INDIGO

centro. Investigación

CENTRO desarrolló el proyecto transdisciplinario INDIGO que a partir de la resignificación material de la mezclilla para el diseño de nuevos productos, propone una nueva conciencia sobre el uso de recursos materiales, los contextos de producción, los procesos de colaboración, las conexiones transdisciplinarias y la relación entre lo humano y lo tecnológico.

El Centro de Investigación en Economía Creativa (CIEC) publica este reporte visual que reconstruye la metodología de trabajo de esta experiencia de enseñanza-aprendizaje y presenta resultados cualitativos y cuantitativos del proceso creativo.

El resultado fue el desarrollo de 11 líneas de referencia conceptual desde las cuales se diseñaron y produjeron 17 productos nuevos (con una producción final de 78 piezas).

Etapas del proceso de trabajo:

1. Conceptualización de la participación de los estudiantes de diferentes licenciaturas.
2. Conceptualización de estética y construcción de la evidencia visual del proceso.
3. Campaña de acopio de mezclilla comunidad CENTRO / Donación de mezclilla TAVEX.

Taller inicial en el marco del evento What Design Can Do: identificación de necesidades y redescubrimiento de la mezclilla.

Transformer Foundation. Conversación y reflexión sobre el futuro del reciclaje en la industria textil.

Creación e impartición de talleres. Ideación y co-diseño.

Proceso transdisciplinario de diseño e iteraciones de los productos. Edición y post-producción de la pieza audiovisual.

Desarrollo de experiencia AR del espacio de montaje (filtros para Instagram). Diseño y montaje de espacio de exhibición. Sección de diseño en la feria de arte contemporáneo Zona Maco. Venta de productos.

Documentación audiovisual del proceso.

Los equipos idearon y fabricaron 17 prototipos de productos distintos a base de mezclilla.

EQUIPO:

15 horas de trabajo en talleres
7 equipos de trabajo
30 estudiantes

Valor agregado de los productos:
- **Participación colectiva**
- **Co-diseño**
- **Diseño responsable con el impacto ambiental**

5 Direcciones de programas CENTRO
6 docentes
4 vecinas de la colonia América

Proceso de diseño:
6 estudiantes de diseño textil y moda
6 estudiantes de diseño industrial
6 estudiantes de comunicación visual

Proceso de documentación:
6 estudiantes de cine y televisión

Experiencia digital y proceso de diseño:
5 estudiantes de medios digitales y tecnología

Hallazgos del proceso de trabajo:

Experimentación textil - conocimiento profundo del material y sus posibilidades.

I. Conexión entre objetivos y resultado formal de los productos.
- Desarrollo conceptual: conexión entre la mezclilla y la naturaleza.
- Transformación y resignificación del material asociada al concepto rector: espacios naturales y refugio.
- Análisis a priori del mercado asociado a las propuestas formales.

II. Gestión del tiempo en el proceso creativo y autoevaluación de los productos diseñados.
- Reto y aprendizaje principal: gestión del tiempo para desarrollar el proceso creativo y cumplir en tiempo y forma con la producción.
- El tiempo limitado provocó eficientar procesos de iteraciones y autoevaluación.

III. Importancia del trabajo colectivo y co-creación en taller.
- Dinámica de trabajo colaborativo entre estudiantes, docentes y vecinas de la zona.
- Intercambio de ideas y saberes sobre un eje conceptual común. Amplitud de perspectivas sobre un tema.
- Capacitaciones comunes: nuevas habilidades adquiridas.

IV. Potenciar habilidades creativas con trabajo transdisciplinario.
- Exploración y aplicación de técnicas y métodos para transformar un material.
- Diversidad de roles dentro de los equipos como experiencia de aprendizaje en diversas áreas y disciplinas.

V. Adaptación de la tecnología: posibilidades y nuevos retos.
- Combinación de diversos métodos y tecnologías a lo largo del proceso.
- Nuevas aplicaciones del uso de la tecnología en un proceso de diseño.
- Cambios en la percepción del rol de la tecnología en el proceso creativo: nuevas alianzas entre tecnología y producción / consumo responsables.

talleres

centro. Investigación

SESIÓN DE ARRANQUE. WHAT DESIGN CAN DO

Fecha: 28 / octubre / 2021
Sede: Teatro Ángela Peralta
Tallerista: Femke Van Gemert y Andrea Bores

OBJETIVOS Y RESULTADOS

Re descubrir el material.

Explorar la creación de nuevos tejidos y texturas.

Posibilidades de creación a partir de la transformación material.

Repensar hábitos de consumo y fomentar sistemas sustentables.

1. INTRODUCTORIO TEXTILES E IDEACIÓN

Fecha: 06 / noviembre / 2021
Sede: CENTRO
Tallerista: Andrea Bores

OBJETIVOS Y RESULTADOS

Aprendizaje sobre la composición técnica de la mezclilla.

Reflexión colectiva del uso cotidiano de la mezclilla.

Conocimiento de los límites de un material.

Ideación como intersección de necesidad, creatividad y estética.

MASTERCLASS ¿SON SOSTENIBLES TUS JEANS?

Fecha: 12 /noviembre/ 2021
Sede: Zoom
Conferencista: Andrew Olah, fundador de Transformers Foundation

OBJETIVOS Y RESULTADOS

Conocer avances de la industria respecto a la producción sostenible de la mezclilla.

Integración del concepto de sustentabilidad.

Información cuantitativa de Transformers Foundation.

Diseñadores y consumidores como agentes de cambio en la transformación de una industria.

2. PROTOTIPADO

Fecha: 13 /noviembre / 2021
Sede: CENTRO
Tallerista: Andrea Bores

OBJETIVOS Y RESULTADOS

Exponer fuentes de inspiración para trazar y prototipar.

Creación y presentación de nuevas texturas.

Retroalimentación colectiva y transdisciplinaria.

3. REVISIÓN FINAL Y ENTREGAS

Fecha: 17 / diciembre / 2021
Sede: CENTRO
Tallerista: Andrea Bores

OBJETIVOS Y RESULTADOS

Proceso inicial de ensamble de piezas.

Experimentación con la funcionalidad y resistencia.

Exposición del producto y su proceso.

Evaluación del proceso creativo: ¿cómo cambiaron las ideas iniciales?

Asistencia y seguimiento presencial en todos los talleres de las / los directores de programas de Licenciatura: Cecilia León de la Barra (Diseño Industrial), Cristina Piña (Cine y Televisión), Martacarmela Sotelo (Diseño Textil y Moda), Roberto Cabezas (Medios Digitales y Tecnología) y Uzyel Karp (Comunicación visual).