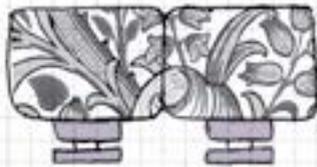
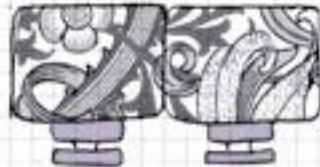
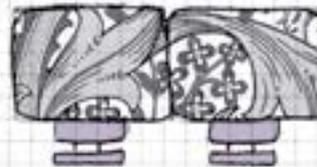
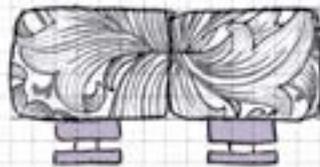
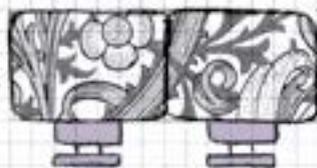
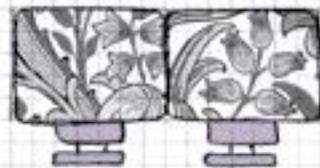
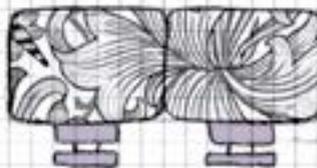
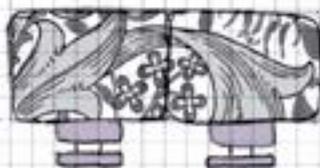
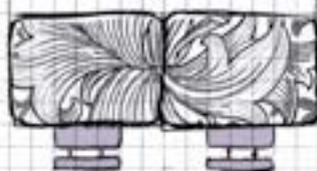


## ARTS & PARTS

UN PROYECTO SOBRE EL DISEÑO  
Y LOS DISEÑADORES EN EL  
ÁMBITO DE LA ENSEÑANZA



## JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

ARTS & PARTS juega en su título con el nombre del movimiento Arts & Crafts (artes y oficios) que lideró el británico William Morris. Activista político, heredero de la tradición romántica inglesa, poeta y hombre comprometido. La esencia de ARTS & PARTS reside en el recuerdo de ese primer diseño alejado e incluso en contra de los medios de producción de masas. Un diseño pausado, casi enamorado que mira y vuelve a mirar, que cuida el objeto y en el que el diseño lo es de calidad por aquello de ser más humano.

Hoy, este diseño sería un anti diseño, por estar en esta sociedad de productos elaborados a bajo coste y que uniforman tristemente nuestras vidas. Reivindicamos, con nuestro proyecto, un trabajo hecho desde la pasión y el conocimiento, desde la documentación, el aprendizaje, el ensayo y la manufactura. Un proyecto de diseño, vaya.

El otro factor fue y es el deseo de cubrir una tradicional carencia en los planes de estudio, que en las áreas artísticas no suelen mirar hacia las salidas profesionales que la creación artística posee. En este proyecto los alumnos debían encontrar la inspiración en las escuelas de diseño del pasado, ya fuera la Bauhaus, Arts & Crafts, el movimiento moderno o corrientes contraculturales. Todo valía para producir un objeto, una colección o un artefacto cultural de interés. Y se consiguió.

## OBJETIVOS

El objetivo esencial del proyecto es el de incluir en el currículo de plástica una práctica que les familiarice con los proyectos de diseño, con el desarrollo de una idea y su ejecución.

El objetivo principal se cumplió con la exposición final. La calidad de los objetos, fruto de la exigencia y la dedicación de chicos y profesores es espectacular. Se publicitó mediante carteles y tarjetones que se editaron en imprenta y cuyo diseño también corrió a cargo de los alumnos.

El control de calidad, la creación de objetos con un fundamento y utilidad y el cambio de mentalidad que se produjo en ellos justifican de sobra las expectativas que teníamos en este proyecto.

## DESTINATARIOS

Los destinatarios del proyecto fueron los alumnos de 3º y 4º de ESO de Plástica y a través de las exposiciones revirtió en toda la comunidad educativa.

## DESARROLLO

Las bases del proyecto, en lo formal, comprenden el desarrollo de contenidos de diseño gráfico, de muebles, industrial y de moda. Estos contenidos se desarrollaron durante del curso, a lo largo de una serie de fases.

Una primera, de documentación, en la cual los alumnos recibieron la información sobre el concepto de diseño, su sentido en épocas como el periodo victoriano o los difícilísimos años de la República de Weimar, o los años de la Postmodernidad. Es necesario entender cada época, su arte y su forma de consumir cultura u objetos.

En una segunda fase los alumnos se identificaban con un momento de la historia o hasta con un artista en concreto. Se investigó sobre Charles Rennie Mackintosh, Walter Gropius, Twiggy o Le Corbusier y juntos admiramos a los hombres

y mujeres que cambiaron su mundo. Una minifalda o una butaca pueden ser formas de situarse ante el mundo.

Y pasamos a la fase más difícil y comprometida: los proyectos. Haciendo uso de lo aprendido en el área de plástica, donde se implanta el proyecto, los participantes diseñaron un dossier que comprendía dibujos, planos, alzados, argumentos o figurines de su proyecto. Arte y parte está en marcha.

Esta fase fue la más compleja, porque luego estos objetos tenían que ver la luz como maquetas y algunos, entrar en producción. Hay que decir que paralelamente se empezaron a fabricar soportes expositivos, vitrinas y paneles para hacer una exposición permanente que atestiguará el trabajo realizado y que permitiera llevarla a otras sedes. La vocación museográfica era una de las condiciones del proyecto.

A partir de este momento, un miembro del PAS se incorporó a los trabajos dados sus conocimientos de carpintería y pasó a entrar en el aula y a trabajar con los chicos en las manufacturas. Esta dualidad es esencial para entender el proyecto. "Arte y Oficio" sólo se puede entender desde esta dualidad: la teoría y la práctica. Es la esencia misma de las antiguas escuelas de arte en la que los aprendices pasaban por todas las fases de la producción, o el modelo de la Bauhaus en la que los maestros como Gropius, Moholy Nagy, o Rietveld no dudaban en ponerse el icónico mono de trabajo rojo y mancharse con sus alumnos.

Aprobados los proyectos hubo que elaborar presupuestos evaluando los costes y las posibilidades de producir los objetos.

Después, se hizo la previsión de materiales y las aulas se convirtieron en talleres: virutas, pintura, muestrarios de tela, láminas de plástico y ganas de trabajar, hasta el desarrollo final de los objetos. El objetivo de desarrollar todas las fases desde la creación a la producción se estaba cumpliendo. Somos diseñadores.

El trabajo se dividió en proyectos que se ofertaban a los alumnos.

- El diseño de moda: los proyectos estaban basados en un tema que el alumno debía documentar. Estos temas fueron: el dandismo, Jackie Kennedy, y Coco Chanel. Se crearon maniqués con modelos sobre estos temas. También en los maniqués se aplicó una normalización para que fuera todo igual y se fabricaron ex profeso. En algunos casos se cosió, en otros se utilizó pegamento y se concedió una atención especial al reciclaje.
- El diseño industrial: fue el menos solicitado por sus características pero se presentaron varias propuestas que se produjeron como maquetas.
- El diseño de muebles: la estrella del proyecto. Fue la que mejores propuestas aglutinó y alguna se fabricó a tamaño natural, y sigue en uso.
- El diseño gráfico: se realizaron varias revistas con maquetación y contenidos auténticos.

Además, se realizó una **exposición** en cada uno de los edificios del Colegio Montserrat, y aún permanece. Y, se ofreció la posibilidad de **colaborar con familias**, que apoyaron vivamente el proyecto.

En definitiva, ha sido un trabajo del que nos sentimos muy orgullosos y que ha creado una tradición de trabajo y de calidad en nuestro centro que esperamos que no se pierda.

### VALORACIÓN DE LOGROS Y POSIBILIDADES FUTURAS

El proyecto ARTS & PARTS recogía la experiencia de varios años de proyectos temáticos desarrollados en el marco del área de práctica y era una apuesta segura por los resultados que en proyectos diferentes ya habíamos obtenido nosotros u otros compañeros que habían seguido nuestros pasos.

La idea de desarrollar prototipos, producir un modelo sencillo de mueble e incluso producir una pequeña cantidad para financiar un viaje o simplemente para dar a conocer el talento y el esfuerzo de nuestros chicos están ahí y pueden ser una tradición del centro que deseamos mantener. Para nosotros fue un honor compartir nuestro trabajo en la inauguración del curso en Hipatia.

### Solucionar problemas

Decía Picasso que la creación artística era cuestión de solucionar problemas. Sin problemas, sin contradicciones o conflictos no se crea nada interesante. Tanto en el proyecto formal, como en la ejecución hubo que enfrentarse a contradicciones. Lo más complejo fue contar con el miembro del PAS cuyo horario y obligaciones no coincidían con el horario académico. Buena voluntad y ganas de hacer las cosas, sobre todo por su parte. Se lo agradecemos de verdad.

### Trascendencia

El proyecto se ha adaptado a las necesidades del curso siguiente para darle continuidad y se ha creado un manual para realizarlo. Este material puede adaptarse a otros centros como pauta para desarrollar las actividades.

**ANEXO:** Algunas fotos del proyecto.

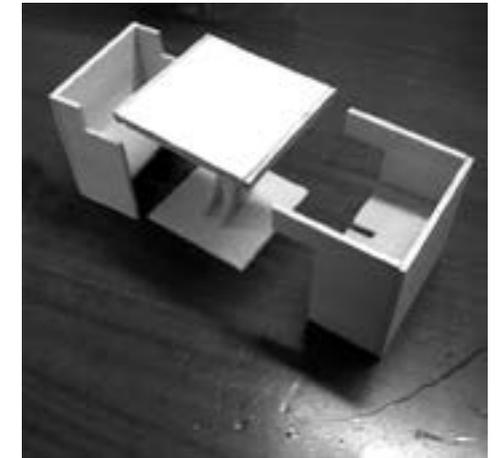
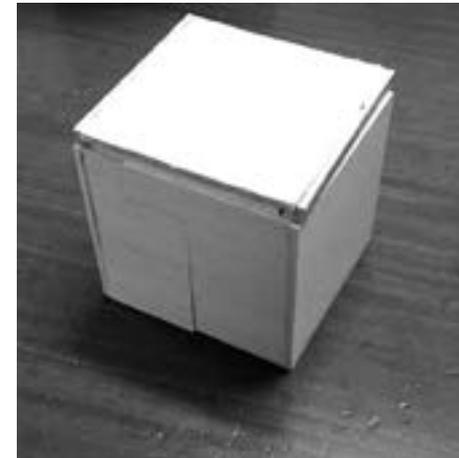
**Invitación**

El director del Colegio Montserrat  
Y en su nombre

El equipo del proyecto **ARTS & PARTS**

Le invitan a la inauguración de la exposición de trabajos de diseño de los alumnos de 3º que tendrá lugar el próximo jueves 29 en el salón de actos del colegio a las 16 h.

Diseño Industrial  
Diseño Gráfico  
Diseño de Moda  
Diseño objetual



*Fotos de los trabajos realizados y la exposición de los mismos*

