

## DISSENY PERFORMATIU

Tania Costa Gomez, Laura Vilar Dolc

Profesor Responsable: Tania Costa Gomez

Grupo: 1,2,101,102,201,202

Código: 105754

Créditos: 6 ECTS

Curso: 3

Semestre: 2

Tipología: Obligatoria

Materia: Cultura del Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Dimecres 10:00 - 11:30	Tania Costa Gomez
		Laura Vilar Dolc
2	Dimarts 10:00 - 11:30	Tania Costa Gomez
		Laura Vilar Dolc
101	Dimecres 08:30 - 10:00	Tania Costa Gomez
		Xavier Lloses Huguet
		Ona Harster Prats
		Laura Vilar Dolc
102	Dimecres 08:30 - 10:00	Tania Costa Gomez
		Ona Harster Prats
		Xavier Lloses Huguet
		Laura Vilar Dolc
201	Dimarts 08:30 - 10:00	Tania Costa Gomez
		Xavier Lloses Huguet
		Ona Harster Prats
		Laura Vilar Dolc
202	Dimarts 08:30 - 10:00	Tania Costa Gomez

Grupo	Horarios	Profesor
Ona		
Harster		
Prats		
Xavier		
Lloses		
Huguet		
Laura Vilar		
Dolc		



Eina Centre Universitari  
Fundació Eina  
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25  
08017 Barcelona T+34 932 030 923  
[info@eina.cat](mailto:info@eina.cat) [www.eina.cat](http://www.eina.cat)

## Índice de la Guía Docente

- Presentación de la asignatura
- Recomendaciones
- Contenidos
- Metodología
- Evaluación
- Bibliografía y Recursos
- Resultados de Aprendizaje

## Presentación de la asignatura

### **Breve descripción:**

En esta asignatura se trabajará la dimensión performativa del diseño y potencialidades.

A partir de los materiales y prácticas tratadas en clase sobre ya través del cuerpo, la percepción, el sonido, los ambientes sonoros, las relaciones con las espacialidades y las relaciones posibles entre transformación, colectivo y acción, se propondrá generar diversos dispositivos a lo largo del curso

Este dispositivo puede expresarse a través de la materialidad que se considere: ser objeto, instalación, acción poética, gesto, etc. pero que en todo caso incluya y/o haga emergir la dimensión performativa.

Se trata, por tanto, de diseñar la experiencia de una interacción entre la presencia del cuerpo(sos) y la organización de un contexto capaz de generar una acción transformativa que puede ser material, poética, simbólica, perceptiva, etc.

Es esencial tener en cuenta el punto de relación y articulación entre percepción, ambiente y posibles objetos atendiendo a los gestos que se activan tanto individuales como colectivos, siempre desde un punto de vista desde el diseño.

El diseño de la experiencia pondrá el foco en las relaciones que se puedan establecer entre los usuarios, el contexto y/o situación en la que se prevé y el dispositivo en sí. No debe olvidarse la función simbólica, conceptual y significante de la experiencia.

Desde la asignatura se tendrá en cuenta la perspectiva de género y paralelamente se tendrá en cuenta los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030 marcados por la ONU,

El diseño no sólo debe contemplar la usabilidad del dispositivo sino también los significados que puede desplegar y la memoria en la que puede convertirse. Por otro lado, la perspectiva relacional y performativa entre percepción, objeto, ambiente y gesto nos hace tener en cuenta corrientes de pensamiento actual enmarcadas dentro del discurso ecosomático, en la búsqueda de un argumentario sobre el cuerpo relacional, equitativo y no jerárquico.

### **Objetivos Formativos:**

1. Desarrollar una reflexión sobre la idea de performatividad materializada en torno a la experiencia del usuario, los discursos y las relaciones que aparecen en los proyectos de diseño y arte.
2. Analizar los planteamientos proyectuales propios y los de los demás 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 tanto que factores de alteración del proyecto de diseño disciplinar.
5. Incentivar el diseño "desde" a las personas y no tanto "para" a las personas, poniendo atención al cuerpo, el movimiento, las relaciones y las experiencias.

El objetivo de la asignatura es proporcionar a los estudiantes herramientas prácticas y conceptuales vinculadas al hecho performativo, para su uso en cualquiera de sus proyectos de diseño y arte.

A tal fin, se pretende que el estudiante:

- conozca diferentes interpretaciones de la idea de performatividad aplicada a diseño y arte;
- tenga en cuenta la naturaleza temporal de sus proyectos, expandiendo el objeto de diseño a sus contextos de influencia e interacción;
- comprenda los aspectos procesuales del diseño y el arte como estructurales del producto final;
- aplique perspectivas sistémicas en cualquier análisis y resolución de problemas;
- analice el objeto de diseño como problema complejo expandido;
- diseñe teniendo en cuenta la interacción con el cuerpo, los sentidos y el movimiento;
- contemple la performatividad como un elemento más necesario del hecho proyectual;
- utilice estrategias performativas en la comunicación de sus ideas y propuestas;
- entienda lo performativo como agente de transformación social.
- Que el estudiante adquiera herramientas que le ayudarán a potenciar la capacidad comunicativa del diseño en sus propuestas de diseño.

## Recomendaciones

Esta práctica se enmarca en la materia de cultura del diseño propia de la asignatura, por lo que se define bajo la naturaleza de la investigación artística y de diseño. Algunos referentes que se trabajarán y comentarán en clase son: el escultor Erwin Wurm, la coreógrafa y performer Claudia Bosse, los performers y activistas Mon Ribas y Neil Harbisson, el estudio de arquitectura La col, Assemble, el artista Francesc Abad, etc.

## Contenidos y Metodología

### **Breve descripción:**

Cada sesión se compone de una clase plenaria y un seminario. La clase plenaria se plantea de forma más teórica en la que el docente compartirá temáticas específicas. En el seminario se trabajará en el desarrollo del proyecto de forma más práctica.

El curso se dividirá en 5 bloques temáticos en los que el estudiante profundizará en distintos aspectos propios de la performatividad. Cada blog será llevado a cabo por un docente especialidad en la materia.

En cada uno de los blogs, el estudiante realizará un ejercicio ya final de curso, habrá que unirlos en una entrega final que irá acompañada de una acción performativa.

La suma de los ejercicios realizados en cada uno de los bloques servirá para realizar un proyecto final que se irá conformando a medida que avanza el curso.

Cada uno de los blogs concluirá con una entrega física, cuyo formato variará según la temática trabajada (maqueta, grabación, guión...)

Al finalizar la asignatura el estudiante realizará la acción performática trabajada a lo largo del curso.

- El trabajo puede realizarse tanto individualmente como en grupos, máximo 3 personas.
- La aproximación a la relación con el dispositivo sensible trabajada por cada estudiante será libre y abierta, por lo que podrá basarse en cualquier motivo vinculante: formal, simbólico, funcional, filosófico, irónico, etc.
- Los materiales empleados son de elección libre, así como la tipología de articulación del dispositivo. Asimismo, se realizarán unas recomendaciones adecuadas al concepto del ejercicio ya las instalaciones y herramientas del taller.
- Habrá que tener en cuenta la dimensión performativa de la propuesta, es decir que deberá ser una propuesta que incluya una acción o práctica.

### **Metodología docente:**

Se combinarán (1) clases magistrales de explicación de contenidos teóricos, con (2) sesiones de debate en formato seminario y, también, con (3) prácticas y ejercicios de desarrollo experiencial y proyectual.

De forma general la asignatura se articula en torno a tres tipologías de actividades de aprendizaje: actividades dirigidas, aquellas en las que el peso recae sobre el contenido que se da a los estudiantes; actividades supervisadas, en las que son los estudiantes que generan contenido con el docente como guía; y actividades autónomas, en las que el estudiante trabaja en solitario a partir de las actividades formativas propuestas.

**Actividades formativas:**

Las actividades formativas y su porcentaje en ECTS para las asignaturas que pertenecen a la materia de Cultura del diseño son las siguientes:

- 15% Clases Teóricas: Clases magistrales y debate en gran grupo
- 15% Seminarios de discusión de textos y realizaciones del diseño: Presentaciones de textos y obras artísticas, y discusión crítica colectiva
- 20% Lectura de textos: Lectura comprensiva de textos
- 10% Estudio: Realización de esquemas, mapas conceptuales y resúmenes
- 10% Búsqueda de documentación: Uso de bases de datos bibliográficas a partir de palabras clave, consulta de fuentes documentales en bibliotecas especializadas y archivos.
- 25% Redacción y presentación de trabajos: Redacción de un ensayo individual a partir de una guía para su realización, y de trabajos en grupo y presentación oral para su discusión
- 5 % Evaluación: Pruebas orales y escritas

## Evaluación

### **Normativa general de evaluación**

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

### **Sistema evaluación continua**

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

La evaluación de los ejercicios de curso supone el 60% de la nota. Son 3 ejercicios que computan cada uno un 20% de la nota final de la asignatura.

La evaluación del ejercicio final representa un 30% de la nota

La participación en clase, las aportaciones, la realización de actividades voluntarias comporta un 10% de la nota

Para poder ser evaluado, es necesario haber asistido a un mínimo del 80% de las clases

La asistencia a clase se valora en la totalidad del tiempo lectivo, un retraso o una salida antes sin justificación implica una falta de asistencia

Los aspectos principales a trabajar, que constituyen los criterios de evaluación generales, son:

- La creación de un dispositivo relacional, performativo y con capacidad transformadora.
- La comunicación de un discurso o narrativa coherente en relación con la propuesta.

También se tendrá en cuenta para la evaluación:

- La constancia en el ritmo de trabajo y dedicación, así como el desarrollo de todas las fases creativas propuestas.
- Las competencias de creatividad, originalidad y apreciación de las expresiones de artes contemporáneas.
- La adecuación de las formas y materiales escogidos al objetivo de realización de la propuesta.

- El trabajo del material en cuanto a dedicación, experimentación y aprendizaje personal.
- La calidad estética y performativa del dispositivo.
- El interés de la narrativa conceptual creada.
- La presentación de imágenes y texto con capacidad descriptiva, con valor comunicativo y con un diseño formal propio de un entorno universitario de diseño.
- La puntualidad de las entregas.
- La asistencia a clase es obligatoria

En esta asignatura se realizarán tres ejercicios evaluables, que corresponden a cada uno de sus apartados:

1. Performatividad en diseño y arte: 30% nota final
2. Cuerpo y pensamiento en movimiento: 30% nota final
3. Percepción y creación sonora: 30% nota final

La nota final de la asignatura es la media de los tres ejercicios (valorados como un 30% de la nota cada uno), más un 10% de la nota que corresponde a la asistencia a clase, la entrega puntual de los ejercicios y la participación activa en el desarrollo del curso.

#### **Proceso de revisión**

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

Para optar a la re-evaluación el alumnado debe haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo. Si no se han entregado previamente los trabajos, no se podrá reevaluar.

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

## Resultados de aprendizaje de la titulación

### **Competencias**

Proponer soluciones de diseño creativas, así como concienciadas y socio-ambientalmente sostenibles, en atención a los ODS.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

### **Habilidades**

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Aplicar las habilidades de expresión plástica y los conocimientos de materiales y tecnologías productivas acorde al planteamiento de un proyecto de diseño.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

## Bibliografía y Recursos

- Barad, Karen (2023). Cuestión de materia. Trans/ Materia/ Realidades y performatividad queer de la naturaleza. Bcn: Holobionte
- Buchanan, Richard (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues*, vol. 8, no. 2, Spring
- Costa, Tania (2019). El performativo en prácticas de arte y diseño actuales vinculadas a procesos de innovación social. El caso de La Venezia che non si viene y de La Borda. *Laocoonte. Revista de estética y teoría de las artes*, nº 6.
- Escobar, Arturo (2017). Autonomía y diseño. La realización de lo comunal. Buenos aires: Tinta limón
- Fischer-Lichte, Erika (2014) Estética del performativo. Madrid: Abada Editores
- Hensel, Michael; Comes, Achim (2013). Performance-Oriented Architecture: Rethinking Architectural Design and the Built Environment. Hoboken, NJ, United States: John Wiley & Sons Inc
- Jaques, Jéssica; Vilar, Gerard (2024). Pensar con el paladar. Una estética gustatoria. Bcn: Universidad Autónoma de Barcelona
- Julier, Guy (2010). La cultura del diseño. Bcn: Gustavo Gili, (p.246,247)
- Max-Neef, Manfred A. (2005). Foundations of transdisciplinarity. *Ecological Economics Volume 53, Issue 1, 1 April 2005, Pages 5-16*
- Noë, Alva (2023). Entanglement: How Art and Philosophy Make Us What We Are. NJ, EEUU: Princeton University Press
- Schön, Donald A. (1983). The Reflective Practitioner. How Profesionales Think in Action. NY: Basic books
- Sloterdijk, Peter (2013). Muerte aparente en el pensar. Sobre la filosofía y la ciencia como ejercicio. Madrid: Siruela
- Kolarevic, Branko (2005). Performative Architecture: beyond Instrumentality. London: Routledge
- Spuybroek, Lars (2011). The Sympathy of Things. Ruskin and the Ecology of Design. London: Bloomsbury