuya fuente de combustión era la madera. El proceso completo de cocción duró una semana y era interactivo, por lo que siempre tenía que estar un grupo de alumnos pendiente de cuidar el proceso.

La aplicación de esmaltes de soda (bicarbonato sódico) tuvo unos resultados realmente interesantes.

Construcción de hornos
Durante la estancia los estudiantes tuvieron la oportunidad de diseñar y construir un horno de botella con ladrillos refractarios y adobe para el que se realizaron piezas con una pasta cerámica especial.

Resultados
La experiencia fue muy positiva, tanto en lo personal como en lo profesional. Los alumnos ampliaron y mejoraron sus conocimientos, práctica y técnicas de manufactura, especialmente la del torno. Además, el hecho de poder compartir el taller, organización y modo de trabajar con alfareros ya consolidados fue muy enriquecedor, puesto que el trabajo en un taller dista mucho del trabajo de estudiante en la escuela, y

tener a Mr. Collins y Mrs. Sabine como ejemplo resultó definitivo.

Actualmente, casi todos los estudiantes que participaron en el proyecto cuentan con taller propio y están empezando a desarrollar su actividad como ceramistas.

REFERENCIAS DOCUMENTALES

http://www.escueladeceramica.com/noticias/proyecto-leonardo-da-vinci
http://www.escueladeceramica.com/noticias/exposiciones/workshop-en-moretonhampstead
http://www.nic-collins.co.uk/

EL GESTO COMO MECANISMO DE INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR.

Juliana Restrepo Jaramillo

*Escuela de Arquitectura y Diseño, Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia.

RESUMEN:
Los diseñadores de interfaces digitales están llamados hoy a integrar una gran cantidad de nuevos desarrollos de la ingeniería en objetos de uso cotidiano. Este esfuerzo deriva en nuevos ideales de interacción humano-máquina como la computación distribuida, la realidad virtual o la realidad aumentada entre otros, que utilizan sistemas de reconocimiento de movimientos corporales. Estos sistemas han sido mal llamados sistemas de reconocimiento gestual, desconociendo la complejidad y riqueza de este fenómeno que está vinculado con el lenguaje, el pensamiento, la socialización y la creación, entre otras habilidades propiamente humanas. Esta percepción de los diseñadores e ingenieros desconoce que el gesto no es sólo un movimiento del cuerpo que permite la operación de un artefacto, sino un medio de expresión individual y de relación social central en toda actividad humana. A partir de este desconocimiento se crean artefactos digitales que, en algunos casos, motivan problemas en el pensamiento y en la interacción humana. El objetivo de este artículo es describir el gesto de interacción humano-computador y señalar algunas de las dificultades que de él se derivan y que tienen su antecedente en las imágenes técnicas como la televisión y el cine, donde la supresión del gesto del observador origina problemas de mentalización y socialización.

Estos problemas se presentan en las interfaces digitales a través de sus diversas metáforas, cuya naturalización provoca una confusión entre lo real y lo ficticio, entre la imaginación y el pensamiento. Esta consideración pone de relieve la importancia de generar una reflexión renovada sobre aquello de la metáfora que es irreductible a la analogía, para que sobre dicha base pueda continuarse el desarrollo conjunto del ser humano y la técnica, necesaria para su coexistencia.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS DOCUMENTALES

Bauman, Z. (2011). *Vida de Consumo.* México DF: Fondo de Cultura Económica.
Chauvel Escudero, L. (2002). ¿Hay gestos específicamente humanos? *Designis: Los gestos, sentidos y prácticas, 3*, 201-208.
Corbin, A., Guerrand, R.-H., Hall, C., Hunt, L., Martin-Fugier, A., & Perrot, M. (1989). *Historia de la Vida Privada. De la Revolución Francesa a la Primera Guerra Mundial.* (Vol. IV). (M. Perrot, Ed.) Madrid: Taurus Ediciones.
Draaisma, D. (1995). *Las metáforas de la memoria.* Madrid: Alianza Editorial.
Giraud, P. (1986). *El Lenguaje del Cuerpo.* México DF: Fondo de cultura Económica Mexico.
Goffman, E. (1967). *Interaction Ritual. Essays on face-to-face behavior.* New Jersey: Transaction Publishers.
Hall, E. T. (1976). *Más allá de la Cultura.* (A. J. Desmonts, Trad.) Barcelona , España: Gustavo Gili, S.A.
Iverson, J., & Goldin-Meadow, S. (19 de Noviembre de 1998). Why people gesture when they speak. *Nature, 396*, 228.
Klinkemberg, J. M. (1944). *Manual de Semiótica General* (2006 ed.). (G. b. Heredia, Trad.) Bogotá, Colombia: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación.* Buenos Aires: Paidos.
Montero, D. (2007). Más allá de lo que se puede decir: el gesto entre el expresionismo abstracto y el arte minimal. En *Estética. Miradas Contemporáneas 2. Teoría, Praxis, Sociedad.* (pág.203). Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.
Norman, D. (2000). *El Ordenador Invisible* (Segunda edición ed.). Barcelona, España: Paidós Tansiciones.
Pericot, J. (2002). *Mostrar para decir. La imagen en contexto.* Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

Quintilian. (1920). Institutio Oratoria. En Quintilian, *XI Book.* Loeb Classical Library.
Revel, J. (1989). *Historia de la Vida Privada. Del Renacimiento a la Ilustración.* (P. Aries, & G. Duvý, Edits.) Madrid: Taurus.
Santisteban Silva, F. (1979). En el Umbral de la Semántica: origen y evolución del lenguaje humano. En *Scientia et praxis* (págs. 34 - 41). Gráfica Panamericana.
Schütz, A. (1993). *La Construcción significativa del mundo social. Introducción a la sociología comprensiva.* Barcelona: Ediciones Paidos.
Sennett, R. (2009). *El Artesano.* Barcelona, España: Anagrama.
Shneiderman, B., & Maes, P. (1997). Direct manipulation vs. interface agents. *Interactions, 4*(6), 42- 61.
Simondon, G. (2009). *La individuación a la luz de las nociones de forma e información.* Buenos Aires: La Cebra Ediciones y Editorial Cactus.
Stigler, B. (2004). *La técnica y el tiempo: El tiempo del cine.*

COMIDA Y PERFORMANCE COMO METODOLOGÍA DEL DISEÑO

David Azpurgua de Luis

Dpto. de Producto, ESDIR (Escuela Superior de Diseño de la Rioja), España

En la búsqueda por ofrecer otras alternativas al modelo de educación industrial, que tradicionalmente hemos heredado y el cual reproducimos inconscientemente en numerosas ocasiones, he desarrollado a lo largo de los años de docencia diferentes performances que desean mejorar la metodología e inmersión en el aula.

En estas acciones que bien pueden heredar la fisicidad de Josep Beuys y Giuseppe Penone o el espíritu participativo de Lygia Clark, deseo sobre todo que el alumno experimente los contenidos teóricos impartidos desde la acción y los materiales. En casi todas ellas empleo múltiples alimentos como una prolongación de mi obra escultórica[3]. En este sentido, la comida puede ser un recurso para el aprendizaje pero también un punto de encuentro, reflexión y comunión, donde la clase se transforma en una suerte de "reunión", principalmente cuando la comunicación fluye espontánea, generando un sentimiento mayor de comunidad.

Lo que pretendo lograr con estos procesos es básicamente:

1.- Desmitificar la dicotomía entre arte y diseño, al promover la creatividad en su estado puro.
2.- Fomentar el aprendizaje a través de todos los sentidos frente a lo cognitivo.
3.- Valorar la sensibilidad como otro tipo más de inteligencia, al empatizar con el exterior y al dar importancia a cualquier experiencia o saber. Con ello, profundizo en aspectos emocionales como autoestima, motivación, confianza o asertividad.
4.- Desarrollar un pensamiento crítico por medio de la autoconciencia.
5.- Sorprender y persuadir al alumno con nuevas vivencias y acontecimientos, al atraer su atención y contagiarles la pasión por explorar y aprender.
6.- Lograr que el estudiante aprenda por sí mismo, al establecer vínculos personales entre información y conocimiento[4].

Breve descripción de las acciones:
1.- Trofeos. (Asignatura: Comunicación y presentaciones profesionales).

Al comienzo de la clase teórica entrego a cada alumno un colgante hecho con una zanahoria; posteriormente reflexionamos sobre la motivación, pues frente al miedo a suspender o la obligación por asistir a clase se propone la responsabilidad del estudiante en su proceso de aprendizaje, ajeno a las calificaciones.

2.- Cata de exprimidores. (Asignatura: Proyectos básicos - 1º Diseño de producto).

Para analizar las diferentes funciones que pueden contener un producto (funcional, estética, simbólica), realizamos zumos con numerosos exprimidores, valorando todo tipo de aspectos y detalles: montaje, ruido, belleza, limpieza, coste, etc. y, ya de paso, algunos desayunan.

3.- La energía de los materiales. (Asignatura: Composición - 1º Diseño de producto).

---

[3] Para conocer más sobre dicho material, consúltese la tesis doctoral del autor (2005): *Delimitación del concepto "piel" y su empleo en el arte del s. XX. Pantalla y piel. Límite de la proyección y soporte del ser*, Leioa, Universidad del País Vasco, pp. 656 - 670.

[4] Gracias a estos vínculos, el alumno se convierta en *cocreador, creando un puente entre el conocimiento individual y el académico*; pues en definitiva "lo autobiográfico consiste en habitar los contenidos, darles vida." ACASO, María (2013): *rEDUevolution: hacer la revolución en la educación*, Barcelona, Paidos, pp. 164 -165.

A partir de la experiencia de Jean Paul Sartre con sustancias como miel o agua y su vínculo entre viscosidad y tedio[5], reproducimos dicha experiencia en el aula, valorando el material como elemento inspirador de un proyecto.

4.- Concurso de pinchos. (Asignatura: Cultura del diseño - 2º Diseño de Producto).

Para calificar las unidades relacionadas con *branding* de lugar y *branding* de ocio impartidas en las lecciones teóricas, el alumno debe crear un *souvenir* culinario vinculado a una ciudad, aunando diseño, experiencia, humor y entretenimiento en un producto[6].

---

[5] Para una información más próxima a dicha experiencia léanse los siguientes párrafos: "Esta succión de lo viscoso que siento en mis manos insinúa una especie de continuidad entre la sustancia viscosa y yo. Estas largas y blandas columnas de sustancia que bajan desde mí hasta la capa viscosa (como cuando, por ejemplo, tras haber sumergido la mano en miel, la retiro) simbolizan una especie de derrame de mí mismo hacia lo viscoso.

Y la histéresis que advierto en la fusión de la base de esas columnas con la capa viene a simbolizar la resistencia de mi ser a la absorción del en-sí. Si me meto en el agua, me hundo y me dejo llevar, no experimento malestar alguno, pues no tengo en ningún grado temor de diluirme: sigo siendo un cuerpo sólido en medio de su fluidez. Si me hundo en lo viscoso, siento que voy a perderme, está decir, a diluirme haciéndome viscoso, precisamente porque lo viscoso es en instancia de solidificación. Lo pastoso presentaría, desde este punto de vista, el mismo aspecto que lo viscoso, pero no fascina, no pone en un aprieto, porque es inerte. Hay, en la aprehensión misma de lo viscoso, sustancia pegajosa, comprometedora y sin equilibrio, algo así como la obsesión de una metamorfosis. Tocar algo viscoso es arriesgarse a diluirse en la viscosidad." (…) "El horror de lo viscoso es el horror de que el tiempo pudiera volverse viscoso" (…) "Lo viscoso no simboliza a priori, ninguna conducta psíquica: pone de manifiesto cierta relación del ser consigo mismo, y esta relación está originariamente psiquicizada, porque la he descubierto en un intento de apropiación y la viscosidad me ha devuelto mi imagen." SARTRE, Jean Paul (1984): *El ser y la nada*, Madrid, Alianza Editorial, pp. 368 - 376

[6] Si se desea profundizar en esta fusión entre diseño, comida y experiencia, véase el trabajo de Marije Vogelzang, Martí Guixé, o del colectivo *Triangulo Design*:

www.marijevogelzang.nl
www.food-designing.com/01-food.htm
es-es.facebook.com/triangulo.designandfood

CUADERNO DE ACTIVIDADES PARA DISEÑO DE PRODUCTO

Beatriz C. Fernández Ferrer

Departamento de Diseño de Producto. Escuela Superior de Diseño de La Rioja

Visitar museos con niños es un deporte de riesgo excepto cuando tienes la posibilidad de practicarlo con más seguridad en determinados lugares. La William Morris Gallery en Londres o el Museo de Artes Decorativas e Historia en Dublín nos proponen el desarrollo de actividades en familia en donde los niños, tratando de resolver estudios de casos, disfrutan de un viaje de aventuras, investigación y juegos a través de un recorrido entre muebles, custodias, guerreros o vidrieras.

La labor investigadora, la actividad que lleva a cabo el niño, tiene varios objetivos: el conocimiento, la focalización del problema, la oportunidad de discutir y trabajar con otras personas, el descubrimiento autónomo y la toma personal de decisiones; pero además, y no menos importante, el divertimento y la estimulación de la creatividad: el niño dibuja, inventa, imagina a la vez que conoce, la investigación se convierte en obra, el niño reestructura en forma de nuevas ideas la información que recibe.

El primer objetivo de conocimiento lógico-científico tiene claras referencias a la aventura que supone un proyecto de diseño, al viaje en el que nos embarcamos cuando comenzamos la investigación de un problema. En nuestro caso este análisis abarca aspectos lógicos como los materiales, el entorno de uso, el segmento de usuarios, el mercado o las tendencias, dejando poco espacio a lo no cuantificable u objetivable, a lo intuitivo o al divertimento.

Una de las competencias básicas de la materia de Proyectos de Diseño de Producto en las Enseñanzas Artísticas Superiores es dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. Uno de los principales objetivos propuestos en nuestros estudios es que el alumno valore la necesidad de investigar sobre el problema de diseño como método de control, análisis y adaptación a unas necesidades concretas, a una realidad, a unos fenómenos en su entorno natural, social y económico-productivo. Pero también planteamos como objetivo prioritario lo que se refiere a la imaginación creadora, a la fluidez del proceso creativo, a lo visceral, a los espacios que el pensamiento lógico no termina de completar pero que suelen ser el motor para generar productos diferenciadores y emocionales.

Propongo la convergencia de los dos puntos de vista: ¿Por qué no trabajar con fichas de actividades de investigación objetiva específicas para producto vinculadas a un cuaderno de juego, a un manual de creatividad en el que abramos la puerta a la naturalidad creativa? ¿Por qué no un cuaderno de actividades para diseño de producto a medio camino entre la objetividad del análisis y la imaginación creadora?

El propósito es mostrar ciertas herramientas para investigar y mecanismos para estimular el pensamiento creativo. Un método racional que facilite la comprensión lógica del problema en diseño de producto y una colección de fichas-juegos para, como dice David Kelley, fundador de Ideo, *recuperar la confianza creativa*. Por ejemplo: a partir de una premisa inicial cualquiera -*Dibuja una pieza de mobiliario en la que se pueda sentar toda tu familia*- crearemos nuevas posibilidades -*Aplícale un color, Dale un carácter W. Morris, Incluye una bandeja en la que comer juntos, Redúcela a un sólo puesto, Piénsalo sin la gravedad terrestre*- con la intención de generar alternativas, cambiar el enfoque o introducir nuevos factores como base para un trabajo más creativo y divertido.

PROCESSOS DE DESIGN E PESQUISA VISUAL.

EXPERIMENTANDO COM PADRÕES

Clice de Toledo Sanjar Mazzilli

*Departamento de Projeto, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo,
Universidade de São Paulo, Brasil.

RESUMO:

Palavras chave: processo de design, pesquisa visual, experimentação, padrão, acaso

Uma característica importante dos processos de design é a pesquisa visual. Ellen Lupton (in Noble; Bestley, 2013) argumenta que na pesquisa visual a ênfase desloca-se para o fazer, por meio da experimentação, ativa. Isso não significa suprimir o método, mas é preciso lembrar que o design visual é um campo criativo que exige investigações constantes, calculadas ou intuitivas para gerar novas formas ou *insights*. Adotar um método e experimentar com ele pode ser uma saída para evitar repetições de fórmulas não sendo, porém, tarefa fácil. É preciso estar disposto a sair da "zona de conforto" dos hábitos pessoais.

Nos processos experimentais, alguns caminhos desconhecidos podem levar a descobertas casuais, a novas linguagens, à inovação. Podem também demandar várias tentativas e erros. Baskinger (2010), professor da School of Design at Carnegie Mellon University, considera que, hoje, grande parte do processo de design é linear, movendo-se da pesquisa de requisitos para geração de conceitos e alternativas, e especificação. É provável que alguns alunos queiram permanecer em sua zona segura, por caminhos já traçados anteriormente. Para ele, é preciso olhar para o nada como um campo repleto de possibilidades esperando para serem testadas e adaptadas, desafiando convenções e desenvolvendo novos paradigmas. Formular perguntas pode ser um sinal de criatividade e capacidade de síntese de ideias e métodos.

Os casos apresentados neste artigo seguem esse espírito experimental. Ainda que alguns utilizem técnicas milenares, há sempre a disposição para descobrir procedimentos novos. Há curiosidade sobre como se dá o processo criativo, como o erro e o acaso podem ser aliados do processo.

Estudos de caso

Nos casos estudados predomina a pesquisa de padrões gráficos, porém com procedimentos totalmente distintos. Giovanna Sachietti investiga as técnicas de criação de estampas e de sua impressão em tecido por meio de estêncil e *block printing*, partindo dos ritmos urbanos. Já Ivan Souto faz experimentos com o código de máquina para criar padrões generativos baseados no piso das calçadas de São Paulo, ao mesmo tempo que investiga a corrupção do código, aproximando os resultados das situações adversas do assentamento do piso. Fabio Liu e Eunice Liu criam uma série de experimentos para testar efeitos visuais advindos de hachuras em diversas situações e qual é o seu potencial para gerar sentido em narrativas gráficas. Mayara Santos cria jogos de encaixe e combinações cromáticas em papel cartão com o objetivo de estimular a criatividade nas crianças. Noutro experimento adiciona a variável verbal, provocando a invenção de novas e divertidas palavras. Alécio Rossi, Leopoldo Leal e Gustavo Grazziano problematizam o método de design e os processos criativos por meio de um jogo de cartas, ironizando o jogo IDEO.

BIBLIOGRAFIA E REFERÊNCIAS

Baskinger, Mark (2010). *Playing in the Sandbox: The Role of Experimentation in Designing*, UX Magazine, Article No. 566 October 7.
Lupton, E. (2013). *Intuição, ação, criação. Graphic Design Thinking.* São Paulo: Gustavo Gili Brasil.
Noble, I.; Bestley, R. (2013). *A pesquisa visual. Introdução às metodologias de pesquisa em design gráfico*. Porto Alegre: Bookman.