



Ensamblaje de residuos para un nuevo paradigma de moda

Raquel Soto Izquierdo, Docente, Escuela de Arte y Superior de Diseño de Burgos

Objetivos

- El objetivo principal de esta investigación es conocer a través del ensamblaje de residuos textiles cómo se puede conformar un nuevo lenguaje en el sistema de la moda. A partir del estudio de los valores del ensamblaje como recurso artístico, las nuevas necesidades sociales emergentes y los nuevos paradigmas de pensamiento de diseño se crean nuevas herramientas de trabajo y metodologías de enseñanza-aprendizaje
- Analizar los principales métodos experimentales de deconstrucción de prendas aplicados al diseño de moda para su aplicación didáctica, recalcando el contacto directo con la materia y aplicando métodos intuitivos y de fácil comprensión para elaborar nuevos prototipos
- Definir las bases teóricas de una metodología proyectual para aplicar en la enseñanza de diseño moda a partir de métodos de trabajo basado en estrategias de innovación a través de la deconstrucción y el ensamblaje de residuos
- Hacer legibles los lenguajes técnicos de la realización de patrones y compartir las investigaciones y resultados en un software de código abierto
- Implementar un espacio de reflexión crítica.

Resumen

Esta investigación teórico-práctica examina cómo generar metodologías formativas a través de lo abandonado -desechado o aparentemente inservible- para crear nuevas normas, patrones, modelos y métodos para comenzar a diseñar.

Desarrollo de la propuesta

La moda está en continuo cambio, sin embargo, lo que no ha cambiado respecto a la lógica habitual del sistema de la moda, es que los consumidores son generalmente pasivos, pues aunque ahora tienen la posibilidad de elegir,

discutir y combinar las prendas, disponen de pocos modos para acceder realmente a ella y cuando lo hacen es siempre dentro de un marco estrictamente controlado por las marcas. Por tanto, no parece que la moda se haya democratizado.

Frente a este panorama el diseñador debe proponer ir más allá de la mera capacidad de elección para experimentar con formas realmente participativas. Hay que afrontar el diseño desde un punto de vista ético, crítico y responsable con los productos y experiencias que creamos.

A través del reciclaje textil creativo, los desperdicios se convierten en nuevos objetos estéticos. De esa forma no sólo demuestran que la creatividad y el ingenio pueden alimentarse incluso de los residuos, sino que además se componen piezas con un alto valor de denuncia social. Una intervención sobre la prenda original a través de cruces de planos y cortes que se superponen, ángulos imposibles y el estudio de espacios que crean un nuevo recorrido. Un recorrido mucho más intuitivo y que estudia las necesidades de las diferentes corporalidades.

Finalmente, experimentamos con la participación de los usuarios y la difusión de los contenidos compartiendo los archivos del diseño. Autorizando los derechos para el estudio, modificación y distribución por cualquier persona abordamos la paradoja que surge del conflicto entre la exclusividad de la industria de la moda frente a los formatos inclusivos del código abierto. Una manera de activismo artístico en la cual planteamos nuevos paradigmas en la disciplina del diseño de moda. Una nueva manera de formar en un diseño más inclusivo.

Palabras clave

Diseño de moda comprometido, reciclaje textil, arte, activismo, código abierto.

Hipótesis

Por medio de la combinación de residuos y con la intención de despertar sensaciones, intuiciones y una mirada personal sobre la temática, se presentan nuevas maneras de abordar el diseño de indumentaria.

Tema/campo de investigación

Reciclaje Textil Creativo.

Metodología de la investigación

A través de la experimentación didáctica en el aula y el trabajo con alumnado especializado en diseño de moda se experimenta con el ensamblaje como una manera de fabricación directa y aplicación de los nuevos estudios del diseño.

Herramientas a utilizar en la investigación

A partir de prendas acabadas y utilizando en algunos casos piezas completas y en otros partes de estas, las propuestas surgen de un proceso de

transformación de manera artesanal, otorgando una especial importancia a la línea de diseño planteada.

Redes ¿participa de equipos y líneas de investigación en marcha?

Actualmente se cursa un Doctorado en BBAA en la Universidad Complutense de Madrid.

Conclusiones

Este estudio concluye con una reflexión sobre qué debemos producir, de qué manera, en qué cantidad, qué bienes y servicios son precisos y, sobre todo, cuál es el medio en qué queremos vivir. Construir nuevos métodos de aplicación didáctica a través del ensamblaje de residuos textiles como una manera más creativa de aprendizaje para poder compartir los resultados en código abierto.

Bibliografía y referencias documentales

Bauman, Z., (2020). La modernidad líquida. Fondo de Cultura Económica, Mexico.

Barthes, R., (2003). Sistema de la moda y otros escritos. Barcelona [etc.]: Paidós.

Brawn, S., (2013). Refashioned: Moda vanguardista con materiales reutilizados. Blume.

Bourdieu, P., (1990). Sociología y Cultura, México: Grijalbo.

Calefato, P., (2002). El sentido del vestir. Valencia: Engloba.

Cosgrave, B., (2012). Historia de la moda: Desde Egipto hasta nuestros días (1ªed, 4ªtirada, 2012 ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

Dorfles, G., (2002). Moda y modos. Valencia: Instituto de Estudios de Moda y Comunicación.

Entwistle, J., (2002). El cuerpo y la moda: Una visión sociológica. Barcelona: Paidós.

Flügel, J. C., (1964). Psicología del vestido. Buenos Aires: Paidós.

König, R., (1972). Sociología de la moda. Barcelona: A. Redondo.

Laver, J., (2005). Breve historia del traje y la moda (9ª ed. ed.). Madrid: Cátedra.

Lipovetsky, G., (2010). La era del vacío: Ensayos sobre el individualismo contemporáneo (8ª en "Compactos" ed.). Barcelona: Anagrama.

Lipovetsky, G., (2010). El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas (4ª en "Compactos" ed.). Barcelona: Anagrama.

Lurie, A., (2002). El lenguaje de la moda: Una interpretación de las formas de vestir (2ª ed ed.). Barcelona [etc.]: Paidós Ibérica [etc.].

Papanek, V., (1971) Design for the Real World. Human Ecology and Social Change, Nueva York, Pantheon Books.

Maffesoli, M., (1990). El tiempo de las tribus: El declive del individualismo en las sociedades de masas ([1a. ed.] ed.). Barcelona: Icaria.

Martinez Barreiro, A., (1998). Mirar y hacerse mirar: La moda en las sociedades modernas. Madrid: Tecnos.

Saltzman, A. (2005): El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Buenos Aires: Paidós

Saulquin, S., Saturación y nuevo orden en el sistema de la moda.

Scopa, Ó., (2005). Nostálgicos de aristocracia: El siglo XX a través de la moda, el arte y la sociedad. Madrid: El Taller de Mario Muchnik.

Simmel, G., (1945). Filosofía de la coquetería; filosofía de la moda; lo masculino y lo femenino (5a. ed. ed.). Madrid: Revista de Occidente.

Simmel, G., (2014). Filosofía de la moda. Madrid: Casimiro.

Simmel, G. (1999): Cultura femenina y otros ensayos. Barcelona: Alba

Squicciarino, N., (1990). El vestido habla: Consideraciones psicosociológicas sobre la indumentaria (1ª ed ed.). Madrid: Cátedra.

Toussaint-Samat, M., (1994). Historia técnica y moral del vestido. Madrid: Alianza Editorial.

Zambrini, L. (2009). Prácticas del vestir y cambio social. La moda como discurso. En: Revista Questions Nro. 23 ISSN 1669-6581. Buenos Aires: Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad de La Plata.

Biografías

Raquel Soto Izquierdo. Escuela de Arte y Superior de Diseño de Burgos, España.

Jefa de Desarrollo y Promoción Artística y docente en la EASD de Burgos. Doctoranda en BBAA en la Universidad Complutense de Madrid, donde también realiza un Máster en Diseño, beneficiaria de la Beca Iberoamérica

Santander Investigación 2017/18, graduada en Diseño en la especialidad de Moda y becaria del programa Leonardo en la Escuela Superior de Arte y Diseño de Matosinhos (Oporto).

Centrada en buscar un lenguaje propio, trabaja la moda como una herramienta que sirve para articular nuevas posibilidades de diseño, producción y consumo, y de esta manera elaborar nuevos marcos de pensamiento y acción desde la crítica y nuevas vías de trabajo y alternativas de innovación social y participación ciudadana. Posee un interés constante por el trabajo colaborativo y los oficios, además de una inquietud moderna y renovadora en torno a un diseño abierto y tecnológico, que aúne tradición y experimentación.



La investigación formativa en biomateriales en el diseño de producto

Francisco Javier Serón Torrecilla, Docente, Escuela Superior de Diseño de Aragón

Objetivos

- Implementar acciones para la mejora formativa de los futuros Diseñadores de Producto en la dimensión material
- Analizar y valorar la experimentación e investigación en biomateriales en la mejora de competencias básicas.

Resumen

Experimentación e Investigación con biomateriales desde una perspectiva de sostenibilidad en la formación en Diseño de Producto, que nos va a permitir analizar cómo dicha experiencia mejora la conciencia y el conocimiento del impacto de los materiales en un contexto global de emergencia climática.

Desarrollo de la propuesta

En los últimos años, y en el contexto de la formación en producto, aunque extensible al resto de especialidades, se advierte una desconexión entre la formación teórica en la dimensión material, y la capacidad de los estudiantes para la toma de decisiones y aplicación del conocimiento a propuestas de diseño (Ashby&Bréchet, 2002; Alarcón, Rognoli y Llorens, 2020).

La investigación y experimentación, en este caso en el campo de los biomateriales, y en su vínculo con un marco de sostenibilidad y economía circular, nos va a ayudar, como señalan algunos autores (Bak-Andersen, 2018) a poner en valor y analizar cómo dichas experiencias permiten numerosos aspectos de la capacitación de nuestros estudiantes de diseño de producto.

Por una parte la mejora que se produce con estas acciones en cuanto al conocimiento adquirido y una mejor adecuación en su aplicación a los proyectos de diseño. Por otro parte la mejora de la autonomía en el desarrollo de sus propuestas cuando estas se producen con intervención de agentes e instituciones externas. Por último una mejora o desarrollo de la problemática socio-medioambiental a partir de dicha experimentación con materiales novedosos, y que como han citado numerosos autores (Alvárez-Chavez, Edwards, moure-Eraso y Geisero, 2012; Krana, Blauwhoff, Hultink y Camere, 2018; Camere y Karana, 2017) auspicia nuevos paradigmas materiales que

atienden a un menor impacto en los entornos industriales en los que se insertarán nuestros estudiantes.

De esta forma se plantea una acción formativa en la que se involucran diferentes agentes e instituciones en los que, las distintas etapas que han configurado el proyecto desarrollado fuera del contexto de la Escuela, juegan un papel primordial en el análisis de los elementos que se han subrayado (autonomía, concienciación, consciencia de la materialidad, etc).

Al mismo tiempo, la mirada hacia su aplicación en propuestas de carácter social, como ha sido el caso, involucra otros elementos de carácter emocional que todavía parecen vincular más al estudiante con su proyecto y con la investigación, algo que se señalará en las conclusiones.

El impacto producido se analiza siendo observador participante en las primeras dos etapas, para pasar en las etapas de desarrollo y aplicación de los biomateriales (en concreto se trata del micelio de hongo) a una observación no interviniente. De esta forma el estudiante, es analizado por el investigador, no solo en su desarrollo, sino en sus interacciones, lo cual ha de revelar interesantes aspectos de la adquisición de conocimientos no solo de carácter conceptual.

Los resultados previos, parecen ser coherentes con las hipótesis. Ellos son capaces de valorar la investigación como un marco adecuado en la adquisición de conocimientos prácticos que les ayudan a mejorar su autonomía y plantearse desde un punto de vista más reflexivo el impacto.

Agradecer a Aroja Jarque y David Lizarazo de los Laboratorios de Fabricación y Biomateriales

Palabras clave

biomateriales, sostenibilidad, conciencia medioambiental, investigación-experimentación en diseño.

Hipótesis

La investigación y experimentación mejora el conocimiento sobre materiales más sostenibles en los procesos de diseño.

Los proyectos de apropiación del conocimiento con la intervención de agentes externos fomentan el desarrollo de la autonomía de los estudiantes en la toma de decisiones.

Tema/campo de investigación

Investigación-experimentación en materiales y biomateriales en el campo del desarrollo de conocimiento de los estudiantes de esta dimensión del diseño. Mejora de la autonomía en su toma de decisiones en fases fundamentales, así como estudio de su conciencia medioambiental.

Metodología de la investigación

Investigación desde un paradigma cualitativo de carácter etnográfico con observación participada desde la investigación-acción con diferentes etapas y a partir de un aprendizaje por proyecto-servicio social con la intervención de agentes e instituciones externas al Centro de Enseñanza en Diseño.

Herramientas a utilizar en la investigación

Uso de herramientas de tipo de carácter cualitativo en el que prima el análisis de discurso a partir del empleo de las memorias de la investigación individual. Se presta especial atención a la reflexión crítica del estudiante. Entrevistas semiestructuradas para valorar el desempeño.

Redes ¿participa de equipos y líneas de investigación en marcha?

Desde el Grupo de Investigación en sostenibilidad y materiales de la Escuela Superior de Diseño y en la futura Red de Investigación en Diseño auspiciada por la Facultad de Palermo Argentina (en desarrollo)

Conclusiones

El contacto con los materiales, desde la experimentación e investigación, mejora el conocimiento de los estudiantes y sus competencias a la hora de valor la adecuación de dichos materiales a un proyecto de diseño con un carácter más acorde a la situación actual, poniendo énfasis en su sostenibilidad medioambiental y social, siendo los resultados coherentes con numerosos autores.

Bibliografía y referencias documentales

Alarcón, J; Rognoli, V y Llorens, Andrea. (2020). Diseñar para un escenario social incierto. El valor del enfoque materiales do-it yourself y economía circular. *Interciencia*, 45(6), 279-285.

Alvarez-Chávez, C. R., Edwards, S., Moure-Eraso, R., & Geiser, K. (2012). Sustainability of bio-based plastics: General comparative analysis and recommendations for improvement. *Journal of Cleaner Production*, 23(1), 47-56.

Ashby, M.F& Bréchet, Y. (2002) Materials Selection for a Finite Life time. *Advanced Engineering Materials*, 4(6) 335-341

Ashby, M. F. (2013). *Materials and the environment: Eco-informed material choice*. Oxford, UK: Butterworth-Heinemann.

Bak-Andersen, M. (2018). When matter leads to form: Material driven design for sustainability. *Temas de Disseny*, 34, 12-33.

Blauwhoff, D. R. L. M. (2016). Mycelium based materials: A case on material driven design and forecasting acceptance (Unpublished master's thesis). Delft University of Technology, Delft, The Netherlands.

Camere, S., & Karana, E. (2017). Growing materials for product design. In Proceedings of the International Conference of the DRS Special Interest Group on Experiential Knowledge and Emerging Materials (pp. 101-115). Delft, The Netherlands: Delft University of Technology.

Karana, E., Blauwhoff, D., Hultink, E.-J., & Camere, S. (2018). When the Material Grows: A Case Study Designing (with) Mycelium-based Materials. *International Journal of Design*, 12(2), 119-136

Biografías

Dr Francisco Javier Serón Torrecilla

Doctor en didáctica de las ciencias experimentales, Universidad de Zaragoza.

Máster en Comunicación Social de la Investigación Científica, Universidad Internacional de Valencia.

Máster en Museos: Educación y Comunicación, Universidad de Zaragoza.

Licenciado en Ciencias Químicas, Universidad de Zaragoza.

Graduado en Artes Aplicadas a la Escultura, Escuela de Arte de Zaragoza.

Profesor en el departamento científico-técnico y Fundamentos Científicos del Diseño, Escuela Superior de Diseño de Aragón y Escuela de Arte de Zaragoza, 2007-

Investigador en el Grupo Beagle de Didáctica de las Ciencias Experimentales Gobierno de Aragón

Investigador en el Grupo de Materiales y Sostenibilidad de la Escuela Superior de Diseño de Aragón

Asistencia a Congresos de Diseño a nivel Nacional e Internacional en innovación docente e investigación (Madrid, Portugal, Escocia, Argentina)



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 1
Comunicaciones de investigación
sobre docencia en diseño
Diseño sustentable y sostenible

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 16:00
Lugar: Casa del Lector. Sala 8

La materialidad sostenible: Integración en los TFG de diseño

Francisco Javier Serón Torrecilla, Docente, Escuela Superior de Diseño de Aragón, Samuel Beamonte Arbués, Docente, Escuela Superior de Diseño de Aragón, Tomás Marco Gasqued, Docente, Escuela Superior de Diseño de Aragón, Begoña Chaves Salarrullana. Docente, Escuela Superior de Diseño de Aragón

Objetivos

- Analizar la eficacia de acciones curriculares en torno a la materialidad sostenible y su integración en los TFG de los estudiantes de diseño
- Valorar dichas acciones desde un marco ampliado desde la institución de Enseñanza de Diseño

Resumen

El marco de la materialidad sostenible, en el contexto actual, es fundamental en el desarrollo competencial de los estudiantes. Con la finalidad de señalar la eficacia de acciones previas y posteriores acciones se analiza su integración en los TFG, así como acciones en el marco institucional.

Desarrollo de la propuesta

La sostenibilidad y el impacto material es un marco de acción desde principios éticos y filosóficos. Estos atienden a la relación humana con sus acciones y la responsabilidad con el entorno. De esta forma se hace más consciente el impacto producido y se amplían las estrategias de actuación.

Ese marco conceptual está muy vinculado con las actuales problemáticas (escasez de recursos, sobreexplotación, crisis ambiental) y señalan una urgente necesidad de incorporarlo al estudio desde el análisis y aplicación de los parámetros de diseño.

Desde lo apuntado por autores como Papanek (2014), se ha acrecentado la responsabilidad de los diseñadores y su papel como puente entre la sociedad y ámbito industrial. Sin embargo, a nivel educativo, al menos en España, desde la incorporación de saberes en los distintos niveles educativos a lo largo de los años 90, no parece que exista un impacto significativo entre las nuevas

generaciones, más allá de lugares comunes (la maldad de los plásticos, reciclaje, separar, etc.).

De esta forma nos encontramos, como han apuntado diversos autores (Akama, Ivanka, Duque, Sanin y Jacob, 2014) con una necesaria intervención curricular para mejorar la "competencia medioambiental". En nuestro caso, a lo largo del curso 2016/2017 y tras un intenso debate en el departamento de fundamentos científicos del diseño se decide apostar por acciones concretas para introducir una perspectiva mucho más acorde con el concepto de sostenibilidad material y su incidencia en los procesos de proyectación, ante la detectada carencia de los nuevos estudiantes.

En el curso académico 2019/2020, se titulan los primeros egresados que han recibido dicha formación por lo que se adopta la decisión de analizar, a través de un instrumento como son sus TFG, cómo han integrado dichos conocimientos.

Se analizaron 40 proyectos de TFG de las distintas especialidades presentes (Interiores, Producto y Gráfico) a partir de una categorización de factores que se consideraron, y así se validaron con agentes externos, representativos de dicha incorporación. Se consideran los TFG como el máximo exponente de la toma de decisiones de los estudiantes de manera autónoma, y por tanto representativo del objetivo buscado.

Sin embargo, y como ya se habían analizado en cuestionarios previos a lo largo de su trayectoria formativa, los resultados nos permiten afirmar que la incidencia de nuestras acciones ha sido escasa. A pesar de que, las intenciones de los estudiantes en un 70% son las de incorporar a su TFG dichos aspectos (recogido a través de cuestionarios a lo largo de sus memorias de anteproyecto), existe una incoherencia con sus afirmaciones.

Se transcribe a continuación un ejemplo de dicha incoherencia a través de lo citado por un alumno.

Al1: "Emplearé materiales sostenibles y los procesos".

El alumno ni analiza sus materiales, ni las decisiones son coherentes con su concepto, algo común en los TFG.

Palabras clave

TFG, sostenibilidad material, análisis del discurso en diseño.

Hipótesis

Acciones curriculares previas no parecen apuntar una mejora del nivel competencial en la aplicación de variables de materialidad sostenible La mejora

significativa parece pasar por una implicación de la institución y extensión de los principios curriculares hacia la misma.

Tema/campo de investigación

Se trata de una investigación de cambios curriculares en el ámbito de la materialidad y su incidencia sobre la adquisición competencial ligada a otros campos y líneas de investigación desarrolladas que tiene la dimensión material como marco de actuación.

Metodología de la investigación

Investigación cualitativa de carácter longitudinal que parte del conocimiento previo de los estudiantes de nuevo ingreso con el empleo de pre test y que, a través de la intervención-acción, valora, empleando el análisis del discurso y la triangulación de herramientas la incidencia de las acciones.

Herramientas a utilizar en la investigación

Se han empleado herramientas de carácter cualitativo (cuestionarios de tipo Likert) con preguntas abiertas y cerradas en formato pre y post-test. Categorización de factores y contraste con agentes externos para realizar un análisis del discurso en torno a sus memorias de TFG y triangulación.

Redes ¿participa de equipos y líneas de investigación en marcha?

El equipo perteneciente a la Escuela de Diseño de Aragón relativo a la sostenibilidad y materialidad en diseño y pendiente de formar parte de la futura red de investigación en diseño de la Facultad de Palermo, Argentina. Redes de investigación.

Conclusiones

Durante estos 30 años se ha analizado la incorporación conceptual de la sostenibilidad material (Bhamra y Hernández, 2021; McAlloone y Pigosso, 2017) que apunta a una mejora. A pesar de todo, y como sucede en la investigación previa, las acciones personales que no se presentan desde la institución (Akama y al, 2014) no presentan relevancia. Se analizarán los TFG 20/21 para extraer más conclusiones.

Bibliografía y referencias documentales

Akama, Y; Ivanka, T; Duque, M y Sanin, J (2015). Scales, spheres and relationships: an approach to educating future designers en conference: Unmaking waste 2015 conference proceedings: Zero Waste SA Rsearch Centre for Sustainable Design and Behaviour.

Bhamra, T y Hernández, R.J. (2021). Thirty years of design for sustainability: an evolution of research, policy and practice. Cambridge University Press: 2021

McAloone, T.C. y Pigosso, D (2017). From Ecodesign to Sustainable Product/Service-Systems: A Journey Through Research Contributions over Recent Decades. Sustainable Manufacturing, pp 99-111.

Papanek, V (2014). Diseñar para un mundo real. Pollen Ediciones

Biografías

Dr Francisco Javier Serón Torrecilla

Doctor en didáctica de las ciencias experimentales, Universidad de Zaragoza. Máster en Comunicación Social de la Investigación Científica, Universidad Internacional de Valencia. Máster en Museos: Educación y Comunicación, Universidad de Zaragoza.

Licenciado en Ciencias Químicas, Universidad de Zaragoza. Graduado en Artes Aplicadas a la Escultura, Escuela de Arte de Zaragoza. Profesor en el departamento científico-técnico y Fundamentos Científicos del Diseño, Escuela Superior de Diseño de Aragón y Escuela de Arte de Zaragoza, 2007.

Investigador en el Grupo Beagle de Didáctica de las Ciencias Experimentales Gobierno de Aragón. Investigador en el Grupo de Materiales y Sostenibilidad de la Escuela Superior de Diseño de Aragón. Asistencia a Congresos de Diseño a nivel Nacional e Internacional en innovación docente e investigación (Madrid, Portugal, Escocia, Argentina). Investigador principal del Grupo de Materiales y Sostenibilidad ESDA.

Marco Tomás Gasqued

Arquitecto y docente, primero en la Escuela de Diseño Hacer Creativo de Zaragoza de 2012 a 2014 y en la Escuela Superior de Diseño de Aragón (ESDA) desde 2014; cuento con formación en Ecoideación, Ecodiseño, Análisis del Ciclo de Vida y Certificación BREEAM. Docente en el departamento de Fundamentos Científicos ESDA 2014. Investigador del Grupo de Materiales y Sostenibilidad ESDA

Samuel Beamonte Arbués

Licenciado en Ingeniería Industrial U. de Zaragoza. Docente en la Escuela Superior de Diseño de Aragón 2016. Investigador en el Grupo de Materiales y Sostenibilidad ESDA

Begoña Chaves Salarrullana

Licenciada en Arquitectura 2000. Profesional hasta el año 2016. Docente en oficina de proyectos y diseño 2016.

Semiótica visual: herramienta fundamental para los entornos digitales

Celia Cuenca García, Docente Titular, Centro Oficial de Estudios Superiores Barreira Arte y Diseño

Objetivos

- Definir la semiótica visual como conocimiento indispensable para los futuros profesionales del sector de la imagen
- Analizar las posibilidades de los medios audiovisuales como recurso didáctico para el aprendizaje de la semiótica visual en las enseñanzas profesionales
- Conceptualizar los términos de cultura visual y semiótica visual y analizar su pertinencia conceptual, práctica y legislativa en las enseñanzas profesionales
- Establecer una relación de complementariedad entre la teoría de la semiótica visual y la práctica de los nuevos entornos digitales.

Resumen

La imagen es la unidad básica de medida del entorno actual y los futuros profesionales de la imagen deben ser capaces de comprender su influencia e impacto cultural. Para ello se propone una unidad didáctica basada en el aprendizaje de la semiótica visual como herramienta fundamental para el sector.

Desarrollo de la propuesta

La imagen es un elemento constante en los nuevos contextos digitales, pero, en la actualidad, todavía no se asume el poder y la influencia que tiene en nuestras sociedades. La iniciativa didáctica expuesta tiene como objetivo principal analizar las posibilidades de lo audiovisual como recurso didáctico. En concreto para el aprendizaje de la semiótica visual, una herramienta indispensable para aprender a leer lo visual comprendiendo que la imagen ya no es solo un elemento de ocio o comunicación, sino la unidad básica significativa de cualquier realidad, capaz de establecer construcciones de género, percepciones de autoimagen, ilustración de conceptos abstractos, etc. Para ello se ha diseñado una unidad didáctica aplicada ya en un estudio de caso donde la imagen se enseña como referente e influencia de los campos profesionales, académicos y personales conocidos por los estudiantes de las enseñanzas artísticas, con el objetivo de que reconozcan el poder de la imagen, su carga discursiva y su posibilidad significativa.

Con esta intención se ha desarrollado toda una metodología teórico-práctica aplicada en los estudios de Diseño Gráfico de la escuela Barreira Arte y Diseño centrada en mostrar la semiótica visual como faceta fundamental del conocimiento visual. Con el objetivo de acercar esta disciplina a los estudiantes, en este caso de 3º de Estudios Superiores, se ha utilizado el

diseño de producción, ámbito cinematográfico encargado del resultado visual de una pieza audiovisual. Este ámbito actúa como medio explicativo de lo visual y, al mismo tiempo, como experiencia cercana al contexto de los estudiantes, permitiendo abrir reflexiones estéticas conscientes y con criterio, sin que el ámbito de la semiótica visual resulte lejano e inabarcable.

Mediante presentaciones, clases magistrales, debates y actividades prácticas, el grupo aprende a la vez que revela sus opiniones y experiencias, tanto personales como académicas, en torno al ámbito de la cultura visual, una faceta muy presente en sus vidas y fundamental para su futura práctica profesional. Los estudiantes no solo asumen que la imagen es muy presente en su día a día, sino que desarrollan mecanismos que les permitan ser conscientes y críticos ante esos estímulos, ejercitando nuevas habilidades para su futuro laboral. El resultado de esta investigación es un estudio de caso dividido en una primera fase teórica e investigadora, una segunda fase de diseño y aplicación práctica de la unidad didáctica en cuestión y una tercera fase, más reflexiva, que permite extraer conclusiones y valorar la resolución de los objetivos planteados.

Los resultados han sido positivos. El grupo ha descubierto con interés un nuevo sector que actúa como herramienta y mirada consciente a la hora de enfrentarse a los miles de imágenes a los que se enfrentan en su día a día. No solo como profesionales de la imagen si no como usuarios de un mundo digitalizado y puramente visual.

Palabras clave

Semiótica visual, Nuevos Medios, Cultura Visual, Enseñanzas Artísticas Profesionales

Hipótesis

La imagen tiene una carga significativa que nos influye como sociedad. En un mundo digitalizado donde la imagen es una presencia constante, es fundamental que los docentes seamos capaces de enseñar esa influencia. La semiótica visual es la herramienta que revela ese impacto de la imagen.

Tema/campo de investigación

El diseño de producción es el ámbito responsable del resultado estético de una pieza audiovisual. Por ello es el elemento perfecto para introducir la semiótica visual como herramienta fundamental de los futuros profesionales de la imagen en un mundo donde lo digital se apoya en lo visual.

Metodología de la investigación

Investigación cualitativa interpretativa con ciertos recursos cuantitativos como cuestionarios dirigidos a los estudiantes. En el estudio de caso realizado, la unidad didáctica se fundamenta en el aprendizaje por descubrimiento: el grupo combina referentes académicos con sus experiencias propias.

Herramientas a utilizar en la investigación

Clases magistrales breves a modo de introducción conceptual que dan paso a visionados, debates, elaboración de decóupages, presentaciones diseñadas por los propios estudiantes, flipped classrooms y reflexiones personales

estructuradas mediante los cuestionarios finales.

Redes ¿participa de equipos y líneas de investigación en marcha?

Esta investigación de apoya en el grupo de investigación de Barreira Arte y Diseño, en concreto en una de sus líneas principales: diseño e innovación docente.

Conclusiones

Esta iniciativa revela la importancia de la semántica visual, el interés por parte de los estudiantes del grupo de trabajo y su capacidad de reflexión crítica. Abre un camino de investigación muy rico en torno a la cultura visual, su impacto social y a la necesidad de que las formaciones académicas enseñen a comprender este lenguaje, que, actualmente, leemos y hablamos todos.

Bibliografía y referencias documentales

Acaso, M. (2006). El lenguaje visual. Paidós.

Bermúdez, J.A. (2010) Cultura visual. Revista nodo, 8 (4), 5-30.

Barnwell, J. (2017). Diseño de productos para pantalla. Bloomsbury.

Bisquerra, R. (2014). Metodología de la investigación educativa. La Muralla.

Beltrán, J. (2006) Sobre cine, sociedad y educación. ¿Cómo hacer cosas con imágenes. Educación y juventud: problemas actuales y abordajes teóricos, 23, 5-99.

Campbell, J. (2019). ¿Eres eso. Atalanta.

Caparrós, J. M. (2007). Enseñar la historia contemporánea a través del cine de ficción. Quaderns de Cine, 1, 25-35.

Espelt, G. (2016). Entre diseño y cine. Cinco relaciones preposicionales y un término compuesto (Trabajo Final de Máster, Universidad Autónoma de Barcelona). Recuperado de <https://acortar.link/LDLqJ>.

Huerta, R. (2013). El cine en la educación artística. Una propuesta de Román de la Calle desde la estética. Sensos 5, 3 (1), 23-40.

Huici, G. (2016). El Dios ausente: iconografía y metafísica del capitalismo. Elba.

Lipovetsky, G. (2009). La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Murcia: Anagrama.

Lyotard, J. F. (1987). La condición posmoderna. Informe sobre el saber. Minuit.

Mané, S. (2019). Cultura visual. La pregunta por la imagen. Sans Soleil.

Metz, C. (2002). Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Paidós.

Mitchell, W. J. T. (2020). ¿Qué quieren las imágenes? Sans Soleil.

Rocha, R. (2016). El modelo educativo basado en competencias para la enseñanza del arte. *Educere*, 20 (66), 215-224.

Rodríguez, V. (2019). Breve historia del cine. Nowtilus.

Rojano, R. (2015). Cine y educación. El uso didáctico del cine en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga (Tesis Doctoral, Universidad de Málaga). Recuperada de <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/10442>.

Ruiz, F. (1994). El cine de ficción es un útil material didáctico por su variedad temática y por su capacidad para presentar conflictos. *Comunicar*, 3, 74-80.

Sánchez, W. C., Uribe, A. F., y Restrepo, J. C. (2019). El cine: una alternativa de aprendizaje. *Trilogía Ciencia Tecnología y Sociedad*, 11 (20), 39-62.

Thomson, D. (2015). Instrucciones para ver una película. Pasado y presente.

Universidad Nacional de Entre Ríos - Canal 20. (27 de septiembre de 2018). Ángel Faretta – El concepto del cine [Archivo de Video]. Youtube. <https://acortar.link/nrFaK>.

Viscarro, P. (2018). Propuesta de utilización del cine como recurso didáctico para el estudio de la Segunda Guerra Mundial en 4º de Educación Secundaria (Trabajo Final de Máster, Universidad Internacional de La Rioja). Recuperado de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/6408>.

Biografías

(Valencia, 1991) Estudios de Bellas Artes en Valencia y Dirección de Arte en Barcelona. Actualmente estoy finalizando un Doctorado en estética cinematográfica y diseño de producción en la Universidad Politécnica de Valencia y trabajo como docente en la escuela de arte y diseño Barreira de Valencia. Las materias que imparto giran en torno a la dirección artística, el diseño gráfico, el cine y la teoría de la imagen.

En 2008 gané el Premio Galileo Galilei al mejor cortometraje por *Todas las Cosas Inciertas* y desde entonces he continuado trabajando e investigando en torno a la narrativa audiovisual, el diseño de producción y el poder discursivo de la imagen, concretamente en el cine de ciencia-ficción y el fantástico.

Pertenezco al grupo de Investigación de la Universidad Católica de Valencia. Mitología en la narrativa audiovisual contemporánea y publico avances relacionados con mi investigación en revistas, webs y editoriales del sector.



9ºencuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 1
Comunicaciones de investigación
sobre docencia en diseño
Diseño sustentable y sostenible

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 16.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 8

La Historia del Diseño como reflexión de la práctica del Diseño

Ivonne Ortiz Sánchez, Docente/Coordinadora de la Carrera de Diseño de Productos, Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Objetivos

- Conocer sobre la profesión, práctica y educación del Diseño a través de la historia
- Reflexionar el desarrollo de la profesión, sus aciertos y errores
- Implementar una estructura adecuada para la enseñanza del Diseño.

Resumen

El Diseño de Productos una joven profesión, casi con dos siglos de existencia es la que ha creado y construido la cultura material que nos rodea hoy en día; miles de productos se han proyectado, unos han desaparecidos, otros permanecen y muchos han generado gran contaminación en el planeta.

Desarrollo de la propuesta

La asignatura de Historia de Diseño de Productos es la primera del eje de teoría, que es la estructura desarrollada para el Rediseño de la Carrera de Diseño de Productos, implementado a partir del segundo semestre 2018. Esta estructura es la que se ha proyectado como el nuevo plan de estudios, está basado en 5 ejes: Proyectual (Talleres de Diseño), Praxis (Materiales y Procesos), Comunicación y representación, Teórico e Interdisciplinario.

En esta estructura las asignaturas tienen una correspondencia vertical de desarrollo de conocimiento acumulativo y reflexivo a partir de los ejes; y una aplicación transversal de desarrollo de conocimiento práctico experimental, en donde a partir de proyectos integradores el aprendizaje se construye.

Al ser la primera asignatura teórica, es fundamental para la carrera y es la introducción a la cultura (conocimiento) del diseño. Esta se construye a partir de los autores como Heskett y Gay que proponen la aparición el Diseño Industrial o de Producto a partir de la Revolución industrial, apoyados en el concepto de que el diseñar es la acción de proyectar, es decir, concebir un objeto para ser producido.

En el recorrido histórico se busca conocer los estilos y movimientos, los objetos icónicos y los personajes emblemáticos; se reflexiona contextualmente las causas, críticas y consecuencias de la aparición de cada estilo o movimiento, la evolución de las formas de producción y las crisis que se han desatado (sociales, económicas, productivas, y de pensamiento), en donde se profundiza en la responsabilidad del diseñador cuando proyecta un objeto/producto. Además, se enfatiza en los hitos históricos de la sostenibilidad y el respeto al entorno ambiental (natural, cultural, estético y artificial), una reflexión de las distintas perspectivas desde Morris, Buckminster Fuller, Papanek, hasta Margolin y Manzini.

Se ha realizado un análisis de los Resultados de Aprendizaje obtenidos en la asignatura y su aporte al perfil de egreso; además de los resultados a nivel transversal en los proyectos integradores. Se está desarrollando un análisis del eje y herramientas para cuantificar el conocimiento acumulativo. El rediseño de la Carrera se ha ido implementado paulatinamente y contamos con 7 semestres en la actualidad, en el siguiente periodo se culminará su implementación, así tendremos los primeros trabajos de fin de carrera en los que se pueden evidenciar el acierto de la nueva estructura planteada.

Se han realizado grupos focales al finalizar cada semestre con estudiantes y docentes para que se comente sobre la pertinencia de la metodología y pedagogía aplicada, esta herramienta nos ha permitido obtener resultados cualitativos; de igual manera se proyecta la aplicación de encuestas para obtener datos cuantitativos; además, se está trabajando sobre las entrevistas a estudiantes de la primera cohorte para realizar retroalimentación y actualización al plan de estudios.

Palabras clave

Historia, practica, diseño de productos, sostenibilidad

Hipótesis

La historia del diseño nos permite conocer como se ha desarrollado la profesión, sus aciertos y errores. Generar reflexión sobre el que hacer del diseño y el diseñador forma profesionales conscientes, que proyectan sus ideas ética y empáticamente con el entorno natural, cultural y artificial.

Tema/campo de investigación

El campo de investigación es la historia del diseño y la sostenibilidad a través del producto. Metodología y pedagogía en diseño.

Metodología de la investigación

Desarrollo de herramientas, aplicación de herramientas en conjunto con estrategias metodológicas y pedagógicas, recolección de resultados, aplicación de herramientas cualitativas y cuantitativas, análisis y valoración, conclusiones.

Herramientas a utilizar en la investigación

Herramientas desarrolladas. Ejercicios propuestos. Recolección de resultados. Análisis y valoraciones (matrices). Focus groups. Entrevistas. Encuestas.

Conclusiones

La historia del diseño es una herramienta que nos permite construir la cultura de diseño desde el conocimiento y evolución de la profesión, la propuesta en el nuevo plan de estudios es utilizar esta herramienta de manera crítica y reflexiva para la formación de diseñadores con responsabilidad social y respeto al medioambiente (natural, cultural, estético y artificial).

Bibliografía y referencias documentales

Heskett, J. (2004). Industrial design. New York: Thames and Hudson.

Margolin, V. (2017). World history of design. Vol 1 y 2

Gay, A., & Samar, L. (2004). El diseño industrial en la historia. Obra (Argentina: Tec.)

Gorman, C. (2004). The industrial design reader. New York: Allworth Press.

Claxton, G. (2001). Aprender: El reto del aprendizaje continuo. Barcelona: Países.

Duran, JC. (2004). Teorías del aprendizaje y modelos pedagógicos. Quito: Universidad Central del Ecuador

PUCE (2018). Documento del Rediseño de la Carrera de Diseño de Productos. Quito. PUCE

PUCE (2019). Documento del Ajuste del Rediseño de la Carrera de Diseño de Productos. Quito. PUCE

PUCE (2021). Sílabo Historia del Diseño de Productos. Quito. PUCE

Biografías

Ivonne Ortiz Sánchez M.A. Phd (c), Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Adscrita a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, en la Carrera de Diseño de Productos de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Graduada en Diseño con mención en Productos por la PUCE. Estudió en la Universidade de Lisboa en la Faculdade de Belas Artes, y obtuvo el título de Mestre em Design de Equipamento com especialização em Estudos de Design. Actualmente se encuentra como PhD candidate en el XXXV Ciclo del Doctorado Internacional de Arquitectura y Planificación Urbana de la Universidad de Ferrara. Investigadora sobre temas relacionados con la sostenibilidad en el diseño, ética, filosofía, teoría y crítica del diseño. Es docente de la FADA-PUCE desde 2015 y la FAU-UCE desde 2014.



9º encuentro
bid_
enseñanza
y diseño

Mesa 1
Comunicaciones de investigación
sobre docencia en diseño
Diseño sustentable y sostenible

Fecha: lunes 22 de noviembre
Hora: 16.00
Lugar: Casa del Lector. Sala 8

A identidade cultural no ensino do design

Ana Quintas, Professora / Investigadora, ULN / CITAD, Paula Costa Soares, Professora / Investigadora, ULN / CITAD

Objetivos

- Identificar contribuições do design para a sociedade, através dos artefactos e imagética, do que é Ser Português (identidade);
- Integrar a História em projetos de design através de uma reflexão sobre as diferentes maneiras como o passado se inter-relaciona com o presente e o futuro;
- Ampliar o repertório de materiais, técnicas e referências da história do design português, articulando com o ensino em Design através de projetos de natureza pedagógica, numa perspetiva interdisciplinar e sistémica;
- Desenvolver capacidades e conhecimentos estruturantes ao processo de investigação com aplicabilidade no desenvolvimento de produtos e ambientes focados na identidade nacional;
- Fomentar a reflexão com sentido crítico sobre as escolhas metodológicas ajustadas a cada projeto de design e, em particular, ao design experimental, craftdesign e, design de autor.

Resumen

O projeto “Identidade(s) do Design Português (1933-1998)” estuda o modo como a identidade portuguesa aparece expressa nos objetos de design ao longo do tempo. É um projeto que engloba uma vertente de intervenção pedagógica visando formar designers com consciência da História no processo criativo.

Desarrollo de la propuesta

Vivemos num mundo cada vez mais global que tende a descartar os contributos identitários locais e/ou nacionais. Cada vez mais os alunos chegam ao ensino superior com lacunas culturais em várias áreas. Interessa, por isso, refletir sobre a área científica do design que, no caso de Portugal, tem uma história relativamente recente no que respeita à cultura e à educação do design.

O passado vive através dos objetos desejados e dos objetos rejeitados; na insustentabilidade climática, social e cultural do presente; e na forma de pensar que mantém essa insustentabilidade. A cultura, que nos formou e forma, não é um processo terminado e fechado; muito pelo contrário, ela continua a ter força no presente e a condicionar o futuro. O design, como processo de pensamento e de intervenção na sociedade, não pode, portanto, ficar desatento à história – às suas causas e às suas consequências –, sob pena de perpetuar problemas em vez de os resolver.

Esta comunicação sustenta-se assim no projeto de investigação “Identidade(s) do Design Português (1933-1949) - projeto que visa entender a maneira como a identidade portuguesa surge expressa em objetos de design ao longo do tempo – sendo que um dos ramos de investigação procura a articulação com o ensino em design através de propostas pedagógicas. Neste caso concreto, apresentamos um projeto proposto aos alunos do 1º ciclo do ensino universitário (curso de Design) onde lhes foi pedido a releitura de um objeto de design criado durante a ditadura portuguesa (Estado Novo) e pensado para o contexto específico das Pousadas Portuguesas. Esta releitura culmina com a criação de um novo objeto de design que, estando na continuidade do objeto de estudo original, se distingue dele pelo olhar contemporâneo sobre o passado. Durante o processo de desenvolvimento do trabalho foram matéria de reflexão e análise questões ligadas à sustentabilidade cultural, nomeadamente interrogações sobre ideologia, história, identidade, memória, tradição e modernidade. Mais importante que o resultado final interessou-nos trabalhar o processo investigativo e reflexivo.

Através deste processo os alunos ganham consciência, em primeiro lugar, de que a criação em design é um processo histórico, no sentido de que quando se cria um artefacto, este artefacto pertence a (ou estabelece um diálogo com) uma série de outros artefactos passados e futuros. E, em segundo lugar, de que a construção da identidade de um país assenta num imaginário que foi sendo criado ao longo do tempo, feito de múltiplas iterações, com elementos constantes e variações, sendo que cada uma dessas iterações está imbuída em história e ideologia.

A articulação do projeto “Identidade(s) do Design Português (1933-1998)” com a prática pedagógica no ensino de design pretende fomentar a formação de designers conscientes da problemática em torno da sustentabilidade cultural e com um pensamento crítico em torno do próprio ato de criar.

Palabras clave

cultura, identidade, história, design, ensino

Hipótesis

Pode a Identidade de um país ser entendida através dos objetos de design?

Será que a Sustentabilidade Cultural, através do design, pode ter um papel motivador na construção do perfil do aluno como futuro profissional designer?

Tema/campo de investigación

História e Identidade do Design

Metodología de la investigación

A articulação do projeto de investigação dos autores com a prática pedagógica no ensino de design, de forma transdisciplinar entre três unidades curriculares do Ensino Superior, fomentou a reflexão sobre a identidade portuguesa materializada num Estudo de Caso de abordagem participativa.

Herramientas a utilizar en la investigación

Propôs-se aos alunos o redesign de um objeto criado durante o Estado Novo alicerçado na análise do contexto histórico a partir de fontes primárias e secundárias, numa reflexão teórica em torno das questões de identidade e, posteriormente, pelo desenvolvimento de um novo projeto.

Redes ¿participa de equipos y líneas de investigación en marcha?

CITAD - Centro de Investigação em Território, Arquitectura e Design

Grupo de Investigação: Inovação, Design e Cultura (I)material

Projeto “Identidade(s) do Design Português (1933-1998)”

Conclusiones

Pensar e construir uma identidade é pensar no que nós somos e pretendemos ser; é escolher as características com que nos queremos identificar e, também, com que queremos que os outros nos identifiquem. Esta escolha reflete, forçosamente, um momento histórico.

Assim surge um novo olhar que potencia de forma sustentável a cultura viva através do design.

Bibliografía y referencias documentales

Albino, C. (2017). À Procura de Práticas Sábias. Design e Artesanato na significação dos Territórios. Coimbra: CEARTE.

Albino, C. (2014). Os Sentidos do Lugar. Valorização da identidade do território pelo design. Aveiro: Departamento de Comunicação e Arte.

Bártolo, J. (Coord.). (2015). Design português. Matosinhos: Escola Superior de Artes e Design

Beylerian, G., & Dent, A. (2008). Ultra Materials: How Materials Innovation is Changing the World. Barcelona: Blume.

Brandão, P. (2003). A alma do design: artesanato e design, estranho, fronteiras do design. Lisboa: Centro Português de Design.

Dilnot, C. (1984). The State of Design History. Part I: Mapping the Field. Design Issues, 1(1), 4-23.

Dilnot, C. (1984). The State of Design History. Part II: Problems and Possibilities. Design Issues, 1(2), 3-20.

Dormer, P. (1995). Os significados do design moderno: a caminho do século XXI. Lisboa: Centro Português de Design.

Ferreira, A., Mobilidade e design, Bêta, n.º152, Maio de 1971, 301-303.

Fry, T. (2020), Defuturing. A New Design Philosophy, London: Bloomsbury Visual Arts.

Fry, T., Dilnot, C., & Stewart, S. C. (2015). Design and the Question of History, London: Bloomsbury Academic.

Hawker, J. (2005). The Fourth Pillar of Sustainability, Culture's essential role in public planning. Melbourne: Cultural Development Network.

Kubler, G. (2004). A Forma do Tempo. Observações sobre a história dos objectos (4ª ed.). Lisboa: Vega.

Soares, P. C.; Alexandre, R. (2020). A “cultura portuguesa do designer”, elemento determinante à identidade e interdisciplinaridade formativa do aluno. In 8º Encuentro BID de Enseñanza y Diseño. Foro de Innovación Docente. Comunicaciones, Bienal Iberoamericana de Diseño, Madrid, (665 – 675).

Quintas, A. (2014). Grafismo e Ilustração em Portugal nos Anos 40 (Tese de Doutoramento em História da Arte não editada). Universidade Nova, Lisboa.

Terstiege, G. (2009). The making of design. From the first Model to the final product. Basel: Birkhäuser Verlag.

Villas-Boas, A. (2002). A identidade e a cultura. Rio de Janeiro: 2AB.

Biografías

ANA QUINTAS, CITAD, PORTUGAL.

Ana Quintas é licenciada em Design de Comunicação, mestre em Som e Imagem (Artes Digitais) e doutorada em História da Arte Contemporânea. É Professora Auxiliar no Departamento de Arquitectura e Artes da Universidade Lusíada Norte e investigadora no CITAD com um projecto sobre identidade portuguesa no design. Tem como área de pesquisa a História do Design Gráfico, área na qual tem trabalho publicado.