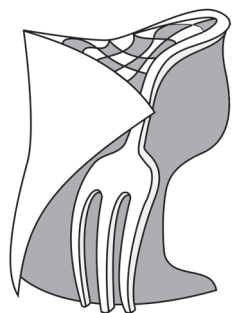




INVESTIGACIÓN Y DISEÑO. MENAJE DE LA NUEVA COCINA.

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA. 2015-2016.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.

2. ACTIVIDADES.

A. ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

- A.1. Cerámica L'Alcora.
- A.2. Visita a centros.
- A.3. Diseño de menaje infantil (I) y (II).
- A.4. Ouka Leele (I) y (II).
- A.5. Tapio Wirkkala.
- A.6. Julius Bienert.

B. PROCESO CREATIVO.

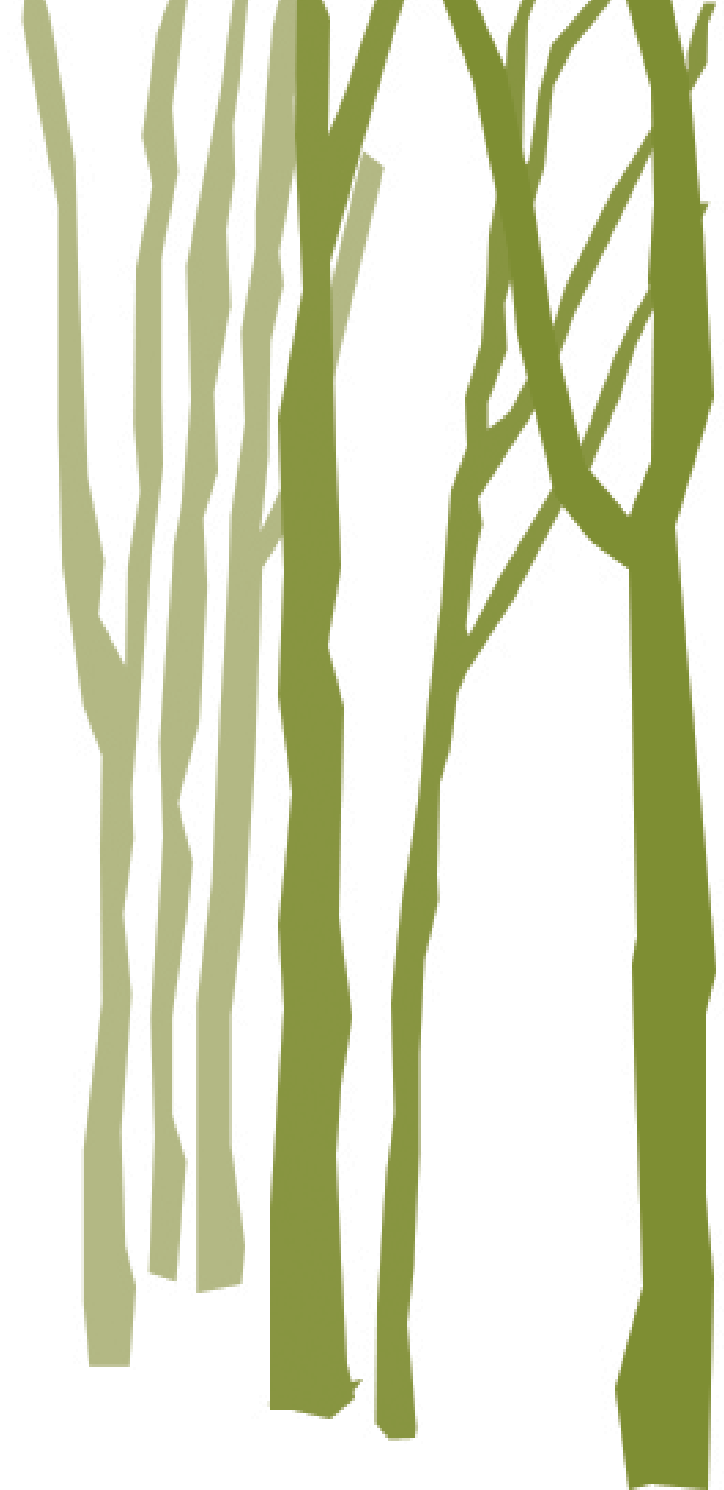
- B.1. Introducción. División de trabajos por escuelas.
- B.2. Ideación.
- B.3. Proceso de fabricación.
 - .Cortinas.
 - .Mantel estampado con hojas.
 - .Gato Cheshire.
 - .Siluetas de cartón y mesa.
 - .Alfombra y puerta de acceso.
 - .Árboles de cemento y cucharillas.
- B.4. Logotipo.
- B.5. Bandejas de vidrio.
- B.6. Menú y carta.

3. PUESTA EN ESCENA.

- 3.1. MONTAJE
- 3.2. EVENTO

4. CONCLUSIÓN

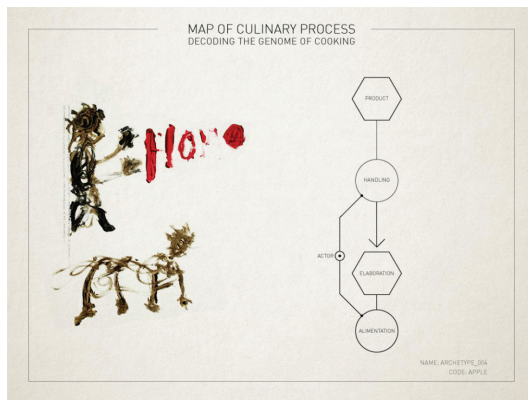
5. PARTICIPANTES



I. INTRODUCCIÓN



I. INTRODUCCIÓN.

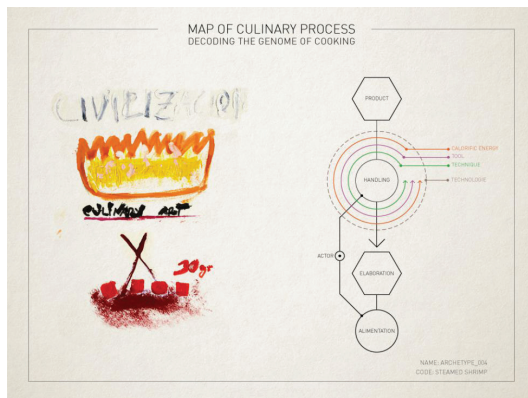


A todos los niveles, la gastronomía es tendencia, lo que nos ha servido de inspiración para plantear el presente proyecto de innovación educativa.

La gastronomía, en su más amplio sentido, es un campo del diseño con importantes perspectivas de futuro, innovación y desarrollo, en el que tanto los alumnos de la EASD Segovia, la ESV La Granja y del Centro Integrado de FP Felipe VI encontrarán un interesante campo de trabajo durante su trayectoria profesional.

El fomento de actividades relacionadas con la gastronomía: exposiciones, ferias, encuentros, congresos, cursos, programas de tv, etc. nos presenta un panorama de interés general por la gastronomía en un grado desconocido hasta la fecha.

El cambio en las tendencias sociológicas y de consumo demanda la necesidad de innovación y calidad en relación a la oferta gastronómica en general, entendiendo la gastronomía en el más amplio sentido de la palabra.



Este proyecto plantea una propuesta conjunta que investiga y profundiza en el campo del diseño vinculado a la gastronomía y la nueva cocina, más concretamente centrado en el menaje.

Se ha desarrollado un proyecto interdisciplinar en el que se aborda el proceso creativo desde la perspectiva simultánea de distintos campos de trabajo y siempre vinculado al interés docente y profesional.

Se planteaba un reto común, centrado en la realización de un “evento gastronómico creativo”, una experiencia gastronómica que pretende satisfacer al comensal que quiere hacer de la necesidad de alimentarse algo más, que busca una experiencia total para disfrutar con los cinco sentidos.

Lo hemos denominado “evento gastronómico creativo”, de forma genérica porque a priori se planteó como un concepto abierto, pendiente de definir a partir del análisis y la investigación previa de tendencias, recursos y necesidades, aprovechando la posibilidad de trabajar en un equipo multidisciplinar desde el principio, que planteaba retos y abría posibilidades metodológicas muy interesantes, tanto para profesores, como para los alumnos que participarían en el proyecto.

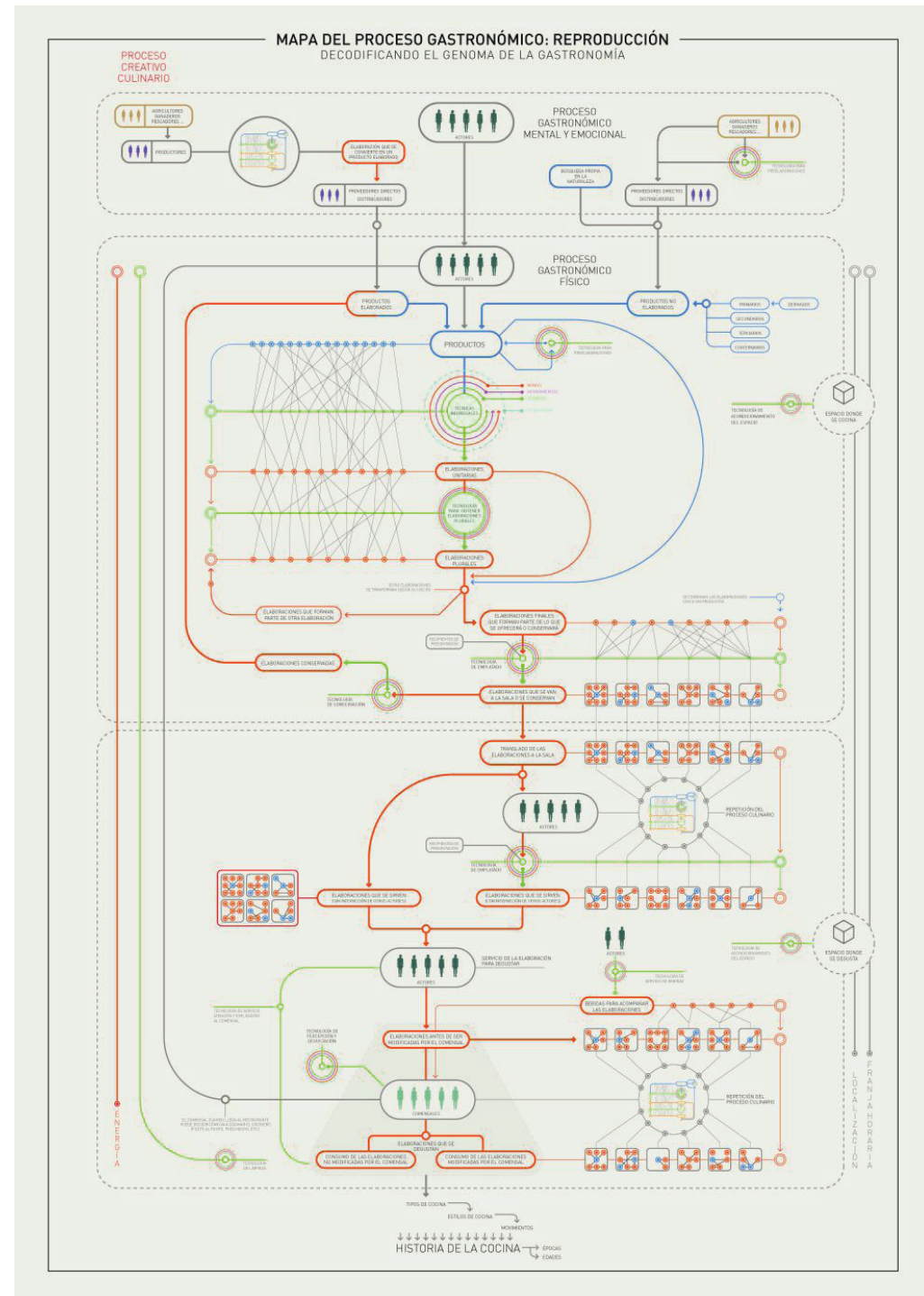
Como modelo, citamos aquí el mapa del proceso creativo de Ferrán Adrià en El Bulli que no habla de cocina; habla del propio proceso de crear a partir de una idea, con la vocación de generar una fórmula aplicable a cualquier ámbito, más allá del gastronómico. *“Cualquier proceso creativo de cualquier ámbito está en este mapa y, en todo caso, hay muchos mapas del proceso creativo. Éste puede ser válido para cualquier creativo o profesional del mundo”,* sostiene el chef.

En este mapa del proceso creativo hay varios grandes ‘espacios’, que lo estructuran.

El primero es el contexto, todo lo que rodea al proceso de crear: recursos operativos, humanos y económicos.

Del contexto se pasa al proceso creativo en sí mismo. ¿Cómo surgen las ideas? ¿Consciente o inconscientemente? ¿Es lo mismo crear un plato para una carta que para un menú degustación? *“Puede ser que tú no lo sepas, pero, cuando buscas conscientemente las ideas, utilizas técnicas creativas. Algunas de estas técnicas se conceptualizan y reciben un nombre”.*

Del contexto al proceso y, como último paso, al resultado final, materializado en platos, conceptos, elaboraciones, procesos, vajilla, objetos, libros,... muestras diversas de propuestas creativas.



Con estos antecedentes, este proyecto se ha desarrollado de la siguiente forma:

1. INVESTIGACIÓN.

Se plantea un trabajo colaborativo de los docentes de las tres escuelas de investigación y documentación en el campo de la gastronomía, la nueva cocina y su entorno. Una toma de contacto que ilustre las posibilidades de diferentes áreas y materias didácticas aplicadas.

En esta primera parte se ha planteado la necesidad de encontrar un tema conductor, un discurso que sirva de argumento al proyecto y al objetivo del mismo. Tras varias reuniones se llegó a un tema que nos proporcionaba una historia común en la que trabajar, el país de las maravillas de Alicia, conmemorando al mismo tiempo el 150 aniversario de su publicación. El universo onírico descrito por Tim Burton en su película de 2010 nos proporciona un escenario ideal para nuestro “evento gastronómico creativo”.

2. PROPUESTA.

El trabajo desarrollado en la primera fase se aplica en el aula en la segunda fase con la realización de actividades teórico-prácticas conjuntas como talleres, seminarios, grupos de trabajo, etc.

Se ha trabajado planteando propuestas creativas, siempre vinculadas a la innovación en la gastronomía y el concepto de “nuevas formas de comer”.

Este Proyecto se ha realizado con una colaboración real entre centros, fundamentalmente explorando las posibilidades que ofrecen al objetivo común los recursos de cada uno de ellos para desarrollar un trabajo colaborativo basado en la investigación, la innovación y la creatividad. En definitiva se trataba de plantear e implementar una estructura funcional que permitiera desarrollar proyectos simultáneamente en los tres centros, mediante el intercambio de ideas, conceptos y propuestas.

3. EVENTO.

Hemos culminado con la participación de los tres centros en la materialización de un Evento Gastronómico Creativo, a mediados del mes de mayo.

Dado que en los tres centros se tiene como finalidad formar buenos profesionales en los diferentes campos, el planteamiento del PIE, tal como se ha estructurado, ha permitido también mostrar a los alumnos alternativas diversas. Partiendo de nuestro común interés en la investigación y creación de nuevos productos, que emergen para dar salida a las propuestas innovadoras de la nueva cocina, hemos desarrollado nuestra propuesta con espíritu innovador y creativo, culminando con éxito en el mencionado “Evento Gastronómico Creativo”.

El profesorado del **CIFP Felipe II** ha dirigido y coordinado el trabajo de investigación en el ámbito del diseño gastronómico, tendencias culinarias, materiales, elaboraciones y técnicas.

Los profesores de la **EASD Segovia** han dirigido y coordinado los procesos proyectuales y de investigación para el diseño del nuevo menaje asociado a la nueva cocina: desarrollo de propuestas, planificación, procesos creativos y prototipos (CNC e impresión 3D).

Los profesores de la **ESV La Granja** han coordinado y dirigido la producción de prototipos en vidrio para materializar las propuestas. La diversidad de materiales empleados en el campo de la innovación en el menaje, entre los cuales el vidrio ocupa un lugar destacado, constituye el punto de interés común que sirve de conexión en esta fase de continuidad del desarrollo del proyecto de colaboración.

La colaboración mantenida entre los centros ha permitido conocer y analizar las propuestas más innovadoras en los sectores implicados: vidrio, diseño y gastronomía. Dicho evento será el argumento necesario para iniciar la investigación de nuevas propuestas gastronómicas y el menaje adecuado para su elaboración y consumo. Con este proyecto hemos fomentado el uso de metodologías creativas abiertas, incentivando y facilitando la colaboración entre profesionales de distintos ámbitos, incluyendo a los alumnos de los tres centros, que han conocido y experimentado situaciones y planteamientos poco habituales en sus procesos creativos.

Ferrán Adriá inició en su restaurante “El Bulli” un proceso creativo global cuyo modelo se ha extendido por todo el mundo: diseñadores y chefs de prestigio se han unido y alimentan las pasiones de los más exigentes clientes con creaciones que hacen de sus mesas y cocinas lugares de culto. Este proyecto ha dado conocer el innovador y creativo mundo del diseño gastronómico y los nuevos productos que en él se inspiran, a los futuros profesionales del diseño y la cocina que se forman en nuestros centros.

Este objetivo fundamental se ha llevado a cabo mediante la participación activa a lo largo del proyecto, en un grupo de trabajo multidisciplinar con un propósito muy

concreto: elaborar la propuesta conjunta del mencionado “evento gastronómico creativo”.

Dicho evento ha supuesto la definición de las propuestas conceptuales, gastronómicas y formales que lo integran, aunque desde una idea común. En este punto, cada profesional ha desarrollado de forma concreta los conceptos generales planteados.

Desde el CIFP se ha experimentado con las elaboraciones culinarias adecuadas. Y simultáneamente, se han realizado propuestas innovadoras en cuanto a las posibilidades que ofrece el diseño de menaje, centrado en las mencionadas elaboraciones, así como la escenografía en la que se disfruta de la experiencia gastronómica. En este punto, los alumnos de diseño de producto y del vidrio, han participado en el proyecto desarrollando sus propias ideas, de forma colaborativa.

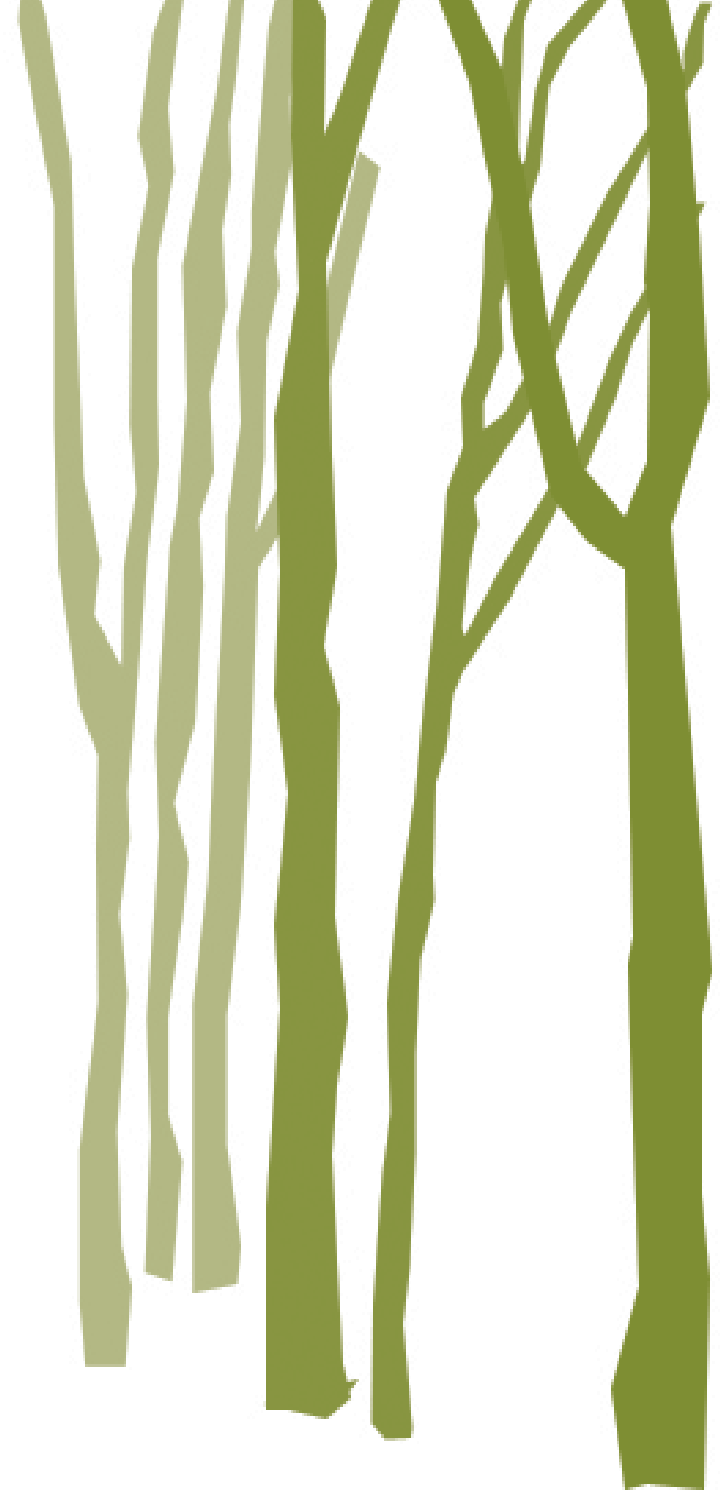
Se ha hecho especial hincapié en la búsqueda y clasificación de información, métodos de investigación, generación de ideas, materialización gráfica y volumétrica de las mismas, toma de decisiones, resolución de problemas, comunicación y transmisión de ideas, colaboración y trabajo en equipo.

2. ACTIVIDADES



- A.1. Cerámica L'Alcora.
- A.2. Visita a centros.
- A.3. Diseño de menaje infantil para la Escuela de Valsáin.
- A.4. Ouka Leele.
- A.5. Tapio Wirkkala.
- A.6. Conferencia Julius Bienert.

A.ACTIVIDADES DIDÁCTICAS



A.I. CERÁMICA L'ALCORA.



LUGAR:

Centro Nacional de Vidrio.
Biblioteca.

FECHA:

20 de Noviembre de 2015.

FORMATO:

Conferencia “La Cerámica de l'Alcora”.

OBJETIVO.

Conocer los nuevos materiales cerámicos y su relación con los nuevos diseño en menaje.

DESARROLLO DE ACTIVIDAD.

Conferencia impartida por **Issac Nebot**, profesor de tecnología de los materiales de la Escuela Superior de Cerámica de l'Alcora.

La conferencia se estructuró en tres partes:

1. Introducción a la cerámica como material.
2. Fabricación de menaje cerámico.
3. Experiencia con cocineros. Piezas para restaurantes.

1. INTRODUCCIÓN A LA CERÁMICA COMO MATERIAL.

Presentación de la ubicación del municipio de l'Alcora y la importancia de los áridos y materias primas de la zona.

Historia de la cerámica de l'Alcora desde su inicio con el Conde de Aranda en 1927 hasta el desarrollo de nuevas materias con nanotecnología.

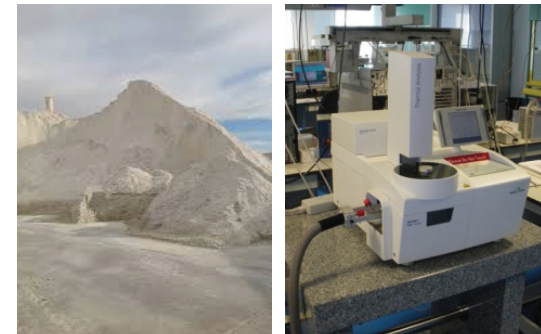
La evolución de su desarrollo industrial con nuevas materias y con más eficiente tecnología.



2. FABRICACIÓN DE MENAJE CERÁMICO.

Proceso de fabricación a gran escala de diferentes piezas de menaje: Materiales, mezclado y homogéneo, conformado, secado, decorado, cocción

Llenado de hornos, procesos de cocción, control de calidad y empaquetado para su distribución.





La ciudad de l'Alcora está inmersa en la potenciación y desarrollo de la cerámica a todos los niveles: El Museo.

El certamen internacional de l'Alcora, que permite recopilar los mejores trabajos en innovación y diseño sobre un material tan arraigado en su cultura y economía como es la cerámica.

3. EXPERIENCIA CON COCINEROS. PIEZAS PARA RESTAURANTES.

Desarrollo creativo del diseño de contenedores cerámicos, para contener los emplatados la nueva cocina y sus famosos creadores.

Los grandes cocineros no solo necesitan innovar en la cocina, buscan crear una armonía entre el gusto la vista y el tacto en su forma de presentar un plato, por este motivo, se ponen en contacto con diseñadores para que les ayude a materializar sus creaciones, en un conjunto de sensaciones.

Ferrán Adrià.



Celler Can Roca.



Ángel León.



David Muñoz.



PRESENTACIÓN DE LAS INNOVADORAS VAJILLAS CERÁMICAS DE LUESMA&VEGA.

Quizá si os digo sólo que me encanta el trabajo de Ester Luesma y Xavier Vega, muchos de vosotros no sepáis quienes son. Pero si os digo que la galería y taller Luesma Vega, de artistas, artesanos vidrieros y ceramistas es la responsable de que la comida en el Celler de Can Roca fuese conocida por el emplatado especial, ya os vais haciendo una idea. Diseño 100% español que rompe fronteras.

Primero desarrollaron la vajilla de El Bulli, junto a Luki Huber, Albert Raurich y Ferran Adrià. Además de para otros restaurantes alta gastronomía como Mugaritz y Diverxo entre otros restaurantes. Porque la alta cocina debe tomarse en vajillas especiales para ser realmente una experiencia. A ver si una de las creaciones de nuestros grandes chefs va a ser lo mismo en el plato de duralex blanquecino por el uso, que en un plato que, en sí mismo es una obra de arte.

La conferencia se realizó en la biblioteca del Centro Nacional de Vidrio, con un tema muy interesante para iniciar el ciclo de actividades a desarrollar por los profesores de las tres escuelas involucradas.



Formas orgánicas inspiradas en la naturaleza.



Diseño con movimiento.

Isaac Nebot.



Celebración de conferencia Cerámica de L'Alcora.



A.2. VISITA A CENTROS.

LUGAR:

Centro Nacional de Vidrio.
Centro Integrado de FP Felipe VI.
EASD de Segovia "Casa de los Picos".

FECHA:

20 de Noviembre de 2015.
4 de Diciembre de 2015.
25 de Febrero de 2016.

FORMATO:

Visita guiada.

OBJETIVO.

Conocer de una forma más directa a todos los participantes del proyecto y saber los recursos con los que se cuenta.

DESARROLLO DE ACTIVIDAD.

Se plantea un trabajo colaborativo de investigación y documentación en el campo de la gastronomía, la nueva cocina y su entorno. Una toma de contacto que ilustre las posibilidades de diferentes áreas y materias didácticas aplicadas.

Los participantes de cada escuela realizarán visitas a las instalaciones de los demás centros, contribuyendo de esta forma al intercambio de conocimientos y experiencias y favoreciendo la aportación de las especificidades tecnológicas, metodológicas y didácticas de cada uno.

Las visitas se organizan por los profesores de cada escuela, son visitas muy abiertas donde pueden asistir los alumnos sí se cree necesario.

EASD de Segovia

- Procesos
- Propuestas
- Fabricación
- Máquinas

CIFP de Cocina

- Propuestas
- Tendencias
- Cocina
- Sala

ESV La Granja

- Técnicas
- Procesos
- Modelos



EASD de Segovia "Casa de los Picos". Taller.



CIFP de Cocina. Sala.



ESV La Granja. Taller de Soplado.

A.3. DISEÑO DE MENAJE INFANTIL (I).

LUGAR:

CEIP “La Pradera” de Valsaín.
EASD de Segovia.
Biblioteca Centro Nacional del Vidrio.

FECHA:

19 y 26 de Febrero de 2016.
10 de Marzo de 2016.

FORMATO:

Visita - reunión.
Grupos de trabajo.

OBJETIVO.

Definición de la propuesta y primeras ideas gráficas de los niños.
Reunir a los alumnos-diseñadores y a los niños en diferentes grupos para idear una vajila infantil para el centro.



Durante la realización del PIE, surgió una oportunidad de colaborar con otro centro educativo de Segovia, de características muy diferentes a los implicados en el mismo, pero con un interés común por la innovación. Se trata la comunidad de aprendizaje del CEIP “La pradera” de Valsaín.

Se iniciaron conversaciones a partir de una reunión entre representantes de la EASD Segovia, la ESV La Granja, la dirección del CEIP “La Pradera” y la coordinadora del PIE. Comenzamos el diseño a través de una colaboración adicional. Era particularmente interesante aprovechar la oportunidad de realizar una actividad conjunta entre alumnos de distintas edades y niveles educativos y que participarán representando un papel distinto al habitual y fuera de su rutina. Se planteó como objetivo la realización de una propuesta de diseño de menaje infantil en vidrio partiendo de la estética y la narrativa de “Alicia en el País de las Maravillas”.

DESARROLLO DE ACTIVIDAD.

La actividad se estructuró en tres fases.

1. Familiarización de los alumnos del CEIP con la historia de Alicia y sus aventuras.

Los maestros de los niños realizaron diferentes actividades creativas y propositivas relacionadas con el cuento para que crearan sus imágenes vinculadas con un menaje inspirado en las imágenes sugeridas por Alicia y los demás personajes, paisajes y situaciones del cuento. El resultado fue una serie de dibujos hechos por niños de distintas edades.





2. Grupo de trabajo de alumnos en la biblioteca de la ESV de La Granja.

Con la coordinación de profesores de ambos centros, se formaron grupos mixtos con alumnos de distintos cursos de Diseño de Producto de la EASD Segovia y del CEIP.

La dinámica de trabajo se estableció de forma genérica. Los niños, que previamente habían participado en la actividad creativa en su escuela, contaron a los alumnos de diseño sus ideas y describieron los dibujos realizados, de tal forma que se pudiera materializar las propuestas en un producto realizable. Los propios autores presentaron sus ideas para algunas piezas cuyo detalle podemos ver en las fotos siguientes.

Cada grupo presentó las propuestas gráficas para el diseño de vajilla al finalizar la jornada.

3. Materialización de las propuestas.

Solamente una de las propuestas se podía materializar en vidrio.

El grupo ganador tomó como referente el gato Cheshire.

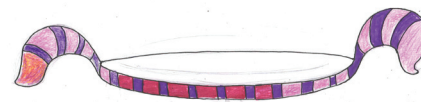
Los diseñadores Luis Gil de Biedma, Diego Monroy y Sergio Rodríguez, fueron responsables de la forma final y siguieron atentamente el proceso de fabricación.

Se trata de piezas conceptuales muy interesantes, realizadas con diferentes técnicas de elaboración de vidrio: fusing, termoconformado, soplado, etc. Se pueden ver los procesos y las piezas finales en el siguiente apartado.

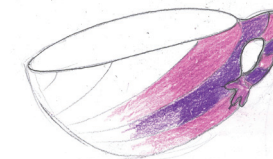
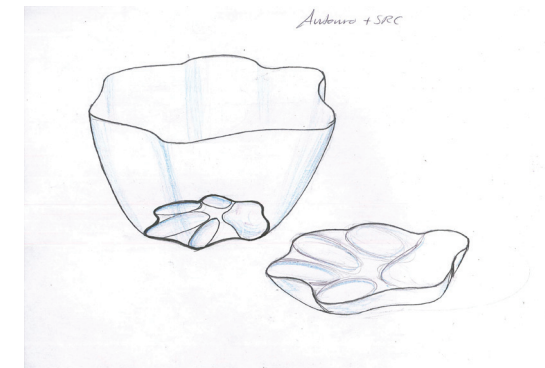
Aquí mostramos los diseños y bocetos de trabajo que han servido para la elaboración de los productos finales.



ANTONIO ALBUERNA HERVAS



Bocetos iniciales de la propuesta ganadora, basada en el gato Cheshire



Bocetos finales, previos a la fabricación de las piezas de la vajilla infantil.

A.3. DISEÑO DE MENAJE INFANTIL (II).

Además del resultado material que se puede apreciar en las fotos, de las atractivas piezas que se han hecho, debemos valorar muy positivamente todo el desarrollo de la actividad. Iniciamos la propuesta con cierta incertidumbre ante el riesgo de realizar grupos de trabajo relativamente autónomos, con alumnos de edades tan dispares; pero lo cierto es que se ha culminado el proceso en un producto terminado gracias a la gran implicación de los alumnos en las diferentes fases del mismo.

LUGAR:

Centro Nacional del Vidrio.
Taller y Horno.

FECHA:

27 de Abril de 2016.
20 de Marzo de 2016.

FORMATO:

Trabajo en el taller y en el horno.

OBJETIVO.

Preparar la pieza de la vajilla termoformada.
Trabajar con el maestro soplador para fabricar las piezas diseñadas.



Resultado final de las piezas cuyo diseño se detallaba en el apartado anterior.



Diferentes momentos en el horno del Centro Nacional de Vidrio donde los diseñadores: Luis Gil de Biedma, Diego Monrroy y Sergio Rodríguez cambian impresiones con el maestro soplador que va a realizar las piezas de la vajilla que ellos han diseñado

Proceso de termoformado del plato perteneciente a la vajilla infantil del gato de Cheshire.

Primero hicimos un fusing (1), su técnica es la fusión de diferentes placas de color en el horno, una vez fusionado los colores con el motivo deseado, la pieza se vuelve a meter en el horno con un molde (2) para que adquiriera la forma diseñada, es decir, termoformada (3).



A.4. OUKA LEELE (I).

LUGAR:

Centro Nacional del vidrio.
Horno de soplado.

FECHA:

19 de Febrero de 2016.

FORMATO:

Demostración - visita.

OBJETIVO.

Demostración en el horno de la creación de las piezas escultóricas de vidrio.
Conocer la forma de trabajo necesaria entre un artista y un maestro de vidrio para realizar las esculturas diseñadas.

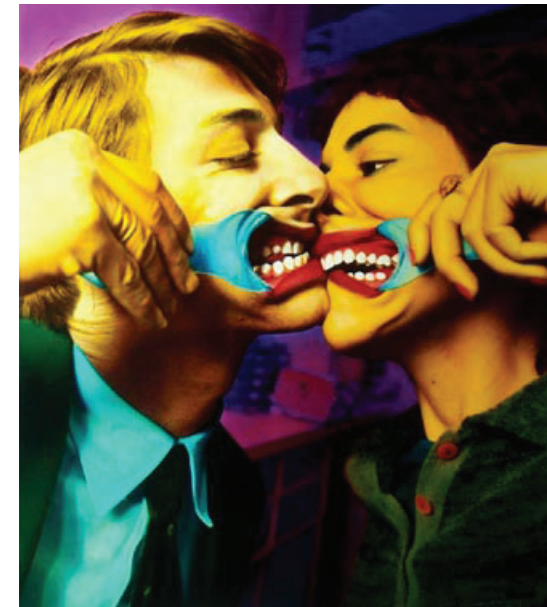


(Bárbara Allende Gil de Biedma; Madrid, 1957) Fotógrafa española. Su primera vocación fue la pintura, y de hecho cursó Bellas Artes, aunque abandonó la carrera para iniciar estudios de piano, al tiempo que acudía al Photocentro de Madrid para aprender fotografía. Sus fotos eran habitualmente en blanco y negro, y al serle encargada una fotografía en color para una portada, decidió inventar ella misma el color de la imagen. Fue así como empezó a colorear sus instantáneas, aunando su vocación de pintora con la fotografía.

Su carrera continuó con exposiciones en España, Europa, Estados Unidos y Japón. Excepto en contadas ocasiones, en la obra de Ouka Leele no hay fotomontajes: lo que aparece en la fotografía se prepara antes de la instantánea, en lo que, para la autora, es el

momento más interesante de la creación, por el hecho de crear un mundo irreal.

Sus primeras obras se distinguen por la combinación de elementos pop y neodadaístas con una gama de colores ácidos e intensos; posteriormente evolucionó hacia composiciones más ricas, basadas en la tradición barroca y en la utilización de colores más calmados, para volver con colores eléctricos a finales de la década de 1990. Autora de diversos libros en los que combina sus imágenes con sus propias poesías, Ouka Leele se ha dedicado también al diseño de objetos.



DESARROLLO DE ACTIVIDAD.

En nuestra actividad del proyecto de innovación nos vemos inmersos en la realización de unas piezas de vidrio que la artista Ouka Leele ha diseñado para una exposición colectiva en el Museo de Vidrio de Alcorcón, Mava.

Estas piezas se van a trabajar en el centro Nacional de Vidrio por los maestros sopladores y hemos sido incluidos para seguir todo el proceso de diseño de las piezas

Una vez sacada la posta del horno, las piezas se soplan en el foso, debido a su peso y tamaño



Bocetos soplados preliminares de los maestros vidrieros. Pruebas de forma.



Pruebas de color.

Pruebas de compatibilidad de vidrios.



La artista, en todo momento, va indicando y dando las pautas al maestro soplador de cómo quiere su obra.



A.4. OUKA LEELE (II).

LUGAR:

Museo de Arte contemporáneo en vidrio de Alcorcón, MAVA.

FECHA:

22 de Abril de 2016.

FORMATO:

Visita.

OBJETIVO.

Conocer la obra de la artista Ouka Leele en el contexto de exposición y comparar piezas definitivas con piezas de proceso.

EXPOSICIÓN TEMPORAL “PENSAR EN VIDRIO”

La exposición colectiva Pensar en vidrio, reúne a nueve artistas plásticos españoles de reconocida trayectoria que han querido aceptar el reto de realizar una obra con el vidrio como soporte: Ouka Leele, Juan Ugalde, Esther Pizarro, Ángeles San José, Carmen Algara, Manuel Bouzo, Aníbal Merlo, Erick Miraval y Lois Patiño.

La exposición nace con un contundente nombre que la define y cuenta con los atributos de original y novedosa en el panorama artístico español contemporáneo. Estos diez artistas, de campos de expresión muy variados como la escultura, instalación, pintura, fotografía o vídeo, han planteado la creación de una obra a partir de un material nuevo para ellos, en lo que ha constituido su primera relación con el vidrio y han hecho frente a todo un desafío que les ha posibilitado el descubrimiento de un nuevo elemento con innumerables capacidades de creación y comunicación.

En la exposición colaboran como coproductores la Fundación Centro Nacional del Vidrio de La Real Fábrica de Cristales de La Granja y el Centro de Arte Francisco Tomás y Valiente de Fuenlabrada-CEART.

MAVA



A.5. TAPIO WIRKKALA.

LUGAR:

Centro Nacional del Vidrio.
Biblioteca y Museo.

FECHA:

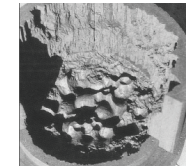
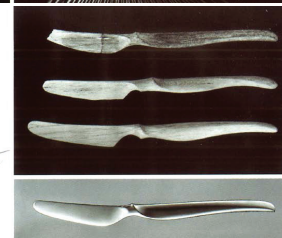
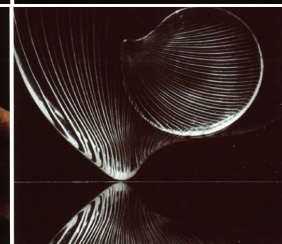
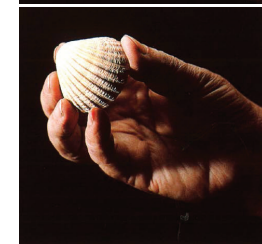
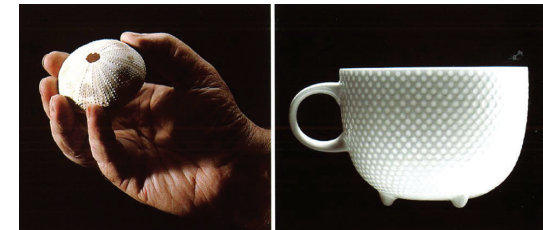
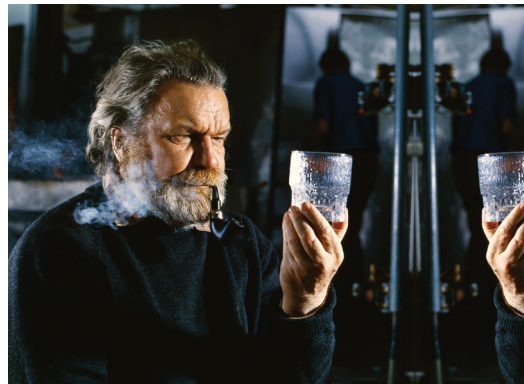
26 de Abril de 2016.

FORMATO:

Conferencias:
"Tapio Wirkkala. El proceso de diseño."
"Tapio Wirkkala. Técnicas del vidrio."
Visita a exposición.

OBJETIVO.

Conocer la obra del diseñador finlandés Tapio Wirkkala, a través de la exposición de objetos originales y las conferencias sobre el autor.



DESARROLLO DE ACTIVIDAD.

La figura de Tapio Wirkkala es esencial a la hora de estudiar la evolución del diseño escandinavo y su posicionamiento a nivel internacional. Es un diseñador fuertemente ligado a la cultura nórdica y a la naturaleza, y así queda reflejado en sus obras. Aunque Wirkkala representaba la estética moderna, su punto de arranque fue siempre el método de trabajo tradicional para el material en cuestión.

La **conferencia** impartida por **Raquel Cabrero**, profesora de Diseño de Producto en la EASD de Segovia, mostró la figura del diseñador y su proceso de diseño, haciendo hincapié en la influencia de la tradición, del espíritu local y de la naturaleza.

La **conferencia** impartida por **Saulo Alvarado**, profesor de Historia del Arte en la ESV de La Granja, se centró en los trabajos en vidrio y mostró la ejecución de distintas técnicas.

La **visita** posterior a la exposición de diferentes piezas realizadas por Tapio Wirkkala en el Museo del Vidrio permitió a los alumnos fijar los conceptos teóricos vistos anteriormente.

La participación en el **Taller de ideas** “*TRANshop: estrategias de ocupación comercial temporal*” realizado en la EASD de Segovia hizo posible seguir trabajando con los diseños de Tapio Wirkkala en el ámbito expositivo.



Conferencias y visita a exposición.



Participantes en el taller y las conferencias.

A.6. JULIUS BIENERT.

LUGAR:

Centro Nacional del Vidrio.
Biblioteca.

FECHA:

22 de Abril de 2016.

FORMATO:

Conferencia “Cocina, Diseño y Vidrio”.

OBJETIVO.

Conocer los inicios de un cocinero famoso y descubrir esa parte mediática del evento gastronómico.



Nacido en Palma de Mallorca el 17 de febrero de 1979. Con tan solo 17 años, decidió encaminar su futuro profesional hacia el mundo de la alta cocina.

Estudió en la Escuela Aiala de Karlos Arguiñano consiguiendo el título de Técnico Superior de Cocina, así, realizó prácticas en varios restaurantes del País Vasco junto a maestros como Karlos Arguiñano, Juan Mari Arzak, Pedro Subijana o Luis Irizar. Más tarde, tras trabajar en prestigiosos restaurantes, en 2006, comenzó sus primeras andaduras en televisión, sobre todo, en el Canal Cocina.

(izquierda) Imágenes del cociner Julius Bienert en sus programas de cocina para TV.

(abajo) Presentación de la conferencia y del invitado a cargo de la directora del Centro Nacional de Vidrio, Blanca García.



DESARROLLO DE ACTIVIDAD.

La conferencia se estructura como una entrevista al invitado por parte de Concha Juárez que es la representante de la escuela de Vidrio de Honduras donde han empezado con una línea de fabricación de vidrio para gastronomía, en la cual Julius Bienert ha intervenido.

El invitado comienza presentándose y explicando sus inicios, su formación y etapa de prácticas. La trayectoria que ha realizado para formarse como cocinero y para llegar a presentar un programa diario en televisión “22 minutos con Julius”.

Explicó cómo se prepara un programa de televisión diario. No solo es importante lo que cocinas, sino la puesta en escena dirigida por un grupo de profesionales del diseño. Todo se piensa, de una forma muy visual, controlando todos los aspectos de la puesta en escena. Para finalizar, es importante, la colocación y selección del menaje para el emplatado, pues será la imagen de la receta de ese día.

La conferencia se desarrolló como una charla con el invitado, en la cual, se podía preguntar y participar en cualquier momento. Como era de esperar, los alumnos de cocina fueron los más participativos en preguntar Julius sobre su pasado, presente y futuro.

Una de las enseñanzas más importantes que les transmitió el ponente, es que hay que trabajar duro y siempre hay que seguir estudiando.



B.1. Introducción. División de trabajos por escuelas.

B.2. Ideación.

B.3. Proceso de fabricación.

.Cortinas.

.Mantel estampado con hojas.

.Gato Cheshire.

.Siluetas de cartón y mesa.

.Alfombra y puerta de acceso.

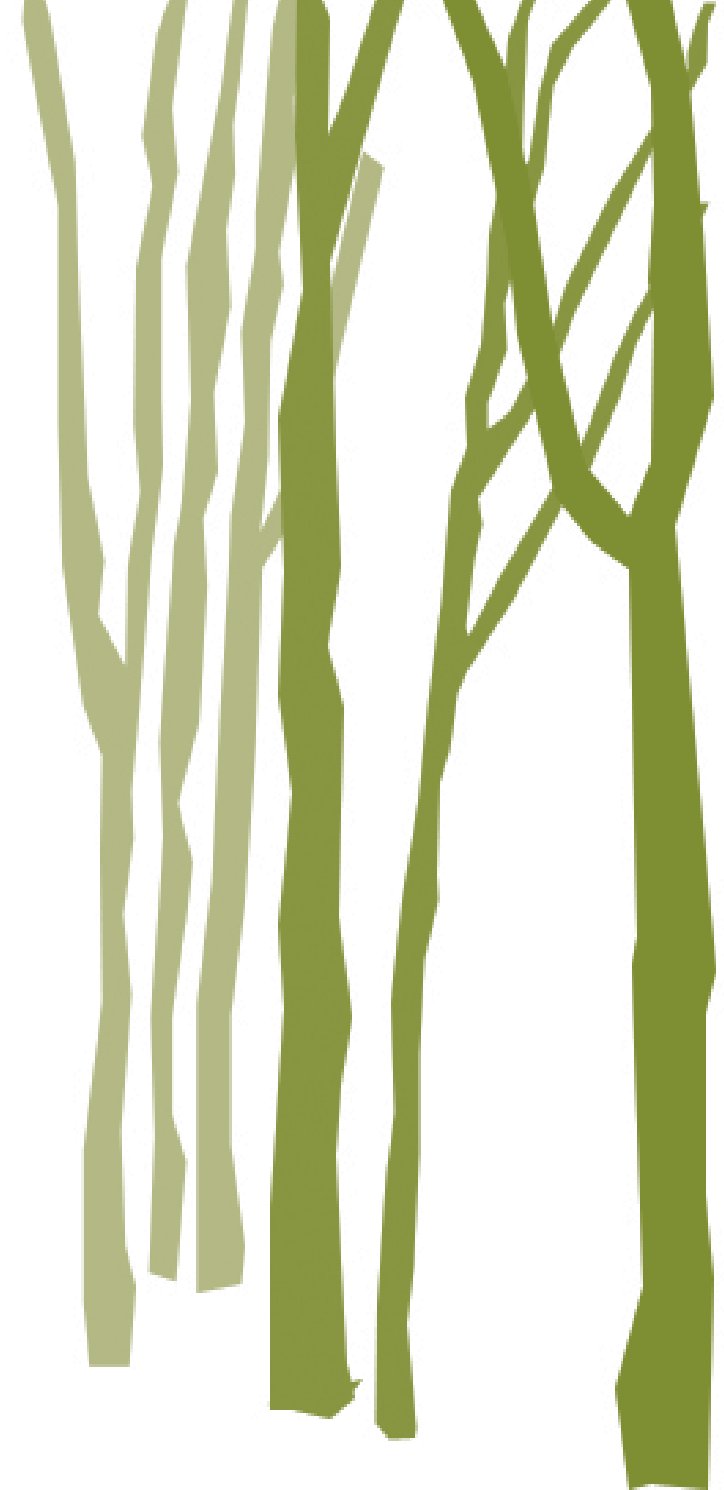
.Árboles de cemento y cucharillas.

B.4. Logotipo.

B.5. Bandejas de vidrio.

B.6. Diseño de carta-menú.

B. PROCESO CREATIVO



B.I. DIVISIÓN DE TRABAJOS.

Como ya se ha citado en anteriores puntos, tras la decisión de realizar esta propuesta de innovación educativa entre las tres escuelas, de visitar los integrantes del proyecto las instalaciones de cada escuela, conociéndonos todos los miembros participantes de forma personal y descubriendo las posibilidades creativas de las enseñanzas impartidas en cada una de ellas, se determina que todo se focalizará en un **evento gastronómico** cuya temática será la película de Tim Burton *“Alicia en el País de las Maravillas”*. En concreto, es la escena de la hora del te, donde aparece una fantástica escenografía vegetal, llena de diseños de vajilla y ricos dulces en una mesa central, la que sirve de guía para la ideación.

Se empieza a concretar cómo cada una de las Escuelas participará en la creación de ese día de innovación educativa para la ciudad de Segovia. En distintas reuniones de los participantes se va definiendo cómo será la colaboración y cómo unir las distintas disciplinas en una sola actividad, llegando a la siguiente división de trabajos entre las Escuelas:



ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE SEGOVIA “CASA DE LOS PICOS”

ACTIVIDADES PREVISTAS.

Definir y fabricar los elementos que crearán una escenografía de ambientación inspirada en la anterior escena citada del té.

Diseño y fabricación de moldes para crear las bandejas de vidrio con la técnica del fusing (en colaboración con ESV de La Granja).



ESCUELA SUPERIOR DEL VIDRIO DE LA GRANJA.

ACTIVIDADES PREVISTAS.

Realizar unas bandejas de vidrio que sirvan de soporte a las comidas (en colaboración con los profesores de la Casa de los Picos).

CIFP
FELIPE VI

CIFP FELIPE VI

ACTIVIDADES PREVISTAS.

Diseñar y elaborar un menú gastronómico de formas innovadoras que completen la puesta en escena inspirada en Alicia.

Se decide que será en su comedor donde se realizará el evento, al ser difícil el transporte de la comida sin un posible deterioro de los diseños al tratarse de platos creativos y delicados en sus formas.

B.2. IDEACIÓN.

Una vez repartidos los diseños entre las Escuelas para el día del evento, los profesores de la EASD de Segovia se plantean proyectar la puesta en escena para ambientar el comedor del CIFP Felipe VI.

PRIMERA FASE.

Comenzamos para ello con una primera fase de **análisis**, en distintos aspectos, así se realiza una nueva visita al comedor de gastronomía, donde se analiza más detenidamente el lugar, se toman medidas generales de distintas zonas y se nos entregan sus planos en planta.

Se realiza una **visualización** más exhaustiva de la película de *"Alicia en el País de las Maravillas"* sacando conceptos que aparecen reiteradamente en ella y que por ello la caracterizan. También se realizan instantáneas impresas en papel de momentos que describen estos conceptos.

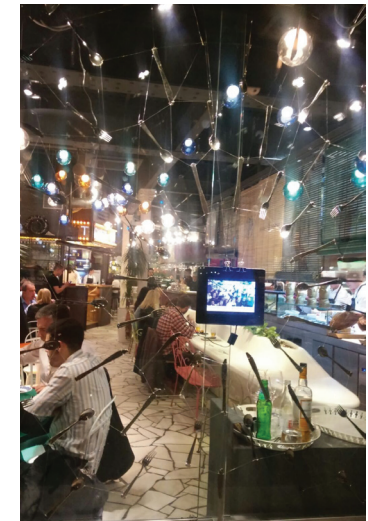


Enumero alguno de ellos:

Grande-pequeño, puerta gigante, caminos, árboles, misterio, blanquecino...

Una vez se toma conciencia de estas ideas relevantes del film, se realiza una búsqueda en internet de posibles imágenes que recrean esos conceptos (escenografías, decorados, dibujos...), buscando que sean creaciones impregnadas de innovación en su elaboración.

Todo ello se pone en conocimiento de las otras escuelas para que exista un mismo hilo conductor en la elaboración de los diseños a realizar y para que aporten y complementen las búsquedas halladas.



SEGUNDA FASE.

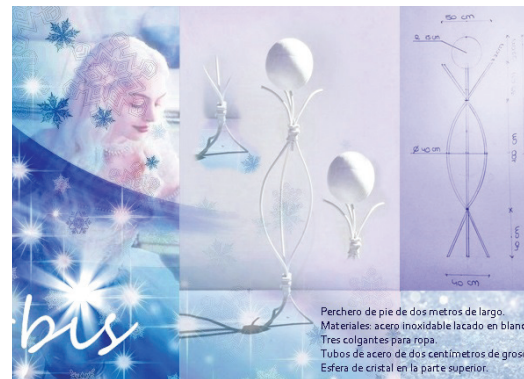
Pasamos a una segunda fase de ideación, donde a través de la síntesis de los elementos hallados, se van **tomando decisiones** de cómo repartir los conceptos definidos en distintas **zonas del escenario**, y se van esbozando algunas cosas en las que no hay polémica. Por ejemplo, todos queríamos una sola mesa, que cruzase el espacio en diagonal y tuviese forma curva, debían existir elementos que significasen árboles en el fondo y en la entrada era necesario algo que crease una invitación a entrar, como en el cuento de Alicia, que no puede resistir su curiosidad a ver lo que hay detrás de las puertas.

Otras ideas se evalúan y se van desechando, como es el que la estancia se subdivida en zonas, pues se considera que pierde fuerza visual o llenar el suelo de hojas secas, por el peligro de que alguien se resbale.

Por otro lado se analizan las **propuestas realizadas por alumnos** desde las dos asignaturas de 1º de Diseño de Producto:

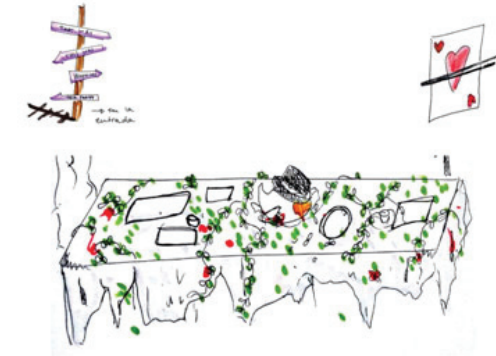
- Metodología del Proyecto: elaboración de percheros basados en uno de los personajes de la película.
- Fundamentos del Diseño: separadores de ambientes basados en escenas de la película.

Se decide crear una maqueta a escala real de dos de los percheros; los que representan al Sombrero Loco y a La Reina Blanca.



Trabajos seleccionados de alumnos de Metodología del Proyecto (Primer curso de Diseño de Producto)

Se decide también usar dos de las ideas de los separadores, uno muestra un mantel con hojas de hiedra dibujada y otro utiliza ramas de árboles como decoración.



Trabajos seleccionados de alumnos de Fundamentos del Diseño (Primer curso de Diseño de Producto)

Poco a poco se van definiendo más ideas, llegando por consenso al siguiente **reparto final por zonas dentro del comedor:**

1.

En el fondo de la estancia delante del gran ventanal rectangular se colocarán unas telas blancas transparentes en dos capas en la que se dibujarán las siluetas de árboles, simulando de una forma misteriosa un bosque.

2.

En la pared donde existen cuatro ventanas rectangulares alargadas se pondrán ramas secas de tamaño grande jugando al bosque en tres dimensiones y con siluetas de las cartas evocando el jardín de la reina.

3.

La barra del bar necesita ser tapada y para ello se toma como idea uno de los trabajos de los alumnos donde aparece un mantel con hojas estampadas. Se decide cubrir arriba y abajo con largos papeles vegetales estampados por hojas.

4.

En la zona de los baños se decide ubicar los dos percheros elegidos de entre las propuestas del alumnado simbolizando lo masculino y femenino.

5.

Una zona muy problemática era la del horno, pues este es muy voluminoso. Se decide tapar con telas blancas envueltas con tiras de hiedra naturales. En un último momento se elabora un gato de Cheshire para poner en su cima.

También en ese lugar, que se encuentra al lado de la entrada, se coloca un esgrafiado con el logotipo del proyecto.

6.

La mesa se realizará con formas curvas y se situará en diagonal en el centro del comedor, tapada con manteles con hojas estampadas como las de la barra del bar, pero en este caso en tela.

7.

Por último, para la entrada se piensa en crear una puerta gigante dibujada con una perspectiva muy pronunciada y con aspecto de madera y en el suelo realizar una alfombra también con formas curvas y con el damero en blanco y negro tan típico de Alicia, también en perspectiva de forma que se es grande al principio y pequeña hacia la puerta para que como dijimos antes nos invite de forma visual a entrar en el comedor y descubrir las sorpresas que allí nos aguardan...

8.

Proyección de la película inspiradora en la pared de la entrada.

El siguiente paso consiste en el **reparto de trabajos** y concreción de los materiales para la elaboración de los elementos pensados.

Así se decide que:

- las cortinas las realizará textiles por medio de la técnica de la serigrafía con ayuda de los alumnos.

- los percheros, la puerta y el gato se realizarán también con los alumnos pero en este caso de Diseño de Producto en la clase de Volumen y Color.

- la alfombra y el esgrafiado del logotipo los elaboran en murales.

- las curvas de la mesa y las siluetas de las cartas en cartón por medio de la máquina de control numérico, añadiendo en una decisión final la silueta de Alicia para ser colocada detrás de las cortinas del fondo y que fue una de las cosas que más gustó a los espectadores del decorado.

B.3. PROCESO DE FABRICACIÓN.

CORTINAS.

MOTIVACIÓN.

Dentro de las ideas propuestas para la ambientación del espacio del evento, desde el principio del proceso destacó la de crear una **ilusión de “bosque”** que nos recordara al espacio recreado en la película.

Por otro lado, la serie de ventanales del local a decorar nos ofrecía un recurso muy importante en esta búsqueda: contábamos con una fuente de luz natural con la que poder trabajar en la idea de crear la ilusión de transportarnos a la naturaleza.

En la búsqueda de este efecto, llegamos a decantarnos por un material translúcido y etéreo que nos permitiera estampar creando un decorado muy liviano pero muy evocador, con sensación de bruma, profundidad, misterio... Así llegamos a la elección del visillo de poliéster estampado con siluetas de árboles en gamas grises – negras.

DESCRIPCIÓN EL TRABAJO.

Colgadura translúcida blanca con siluetas de árboles estampados en tonos grises y negro, realizada en dos capas superpuestas y separadas unos 50 cm entre sí (para reforzar la sensación espacial de profundidad).



MATERIALES.

- Soporte: tafetán de poliéster translúcido. Se ha trabajado en tiras de 150 cm de ancho y 350 cm de largo.
- Pintura acrílica textil en color negro y blanco. Se ha trabajado con el negro puro y dos tonos de gris: claro y oscuro.
- Hilo de poliéster (empleado en la realización de las costuras dobladillos).
- Varillas de madera de 16 mm de diámetro.
- Manguitos de conexión de tubo de cobre.
- Hilo de poliéster (tipo sedal) para suspensión del conjunto desde el techo.

DIMENSIONES.

7,5 metros de largo x 3 metros de alto (esta medida corresponde a cada una de las dos capas superpuestas).



TÉCNICAS

• Diseño.

La idea inicial se ha trabajado en bocetos a pequeña escala realizados en papel de poliéster translúcido, dibujando las siluetas de los árboles en varias capas y superponiéndolas hasta obtener la composición deseada.



• Preparación y ejecución.

Las siluetas de los árboles se han impreso, a tamaño natural, en papel continuo mediante equipo informático y plotter. Dichas impresiones se han recortado, en negativo, y se han colocado bajo el marco y la malla serigráfica obteniendo de este modo las pantallas para imprimir sobre el tejido

El serigrafiado de las siluetas se ha realizado mediante un bastidor de madera (160 x 50cm) provisto de malla serigráfica de poliéster de 43 hilos / cm.

Para localizar, situar y duplicar las siluetas se ha utilizado como guía el boceto previo.

Una vez registrado el motivo sobre el tejido, se ha vertido la tinta y se ha aplicado manualmente mediante rasqueta de goma dura.

Dado el tamaño de la pantalla, los motivos se han dividido a la mitad, estampándose en dos fases (mitad superior – mitad inferior). Entre cada estampación ha sido necesario secar la tinta aplicada.

Finalmente en la zona inferior de la capa interior se ha aplicado un salpicado de tinta de forma manual utilizando brochas y cepillos de varios grosores.



• Montaje

Las piezas de tela han sido rematadas en su borde superior con un dobladillo simple unido mediante costura realizada a máquina. Una vez ordenadas han sido enfiladas en varillas de madera de 250 cm unidas mediante manguitos de conexión de cobre, hasta configurar cada una de las dos capas sobrepuestas. Las varillas se han sujetado a la estructura de las luminarias del techo mediante hilo de poliéster. Este sistema ha permitido separar ambas capas unos 45 cm entre sí. El largo sobrante del tejido (unos 40 cm.) se ha dejado descansando sobre el pavimento.



TEMPORIZACIÓN

- Proyecto-diseño: 1-2 personas durante 6 h
- Preparación: 1-2 personas durante 4 h
- Ejecución: 6-8 personas durante 12 h
- Montaje y desmontaje: 3 pers. durante 4 h
- Documentación: 1 -2 personas durante 4 h

COORDINACIÓN

Isabel Gómez Álvarez y Juan Ramón López Odriozola, maestros de taller textil.



B.3. PROCESO DE FABRICACIÓN.

MANTEL ESTAMPADO CON HOJAS.

DESARROLLO DE ACTIVIDAD.

Con esta parte del montaje, quisimos decorar la mesa donde se va a realizar la merienda donde Alicia se une al Sombrero Loco, o la culminación de todo este Proyecto de Innovación Educativa, en el evento gastronómico que se produjo la tarde del día 12 de mayo.

Partiendo de la base que teníamos que decorar una mesa que iba a tener formas curvas y sinuosas, quisimos que fuera una continuación del bosque y que estuviera salpicada de hojas y de los símbolos de las cartas.

Para ello, se estampó la superficie textil, en éste caso, el mantel con la técnica de block printing o Sellos.



Es una técnica de estampación manual directa, que consiste en reproducir un patrón o motivo mediante su talla en goma, en éste caso, cubriéndole con tinta posteriormente y transfiriéndolo a la tela u otra superficie.

En éste caso, se utilizó goma eva para realizar las diferentes hojas y se adhirió a trozos de cartón.

Ésta actividad se realizó dentro de la Semana de la creatividad, que tuvo lugar desde el 21 al 27 de abril en el patio de la EASD Casa de los Picos.

Se implicó a todo el alumnado del C.F.G.M. de Tapices y Alfombras, en la elaboración de los manteles, cortinas, papeles estampados...



Se propuso que la decoración fuera a los dos lados del mantel, para que el centro quedara libre, ya que es dónde iban a ir las diferentes fuentes y bandejas, también con formas orgánicas, de hojas, plantas...

Se realizó en diferentes tonalidades de verdes y los símbolos de las cartas en los diferentes colores que tiene cada palo de ellas.

Se realizó un mantel de 4,5 metros aproximadamente en tela de algodón, que posteriormente se adaptó a la mesa sinuosa.

También se estampó con los mismos sellos en papel vegetal, para cubrir la barra del bar del comedor.



B.3. PROCESO DE FABRICACIÓN.

GATO CHESHIRE.

INTRODUCCIÓN.

El gato de Cheshire, es un gato atigrado ficticio de la cultura popular inglesa; conocido principalmente a través de las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas, distinguiéndose por estar sonriente todo el tiempo.

Tiene la capacidad de aparecer y desaparecer gradualmente hasta que no queda más que su amplia sonrisa, haciendo notar a Alicia que muchas veces habrá podido ver a un gato sin sonrisa pero nunca a una sonrisa sin gato. No se inmuta con nada y su seductora sonrisa esconde su cobardía. En ocasiones entretiene a Alicia con conversaciones paradójicas. Cuando Alicia se encuentra al gato, mantiene una conversación un tanto curiosa:

-¿Me podrías indicar hacia donde tengo que ir desde aquí?.

-Eso depende de a donde quieras llegar, responde el gato.

-A mi no me importa demasiado a donde.

-En ese caso, da igual donde vayas.

-Siempre que llegue a alguna parte.

-¡Oh! Siempre llegarás a alguna parte, si caminas lo bastante.

Como se aprecia, es un personaje importante y característico de la película, indispensable en el escenario de la merienda de locos.

Al gato se le ubicó en un enclave desde donde podía observar la celebración de la merienda de locos en el comedor del Centro Felipe VI,



MONTAJE DEL GATO.

Se usaron los siguientes materiales:

- bolas de poriestireno.
- sonrisa del gato.
- bombillas.
- papel morado y blanco transparente.
- alambre.
- pegamento.

La cabeza se construyó con una bola de poriestireno de color blanco, en la que se pegó la sonrisa del gato, los ojos lo formaron dos bombillas y las orejas dos triángulos del mismo material que la cabeza.

Al cuerpo se le intentó dar transparencia, con papeles transparentes de color morado y blanco, imitando la apariencia de atigrado. Se formó con una bola de poriestireno más grande que la cabeza.

La cola se construyó con un alambre enrosca-do al que se forró con el mismo papel que el cuerpo, confiriéndole continuidad.



B.3. PROCESO DE FABRICACIÓN.

SILUETAS DE CARTÓN Y MESA.

INTRODUCCIÓN.

El trabajo de las siluetas y mesa de cartón hay que entenderlo como parte de un conjunto más amplio, integrado en otros apartados. Las dos actuaciones presentadas han servido de soporte en un caso o ha sido el complemento en el otro, para montar el todo de la escenografía para el evento planteado en el acto gastronómico del día 12 de mayo en el CIFP FELIPE VI de Segovia.



Siluetas.

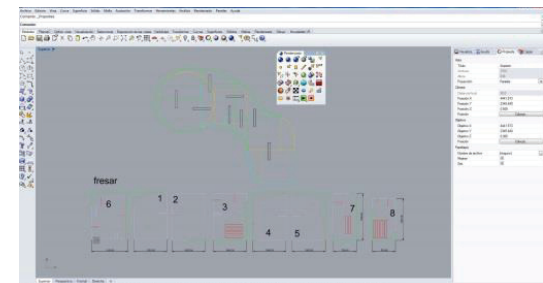
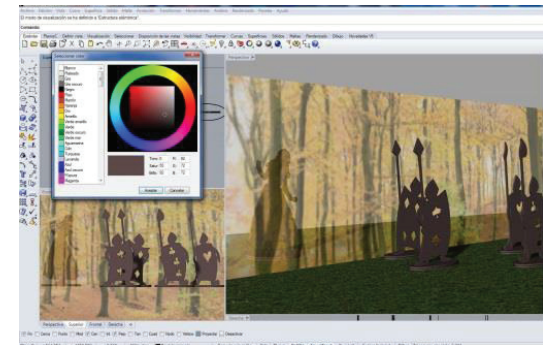
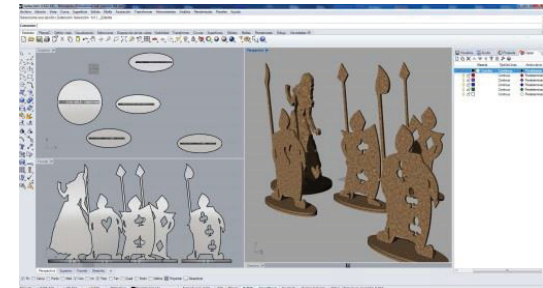
Se fijó como objetivo, incorporar algunas de las figuras del mundo fantástico de Alicia en el escenario previsto para el evento.

Para ello se investigaron los diferentes personajes de la obra de Alicia y finalmente se decidió trabajar con las cartas soldados de la reina de corazones y con la propia Alicia (Mia Wasikowska) de la versión de Tim Burton.

Base para mesa.

Para un evento como el que nos ocupa, basado en las escenas de la película de Alicia, hacía falta una mesa diferente, todos los platos que conformarían el apartado gastronómico tendrían formas y sabores no convencionales. Parecía adecuado inspirarse en un diseño orgánico e irregular que negaba cualquier atisbo de racionalidad. Era necesario un soporte grande pero resistente.

Se optó como material adecuado para todo el trabajo el cartón ondulado de alma nido de abeja con un grosor de al menos un centímetro.



Diseño y simulación por ordenador de las propuestas finales.

DESARROLLO.

Una vez dibujadas por ordenador las figuras, tanto de las siluetas como de las diferentes piezas que componen la mesa, y tras la verificación con maquetas virtuales y simulaciones, se procedió a cortarlas con una máquina fresadora por CNC (Control Numérico Computerizado) en el taller de CAD/CAM de la Escuela de Arte y Superior de Diseño.

El proceso automatizado ha permitido resolver con precisión y rapidez la complejidad de los cortes. El uso de cartón como material ha permitido economizar la propuesta y conseguir un uso sostenible del producto por ser reciclable y reutilizable.

Se ha usado para el trabajo, varias planchas de cartón de 240 cm x 120 cm con alma de nido de abeja en acabado papel kraft, que comercializa la empresa GRUDEM.

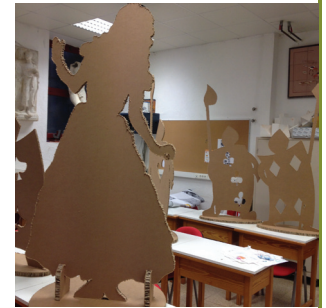
Para las figuras de las cartas soldado, se ha elegido un cartón de 10 mm de grosor y para la figura de Alicia y las piezas de la mesa el grosor ha sido de 30mm y 16 mm respectivamente.

RESULTADO.

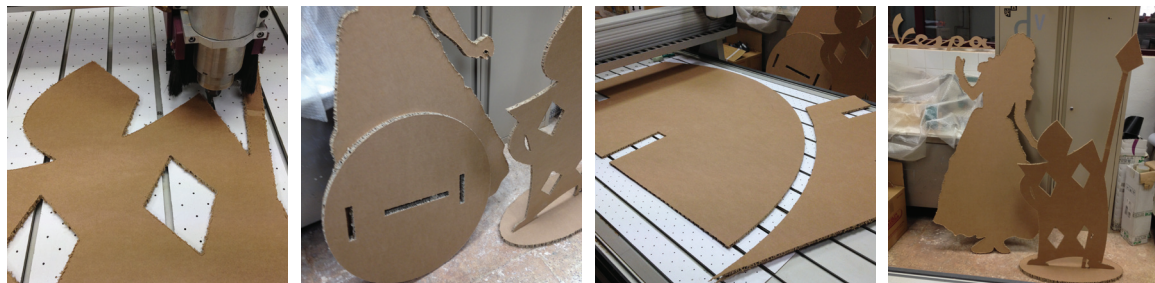
Las piezas se trasladaron desmontadas al centro de destino, componiéndose las figuras en el sitio con facilidad y encajando todas las partes a la perfección.

Se mantuvieron las ubicaciones inicialmente previstas de acuerdo con las simulaciones virtuales.

La base de la mesa, una vez completado el puzle del montaje, se vistió con los manteles y los complementos quedando preparada y como soporte muy adecuado para recibir las bandejas y platos preparados para la ocasión.



Distintas imágenes del corte con tecnología de fresado por Control Numérico.



B.3. PROCESO DE FABRICACIÓN.

ALFOMBRA Y PUERTA DE ACCESO.

DESARROLLO DE ACTIVIDAD.

La puerta simboliza el paso, la transición al fantástico mundo de las maravillas y por tanto decidimos intervenir decorando la entrada al evento. De este modo nos vemos trasladados desde el principio al mundo de Alicia y nos introducimos en ese fascinante viaje de los sueños.

LA PUERTA.

- 1.- Toma de datos: mediciones de la puerta y el entorno en el que vamos a intervenir.
- 2.- Puesta en común sobre el efecto que queremos conseguir transformando la puerta y materiales que vamos a usar.
- 3.- La puerta, como lo que buscamos es un efecto visual, consiste en una estructura básica que nos envuelve y por tanto jugamos con la perspectiva, el escorzo etc. y se le da un acabado imitando a la madera.
- 4.- Formada por cinco piezas: tres de ellas sirven para dar forma a la puerta y otras dos para dar rigidez y estabilidad a dicha estructura.
- 5.- El material usado son planchas de cartón alveolar con suficiente resistencia y rigidez.

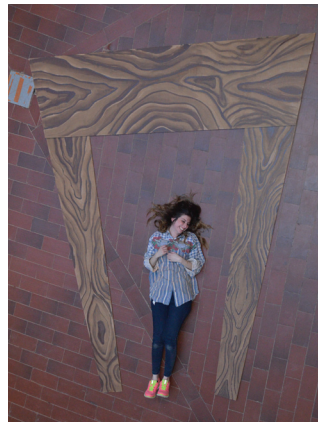
6.- Se cortaran todas la piezas a medida, y se pintan con imitación a madera.

7- En la colocación necesitamos recortar y adaptar las piezas a las molduras existentes y todas las uniones se hacen con silicona y cinta de doble cara.

LA ALFOMBRA.

1.- Partimos de una alfombra de fieltro de 10 metros por 1 metro de ancho, que cortamos y pintamos a modo de damero blanco y negro, con líneas sinuosas para potenciar el efecto visual de la perspectiva y que a modo de camino nos introduce en el evento.

2.- La fijamos en el suelo con cinta de doble cara para evitar deslizamientos.



B.3. PROCESO DE FABRICACIÓN.

ÁRBOLES DE CEMENTO Y CUCHARILLAS.

DESARROLLO DE ACTIVIDAD.

La merienda del sombrero loco tiene lugar en un espacio del submundo fantástico de Alicia en el País de las Maravillas, donde el escenario parece un decorado gótico con árboles de ramas sinuosas.

Partiendo de esta premisa, quisimos incorporar al comedor del Centro Felipe VI ese decorado gótico para crear esa atmósfera de fantasía y un poco de locura que Tim Burton nos presenta en su película.

Para la realización del bosque se necesitaron ramas de árboles de poco tamaño para que

cupieran en el comedor. Se transportaron al centro Felipe VI en furgoneta.

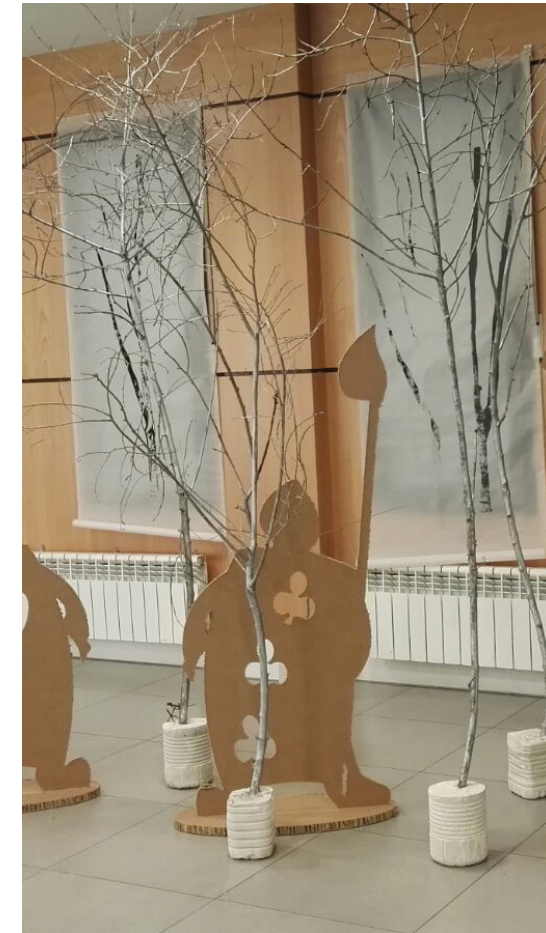
Para hacer la base de los árboles, se usaron unos moldes de bidones de agua y un mortero de cemento blanco y arena de río.

Una vez rellenos dichos moldes, se incrustaron las ramas de los árboles y se dejaron al sol para el fraguado del cemento.

Una vez fraguada la base, se desmoldaron y se colocaron en el suelo, para pintarles con spray color plateado para crear esa atmósfera de fantasía, característico del mundo de Alicia.

Se situaron al fondo del comedor para dar la sensación de bosque. Los árboles se decoraron con cubiertos plateados y de colores simulando hojas. Los cubiertos, para poder colgarlos, se agujeraron los extremos con un torno.

¿Por qué cubiertos y sobre todo cucharas? En la película de Alicia, durante la merienda hay un momento conocido como: “*Momento cuchara*” donde el conejo muestra dicho utensilio.



B.3. PROCESO DE FABRICACIÓN.

PERCHEROS.

DESARROLLO DE ACTIVIDAD.

Se ha buscado la participación del alumnado en la aportación de ideas para el diseño del evento, y desde la asignatura de Metodología del Proyecto, Raquel Cabrero propone a sus alumnos realizar un perchero a partir de la abstracción de los personajes más representativos de "Alicia".

Se seleccionan dos de entre los proyectos realizados para fabricar unas maquetas de trabajo a escala real y utilizarlas como elemento decorativo del evento.

EL SOMBRERERO LOCO.

Diseñado por Paula De Anta

Se realiza con la técnica de papel maché.

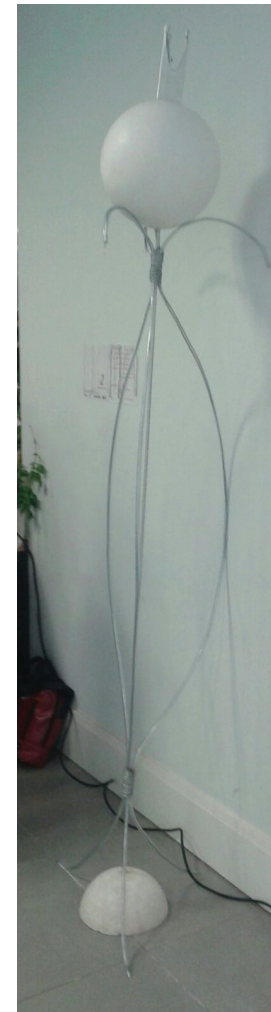
Alumnos de primero se ponen con la profesora Beatriz Rodríguez a realizar, por un lado, el cuerpo del perchero por medio de la unión de tubos de cartón reciclados de una tienda de textiles. Una vez realizada la estructura con una forma más ancha abajo y más estrecha arriba, se recubre con papel de periódico y engrudo para endurecer y crear la forma diseñada.

Se recortan tres formas rectangulares huecas en cartón con estructura de panal de abejas,

que posteriormente se montan una dentro de otra y que representan la cabeza con el sombrero del personaje.

Se pintan ambas piezas con acrílico, el cuerpo por medio de colores tostados y la cabeza de la pieza en rojos, añadiendo una textura a rayas por medio de sombreado negro para que quedase más rico en matices.

Se realiza una base cuadrada de cartón pintada en negro y se une con pistola de calor al cuerpo. El día del evento se ensamblan ambas piezas a una bola de poliexpán recubierta de lana roja que simboliza el cuello con el pañuelo del personaje, y se une a la cabeza-sombrero formada por rectángulos, de forma que permite la rotación de este elemento, acción unida al diseño de la alumna.



LA REINA BLANCA

Diseñado por Paula Adanero.

Se realiza mediante una estructura de alambres y bola de poliexpán blanco.

La profesora Victoria Sevilla junto con otro grupo de alumnos de primero de Producto realizan la estructura de la pieza por medio de un hierro de tetracero central a la altura de la pieza que le da firmeza y donde posteriormente se insertará la bola de poliespan.

Se recubre un alambre maleable insertándolo en un tubo transparente de un centímetro de diámetro y se le da las formas curvas que posee la pieza. Estos alambres se unen al hierro central por medio de alambre fino y una cuerda que posteriormente se pintó de plateado, así como el hierro central.

Una base de cemento a partir del relleno de una semiesfera en poliespan, en la que se inserta el hierro central hace que se mantenga de pie la pieza.

Se pinta de blanco la bola de poliespan y se coloca en la parte superior en el saliente del hierro central.

Se realiza una pequeña corona plateada en cartón metalizado y se pone sobre la bola para darle el carácter final al perchero.

Los dos percheros se colocan en un hueco de la estancia donde se encuentran los aseos

masculino y femenino, definiendo de forma simbólica la asignación de dichos baños y presidiendo de forma lateral la mesa.

Se cuelgan dos cartelas indicando su función práctica, sus autoras respectivas y los materiales de fabricación.

Sería deseable que en un futuro se realizaran dichas maquetas en materiales propios para su uso.



PAULA DE ANTA

Sombrero Loco

Maqueta realizada en carton y papel

PERCHEROS DISEÑADOS POR ALUMNOS DE 1º DE DISEÑO DE PRODUCTO
EASD SEGOVIA



PAULA ADANERO

Reina Blanca

Maqueta realizada en alambre, tubo de plastico, poliespan, papel y cuerda

PERCHEROS DISEÑADOS POR ALUMNOS DE 1º DE DISEÑO DE PRODUCTO
EASD SEGOVIA



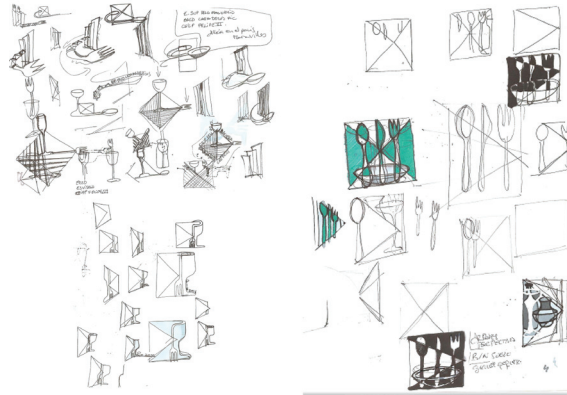
B.4. LOGOTIPO.

DISEÑO.

INTRODUCCIÓN.

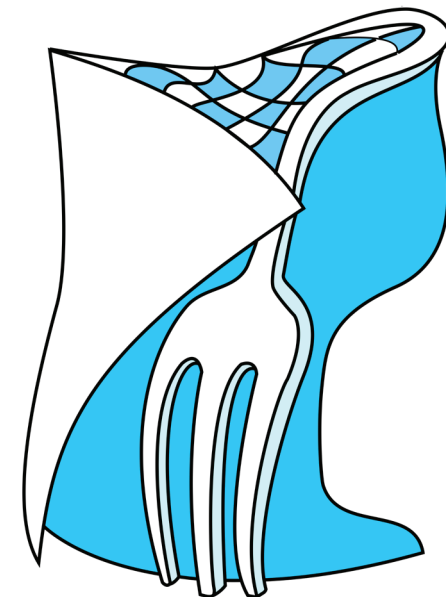
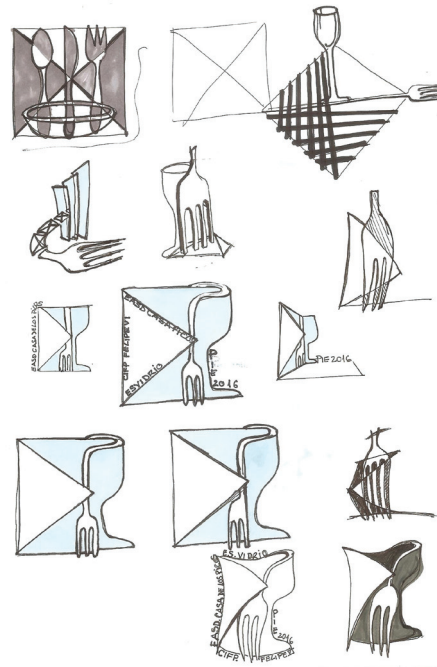
Durante el desarrollo del proyecto, se ve el interés de que una imagen lo represente, teniendo los beneficios que corresponden a cualquier logotipo diseñado:

- Unifica las tres escuelas integrantes con la temática del proyecto y el propio proyecto de innovación en una imagen común, cuya ideación ha tenido muy presente los conceptos que guían cada una de estos elementos citados.
- Permite identificar los documentos a realizar en nuestro proyecto de colaboración (cartelas, menú, memoria...)
- Comunica y distingue como mensaje abreviado, los valores y conceptos que representa, otorgándole beneficios tanto a los participantes internos como a los externos de nuestro proyecto; a nosotros nos da un valor agregado, mientras que a los segundos les indica calidad o valor a este innovador proyecto de colaboración entre escuelas de Segovia.



Blauo → como Alicia.
 Recorrido Alicia - perspectiva
 Vitorio → copa.
 Alicia { Blauo / AZUL
 CRISTAL
 EL GATO
 SERVILLETO BABALIA Cuadros
 cara de los pios. y pios en el
 fantasmal
 ARBOLES { tenedor
 AVEDUCTO
 SOBRESO - silueta - contorno
 Cuadros. paseo Alicia

Briefing completo de Logo para el PIE.



Primeras propuestas abstractas y figurativas.

Logo definitivo Proyecto de Innovación Educativa

B.4. LOGOTIPO.

ESGRAFIADO.

INTRODUCCIÓN.

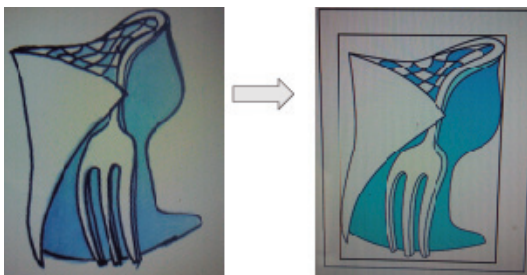
El Ciclo Formativo de Grado Medio de Revestimientos Murales ha participado en este proyecto de innovación educativa, con la realización de un esgrafiado cuyo tema es el logotipo dedicado para esta actividad, y también de su instalación en el espacio que ocupa el horno del comedor del CIFP Felipe VI.

PROCESO DE TRABAJO.

La imagen.

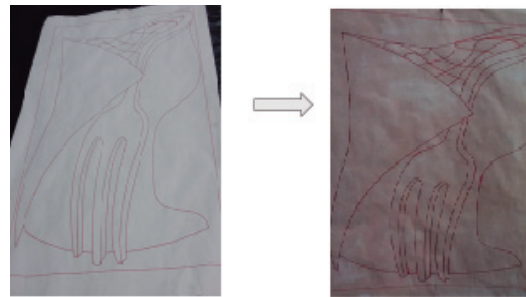
Se ha partido de la idea diseñada por Beatriz Rodríguez, explicada en el apartado anterior.

En este taller de Revestimientos Murales se ha vectorizado la imagen para poderla manejar utilizando el programa de diseño Adobe Illustrator. *(foto 1)*



(1) Vectorización del diseño hecho a mano.

A continuación se imprimió sobre papel con el plotter situado en el aula de envases de Diseño de Producto a tamaño real (80 x70 cm.), para después impermeabilizarlo con goma laca creando la plantilla que servirá para transferir el dibujo al soporte. *(foto 2)*



(2) Impresión sobre papel de gran formato.



(3) Esgrafiado.

El esgrafiado.

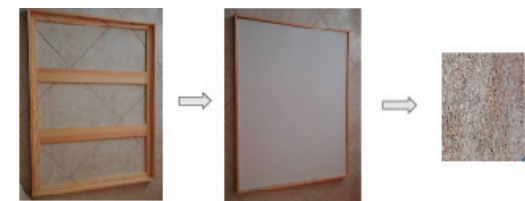
Consiste en la superposición de varias capas o tendidos de cal y arena de diferentes colores y granulometrías. Con la acción de vaciar o recortar se va dibujando para conseguir un motivo en 3D.

Se ha elegido esta técnica por ser una seña de identidad de Segovia y una especialidad que se imparte en el taller de Revestimientos Murales de la Escuela de Arte y Superior de Diseño. *(foto 3)*

El soporte.

El soporte natural para el esgrafiado es el muro, pero para este trabajo se opta por un soporte móvil, para poder ser trasladado.

Concretamente un bastidor rectangular de madera de 80 x 70 de sección en forma de L de 4 cm de lado y 1 cm de grosor, reforzado por dos listones en la parte posterior para dar más consistencia, eso sí, todo atornillado y encolado. *(foto 4)*



(4) Soporte.

Sobre el bastidor se ha pegado con silicona un tablero de “reboard”, que es cartón extrusionado tipo sándwich, a su vez aporta cualidades como resistencia y ligereza. El mortero de cal y arena de por sí tiene mucho peso, lo que dificulta el traslado, por lo que hay que buscar soluciones de este tipo.

Para formar una superficie de agarre de los morteros se ha creado una base áspera con arena de río adherida al cartón con acetato de Polivinilo.

Las masas o tendidos

A partir del diseño se han efectuado varias pruebas de color y granulometría con los morteros. *(foto 5)*

Se ha optado por hacer un esgrafiado de tres tendidos, acabado con pintura al fresco.

Así se procedió a la preparación:

1º Mortero verde oscuro, de arena de río, sílice y cal, teñido con verde esmeralda y azul ultramar especial para cal, de 5mm de grosor.

2º Mortero negro, de arena sílice y cal, de 3 mm de grosor, pigmentado con óxido de hierro negro, azul ultramar y verde esmeralda.

3º Mortero verde claro, de arena sílice y cal de 3 mm de grosor, coloreado con verde esmeralda y azul ultramar.

4º Aplicación con la técnica de “la pintura al fresco” de pigmento blanco de titanio.

Aplicación de los tendidos se trabaja con paleta, llana y fratás.

(5) Pruebas de color y granulometría.



(6) Distintas imágenes que muestran el proceso de ejecución y tendido.

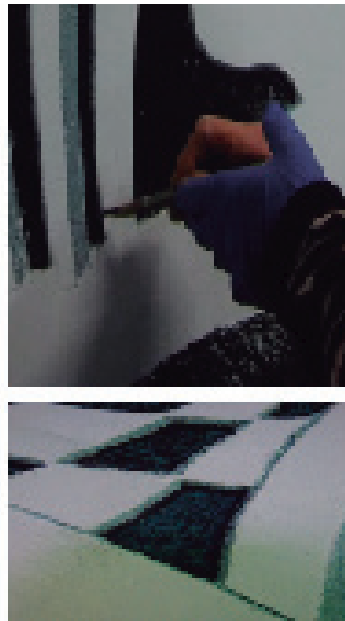
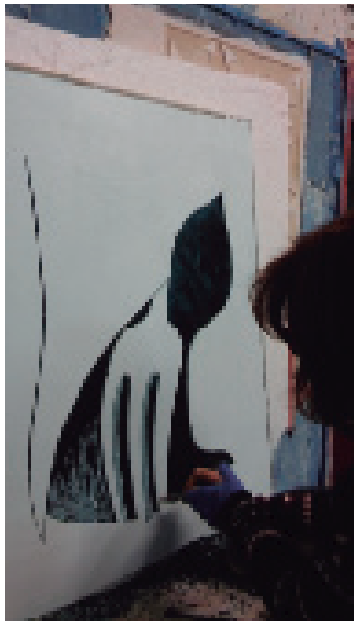


El Esgrafiado.

Como eran masas muy pequeñas se han elaborado a mano.

Aquí se pueden apreciar las cuatro capas y el esgrafiado con cuchillas y bisturíes después de transferir el dibujo al soporte.

Una vez terminado el esgrafiado se ha pintado el marco de madera con pintura acrílica elaborada en el mismo taller. Para ello, se han utilizado los mismos pigmentos que lleva el mortero (verde esmeralda y azul ultramar), consiguiendo un verde oscuro que da un resultado bastante armónico.



La instalación.

El propósito era ocultar el horno situado en la entrada del comedor, lo que determinó las dimensiones (80x70cm).

Se tapó toda la superficie con telas en color blanco crudo y se decoraron con enredadera de parra virgen natural, dando un aspecto de la escenografía del campo en el cuento de *Alicia en el País de las Maravillas*. Justo en la parte posterior se sitúa el gato sonriente, y en la parte anterior se apoyó el bastidor sobre la puerta camuflada del horno quedando bastante vistoso al entrar al comedor.



B.5. BANDEJAS DE VIDRIO.

PROCESO CREATIVO.

Cuando empezamos a pensar en los diseños de las bandejas de vidrio que iban a participar del evento gastronómico, nos planteamos dos líneas de diseño:

- El diseño de formas creativas a partir de los diseños de menaje de la nueva cocina.
- El diseño biomimético, es decir, imitación de los elementos existentes en la naturaleza para resolver problemas humanos.

El biomimetismo, es un proceso de innovación que generalmente parte de dos lugares. Unas veces el diseñador ve un proceso en la naturaleza y lo conecta a un problema ya existente. Otras veces se estudia un problema de diseño existente y se recurre a la naturaleza para buscar ayuda.

Diseñar bandejas recurriendo a la naturaleza como hilo conductor, nos pareció la vía más interesante a la hora de integrar todos los diseños en el conjunto creativo. Queríamos que el diseño de formas reflejara la dualidad de ese instante a partir de la película Alicia de Tim Burton, donde mundo de las maravillas no es más el país feliz rodeado de personajes amigables y árboles verdes llenos de belleza, por el contrario muestra una Alicia ya adolescente que ha perdido su candidez natural en un panorama oscuro con bosques quemados y personajes al borde la locura.

Decidimos que nuestra puesta en escena, tenía que reflejar esa dos vertientes; por una parte los árboles secos, representados en las cortinas, las imágenes de las ventanas y la recreación del bosque de plata y por otra, el

verdor y movimiento de las hojas representado por la serigrafía del mantel, la corriente de aire representado en las hojas de la barra y las hojas de vidrio para presentar la comida. La mesa, refleja la parte lúdica, dinámica y divertida del evento.



ELABORACIÓN DE LAS BANDEJAS.

Como queríamos que los soportes fueran formas de la naturaleza; hojas, ramas, piñas, semillas, formas muy texturadas. Empezamos a trabajar con ese material vegetal en diferentes composiciones para dar la forma que queríamos a las bandejas. Una vez diseñadas las composiciones, empezamos a fabricar los moldes.

Los moldes se hicieron de escayola y arena de sílice para que resistan mejor el choque térmico. Tenían que ser los negativos de las piezas para que una vez que entren en el horno, el vidrio se termoformará en positivo.

Terminados y secos los moldes, recortamos los vidrios con unas plantillas y los colocamos encima de ellos.

Las piezas ya están preparadas para introducir las en el horno. Una vez en el horno y por medio del calor los vidrios se adaptaran a los moldes, adquiriendo la forma deseada en el diseño.



Moldes y proceso de fabricación.

Bandejas de vidrio listas para emplatar.

B.6. MENÚ Y CARTA.

INTRODUCCIÓN.

El menú consiste en varios aperitivos y postres en miniatura para los invitados y piezas de mayor tamaño que irían presentadas en las mesas. Tras visionar la película que guía la escenografía, sacamos las ideas principales.

Una parte importante a la hora de decidir el menú fueron los soportes diseñados por la EASD de Segovia y creados por la Escuela de Vidrio.

OBJETIVOS:

- Aunar diferentes puntos de vista para la elaboración de los distintos platos.
- Conseguir la implicación de los alumnos en el proyecto y promover actitudes positivas.
- Compartir y transferir las experiencias educativas innovadoras para ampliar y generalizar la experiencia.
- Crear condiciones permanentes para que las experiencias innovadoras se conviertan en una práctica institucionalizada.
- Conseguir un equilibrio entre los soportes, la decoración y los recetas elegidas.
- Aplicar teorías, procesos, métodos y técnicas válidas, congruentes con las necesidades que marca el proyecto.
- Estimular la investigación en los docentes a partir de su propia práctica educativa.

DESARROLLO DE LAS FASES:

PRIMERA FASE.

Participamos de forma conjunta en la preparación, implantación y puesta en marcha del proyecto, ya que la generación de ideas y el desarrollo de las mismas han sido primordiales. También el uso de las TAC entendidas como el conjunto de avances que tenemos a nuestra disposición y que facilitan el intercambio de información, la comunicación.

SEGUNDA FASE:

Esta segunda sesión tuvo lugar en un aula con video proyector y pizarra, donde se explicó a los alumnos el proyecto docente y lo que se pretendía. A continuación, se les proporcionó una lista de posibles prácticas para que la desarrollasen ellos mismos bajo la dirección y supervisión de un profesor.



TERCERA FASE:

Búsqueda de información y diseño de menú. Cada grupo recabó información sobre la práctica elegida en Internet y en otros medios. Basándose en el presupuesto y en los productos de los que disponíamos, se utilizaron diferentes técnicas culinarias, como asados, plancha, marinados, fritura etc. Nos centramos en la decoración y presentación específica que íbamos a dar a las elaboraciones basándonos en la película.

Extraemos cinco ideas principales:

- El sombrero
- Las damas
- Los naipes
- Las setas
- Los colores oscuros y vivos. Dependiendo del momento de la película.



CUARTA FASE.

Puesta a punto de las prácticas y elaboración del menú:

Esta etapa se realizó en el taller de prácticas. Durante las sesiones de clases prácticas y con una previa petición y recepción de los productos elegidos, los alumnos desarrollaron las prácticas correspondientes según el protocolo elaborado previamente. Durante la realización de las prácticas los alumnos estuvieron supervisados en todo momento por el grupo de profesores implicados en el proyecto.

Materiales y métodos:

Los principales materiales utilizados para presentar los distintos platos fueron principalmente, el cristal imitando a elementos de la naturaleza, como hojas, troncos etc., y otros materiales como madera, cerámica y en menor medida plástico.

El esquema de las elaboraciones siguiendo las cinco ideas extraídas de la película, fue el siguiente:

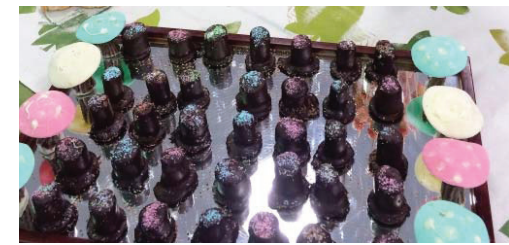
Con el **sombrero**, decidimos hacer dos tartas con su forma, que fueran el foco de atención en la mesa, una de chocolate (1) y otra de fondant (2), también se hicieron mini bombones en forma de sombrero de copa (3).



(1)



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)

Con las **damas** se plantearon diferentes ideas, y finalmente se optó por realizar un postre que serían mini tartas de dos colores con chocolate blanco y negro decoradas con símbolos de la película como setas, mariposas, conejitos etc.

Con los **naipes**, se cortó queso en forma de diamante, picas, corazones etc. y se le dio diferente colorido con especias como pimentón, amapola etc. (6)

Para las **setas**, se pensó en merengue y cobertura de chocolate y se realizaron diferentes tamaños, formas y colores que se pusieron de complemento decorativo en las bandejas de los postres.

Además de todo eso se elaboraron diferentes aperitivos basados en la **gama de colores oscuros y vivos** como, humus de remolacha, minihamburguesas con pan negro, rollitos de conejo con pimienta y queso etc....

QUINTA FASE.

Indicadores de evaluación de los objetivos:

En todas estas elaboraciones, han participado los alumnos del ciclo de cocina y gastronomía con un resultado muy positivo, implicándose y trabajando junto con los profesores, durante la preparación hasta el día del evento.

Para valorar el resultado se realizaron encuestas de satisfacción (al alumnado y al profesorado) se evaluó el impacto que había tenido esta iniciativa sobre el proceso enseñanza-aprendizaje en cada una de los módulos implicados, cuya finalidad era conocer si se habían conseguido los objetivos del proyecto y saber que podíamos mejorar de esta iniciativa en un futuro.



OBSERVACIONES Y COMENTARIOS

Los profesores solicitantes de este proyecto de innovación docente creen firmemente que el desarrollo de la actividad descrita estaría dentro de un nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje que potencia la actividad, implicación y autonomía del alumnado, ayuda a la adquisición de competencias y puede mejorar los resultados académicos del alumnado.

También, serviría para la transferencia del conocimiento teórico a la práctica y a largo plazo para su futuro desarrollo profesional

e incluso podría despertar el espíritu emprendedor.

La labor del profesorado ha sido, además de autorizar al alumnado mediante la dirección del trabajo, impulsar el espíritu emprendedor crítico y creativo.

La práctica más solicitada y que causó un mayor interés por parte del alumnado fue la elaboración de las tartas que fueron el eje central del resto de presentaciones.





Se indican a continuación algunas recetas del menú preparado para el evento gastronómico.

HUMUS DE REMOLACHA.

Ingredientes:

Garbanzos cocidos: 0,400kg
 Zumo de un limón
 1 cucharada sopera de tahina
 1 diente de ajo sin el germen
 ½ cucharadita de sal
 2 cucharaditas de comino
 Remolacha de unos 0,180kg
 Semillas de sésamo

Elaboración:

Echar los garbanzos en una batidora junto con el zumo de medio limón, la tahina, el ajo, la sal, el comino y la remolacha.

Batir hasta crear una crema homogénea.

Si se desea que el hummus quede menos denso añadir un poquito de agua o del caldo de cocción de los garbanzos.

Emulsionar con aceite de oliva.

Decorar con dados de remolacha y sésamo.



SALMOREJO FUSIÓN CON PESTO Y QUESO.

Ingredientes:

Tomate maduro: 1kg
 Miga pan remojada: 300gr
 Aceite de oliva: 120 gr
 Vinagre: 60 gr
 Sal
 Ajo: 2 dientes
 Pesto: 100gr
 Queso crema: 100gr
 Nata: 50 gr
 Aceite de oliva

Elaboración:

Lavar los tomates y les quitar el pedúnculo.

Remojar la miga de pan con agua y pesare 300 gr, no es necesario utilizar toda, variara según espesor.

Triturar el tomate, el pan, los ajos junto con el aceite y el vinagre, y un poco de agua fría si fuera necesario.

Pasar por un chino y enfriar.

No debe quedar muy líquido, si no consistencia para cuchara.

Decorar con quenelles de queso crema y nata y puntos de pesto

DISEÑO CARTA-MENÚ.

Todo el menú quedó reflejado en el diseño de la carta, que sirvió para la información de los asistentes al evento gastronómico.



3.PUESTA EN ESCENA



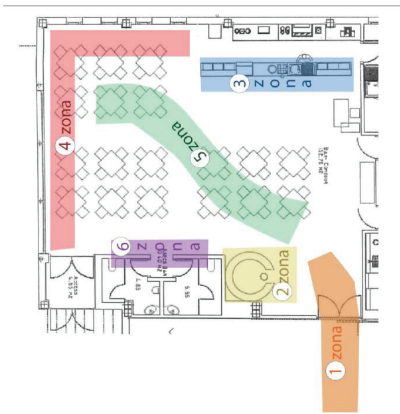
I. MONTAJE



MONTAJE.

Llegado el día del evento, fue necesaria cierta organización para conseguir mostrar el resultado de meses de trabajo. Nos referimos al montaje de todas las ideas y proyectos, realizadas en los diferentes departamentos y asignaturas, durante todo el curso.

Para ello se comenzó con una **asignación previa de tareas**. A continuación se muestra un gráfico de como se hizo dicho reparto.



Aquí podemos ver como estaba el salón-comedor justo **antes de empezar el montaje**.



Comenzaremos por explicar cómo fue el proceso de fabricación y montaje de la zona de la entrada. Las piezas que conformaron la **puerta** fueron cortadas y pintadas por alumnos, imitando la textura de la madera. Del mismo modo se confeccionó una **alfombra** de cuadros acorde con la decoración.

Una vez en el local, fue necesario montar todas las piezas de la puerta hasta conseguir que encajarán a la perfección y conseguir el resultado que se buscaba.



A lado de la entrada podemos ver un gran horno de asar, que había que fusionar con el entono de la decoración. Difícil tarea dado su gran tamaño. Finalmente quedó muy llamativo, decorado con hiedra natural en la que se incluyó en su punto más alto una figura representativa del **Gato Cheshire**.

Fue el punto donde se colocó el **logotipo del PIE** realizado con esgrafiado.



Si seguimos avanzando nos encontramos con la **barra de bar** del salón. En este caso había que dejar que dicha barra cumpliera su función, por lo que no se podía tapar demasiado. De este modo se decidió empapelar las partes convenientes con un estampado previamente realizado para el evento, con motivos florales, o más bien naturales, imitando a las hojas tan presentes en la decoración del local.



En la parte del fondo de la sala fue donde recayó la parte más importante del decorado, donde se colocaron las telas serigrafadas a modo de cortina. El efecto creado mediante las transparencias fue espectacular, recreando la perspectiva y dimensión de un **bosque**.

A continuación, podemos ver como colocaron las telas. Y el resultado que tanto gustó durante el evento.



Además se aprovechó para tapar las ventanas de menor tamaño con telas similares, creando un efecto similar al abrir las ventanas.



Esta zona se convertiría en una de las más representativas, ya que se colocarían varias **siluetas** relacionadas con el tema delante y detrás de las telas. Dichas siluetas se cortaron previamente y se montaron allí.

La silueta de "Alicia" se colocaría detrás, dejando transparentar su silueta a través de

las telas gracias a la luz exterior, y siendo la pieza central y más vista.

Otras siluetas, como las de las "cartas" también se montaron en esa zona.



Y junto a dichas siluetas situadas delante se colocaron unos **árboles fabricados con ramas de poda**, creando una sensación de estar en uno de los bosques de la película.

Los "árboles" se fabricaron, o más bien, se montaron con una base de escayola a la que se incorporaron las ramas.

Y una vez conformados se pintaron con spray plateado para conseguir evocar aún más la película de Tim Burton.



Una vez colocados todos los “árboles” se consiguió la sensación buscada. Además se incorporaron unos hilos con cubiertos uniéndolos los “árboles”.

Siguiendo con el recorrido del montaje, nos encontramos con los percheros realizados por los alumnos de diseño.



Y ya para acabar el resumen de cómo se montó toda la escenografía, nos queda mostrar la mesa central, diseñada en forma de recorrido, con formas curvas irregulares, creando una composición fuera de lo normal.

Se montó in situ con piezas de cartón resistente que encajaban entre sí como un puzle.

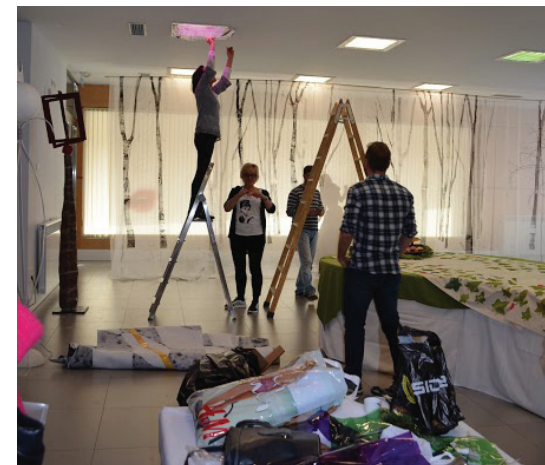


Y después se colocaron telas estampadas con los motivos vegetales (hojas, etc.)

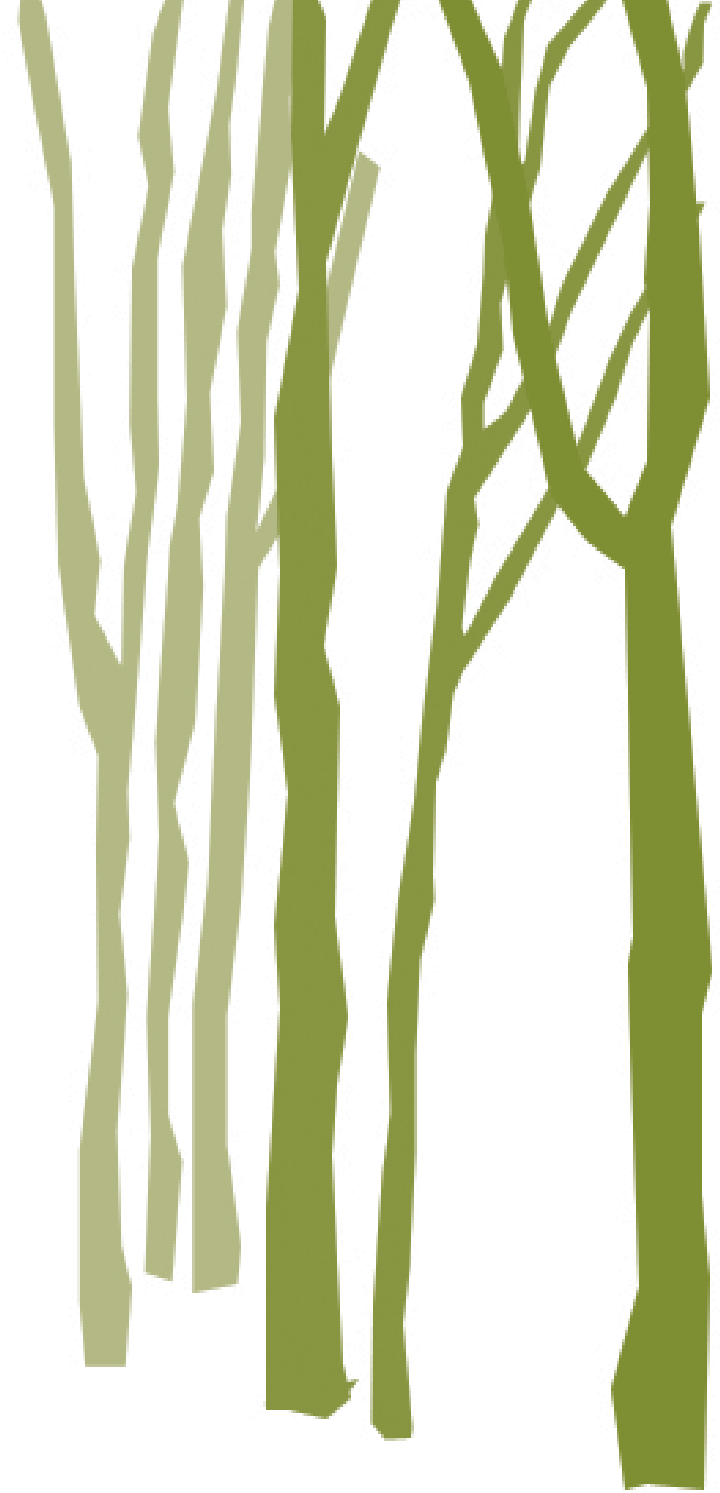
consiguiendo un resultado perfecto para la colocación de los platos.

Por último mostrar ciertos detalles finales hasta llegar al acabado final, que fue un éxito gracias al trabajo en equipo.

Modificaciones en la iluminación acorde con los colores del conjunto.



2. EVENTO



EVENTO.

Todas las actividades descritas hasta aquí, culminaron el día 12 de mayo, en la celebración de nuestro “Evento Gastronómico”. Ha sido una experiencia dirigida a los cinco sentidos: vista, oído, gusto, olfato y tacto.

Hemos reunido un amplio y diverso grupo de participantes en la cafetería-comedor del CIFP Felipe VI para que disfrutaran de esta experiencia sensorial.

Los hemos recibido en nuestro particular país de las maravillas, donde le esperaban Alicia y sus amigos, para acompañarles en este viaje iniciático a través de las *maravillas de la gastronomía*.



Inauguración oficial del evento gastronómico.

En la foto: Alberto Albarrán (director EASD Segovia), Juan José Escobar (director CIFP Felipe VI), Victoria Sevilla (coordinadora del PIE) y Javier González (cocinero y profesor).



Lo primero que nos encontramos al llegar es el umbral que hemos de atravesar siguiendo al conejo blanco por un camino de baldosas que ha surgido en el suelo. Nada más entrar descubrimos las imágenes y el sonido de fondo de la película que ilustra el mundo onírico de Alicia interpretado por Tim Burton. Las aventuras de Alicia en la pantalla discurren en paralelo al desarrollo de nuestro evento.



Una vez dentro, descubrimos la mesa del sombrero loco preparada para la “merienda” en medio del bosque. Sobre la mesa, en un mar de hojas y flores, podemos ver las viandas preparadas para la ocasión: setas de chocolate, sombreros de caramelo, molinillos de hojaldre, naipes de queso, burritos, cremas gemelas, y un sinfín de manjares especiales y deliciosos...

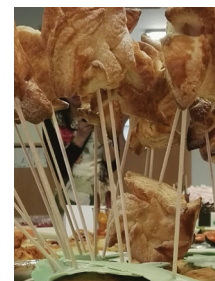
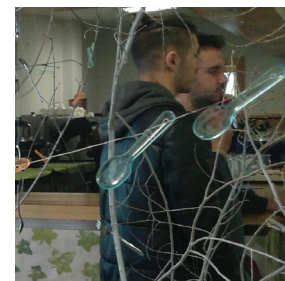


Pero el entorno no desmerecía la mesa. A través de etéreos árboles de organza podemos intuir a Alicia danzando en el bosque, y más acá vemos a los soldados de la reina de corazones que la buscan entre el denso follaje de las ramas, aunque parecen poco propicios a la búsqueda y más interesados en nuestra presencia.

El sombrero loco y la reina blanca se aproximan también para participar con nosotros en este recorrido. Y finalmente descubrimos la sonrisa misteriosa del gato... a veces unida a éste y otras detrás de algún comensal con cierto gesto irónico...



Parecía una merienda sin fin. La mesa permanecía vestida y llena de viandas preparadas, en una invitación perpetua a participar... Nunca se acaba. El momento se ha congelado en el tiempo y los personajes te reciben siempre, con alegría y ganas de compañía.



4. CONCLUSIÓN



4. CONCLUSIÓN.

A lo largo del curso 2015/2016 se han realizado unos trabajos enmarcados dentro del PROYECTO DE INNOVACION EDUCATIVA: *Diseño e Innovación: Menaje para la nueva cocina*, en el que tres centros educativos (EASD de Segovia, Escuela Superior de Diseño del Vidrio, y el CIFP Felipe VI) muy distintos en cuanto a contenidos de estudios pero a la vez con un nexo en común como la creatividad, sirve como enlace para tener un objetivo en común.

1.

La colaboración entre los centros se ha conseguido con un resultado óptimo.

2.

La implicación del profesorado de los tres centros, así como de los alumnos ha sido excelente.

3.

Hemos conocido tanto profesores como alumnos las distintas instalaciones, siendo partícipes de las técnicas que se imparten en los otros centros y enriqueciéndonos mutuamente a nivel educativo, tanto profesores como alumnos.

4.

La planificación, desarrollo y la puesta en común es gratificante ya que te da otros puntos de vista.

5.

El evento en si fue un éxito, tanto la escenografía, como la decoración que nos introducía en la historia de Alicia, así como la gastronomía que le acompañaba fue un autentico disfrute en todos los sentidos (visual, gusto olfato, etc.).

5. PARTICIPANTES.

ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE SEGOVIA “CASA DE LOS PICOS”

VICTORIA SEVILLA LUCIO
VOLUMEN Y ESPACIO
COORDINADORA DEL PROYECTO

JESÚS BARRIENTOS FERNÁNDEZ
MATERIALES Y TECNOLOGÍA

ANUNCIACIÓN CUBERO RAMOS
TÉCNICAS DEL MURO

JUAN F. DURÁN SÁNCHEZ
DISEÑO DE PRODUCTO

ISABEL GÓMEZ ÁLVAREZ
TÉCNICAS TEXTILES

JUAN RAMÓN LÓPEZ ODRIOZOLA
TÉCNICAS TEXTILES

GREGORIO HERRERO RODRÍGUEZ
DISEÑO DE PRODUCTO

M^a DEL MAR NEVADO GONZÁLEZ
TÉCNICAS DEL MURO

BEATRIZ RODRÍGUEZ GARCÍA
DISEÑO DE PRODUCTO

SONIA ROYUELA RUIZ
DISEÑO DE PRODUCTO

RAQUEL CABRERO OLMOS
DISEÑO DE PRODUCTO

DANIEL LOBO ANTONA
DISEÑO DE PRODUCTO

ESCUELA SUPERIOR DEL VIDRIO DE LA GRANJA.

CRISTINA GIL PUENTE
FUNDAMENTOS QUÍMICOS

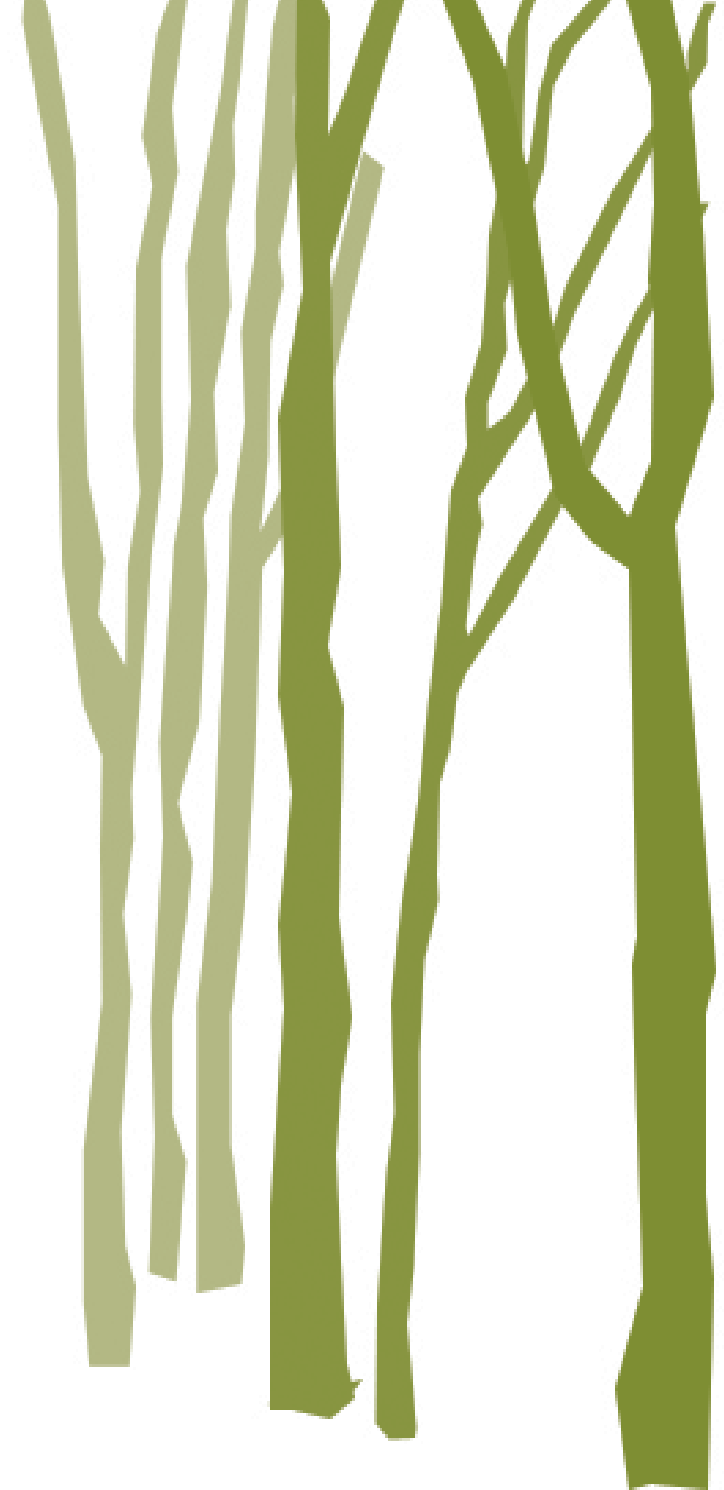
SAULO ALVARADO MARTINSANZ
HISTORIA DEL ARTE

CIFP FELIPE VI

BERNARDO CALLEJÓN NÚÑEZ
RESTAURACIÓN

ANA HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ
SERVICIOS DE RESTAURACIÓN

JAVIER GONZÁLEZ ZÚÑIGA
COCINA Y GASTRONOMÍA



6. REDES SOCIALES.

Durante el desarrollo del PIE se hizo un seguimiento en las redes sociales de los distintos centros educativos, siendo más intensa la publicación de noticias durante el evento gastronómico.

Nos ayudamos de Instagram, Twitter, Facebook y la propia web de los centros. Se publicaron fotos y vídeos cortos, con la intención de crear atractivo y dar a conocer nuestra actividad innovadora.



Escuela de Arte y Superior de Diseño de Segovia
Published by Alberto Albarrán · 12 May ·

Seguimos dando cuenta de los platos que nos proponen desde el CIPF «Felipe VI» del «Evento gastronómico creativo» en el que volcamos los resultados de nuestro Proyecto de Innovación Educativa.



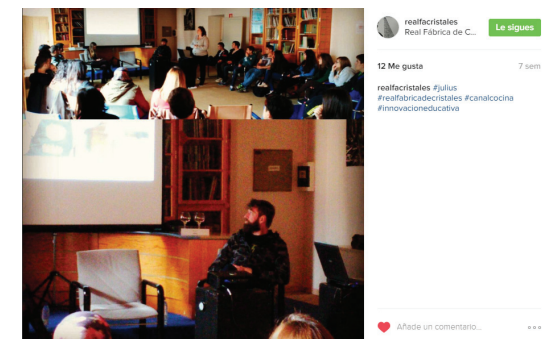
751 people reached

Boost post

Like Comment Share

Paula De Anta, Jesus De La Cruz Leonor and 17 others

Write a comment...



Artículo “Resultados del Proyecto de Innovación Educativa” publicado por el director de la EASD Segovia en su página web.

<http://easdsegovia.com/resultados-del-pie-2016/>



Presentamos los resultados del Proyecto de Innovación Educativa en un “evento gastronómico creativo”

El pasado jueves 12 de mayo presentamos a través de lo que denominamos “Evento gastronómico creativo”, el resultado de nuestro ya anunciado [Proyecto de Innovación Educativa](#) que fue aprobado por la Dirección General de Innovación y Equidad Educativa de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León a principio de curso y que hemos estado desarrollando a lo largo de este curso 2015/2016, conjuntamente con la [Escuela Superior de Vidrio de La Granja](#), y el [Centro Integrado de FP “Felipe VI”](#) y con la colaboración puntual de la [Comunidad de Aprendizaje del CEIP “La Pradera”](#) de la localidad segoviana de Valsain.

Este Proyecto de Innovación Educativa (PIE) titulado “*Investigación y diseño: Menaje para la nueva cocina*” ha sido diseñado y desarrollado a lo largo de todo el curso por parte de varios profesores de los centros mencionados, con la colaboración de alumnos de varios cursos y de los distintos niveles educativos que se imparten en los distintos centros. Esas distintas enseñanzas que han colaborado con sus profesores, maestros de taller y alumnos son las siguientes:

- Enseñanzas Artísticas Superiores en Diseño de Producto (EASD “Casa de los Picos)
- Enseñanzas Artísticas Superiores en Vidrio (ESV de La Granja)

Contenido

Inicio
La Escuela
La Casa de los Picos
Normativas
Organización
Sala de exposiciones
Imagen Corporativa

Estudios

Bachillerato de Artes
Horarios 2015-2016
Tapices y Alfombras
Revestimientos Murales
Ilustración
Horarios 2015-2016
Diseño de Producto
Trabajo Fin de Grado 2015/2016
Prácticas Curso 2015/2016

Calendario
ERASMUS+
Movilidades EASD de Segovia
Movilidades Consorcio FUESCyL

Noticias
(paréntesis)

Últimas noticias

Todo preparado para los II Cursos de Verano de la EASD de Segovia
Plazos de admisión para las Enseñanzas Artísticas Profesionales
Plazos de admisión para las Enseñanzas Artísticas Superiores en Diseño de Producto
Presentamos los resultados del Proyecto de Innovación Educativa en un “evento gastronómico creativo”
Así fue nuestro “(paréntesis) I.ª Jornadas de diseño y plico”
Estampando textiles. Trabajos de tejido y estampación

Enlaces de interés







Aula Virtual ▶

Inicio La Escuela Estudios Calendario ERASMUS+ Noticias (paréntesis)

ENCUÉSTRANOS
EN LAS REDES SOCIALES

ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR
DE DISEÑO DE SEGOVIA
“CASA DE LOS PICOS”



ESCUELA SUPERIOR DEL VIDRIO
DE LA GRANJA.



CIFP FELIPE VI





¡FIN!

