

# Diseño Performativo

## Ignacio de Antonio / Laia Estruch

Código: 105754  
Créditos: 6 ECTS  
Curso: 3 Curs  
Semestre: Segundo Semestre  
Tipología: OBLIGATORIO  
Materia: Cultura del Diseño  
Fecha: 6/9/2023 12:23

Esta asignatura se imparte en: Catalán  
Las tutorías se podrán realizar en: Castellano/ Catalán / Inglés

## Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Competencias i Resultados de Aprendizaje

# Presentación de la asignatura

## Breve descripción

Diseño performativo, tal y como su nombre indica, es una asignatura que pone atención a la cualidad performativa de la práctica del diseño, aspecto que reverbera tanto en el proceso de diseño, como en la comunicación del proyecto, y, por supuesto, en su uso final. Pensar el diseño desde su dimensión performativa es reflexionar sobre la experiencia de estos diseños, el relato y discursos que se despliegan, y, finalmente las relaciones estéticas y políticas que aparecen.

Esta mirada performativa opera tanto en el diseño editorial, digital, de producto, objeto, y de espacios puesto que la experiencia en el diseño está intrínsecamente ligada a la forma en como nos relacionamos con las cosas, con el mundo. Así pues, en esta asignatura se especulará sobre el papel que ocupa la performatividad en esta práctica para valorar sus posibilidades.

## Objetivos Formativos

1. Desarrollar una reflexión de la capa performativa alrededor de la experiencia, los discursos y las relaciones que aparecen en los diseños y proyectos desarrollados.
2. Analizar los planteamientos proyectuales propios y los de los otros para generar una reflexión crítica.
3. Aprender metodologías propias de las artes performativas y de los estudios de la performance para introducir en el ámbito del diseño.
4. Comprender la importancia del espacio, el tiempo y la acción en la ideación y formalización del proyecto de diseño en cuanto que factores de alteración del proyecto de diseño disciplinar.
5. Incentivar el diseño "desde" las personas y no "para" las personas, poniendo atención en el cuerpo, el movimiento, las relaciones y las experiencias.
6. Maneras de producción espacial crítica, conceptualización y realización de un dispositivo arquitectónico/espacial.
7. Desarrollar un proyecto colectivo donde la Práctica como Investigación (*practice as research*) sea la metodología que posibilite el proyecto *Site Specific*
8. Diseñar/Hacer/Producir las condiciones para que pasen las cosas. Nos preguntamos las maneras en las que podemos reunir y producir las condiciones necesarias para que exista un espacio/lugar para hacer, discutir y vivir colectivamente.

# Contenidos

Introducción a la noción de aquello performativo a través del diseño y sus estrategias. El diseño performativo como una calidad a desplegarse desde tres niveles diferentes: (1) los modos de producción, (2) las relaciones y los acontecimientos. A través de una intersección entre teoría y práctica, nos aproximamos al diseño de experiencias y situaciones.

**Modos de Producción e investigación.** Indagar en cómo participan en el diseño, los procesos, fuerzas de trabajo y tecnologías. A través de diferentes enfoques de producción, incluyendo la colaboración, el prototipo, la interacción y la improvisación. Se investigarán diferentes herramientas y metodologías para atender esta calidad performativa del diseño, qué implicaciones tienen las maneras de producción en el diseño.

**Relaciones, repeticiones y ecologías.** Estudiar y entrenar como las relaciones y ecologías influyen en el diseño, en cuanto que herramienta performativa. Trabajar con la pertinencia de entamar el diseño en el contexto ecosistémico, social, cultural y político en el cual se desarrolla una experiencia performativa, así como las implicaciones éticas y estéticas del diseño en estos contextos.

**Acontecimientos y situaciones.** Trabajaremos en el diseño de acontecimientos y situaciones que involucren al grupo y al resto de la universidad. Abordaremos el diseño de experiencias performativas, y sobre como diseñar situaciones que fomenten la reflexión y la acción como manera de producir pensamiento e investigación.

## Se trabajará:

— Cambios de formato y estructura en los materiales para llevarlos a la acción. La acción colectiva para la respons(h)\*abilidad común.

— Investigación en las maneras de producir y de editar, como editar materiales de procedencias diferentes, como trabajar en la amalgama.

— La post-producción, copia, error e interacción como estrategias de creación/investigación.

— Generar registros de la acción contemplados como piezas/trabajos en sí. Diseñar el registro, trabajando en los archivos inmatrimales.

— La exploración curiosa y la serendipia como metodología de investigación. Maneras de mirar. Desarrollar Pensamiento Difractivo

— Despliegue sobre las maneras de articular /investigar/ abordar y producir preguntas hacia y a través de los procesos y materiales de trabajo.

— Defender / comunicar / compartir / hacerlo público.

# Metodología

## Metodología docente

La asignatura está dividida entre plenarias y seminarios. Mientras en las plenarias mayoritariamente se dará contenido teórico para poder desarrollar a los seminarios, será en los seminarios, y específicamente en los ejercicios y proyectos donde implementaremos estrategias de investigación basada en la práctica, o la práctica como investigación, que lleva desarrollándose en arte, diseño y humanidades a lo largo de las últimas décadas. Se valorará el trabajo en red y de referencias cruzadas entre los proyectos de la clase.

A lo largo del curso se irán realizando una serie de ejercicios y proyectos que progresivamente recogerán los temas y métodos trabajados, centrándonos en investigar y producir acciones, situaciones y acontecimientos. Se trata de una clase-laboratorio donde el trabajo se despliega de manera teórico-práctica, desde el planteamiento de la práctica-como-investigación, y donde la cualidad performativa engloba el recorrido por los diferentes proyectos.

## Actividades formativas

Durante el transcurso de los proyectos y ejercicios se plantearán ejercicios paralelos para poder lograr satisfactoriamente los resultados y las competencias, tanto a las plenarias como en los seminarios.

**RADAR** — Exploración a manera de antropólogo visual, infiltrado. Cada estudiante llevará a cabo una incursión en una institución educativa fuera de la nuestra por la cual tenga algún interés específico.

**INVESTIGACIONES PRÁCTICAS** Ejercicios y proyectos de investigación-práctica desde lo individual al trabajo colectivo

— Durante las sesiones trabajaremos e investigaremos alrededor de los espacios que se pueden crear o dar para el acontecimiento performativo.

—Diseñaremos espacios-lugares para pensar una acción, un acontecimiento, a partir de referencias dentro de la historia de la Performance y del Happening.

—‘Entrenamiento’ para pensar un acontecimiento final al acabar del curso. Este acontecimiento lo iremos ‘entrenando’ y trabajando desde principio de curso, donde iremos creando diferentes dispositivos para ser activados por nuestros cuerpos.

—Pensaremos a partir de los prototipos, para ir construyendo un cuerpo de pensamiento y de producción que nos haga aprender y pensar desde la colaboración.

## SHOW

### HAPPENING / HACER QUE LAS COSAS PASEN

Entender las particularidades del proceso de un proyecto para introducir metodologías fundamentadas en la acción; la \*performatividad y así dotar al estudiante de herramientas que le permitan ampliar su abanico en la elección de

metodologías específicas en función de la naturaleza del proyecto, para hacerlo posible.

Este acontecimiento, SHOW, de final de curso tiene como objetivo explorar la noción de Práctica Espacial Crítica (Jane Rendell) y las nociones de happening sobre el arte/diseño como acción en la vida cotidiana, a través de la realización de un acontecimiento colectivo y participativo.

El evento se llevará a cabo en un espacio público y contará con la participación de todo el grupo de estudiantes. Durante el acontecimiento, los estudiantes trabajarán juntos para crear una instalación relativamente temporal en el espacio público, utilizando materiales sobre los cuales estudiaremos su impacto ecológico. El SHOW estará enfocado en temas concretos que surjan de las investigaciones transcurridas durante el curso y será desarrollado con metodologías críticas. La obra creada será diseñada para desafiar las formas convencionales de producción y uso del espacio, explorando alternativas más inclusivas y sostenibles, y divergentes.

### **ARCHIVO — DESMANTELAMIENTO**

Elaborar y llevar a cabo un plan de vida y desaparición de los materiales, espacios y residuos materiales de la instalación, a corto, mediano y largo plazo. Comprometerse con la sostenibilidad de esta práctica y anticiparnos - diseñando- las ecologías que propone este dispositivo.

Nos centraremos en la constitución de un archivo vivo -inmaterial- que sostenga las experiencias RUMORES+ACCIÓN que hemos desarrollado durante los primeros meses de curso. Diseñaremos la manera de registrar o cuidar de la memoria de las situaciones como estrategia de sostener las acciones en el tiempo.

PARALELAMENTE se desarrollarán durante el curso estas tres líneas.

**LECTURAS/DEBATES**– Introducción a la teoría crítica y teoría de la \*performance a través de textos, trabajos y maneras de cruzar lecturas que desencadenan una aproximación a los temas que se están tratando.

### **COMUNICACIÓN PERFORMATIVA**

Desarrollo de dispositivos performativos que recojan la investigación y desarrollo de la acción desarrollada en las sesiones plenarias. De manera individual, cada estudiante desarrollará una presentación que ponga en tensión el apoyo visual (o cualquiera de naturaleza forense), poniendo el énfasis en las calidades performativas de la comunicación.

### **DOCUMENTACIÓN**

Trabajar el archivo a partir de referencias formales y conceptuales de propuestas artísticas que tengan como eje central la idea de happening. Empezamos a pensar y diseñar nuestro lugar para hacer posibles nuevas realidades, nuevos encuentros para hablar, hacer y compartir conocimientos. Una escuela abierta, como un nódulo al margen de EINA y la ciudad, para compartir conocimientos y

crear nuevos encuentros a partir del diseño de una situación-escultura-realidad y del trabajo de creación a partir de referencias formales de proyectos.

Passeig Santa Eulàlia 25  
08017 Barcelona T+34 932 030 923  
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari  
de Disseny i Art de Barcelona  
Adscrit a la UAB

# Evaluación

## Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

Para aprobar la asignatura se tiene que haber obtenido una media de un mínimo de 5 puntos en las actividades evaluables tanto de las sesiones plenarias como de seminarios de forma independiente.

Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en el apartado de "Competencias y resultados del aprendizaje". Estas hará falta que se reflejen a las actividades evaluativas que se detallan:

La nota global queda dividida en:

RADAR I 10%  
INVESTIGACIONES PRÁCTICAS [2 PROYECTOS] I 20%  
SHOW I 40%  
ARCHIVO . DOCUMENTACIÓN I 20%  
ASISTENCIA. PARTICIPACIÓN I 10%

La evaluación de esta asignatura será continuada y no habrá pruebas de evaluación final.

## Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

## Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

## Proceso de Reevaluación

### Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Dada la metodología basada en la práctica y la evaluación continua, no será posible una reevaluación de esta asignatura globalmente. Eventualmente y de manera justificada, y siempre acordada antes de la primera fecha de la entrega, podrán hacerse re-entregas de los materiales que ya se hayan entregado.

## Criterios de Evaluación

1. Rigurosidad en las investigaciones, acciones y eventos de diseño y artísticas.
2. Conceptualización clara y coherente en relación con el contexto, *site-specific*.
3. Dominio técnico en el uso de herramientas y técnicas artísticas.
4. Análisis crítico del impacto y relevancia cultural de las intervenciones.
5. Capacidad de investigación y recopilación de información, referentes y conexiones relevantes.
6. Habilidades de colaboración, *feedback* y trabajo para el resto de compañeros.
7. Habilidades efectivas de presentación y comunicación visual.
8. Consideración ética y responsabilidad común/social en las intervenciones.
9. Capacidad de articulación e integración de los contenidos, lecturas, conversaciones y sesiones críticas en el desarrollo de los trabajos.

# Bibliografía y Recursos

## Lecturas obligatorias:

Haraway, Donna (2016) *Staying with the Trouble*. Durham: Duke University Press

Dunne, Anthony; Raby, Fiona (2013) *Speculative Everything, Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge: The MIT Press

Kaprow, Allan (2007) *La educación del des-artista*. Madrid: Árdora

Conde-Salazar, Jaime (2014) *La danza del futuro*. Madrid: Continta me tienes

Bennet, Jane (2022 Trad.) *Materia Vibrante*. Buenos Aires: Caja Negra Rendell, Jane (2006) *Space, Place and Site in Critical Spatial Arts Practice*

## Bibliografía de referencia:

Groys, Boris (2016) *Volverse Público*. Buenos Aires: Caja Negra

Perec, Georges (1999) *Especies de espacios*. Barcelona: Montesinos

Serres, Michel (1995) *Atlas*. Madrid: Cátedra.

Fischer-Lichte, Erika (2014) *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada Editores

Bal, Mieke (2009) *Conceptos viajeros en las humanidades*. Murcia: Cendeac

Michael de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, (Berkeley,1988).

Moten, Fred; Harney, Stephano. (2020 trad) *Los abajocomunes*

Kaprow, Allan. "Untitled Guidelines for Happenings" (c. 1965) In *Theories and Documents of Contemporary Art*. Ed. Kristine Stiles and Peter Selz, 709-714 Berkeley, CA: University of California Press, 1996.

Muñoz, José Esteban. "Ephemera as Evidence: Introductory Notes to Queer Acts." *Women and Performance* 8, no. 2 (1996): 5-17. (LMS)

Schmicking, Daniel A. "Auditory Imagination: A phenomenological Perspective". In Grimshaw- Aagaard, Mark; Walther-Hansen, Mads & Knakkegaard Martin, eds. *The Oxford Handbook of Sound and Imagination*. New York: Oxford University Press, 2019. 79-104. de Smet, Lievens, Persyn, Stalpaert & Van Baarle. "En plots ben ik een individu... de fluctuerende functie van dramaturg-als onderzoeker en onderzoeker-als- dramaturg." *Documenta* 36.1 (2019): 110-155.

- Labelle, Brandon. "Sonic Agency: Sound and Emergent Forms of Resistance". London, UK:

Goldsmiths Press/ Sonics Series, 2020.

- Copeland, Mathieu, et al., "Coreografiar exposiciones". Móstoles, ES: CA2M Centro de Arte

Dos de Mayo, 2017.

- Sennett, Richard. "L'espai Públic". Barcelona: Arcadia Editorial, 2014

- "Humanimales" de Marta Segarra.

- "Juegos arquitectónicos. Ensayos para arquitectura" de Vitto Acconci.

- Karpf, Anne. "The Human Voice: The Story of a Remarkable Talent". London, UK: Bloomsbury, 2017

# Competencias i Resultados de Aprendizaje

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE16 Demostrar que comprende de manera pertinente y razonada los textos de historia, teoría y crítica del diseño.

### RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

CE16.1. Aplicar críticamente los conceptos y métodos de historia, teoría y crítica del diseño a nuevos objetos de investigación.

CE17 Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

CE18 Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

### RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

CE18.1. Valorar críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño.

CE18.2. Redactar un ensayo académico de crítica del diseño.

CE19 Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

### RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

CE19.3. Plantear un proyecto de investigación en diseño.

CE21 Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

### RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

CE21.3. Identificar las características comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales.

## COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT3 Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto por la proyectación como por el análisis y crítica razonada del diseño.

CT6 Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que puedan intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

CT10 Motivación para la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

CT17 Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.

CT19 Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las cualidades formales del entorno material y visual.