

Re - torno

Documento de Trabajo de Grado

**Paula Andrea Rozo Vera**

Programa de Diseño Industrial – Escuela de Diseño  
Facultad de Ingeniería, Diseño e Innovación  
Politécnico Grancolombiano

**Directora: Lorena Guerrero Jiménez**  
**Co-Director: César Romero Sierra**

Bogotá, diciembre de 2023



## Contenido

Resumen.....	3
Palabras clave: .....	3
Introducción .....	3
1. Marco teórico y referencial .....	5
2. Descripción de la situación (Entre 1500 y 2000 palabras) .....	9
3. Pregunta de investigación: .....	13
4. Objetivos.....	13
5. Metodología.....	14
6. Propuesta de diseño.....	15
6.1. Introducción al planteamiento de la propuesta. ....	15
6.2. Análisis del contexto y la actividad .....	15
6.3. Aspectos funcionales y experienciales .....	16
6.4. Aspectos formal estéticos y semióticos .....	18
6.5. Aspectos técnico-productivos.....	20
6.6. Aspectos ambientales.....	20
7. Comprobaciones. ....	30
7.1. Prototipos: .....	30
7.2. Protocolos de comprobación, resultados.....	32
Descripción detallada de las dos experiencias de comprobación, y los resultados derivados de las mismas, así como la retroalimentación recibida que contribuye al mejoramiento del proyecto. Quizá lo más adecuado sería anexar un QR o link a un video que evidencie las comprobaciones realizadas. ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
8. Conclusiones .....	41
9. Bibliografía .....	42

## **RESUMEN**

Este documento presenta las búsquedas, proceso y resultados de un proyecto de grado del programa de Diseño Industrial del Politécnico Grancolombiano, cuyo propósito profundo fue evidenciar cómo el diseño industrial puede contar historias, pues al involucrar el hacer, el trabajar con las cosas, ofrece la oportunidad de manifestar emociones y acciones que de otra manera no se evidenciarían. Desde las miradas del arte, el diseño de experiencias y la arte-terapia, se diseña una experiencia que, mediada por los procesos y objetos cerámicos, permite a personas enlazar vivencias y a través del diálogo y la interacción, contribuye a su reivindicación. Esto hace que el proyecto, que inicialmente habla de una experiencia personal de la autora, se convierta en un espacio que ayuda a los participantes a identificar, asimilar y dar una respuesta personal a ciclos de traumas y violencias.

## **ABSTRACT**

This document presents the searches, process and results of a degree project from the Industrial Design program of the Politécnico Grancolombiano, whose profound purpose was to show how industrial design can tell stories, because by involving doing, working with things, it offers the opportunity to express emotions and actions that would not otherwise be evident. From the perspectives of art, experience design and art-therapy, an experience is designed that, mediated by ceramic processes and objects, allows people to link experiences and through dialogue and interaction, contributes to their claim. This makes the project, which initially talks about a personal experience of the author, become a space that helps participants identify, assimilate and give a personal response to cycles of trauma and violence.

## **PALABRAS CLAVE:**

Cerámica

Diseño de experiencias

Arte terapia

Diseño industrial

## **INTRODUCCIÓN**

Al iniciar mi formación profesional no entendía del todo de qué se trataba la carrera y a medida que iban pasando los semestres crecía la inquietud por saber si el diseño industrial era lo que realmente me gustaba.

Recuerdo un punto de inflexión, gracias al diálogo que sostuve con el docente César Romero, quien me comentó sobre el proyecto de grado “Statu quo” que realizó cuando era estudiante de artes plásticas, el consistía en una serie de propuestas plásticas entre las cuales se encuentran: “Se Busca”, “Esta bala es para Ud.”, “Operación Colombia” entre otras, que definen su posición frente a la realidad nacional y que además está encaminada a generar opinión y controversia. Estaría generando un arte político.

“El arte relacional, toma como horizonte teórico la esfera de las interpretaciones humanas donde se sobrepasa el carácter comercial del objeto artístico y se le da mayor importancia al diálogo con el espectador”. Gracias a esa conversación y a esa historia, logré entender que mi proyecto tenía que ser algo que tuviera un mensaje o historia sin importar su tamaño, precio o complejidad. Es decir que fuera más allá un proyecto normal de diseño.

Hablando con la profesora Lorena Guerrero, quien me acompañó en el proceso de entender por qué cuestionaba mi afinidad con el diseño industrial, entendí que la forma en que yo veía el diseño industrial no se ajustaba a la forma en que se hace convencionalmente; en los primeros días en la escuela de diseño los conceptos básicos que nos enseñan, después de punto, línea, plano, etc., son los elementos orgánicos e inorgánicos, El primero consiste en líneas, formas o figuras con una apariencia curvilínea. Por otro lado, lo inorgánico consiste en figuras geométricas que contienen ángulos, líneas rectas y elementos mostrando exactitud. Este tipo de elementos se usan para darle personalidad y vida a un producto desde la forma. Es importante destacar la importancia de plasmar la esencia del diseñador en el producto a mostrar, es decir que, al ver un diseño, se refleje no solo un concepto, sino la personalidad y forma de pensar del autor, pues para mí los productos son una extensión de lo que somos.

Ahora, la primera imagen que se viene a mi cabeza cuando me preguntan sobre el diseño, es una masa orgánica que está en constante movimiento y que, dependiendo de un contexto, ésta se transforma en una forma específica que da solución a una situación que jamás se va a destruir, únicamente se va a transformar. Considero que esta masa tiene “memoria” y una vez se vuelve a permutar en otra cosa, puede usar esos recuerdos de lo que alguna vez fue para nuevos elementos, así como las personas, se transforman espiritualmente, manteniendo su cuerpo igual.

Cuando hablábamos de lo material, vi un potencial en la cerámica, puesto que la arcilla no tiene una forma definida, es una masa que se va modelando, dependiendo de la necesidad o requerimiento del autor. Lo interesante de la cerámica, es que, durante el proceso, si esa pieza, forma o figura no satisface las necesidades del artesano lo puede poner en agua para volver nuevamente a la masa inicial, es gracias a estas cualidades que en la arcilla logré conectar e identificarme para contar una historia personal.

Si quisiera explicar esta masa orgánica, empezaría por su movimiento, no está quieta, porque el mundo no lo está, pues siempre estamos en constante cambio, ya sea con ideales, generaciones, tendencias etc. Y estos elementos nombrados son las características que se usan para diseñar.

Cuando hablo del diseño industrial, visualizo un conjunto orgánico que está omnipresente en el mundo y que es vital para la sociedad. Sin este, no habría nada, ya que considero que toda solución en el mundo debe estar acompañada por un diseñador. El diseño no es simplemente una herramienta aislada que se encuentra en contextos específicos; es una forma que se adapta, está en constante cambio y transformación. De estas observaciones nace la necesidad de dejar de hacer diseño que solo sea estético, comercial, o que termine en la basura.

Se trata de un trabajo que no solo cuenta una historia personal, sino que plasma una búsqueda de lo que debería ser el diseño industrial, e incluso, es la conversación íntima de desahogo mío y de muchas mujeres. Es por esto que considero importante hablar en primera persona en el documento del proyecto “Re – torno”, cuyo nombre encuentra su origen en el proceso cerámico, específicamente en la manipulación de la pieza moldeada en el torno. Su analogía se establece en la convicción de que, para alcanzar la curación emocional, es esencial reconectarse con los sentimientos del pasado y, a partir de esa conexión, avanzar hacia una transformación positiva. En consonancia con esta filosofía, Re-torno se propone retroceder en el tiempo emocional, explorando aquellos sentimientos que en algún momento causaron daño, con la finalidad de traerlos a la superficie en el presente y así facilitar su proceso de sanación. Este enfoque busca reconciliar y transformar las experiencias pasadas, propiciando un camino hacia el bienestar emocional.

## 1. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

Bajo el contexto de la Segunda Guerra mundial en el que todos los productos diseñados cumplían la función de servir a estos propósitos, Martin Heidegger, un filósofo y poeta alemán, en “La pregunta por la técnica” (1958), cuestiona el hacer no solo como método de fabricación, sino como algo poético, es decir, los productos deberían tener una esencia (algo más allá de lo técnico). Y conectado con el mundo del ser humano.

Asimismo, hay dos variantes con las que se está diseñado la primera: la técnica tradicional y la segunda, la técnica moderna. La primera entiende el oficio, el arte y el pensar como conceptos que van de la mano. Hay una capacidad humana de sentir, reflexionar y conectar, por tanto, hay lugar para la espera a diferencia de la técnica moderna, en la cual hay unos tiempos que se deben cumplir, incluso acelerando el proceso.

De esta manera, encuentro una afinidad con el material de la cerámica y su técnica tradicional, puesto que, al realizar estas piezas, debo respetar tiempo de secado, quema, entre otras. Desde mi percepción el proceso se vuelve poético, permitiendo la reflexión profunda, a diferencia de lo que se encuentra en la técnica moderna basada en la necesidad por producir la mayor cantidad de piezas, excluyendo todo acto poético de producción. (Heidegger, M. (1958). *La pregunta por la técnica*, extraído de <https://archivo.argentina.indymedia.org/>)

Heidegger menciona la esencia, como la conformación del hacer y el ser. Este vínculo es de suma importancia, ya que representa la columna vertebral de lo que busco lograr en el

ámbito del diseño industrial. La esencia de un producto es más que su producción; implica la creación de una experiencia tangible y un elemento que va más allá de su forma y función.

En este contexto, el hacer se convierte en el producto en sí mismo mientras que el ser (o la esencia según Heidegger) se traduce en el mensaje que ese producto comunica al mundo. En otras palabras, es la fusión armónica de estas dos dimensiones lo que eleva al diseño industrial a un nivel más profundo, en el cual la forma y la función no solo cumplen con necesidades prácticas, sino que transmiten significados y narrativas que enriquecen la conexión entre el objeto y el usuario.

Teniendo en cuenta que la técnica está muy relacionada con el arte en Heidegger, me gustaría relacionarlo con el tema de la arteterapia. Según el estudio *“Traditional Pottery as Expression of Art Therapy in Western”* (2021) de Bamileke Cameroon explica, citando a Jean-Pierre Klein, que la terapia artística es el acompañamiento terapéutico de un sujeto (generalmente en dificultad) consigo mismo a través de la producción de obras artísticas.

Estos ejercicios consisten en que, durante la creación o manipulación de una obra, se le pide a los participantes que inicien un camino de introspección y auto entendimiento para iniciar un proceso de curación y mejora personal. Su valor terapéutico se basa en que los pensamientos y sentimientos más fundamentales del inconsciente se expresan fácilmente a lo largo de una práctica artística o una actividad material.

Por ejemplo, en Re-torno, el ejercicio consistió en la manipulación de tres piezas cerámicas. En la parte interna de la primera pieza, se debía escribir algo que los participantes quisieran olvidar para luego esmaltar en la parte externa con los colores que se prepararon para la ocasión. Con la segunda pieza, se les pidió escribir algo quisieran recordar ya que, más allá de brindar un tiempo relajante a través del esmaltado en cerámica, el taller tuvo como objetivo revivir los sentimientos de tristeza o felicidad con el fin de explorar maneras de sanar lo negativo y retener lo positivo. Este ejercicio de introspección buscó que los participantes reflexionaran algo que desearan olvidar, ya fuese un sentimiento, una persona o un evento, entre otros; por lo que se emplearon herramientas como lápices grafito. Este tipo de lápices no resisten al calor durante el proceso de quema y el mensaje escrito se borra.

El diseño de experiencias: ¿Cómo se relaciona en la práctica la experiencia de la cerámica con la interacción con las personas?

La cerámica es un material fascinante. Cada estado puede expresar sentimientos, situaciones, y todo tipo de mensajes. Cuando se amasa la arcilla y se le da forma, en el segundo en que se talla o se dibujan patrones en un estado más resistente de la pieza, incluso, el poder escribir con lápices cerámicos o los esmaltes (la parte más llamativa) al momento en que la pieza está quemada, se vive la totalidad de la experiencia.

La cerámica se convierte en un lienzo listo para ser utilizado. La cerámica se convierte en un medio terapéutico además del tecnicismo del material, sino de los beneficios que trae a la hora de trabajar con la arcilla. Por ejemplo, "Traditional Pottery as Expression of Art Therapy in Western Bamileke Cameroon" describe cómo la cerámica mejora las habilidades motoras, el mejoramiento de la concentración y se convierte en un medio antiestrés.

En búsqueda referentes tuve la oportunidad de asistir a ArtBo: la feria Internacional de Arte de Bogotá que surgió en respuesta al creciente interés empresarial por las industrias culturales y creativas y en atención particular al sector de las artes plásticas. Ahí encontré elementos fascinantes que enriquecieron el mensaje que del proyecto Re- Torno.

Wilmer Leonardo Useche, dibujante y arquitecto de la Universidad de Pamplona (2007) en que se destaca su trabajo en el dibujo a pesar explorar con la fotografía, la pintura y el dibujo. Encontré su trabajo en la galería "Adrian Ibañez galería" donde pude extraer el movimiento incluso dentro de la "simplicidad" de sus obras.

Adicionalmente encontré en la misma galería a Javier López Forero, egresado de la Universidad el Bosque en Bogotá D.C. 2017 con el título de maestro en artes plásticas. De aquí pude extraer el contraste entre fuerza y fragilidad que transmiten los dibujos de Forero. Muestra como la naturaleza incluso viéndose débil, es más fuerte que el concreto. De igual forma pasa con Re - torno, puesto que a pesar de ser un elemento tan frágil representa mucha fuerza, incluso refleja la fuerza espiritual y humana que tenemos a pesar de no vernos a sentirnos como el concreto.



*Imagen 1. Elaborado en técnica de esfero. Useche, W. (). S.f. Extraído de ArtBo.*



*Imagen 2. Ilustración 1: Trabajo elaborado con lápiz color. López, J. (). S.f. Extraído de ArtBo.*

En mi enfoque de creación, buscaba mostrar una línea de tiempo, reflejando las diversas etapas de mi vida. La primera pieza se desarrolla desde una complejidad como lo son las piezas de “Studio keiu” hasta una, aparente "simplicidad", como lo es el trabajo de Martín Azúa, capturando así la esencia emocional de cada fase.

En su trabajo, “Kieu se esfuerza por expresar la emoción, para permitir que la estética de la forma le diga algo sobre la inspiración detrás de la pieza en un nivel instintivo y sin palabras.” y así como en Re-torno, usar los movimientos y deformaciones para la abstracción visual que busca transmitir el caos inherente a los momentos iniciales, donde la complejidad de las experiencias se entrelaza en una danza tumultuosa. A medida que avanzamos en la serie, la representación evoluciona hacia una aparente serenidad, reflejando el proceso de encontrar la calma interior a lo largo del tiempo.



Ilustración 2: Trabajo elaborado en porcelana

Tran, K. (2023). *Journey Inward*. Museo de Arte de Bakersfield.



Ilustración 3: Jarrones elaborados en cerámica

Azúa, M. (s.f). Jarrón con piedra. Extraído de <https://www.martinazua.com/>

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN

Este proyecto corresponde a una parte de mi existencia. Representa los obstáculos y altibajos que ocurrieron en mi vida y que durante el proceso de construcción me permitió conseguir o estar en el proceso una sanación.

Para una mejor comprensión del proceso creativo dividí en cuatro fases principales este procedimiento y decidí llamarlos: Plasticidad, Dureza de cuero, dureza de hueso y esmaltado, haciendo alusión a los cinco estados de la cerámica.

### **Plasticidad:**

Después de entender cuál era el conflicto con la carrera era necesario demostrar que el diseño industrial podía contar historias, para eso debía realizar un storytelling y así como los artistas y diseñadores dejan parte de ellos mismos en su trabajo, decidí contar mi historia a través de este proceso del trabajo.

Con el objetivo de organizar lo que quería contar, realicé un ejercicio autobiográfico de forma creativa. Usé la técnica de “scrapbook” el cual, consistía en capturar momentos a partir de fotografías, frases, elementos físicos, como por ejemplo entrada a conciertos, entre otras. Así que usaba fotografías para narrar cronológicamente cada parte de mi vida, acompañado de textos, y otros elementos visuales. Este ejercicio me permitió ver los sucesos que me habían marcado, ya sea positiva o negativamente, generando puntos de inflexión que se reflejaban con lágrimas, risas, sentimiento de orgullo, impotencia, frustración, etc. Esto me permitió llevar esos sentimientos a la materialidad, pues serían las etapas reflejadas en la cerámica.

De la autobiografía se pudieron extraer 5 etapas relevantes:

**Abandono:** etapa de mi vida que refleja la relación con mi padre al ser una figura ausente emocional y económicamente

**Cuerpo:** hace referencia a la violencia de género que recibí desde muy joven por parte de compañeros y profesores entre otros.

**Cambio:** define cuándo me doy cuenta de que necesito sentirme y estar mejor, debo cambiar algo en mí, para que mi entorno cambie.

**Límite:** surge como un línea o barrera que creé para situaciones o personas abusivas

**Autoevaluación:** que es la etapa en la que me encuentro actualmente y es la respuesta a situaciones de trauma, decisiones, límites etc.

Una vez claro el panorama, empiezo con una exploración bidimensional de lo que representaría cada fase. En el proceso, me di cuenta de que debía desligarme de una representación bidimensional puesto que las propuestas que tenía eran el escenario hecho en cerámica, se mostraban como una obra artística y no como un producto de diseño industrial. De esta manera, sería más claro qué forma y función tomaría el proyecto.

Al no tener tantos aciertos en la exploración bidimensional, empecé a trabajar desde la materialidad, para lo cual tomé un poco de arcilla y con unos bocetos de referencia que había trazado anteriormente empecé a tornear, una técnica con la que tengo bastante afinidad, pues, la concentración, dedicación y trabajo que se requiere es muy similar al proceso que he llevado personalmente.

Se hicieron varias visualizaciones en que las piezas se deformaban, cortaban y descentraban, lo que me permitió evidenciar que no conectaba con las formas y tampoco contaban algo.

#### **Dureza de cuero:**

Con la presión de querer conectar con las piezas, de comunicar mi historia, e incluso que estas hablaran por si solas, dejé el torno de lado y empecé desde lo básico, ya elaborar placas (técnica básica de la cerámica en la que la pella de arcilla es tratada con un rodillo y se comienza a estirar hasta convertirla en una lámina).



*Ilustración 4: Amasado en técnica de placa*

Elaboré dos placas: una primera correspondía a una forma orgánica y la otra a una inorgánica, las cuales puse sobre dos bowls, tomando como referencia una práctica de la cerámica en la que se toman placas, y sobreponen la lámina de arcilla sobre el contenedor.

Tomé las placas y con la ayuda de una esponja fui hundiendo el centro de la placa en el interior del bowl, de esta manera los bordes de la placa se fueron levantando y las paredes comenzaron a adoptar formas irregulares, hasta conseguir otro bowl orgánico.



*Ilustración 5: Exploración del material*



*Ilustración 6: Exploración del material*

La placa que surgió de una forma inorgánica llamó mucho más la atención, no solo por la forma, sino por lo que se podía concluir de esta, pues sus formas y bordes puntiagudos mostraban la dureza y lo brusco que podrían ser las primeras etapas que, si bien son eventos que fueron inspirados en lo que viví, son también las vivencias de muchas personas en el mundo.

Al continuar con la exploración desde la materialidad, en el proceso de creación me di cuenta de que algunas de las etapas eran muy parecidas entre sí y podían ser fusionadas. De esta forma, de las cinco etapas quedaron seleccionadas tres, logrando así que cada pieza fuera el inicio, el nudo y/o el desenlace.

El proceso de diálogo con los directores del proyecto contribuyó a esclarecer las relaciones entre las piezas y la historia que quería contar: Las deformaciones que tenían los bordes de este contenedor hacían referencia al caos de las primeras etapas de mi vida, es decir, las vivencias negativas e incluso los traumas de mis primeros años de vida, siendo así un vaso que refleja exteriormente movimientos desordenados, pero funcionalmente inservibles.

En consecuencia, surge la idea de que la primera etapa tenía infinidad de formas irregulares y la última debía contener un mínimo de éstas, siendo así, la pieza intermedias una transición de la pieza uno a la tres.

Para la etapa intermedia, elaboré un plato que con el mismo proceso anterior le di profundidad, permitiendo que los bordes se deformaran tenuemente, transmitiendo el mensaje de que las curvaturas y deformaciones disminuyen, así como las situaciones traumáticas o negativas de mi vida y, en consecuencia, dándole la funcionalidad tanto a la pieza como a mi vida.

La construcción de la última pieza fue torneear un vaso, tomando como referente el trabajo de Martin Azua, un artista y diseñador que evoca la naturaleza en sus diseños y “Reivindica la utilización de la artesanía para salvaguardar la diversidad natural de la cultura material y tecnológica, colaborando con artesanos de diferentes oficios.”

Deformé el recipiente en un solo borde cuando la pieza estaba fresca y para hacer el proceso de retorneo, hice un cilindro que permitiera introducir el vaso boca abajo y poder usarlo como soporte, logrando que esta pieza represente lo que soy ahora, es decir, que aunque las cosas estén funcionando, persiste una deformidad que indica los traumas que nunca dejarán de ser parte mi esencia, pues gracias a estos soy lo que soy actualmente.

Se hicieron pruebas de esmalte a partir de un biaxial, (la mezcla de dos componentes) con el objetivo de generar una paleta de color y así generar nuevos acabados.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, descubro que lo importante no son las piezas, sino la experiencia que las piezas posibilitan, por lo tanto, el trabajo de grado da un giro hacia el diseño de experiencia. Por esta razón se diseñó un espacio en el que las piezas jugaran un rol de mediador en una guía de sanación.

Por lo mencionado anteriormente, se iniciaron dos comprobaciones del sistema objetual con grupos de cinco personas. El primer grupo correspondió a un ensayo y modo de preparación para identificar fallas, aciertos, imprevistos, entre otros aspectos. Este primer control tuvo lugar en la Carrera 8 #38-33 Oficina 1206 de Bogotá, Colombia a las 11:00 am.

### **3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:**

En el proceso de convertir este proyecto que habla de mi historia, pero que, a su vez, se enlaza con las vivencias de otras personas que han atravesado situaciones similares, marcadas por situaciones de violencia, abandono, etc. en una auto reivindicación surge la pregunta ¿Cómo hacer que el diseño de producto o el diseño industrial cuente historias?

### **4. OBJETIVOS**

#### **4.1. Objetivo General:**

Diseñar un espacio de diálogo y reflexión para la construcción del autoconcepto y el amor propio que involucre la experiencia artística de mujeres jóvenes víctimas de violencia de género y/o abandono, a través de los procesos y piezas cerámicas como mediadores.

#### **4.2. Objetivos Específicos:**

1. Reflexionar sobre el proceso de diseño de productos masivos actuales, en diálogo con referentes teóricos.

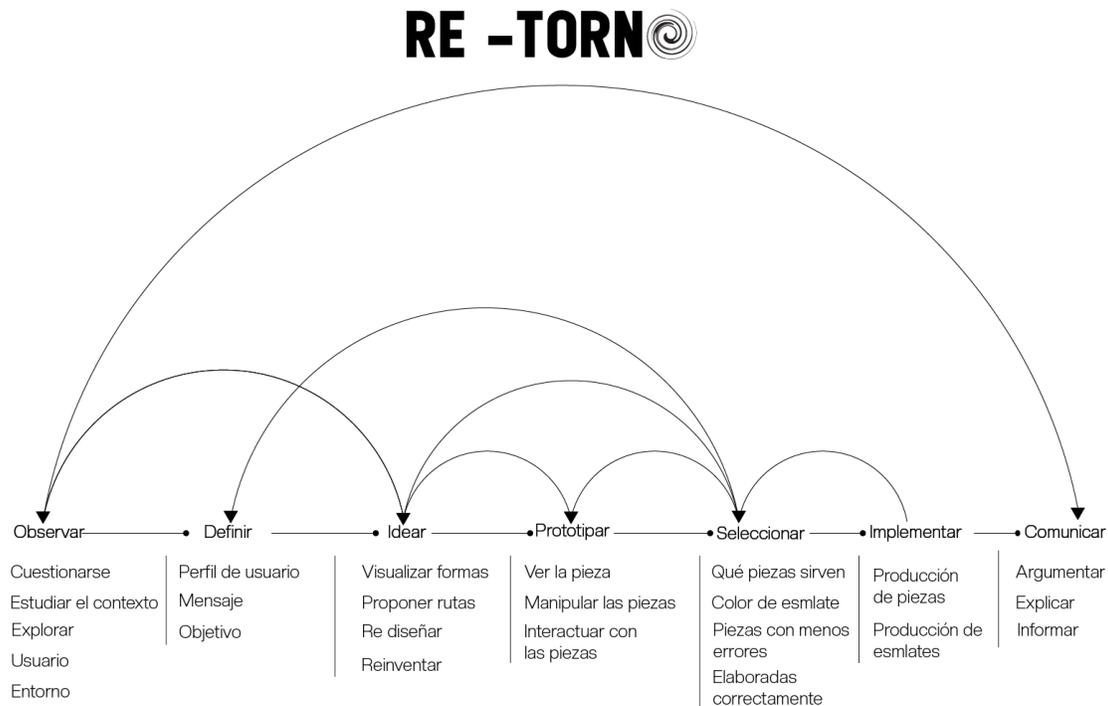
2. Concebir un sistema de experiencia a partir de la vivencia personal de la autora, que permita la conexión con mujeres jóvenes víctimas de abandono o violencia de género
3. Diseñar y elaborar los recipientes que representen cada etapa de la vida y sanación desde su forma, función y técnica.
4. Realizar comprobaciones con grupos de mujeres para validar y retroalimentar el diseño de experiencia y producto.

## 5. METODOLOGÍA

En el esquema que se encuentra a continuación se evidencian siete fases de producción que fueron la estructura del producto sustentado. En este esquema se sustenta el prototipo más que en el problema de diseño. Siendo así, la explicación del proceso creativo de Re-torno.

- **Observación:** Al seguir una ruta de diseño el primer paso es la observación pues se puede evidenciar requerimientos, necesidades, entre otras. Es en este punto donde se hace un estudio del contexto y entorno con el fin de entender que necesidades surgen y se pueden abarcar.
- **Definición:** Para cumplir con el objetivo de generar un producto que cumpla una necesidad, es necesario definir un perfil de usuario al que se va a dirigir, un objetivo a cumplir y el mensaje que se quiere dejar a través del producto.
- **Idear:** En este apartado se hicieron varios bocetos y exploraciones bidimensionales con el fin de que el producto pudiera ser un medio que comunicara y ayudara al proceso de sanación. Fueron numerosas las propuestas de diseño, en el que el proceso de creación fue: Bocetar - retroalimentar- volver a la observación - bocetar. Hasta finalmente elaborar y producir un modelo.
- **Prototipar:** En el ejercicio de prototipado la pieza me ayudó a interactuar el comportamiento del material con las formas, pude evidenciar tamaños, mejoras y soluciones. Es importante destacar que este en paso me devolví a la fase de idear para re - diseñar con los ajustes que encuentre en la fase de prototipado. Por ejemplo, las piezas necesitaban una peana o pie para sostenerse, ya que con la forma no se podía sostener por si sola, incluso pensé que al aplanar la base podría sostenerse pero no fue así.
- **Seleccionar:** Aquí hice un filtro de las piezas que servían, pues originalmente, eran 5 pero por la similitud entre ellas quedaron únicamente tres propuestas. Teniendo en cuenta el perfil de usuario y sus necesidades escogí dos colores de esmalte que llevarían las piezas, para eso hice, un biaxial y gracias a la mezcla entre los dos colores poder escoger una paleta de color. Sin embargo, el proceso de los esmaltes fue numerosas veces re - diseñar y producir, pues los resultados no eran los esperados por el color y acabado resultante, por que no salían los tonos que se encontraban en las muestras, entre otros.

- **Comunicar:** Finalmente hecho el proceso de creación, producción y acabado se puede explicar en su totalidad cada detalle de la pieza, desde la forma, hasta el acabado.



*Ilustración 7 Metodología inspirada en nutrir y vivir de Elena González Miranda*

## 6. PROPUESTA DE DISEÑO

### 6.1. Introducción al planteamiento de la propuesta.

Re - torno ha sido meticulosamente diseñado para transmitir un mensaje implícito de comprensión y solidaridad: "Venga, le invito un café y me cuenta". Las piezas de cerámica, delicadamente dispuestas en este entorno, se presentan como instrumentos de desahogo emocional. Cada taza y plato se erige como un símbolo tangible de la capacidad de sanación que puede emerger de la creatividad y la conversación. Así, este espacio busca fomentar la confianza y proporcionar un santuario donde las voces silenciadas encuentren un eco compasivo y sepan que su historia es escuchada con el respeto que merece.

### 6.2. Análisis del contexto y la actividad

Con el objetivo primordial de asegurar un espacio seguro y propicio para la comunicación y proceso de diálogo, se optó por diseñar un espacio que comenzó con un juego con el fin de establecer un ambiente relajado y propicio para la apertura. Para garantizar una

sensación de igualdad y comodidad, todos los participantes fueron dispuestos en una mesa redonda, eliminando jerarquías y promoviendo la participación equitativa.

La búsqueda de empatía y conexión se convirtió en un pilar fundamental de la experiencia. Se incorporó conscientemente el elemento del tono de voz como herramienta narrativa, adaptándolo a la naturaleza de las historias compartidas. En los momentos más complejos y delicados de las narrativas, el tono variaba, permitiendo una expresión auténtica de las emociones presentes.

La música, por su parte, desempeñó un papel clave para proporcionar pausas de tranquilidad y reflexión durante la experiencia. Se seleccionaron cuidadosamente piezas que complementarían las emociones del momento, creando así momentos de respiro y conexión emocional entre los participantes.

En conjunto, estas estrategias no solo sirvieron para establecer un entorno seguro y receptivo, sino que también promovieron un espacio de comunicación genuina y empática, donde cada voz se escuchaba con atención y respeto.

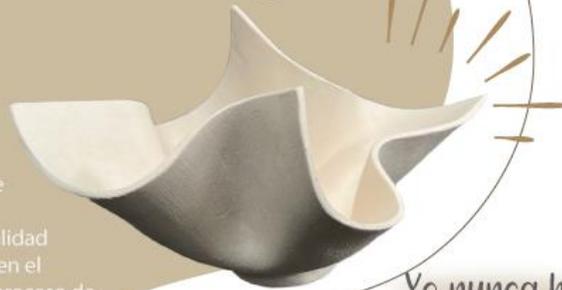
### **6.3. Aspectos funcionales y experienciales**

La infografía detalla el origen y propósito del concepto "Re-torno" como un producto de diseño industrial. Además, proporciona una explicación sobre el juego estratégico utilizado para romper el hielo al comienzo de la actividad. Se identifica el espacio donde se llevó a cabo el ejercicio y se analiza la función de elementos específicos incorporados en la experiencia, como las piezas rotas dentro de la invitación. Asimismo, se describen las actividades diseñadas como guía de sanación que formaron parte de esta experiencia integral. La infografía ofrece una visión completa y detallada de la génesis de "Re-torno" y cómo se integró en una experiencia significativa y terapéutica.

# RE -TORN

Re-torno se propone retroceder en el tiempo emocional, explorando aquellos sentimientos que en algún momento causaron daño, con la finalidad de traerlos a la superficie en el presente y así facilitar su proceso de sanación.

Este enfoque busca reconciliar y transformar las experiencias pasadas, propiciando un camino hacia el bienestar emocional.



## Yo nunca he...

Juego introductorio donde la persona que dirige la experiencia empieza una frase con la fórmula: Yo nunca...; a continuación tiene que seguir dicha oración con una acción determinada que no haya realizado. Las personas que sí la hayan llevado a cabo alguna vez tendrán que beber romper una pieza en dureza de hueso.



### Primer ejercicio

Escribir un momento, una persona o un sentimiento que quisiesen olvidar en el interior de la pieza. Se les pidió a los participantes que esmaltaran la pieza en la parte externa con los esmaltes que se llevarón, con la condición que uno de los colores representara esos momentos negativos y el otro los positivos, de esta forma, la pieza debía tener más porcentaje de un color que del otro.



### Segundo ejercicio

Escribir un momento, una persona o un sentimiento que quisiesen recordar en el interior de la pieza. Se les pidió a los participantes que esmaltaran la pieza en la parte externa con los esmaltes que se llevarón, teniendo en cuenta que el color representan los límites que debemos poner en la vida.



### Tercer ejercicio

Escribir un momento, una persona o un sentimiento que quisiesen recordar o olvidar en el interior de la pieza. Se les pidió a los participantes que esmaltaran la pieza en la parte externa, teniendo en cuenta que el color que se iba a usar corresponde a las cosas buenas que suceden después de pasar por todo el proceso de sanación.

¿Dónde fue la cita?



A los participantes se les entregó un invitación tenía la dirección de lugar, un identificador y una pieza en dureza de hueso.

"Hay formas de canalizar cosas que me duelen de un modo diferente a llorar e incluso llevarlo a un lado mas sano"

### ¿Una pieza en una invitación?

Se incluyó un pedazo de pieza en dureza de hueso para concientizar sobre qué frágiles debemos tratarse con cuidado.

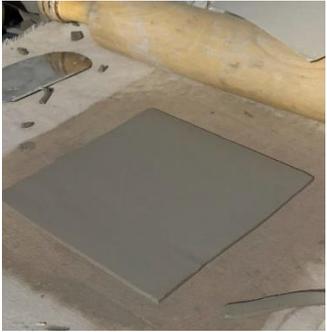
#### Materiales

Lápices cerámicos  
Arcilla  
Esmaltes



#### 6.4. Aspectos formal estéticos y semióticos

Entender el proceso de la cerámica puede ser complicado, pues hay términos que son conocidos únicamente por ceramistas, o personas cercanas a la profesión o gremio así que una forma sencilla de explicar las determinantes comunicativas del producto diseñado es:

Pieza	Descripción	Glosario
 <p data-bbox="238 804 537 827"><i>Ilustración 8 Pieza de Re-torno</i></p>	<p data-bbox="662 495 990 758">Esta pieza se hizo a partir de una placa, que es una técnica de la cerámica en que la arcilla es aplastada como si fuera una pizza, y así, darle forma a las ideas.</p>	<p data-bbox="1019 495 1097 518">Placa:</p>  <p data-bbox="1019 827 1305 850"><i>Ilustración 9 Técnica de placa</i></p> <p data-bbox="1019 888 1097 911">Placa:</p>  <p data-bbox="1019 1283 1325 1306"><i>Ilustración 10: Técnica de placa</i></p>
	<p data-bbox="662 1346 990 1759">Es importante que los vasos y platos tengan un pie o peana el cual es el soporte que tienen estos elementos. Es una circunferencia que sobresale de la pieza que adicionalmente permite que no se pegue al horno por la fundición de esmalte.</p>	 <p data-bbox="1019 1751 1276 1774"><i>Ilustración 11: Pie o peana</i></p>

		 <p data-bbox="1019 611 1276 636"><i>Ilustración 12: Pie o peana</i></p>
--	--	---

Cuando la pieza está hecha en el torno alfarero el proceso es diferente, es decir:

Pieza	Descripción	Glosario
 <p data-bbox="237 1262 565 1287"><i>Ilustración 13: Pieza de Re - torno</i></p>	<p>El torno es una herramienta de los ceramistas que permite hacer piezas simétricas a partir de una revolución. El vaso fue elaborado en el torno y estando fresco se hizo una deformidad.</p>	<p>Torno</p>  <p data-bbox="1019 1251 1222 1276"><i>Ilustración 14: Torno</i></p>
	<p>Para retornar estas piezas, que es el proceso en el que se pone boca abajo la pieza y se desbasta hasta darle forma, acabado y adicionalmente, hacerle el pie o peana a la pieza, es necesario hacer un soporte, pues teniendo una deformidad no se puede poner sobre el plato del torno porque bailarían, así que se hace un cilindro para introducir la pieza y</p>	 <p data-bbox="1019 1703 1247 1728"><i>Ilustración 15 Retorneo</i></p>

	<p>desbastar los bordes de la parte inferior. Al no tener contacto con plato del torno se sigue con el proceso.</p>	 <p><i>Ilustración 16: Pie o peana</i></p>
--	---	---

### 6.5. Aspectos técnico-productivos

Para el proceso de construcción la primera pieza (primera etapa) puse una placa de 13,5 cm x 14 cm sobre un vaso de helado y con la ayuda de una esponja fui haciendo presión en el fondo lo que más se pudiera sin romper la arcilla, logrando que tuviera la profundidad de un vaso, pero como no tenía suficiente espacio la arcilla comenzó a deformarse en las paredes y generar así la propuesta de vaso.



*Ilustración 17: Pie o peana*



*Ilustración 18: Construcción de piezas Re-torno*

En consecuencia, surge la idea de que la primera etapa contiene infinitud de formas irregulares y la última debía contener un mínimo de éstas, siendo así, la pieza intermedia una transición de la pieza uno a la tres.

Para la etapa intermedia, elaboré una placa de 14x14 cm que dispuse levemente sobre un vaso de helado y con la ayuda de una esponja hice un poco de presión, dándole levemente profundidad.

Para la elaboración de la pieza 3 torneé un vaso de 11 cm de alto y 7 cm de ancho y deformé el recipiente en un solo borde cuando la pieza estaba fresca y para hacer el proceso de retorno, hice un cilindro que permitiera introducir el vaso boca abajo y poder usarlo como soporte.

Una vez hechas las piezas, esperé a que el estado de la cerámica pasara de plástica a dureza de cuero para poder agregar el pie o peana, que es la parte posterior (inferior) de los vasos y platos, cuya función es soporte y que la pieza no se quede pegada en el horno cuando sea quemada con esmalte.



Ilustración 19: Proceso de retorno de vasos

Una vez terminadas las piezas, debían estar en dureza de hueso, que es un estado de la materia en el que la pieza está lista para el horno, ya no tiene humedad y riesgo de explotar. Este primer proceso de quema al que son sometidas las piezas se llama bizcocho y consiste en que la temperatura del horno llegue a una temperatura de 1000 grados en un rango de 8 horas y 20 minutos aproximadamente hasta ser apagado y una vez baje su temperatura, es decir, esté en menos de cincuenta grados, después de dos días puede ser abierto el horno.

#### Diagrama de primera quema (Bizcocho)

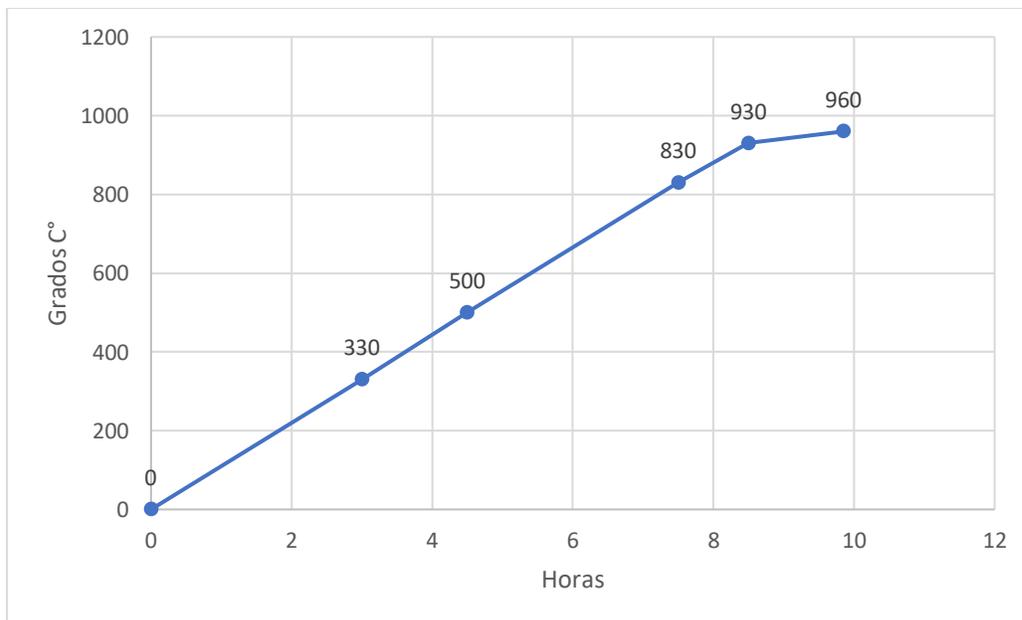


Ilustración 20: Esquema de tiempo de quema de bizcocho

## Esmaltado

Cuando las piezas salen del horno se limpian y entran al proceso de esmaltado, para lo cual se hizo una mezcla biaxial en el que dos esmaltes, en este caso el óxido de cobalto y óxido de cobre van de 100 % a 0% se mezclan de un extremo al otro. Para la preparación de estos esmaltes se hizo una prueba de color con 100 gr para evaluar cómo se verían después de la quema teniendo en cuenta el porcentaje de pigmentos y óxidos. En la prueba 1 se siguió la fórmula de:

Elemento	Porcentaje
Esmalte transparente v9-945	98%
Bentonita	2%
Dióxido de titanio	7%
Silicato de circonio	3%
Oxido de zin	1%
H2O	100%
Cmc	20%
Silicato de Sodio	1%

A la fórmula expuesta se le agregó 1,5 % de pigmento cobalto que da como resultado azul. Se mezclaron todos los polvos y luego se agregaron los líquidos. Se agregó el óxido de cobre para obtener el color verde y a la fórmula base se le agregó 3% de este óxido.

Una vez obtenidas las mezclas homogéneas se pasan por un colador y se alistan para el proceso de biaxial.

Se colocan 11 vasos marcados de 1 a 11 y se proyecta una tabla en la que la muestra A va de 100 a 0 y la muestra B comienza de 0 a 100.

Muestras	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Oxido de cobalto	100 ml	90 ml	80 ml	70 ml	60 ml	50 ml	40 ml	30 ml	20 ml	10 ml	0
Oxido de cobre	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

Con la ayuda de jeringas de 10 ml (una corresponde a la materia A y la otra jeringa a la materia B) se agregó en la muestra (vaso 1) pigmento cobalto 10 ml; en la muestra dos (vaso 2) 9 ml de cobalto y así sucesivamente hasta llegar a 0 y para el proceso de la muestra B se llenó la jeringa hasta 10 ml, pero comenzando en la muestra 11 (vaso 11) siguiendo el mismo proceso inicial.

Al tener las muestras y esmaltar correctamente fueron introducidas en el horno para su segunda quema, a 1130 grados, lo que equivale a alta temperatura y a los dos días salieron del horno y dieron como resultado:



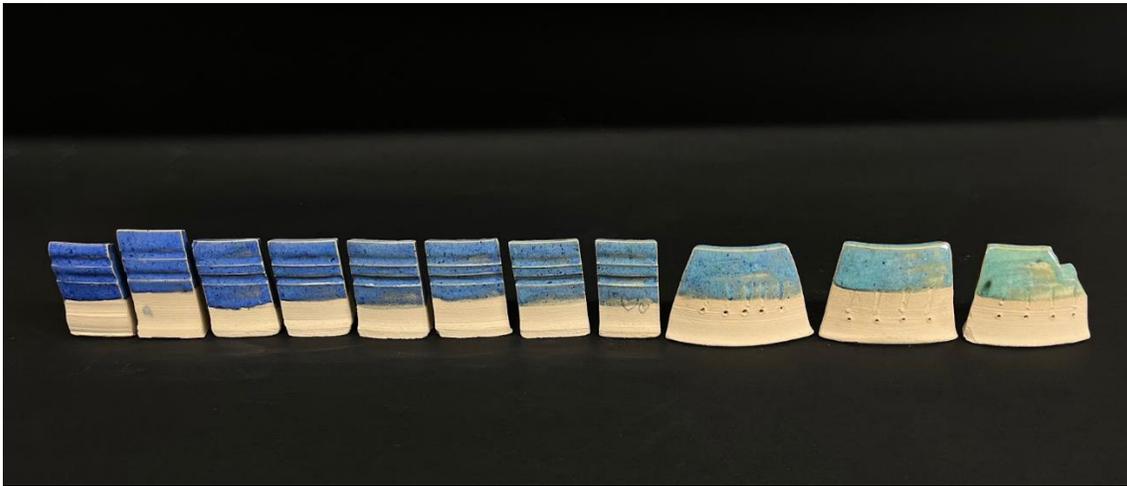
*Ilustración 21: Biaxial*

Si bien, los esmaltes adoptaron colores estéticamente muy agradables, no me sentía totalmente satisfecha, así que decidí hacer un nuevo biaxial, bajando el porcentaje del dióxido de titanio que, gracias a sus cualidades, los colores se llevaron más al blanco dando como resultado colores claros.

Para el nuevo biaxial se hicieron dos modificaciones, en el que el dióxido de titanio bajó de 7% a 2% y ya no use pigmento cobalto, sino óxido de cobalto, para que los colores fueran más brillantes y reflectivos.

Elemento	Porcentaje
Esmalte transparente v9-945	98%
Bentonita	2%
Dióxido de titanio	2%
Silicato de circonio	3%
Oxido de zin	1%
H2O	100%
Cmc	20%
Silicato de Sodio	1%

Nuevamente las muestras entraron a proceso de quema durante 6 hora y 20 min hasta que la temperatura del horno llegó 1130 y dio como resultado:



*Ilustración 22: Biaxial*

Al tener los resultados deseados del biaxial, se eligieron los esmaltes correspondientes a la paleta de color de retorno. De este modo, se configuró 200 gramos de esmalte cobalto y 200 gramos de una mezcla de esmalte cobre (al 90%) y cobalto (al 10%).





Es importante destacar que decidí hacer nuevamente una prueba de color, pues al esmaltar una pieza me di cuenta de que los 200 gramos de esmalte preparados no correspondían a las pruebas de color. En la cerámica cada paso que se da debe repetirse al 100%, pues el más mínimo cambio, puede afectar el resultado. En este caso, la primera vez que se hizo el esmalte no colee el material y eso hizo que cada componente o mineral genera efectos y colores diferentes. Como consecuencia de colar en las muestras de 200

gramos dio como resultado un color agua marina, pero sin efecto y más oscuro.

Insatisfecha Al obtener este resultado hice nuevamente 200 gramos de óxidos de cobalto, pero esta vez sin colar. Para eso usé:

Material	Porcentaje	Cantidad
Esmalte v9-945	98%	196 g
Bentonita	2%	4 g
Dióxido de titanio	2%	4 g
Silicato de zirconio	3%	6 g
Oxido de Zinc	1%	2 g
Oxido de cobalto	1,5%	3 g
H2O	100%	200 ml
CMC	20%	40 ml
Silicato de calcio	1%	2 ml

Sin embargo, los resultados no fueron los esperados, pues el resultado daba un esmalte con tonalidades verdes a causa del oxido de cobre. A pesar de tener efectos y acabados diferentes a un color plano, no fue un buen resultado. Decidí probar por última vez, ya que por falta de tiempo no pude hacer más pruebas. Teniendo en cuenta el resultado anterior donde predomina el color verde, se decidió agregar a la mezcla el 0,5% de pigmento cobalto:

Material	Porcentaje	Cantidad
Esmalte v9-945	98%	196 g
Bentonita	2%	4 g

Dióxido de titanio	2%	4 g
Silicato de zirconio	3%	6 g
Oxido de Zinc	1%	2 g
Pigmento cobalto	0,5%	0,5 g
Oxido de cobalto	1,5%	1,5 g
H2O	100%	200 ml
CMC	20%	40 ml
Silicato de calcio	1%	2 ml

### Planos Técnicos:

A continuación, se encuentran las dimensiones aproximadas de cada pieza debido sus formas orgánicas e irregulares

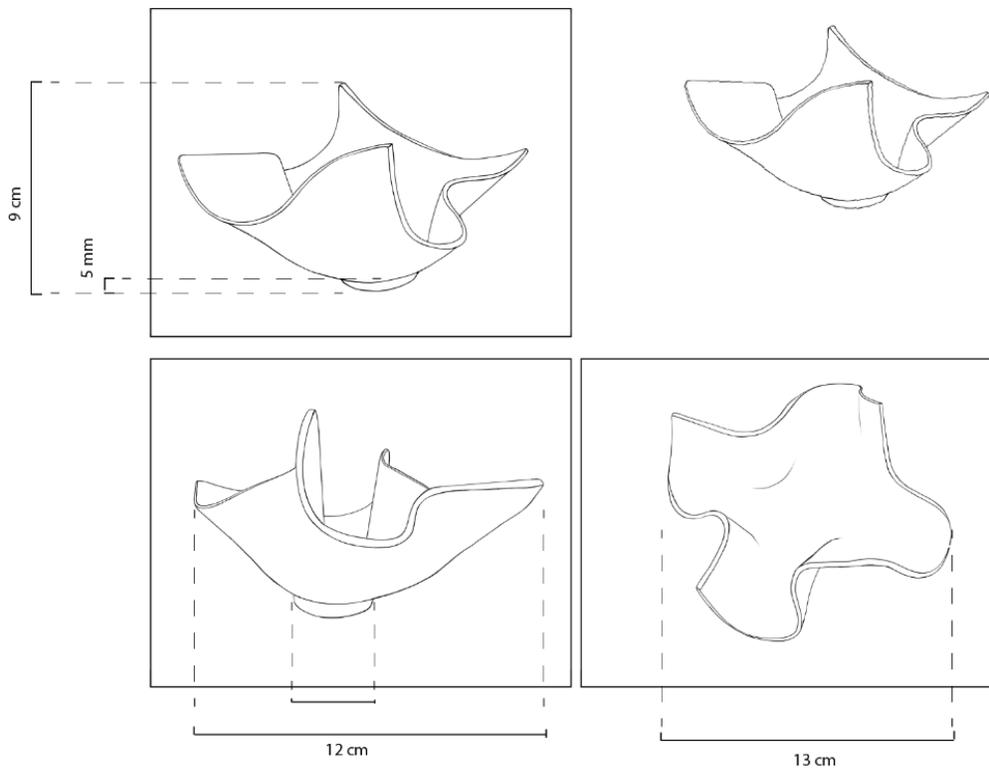
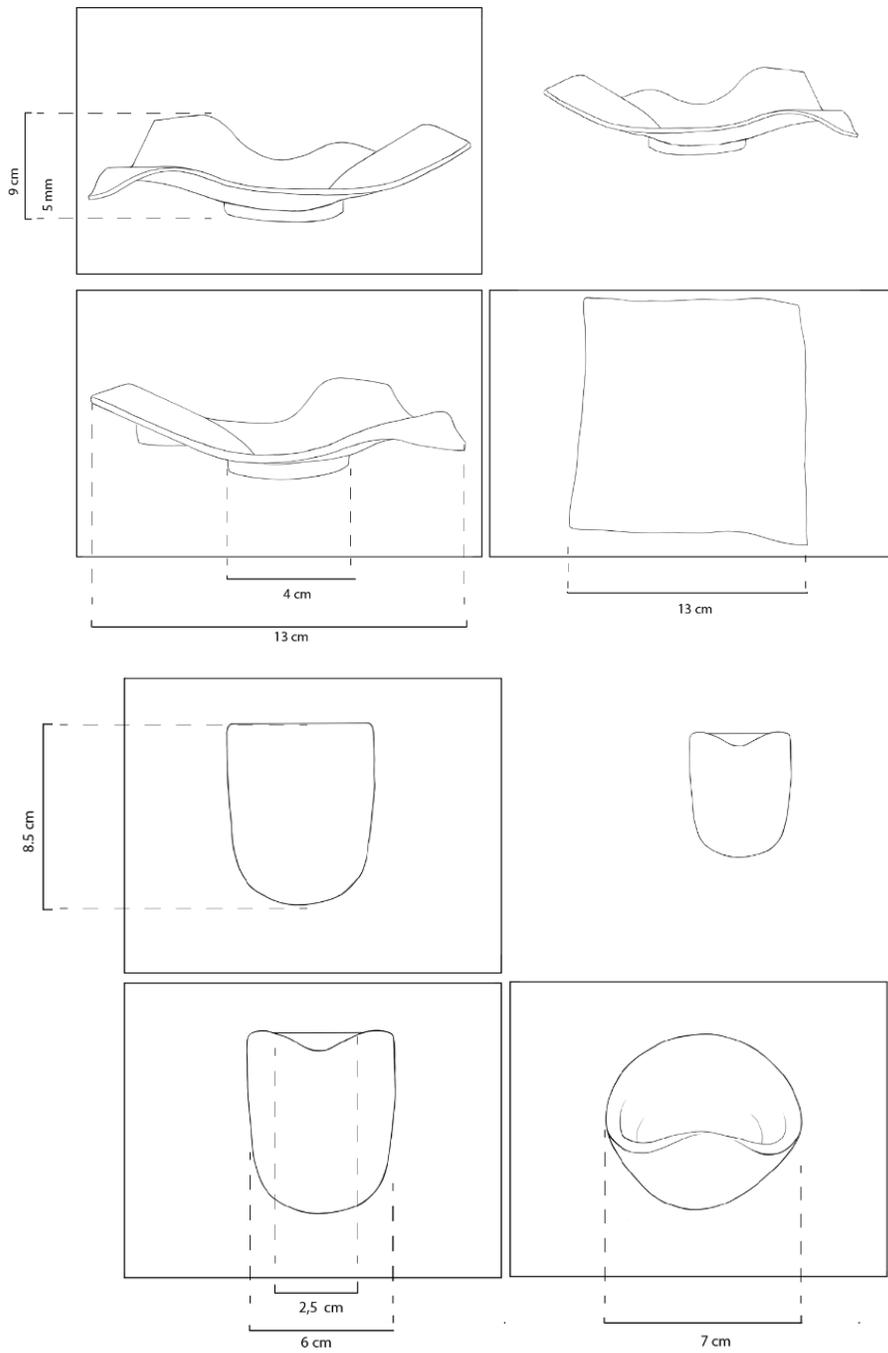


Ilustración 23: Dimensiones generales de piezas Re - Torno



6.6. Aspectos ambientales.

Considero importante hablar de los aspectos ambientales y reciclaje de las piezas tomando en cuenta el estado de las mismas, pues dependiendo del momento en que se encuentre varia su reciclaje y proceso de deshecho.

- **Reciclaje y uso de desechos en pastas cerámicas:**

Estado de la cerámica	Proceso de reciclaje o descomposición
Plasticidad	Al ser el estado en que la arcilla está totalmente húmeda se puede hidratar en dado caso que este endureciendo y seguir trabajando con el material.
Dureza de cuero	Las piezas en dureza de cuero a pesar de poder manipularse y ser resistentes, pueden ser destruidas en pedazos pequeños, introducirlas en agua en aproximadamente 8 minutos, colocarlas en un secadero (superficie hecha en yeso) amasar y nuevamente volverse en un estado de plasticidad, permitiendo así, volver a formar piezas nuevas.
Dureza de hueso	Las piezas en dureza de hueso son sumamente fragiles, pueden romperse incluso con un pequeño golpe. Es por esto que en dado caso que se rompan, la idea es triturar estos restos e hidratarlos más allá de 8 min, para finalmente, repetir el proceso que se hizo en dureza de cuero.
Bizcocho	En las pastas cerámicas hay un componente denominado chamote que es arcilla quemada. En dado caso que la pieza llegue a sufrir un golpe tenido su primer proceso de cocción puede molerse con un mortero y un pistilo hasta que se convierta en polvo. De esta forma la arcilla tendrá estructura y será resistente a choques térmicos cuando este elemento se introduzca en la preparación de la arcilla.
Esmaltado	Las piezas en dado caso de sufrir algun accidente debe ser separada para verterse en vertederos autorizados para ser triturada y almacenada hasta su descomposición.

## Reciclaje y uso de desechos en Biaxial:

Se entiende por biaxial a un tipo de mezcla en la cual intervienen dos componentes ( la mezcla de dos componentes), puede ser tan extensa o corta como uno quiera, no siempre se hace en 11 muestras, en este caso se hizo porcentajes de 10 unidades hasta llegar a 100% pero puede ser más grande o más pequeña. Usualmente se hacen pruebas de esmalte en un cantidad de 100 g, se esmaltan piezas y el exceso que quedo se junta para dar un color totalmente unico e irrepetible, ya que al juntar estos restos no es posible identificar que porcentaje hay de cada cosa. Usualmente las tonalidades que se dan de los rejuntos son cafes.

## Reciclaje y uso de desechos en pinceles:

Los pinceles contienen características que no permiten el reciclaje directo de estas herramientas, así que lo recomendado es separar los componentes reciclables y gestionarlos por separado antes de ser desechados.

## 7. COMPROBACIONES.

### 7.1. Prototipos:

**RE-TORNO**

Pieza de forma irregular que presenta diferentes deformidades, que van desde la base (el pie o peana) de la pieza hasta cada esquina. Debido a las numerosas las intervenciones realizadas en ella, su complejidad impide que cumpla con éxito su función.

Contenedor de líquidos

Pie o Peana

**TÉCNICA**  
Placas

**REPRESENTACIÓN**  
Representación del caos y traumas de vida.

**MATERIALES**  
Cerámica de baja temperatura

**PROCESO CREACIÓN**

- Amasar pella
- Placa de 3m de ancho
- Placa de 14x14 cm
- Sobre poner la placa en un bowl
- Limpiar bordes
- Sacar del molde
- Limpiar pieza
- Agregar peana
- Agregar Refuerzos

**PLANOS**

9 cm

12 cm

**FUNCIÓN**

Es una pieza que está diseñada para no ser funcional, ya que al introducir un líquido y llevarlo a la boca, este podría derramarse en otros puntos.

Pieza de abandono: Pieza de forma irregular que presenta diferentes deformidades, que van desde la base (el pie o peana) de la pieza hasta cada esquina. Debido a las numerosas intervenciones realizadas en ella, su complejidad impide que cumpla con éxito su función. Es una pieza que está diseñada para no ser funcional, ya que al introducir un líquido y llevarlo a la boca, este podría derramarse en otros puntos.

# RE-TORNO



**TÉCNICA**

Placas

**REPRESENTACIÓN**

Representación de los límites que de la vida

**MATERIALES**

Cerámica de baja temperatura

**PROCESO**

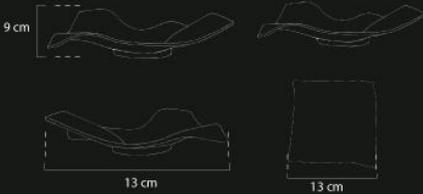
CREACIÓN

- Amasar pella
- ↓
- Placa de 3m de ancho
- ↓
- Placa de 14x14 cm
- ↓
- Sobreponer placa en un bowl
- ↓
- Limpiar bordes
- ↓
- Sacar del molde
- ↓
- Limpiar pieza
- ↓
- Agregar peana
- ↓
- Agregar Refuerzos

**FUNCIÓN**

Es una pieza que está diseñada la protección del vaso, haciendo referencia a las barreras que se crean cuando se ponen límites.

**DIMENSIONES**



Pieza de límite: Pieza de forma irregular que presenta tenues deformidades, que van desde la base (el pie o peana), su forma está diseñada con el fin de que, al sobreponer un plato los ornamentos que se encuentren y así generen de alguna forma una barrera.

# RE-TORNO

Pieza elaborada en cerámica con pie interno y una deformidad que representa los eventos negativos de la vida, mostrando así, como son parte de nosotros y son los responsables de lo que somos hoy en día.



## TÉCNICA

Torno

## REPRESENTACIÓN

Representación de introspección actual

## MATERIALES

Cerámica de baja temperatura

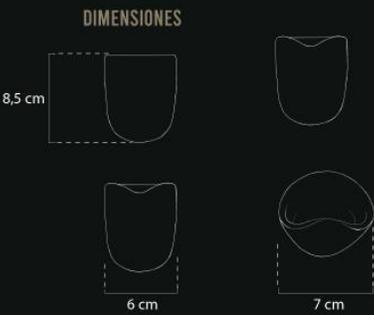
## PROCESO CREACIÓN

- Amasar pella
- Elaborar pella de 400 g
- Tornear cilindro de 11 cm
- Tornear cilindro que sirva de soporte
- Retornear
- Quema bizcocho

## FUNCIÓN

Es una pieza que está diseñada para ser funcional a pesar de tener una intervención, esta puede almacenar líquidos sin correr el riesgo de derramar lo que hay en el interior.

## DIMENSIONES



Pieza elaborada en cerámica con pie interno y una deformidad que representa a los eventos negativos de mi vida. En sus dimensiones se encuentra una altura de 7 8,5 cm por 7 cm de ancho.

## 7.2. Protocolos de comprobación, resultados.



Ilustración 24: Bienvenida a Re-torno

La experiencia comenzó con una explicación de los estados de la cerámica, seguido de un juego denominado “yo nunca he”, el cual consistió en que los participantes podían romper una pieza en dureza de hueso en caso de responder correctamente unas preguntas. Por ejemplo, “yo nunca he tenido baja autoestima”, al acertar en la premisa, la pieza era destruida.

Se realizó un símil entre la situación emocional y el manejo de la arcilla. El objetivo del juego fue transmitir

el mensaje de que no importa qué tan mala sea la situación, habrá personas y/o momentos que ayudarán a mejorar. Cuando una pieza se rompe, el agua permite al

material volver a una plasticidad, dando lugar a nuevas creaciones, incluso más bonitas de las anteriores.

Posteriormente, la dinámica se dividió en tres momentos y cada uno de estos corresponde al esmaltado de una pieza cerámica:

1. Momento 1. La primera instrucción fue escribir un momento, una persona o un sentimiento que quisiesen olvidar al interior de la pieza. Los participantes utilizaron lápices de grafito, ya que, al entrar al horno, lo escrito se borra; esto debido que al momento de la cocción en el horno el carbono y los elementos orgánicos desaparecen, siendo como resultado que las piezas al ser entregadas no existirá el mensaje.

Una vez terminaron de escribir, se explicó la forma correcta de esmaltar. Se deben realizar tres capas de esmalte con un tiempo de espera de entre cinco y diez minutos entre cada una: la primera, de un sentido a otro, la segunda, en el contrario, y la tercera, nuevamente como se esmaltó la primera capa.

Se les pidió a los participantes realizar manchas orgánicas en la parte externa de la pieza, cada una en representación de algo que les gustara o disgustara de sí mismos. Esto generó confusiones en la actividad.

2. Momento 2: se hizo entrega de las nuevas piezas seguida de la instrucción de escribir en la parte interna de la pieza algo que quisieran recordar. Los participantes utilizaron lápices de cerámicos ya que los trazos resisten el calor del horno, esto funciona debido que se componen de elementos refractarios, arcillas, óxidos metálicos y pigmentos que usualmente se utilizan en el taller de cerámica. Estos varían en su composición de acuerdo a la formulación de guía utilizada. Influye el tipo de aplicación que se quiera dar (puede ser mayor o menor dureza) ya sea porque son industriales o fabricados por uno mismo.
3. Después, los participantes realizaron trazos en la parte externa de la pieza en referencia a las líneas entre el abuso y el respeto que se tiene cuando no se establecen límites en la vida personal.



Ilustración 25: Juego "Yo nunca he



Ilustración 26: Ejercicio de escritura



Ilustración 27: Esmaltado de piezas Re - Torno



El tiempo estimado para toda la actividad finalizó, por lo que no se realizó un tercer momento y por tanto, no se esmaltó la tercera pieza.

Al cerrar la actividad, se recibieron comentarios, sugerencias y preguntas sobre el seguimiento que podían realizar a las piezas. Asimismo, el profesor Heinz Jany realizó las siguientes recomendaciones:

**Tabla 1. Listado de recomendaciones realizadas por el profesor Heinz Jany sobre la actividad.**

N o	Recomendación	Descripción
1	Manejo de tiempo	Distribuir el tiempo para que las tres actividades planeadas se puedan realizar.
2	Seguridad	Se sugiere tener seguridad a la hora de hablar. Asimismo, hablar con propiedad y disminuir las muletillas.

3	Adaptación del espacio y con el espacio	Generar un espacio de calma por medio de la música, el tono de voz, la iluminación, las pantallas, entre otros aspectos del ambiente de trabajo.
4	Nivel	Al ser un taller de Arteterapia se debe estar al mismo nivel de los participantes, por tanto, todos deben estar de pie o sentados. Otra posición puede implicar superioridad.
5	Ceder el poder	Por tanto, la dirección del grupo radica en mí se sugiere adquirir herramientas para manejarlo si hay algún participante que resista o quiera hacer otra cosa y direcciona la actividad hacia el objetivo.
6	Generar empatía	Generar un espacio de empatía mediante el tono de voz y la forma de expresión.
7	Dar cierre	Se recomienda dar un cierre conformado por responder a ¿qué se llevan ellos de la experiencia? ¿qué sintieron?

También, se identifican datos útiles para las siguientes experiencias como:

**Tabla 2. Relación entre aciertos y desaciertos.**

No	Aciertos	Desaciertos
1	Dar motivación a los participantes a través de cumplidos al trabajo que están haciendo.	Esmaltar en cada pieza puntos, líneas y planos.
2	La experiencia de Arteterapia ayudó a los participantes a notar aspecto que creían haber sanado, sin embargo, al escribir lo que querían olvidar se dieron cuenta que aún había heridas abiertas.	N/A

### Segunda experiencia

Para la segunda experiencia se hicieron unas invitaciones que contenían:

- Una carta de instrucciones que indique el lugar donde se realizará el taller y una tarea que debe cumplir el participante.
- Un identificador (botón) para reconocer a cada participante.
- Un pedazo de una pieza en cerámica. Se incluyó un pedazo de pieza en dureza de hueso para concientizar sobre qué frágiles debemos tratarse con cuidado.

El sábado 18 de noviembre, día del taller, surgieron varios imprevistos, por ejemplo, algunas personas no encontraron el lugar y otra no puso asistir.



Ilustración 28: Invitación



Ilustración 29: Instrucciones



Ilustración 30: Identificador



Ilustración 31: Pieza rota



Ilustración 32: Entrega de invitaciones

La experiencia empezó con bienvenida y datos técnicos del lugar, por ejemplo, donde podían encontrar el baño, entre otras cosas. Luego, se les indicó que se presentaran con nombre y su comida favorita; y continué con una explicación teórica sobre los estados de la cerámica.



Ilustración 33: Bienvenida a Re- Torno



Ilustración 34: Juego "Yo nunca he"

Se realizó el juego "yo nunca he" descrito en el presente documento. A pesar de haber resistencia, sin embargo, se cumplió con el objetivo del juego. Se puso un *playlist* que mejoraría el espacio y empezó con la práctica conformada por tres momentos:

1. Momento 1. La primera instrucción fue escribir un momento, una persona o un sentimiento que quisiesen olvidar al interior de la pieza. Los participantes utilizaron lápices de grafito ya que, al entrar al horno, lo escrito se borra; esto debido a que al

momento de la cocción en el horno el carbono y los elementos orgánicos desaparecen dando como resultado que las piezas al ser entregadas no existirán el mensaje

Una vez terminaron de escribir, se explicó la forma correcta de esmaltar. Se deben realizar tres capas de esmalte con un tiempo de espera de entre cinco y diez minutos entre cada una: la primera, de un sentido a otro, la segunda, en el contrario, y la tercera, nuevamente como se esmaltó la primera capa.

Se les pidió a los participantes que esmaltaran la pieza con los esmaltes que se llevarán con la condición que uno de los colores representara esos momentos negativos y el otro los positivos, de esta forma, la pieza debía tener más porcentaje de un color que del otro.

2. Momento 2: Se hizo entrega de las nuevas piezas seguida de la instrucción de escribir en la parte interna de la pieza algo que quisieran recordar. Los participantes utilizaron lápices de cerámicos ya que los trazos resisten el calor del horno, esto funciona debido que se componen de elementos refractarios, arcillas, óxidos metálicos y pigmentos que usualmente se utilizan en el taller de cerámica. Estos varían en su composición de acuerdo a la formulación de guía utilizada. Infiuye el tipo de aplicación que se quiera dar (puede ser mayor o menor dureza) ya sea porque son industriales o fabricados por uno mismo.

Los participantes esmaltaron las piezas teniendo como referencia los límites ya que, si un color corresponde a un aspecto negativo y otro a lo positivo, la pieza debería verse con ambos colores por igual. Cuando se ponen estas barreras, se empieza a generar una balanza de cosas negativas y positivas aclarando situaciones percibidas como malas.





Ilustración 35: Explicación



Ilustración 36: Esmaltado

3. Momento 3. Después de un descanso de diez minutos, se inició la última fase. Los participantes escribieron en la parte interna de la pieza un pensamiento aleatorio, ya sea positivo o negativo, sobre una situación, persona o sentimiento. Esta pieza, al ser la que corresponde a el momento actual, posterior a los momentos traumáticos y el establecimiento de límites en la vida personal, solo queda el crecimiento. En otras palabras, la pieza debía estar esmaltada casi en su totalidad, con el color que represente esa luz.

Para finalizar, se les pidió que trajeran la pieza que venía dentro de la invitación. Por el estado en el que estaba el pedazo de pieza, era muy probable que se rompieran, y así fue, solo una pieza llegó bien, pero como se mencionó anteriormente, este era el objetivo.



Ilustración 37: Manipulación de piezas rotas

Como cierre de la experiencia, se habló sobre la organización de esta actividad, especialmente la felicidad que implica este aporte y reconocimiento al campo. Asimismo, se recibieron mensajes de los aprendizajes de la experiencia por cada participante.

Participante	Comentario
Participante 1	<p>“Este año he tenido un año complicado y me ha lleavo a participar de varios talleres como este que me ayudan a sanar cosas de cosas que no quería ver. Por ejemplo, permitirme sentir y no hacerme daño al no sacar esos sentimientos.</p> <p>Fue una experiencia gratificante, puesto que no solo es educativo. Sino, me ayudó mucho emocionalmente porque durante la semana estuve mal y al finalizar la semana con una actividad como esta me hizo pensar que puedo hacer cosas para estar bien y sentirme acompañada.</p> <p>Me gustó como explicabas cada tema para que entendieramos y fuera claro.</p> <p>Por último, creo que la experiencia me dio un mensaje muy bonito y es la importancia de el arte para la ayuda emocional, en este caso, no podíamos manipular la arcilla pero, habia un sentido al escribir o pintar sobre la pieza. Es decir, si cada pieza significa un problema, pinta el problema.</p>
Participante 2	<p>“Experiencias como estas me muestran que hay formas de canalizar cosas que me duelen de un modo diferente a llorar e incluso llevarlo a un lado más sano.</p> <p>Considero que es una forma de sanar, porque algunas veces pienso que uno no quiere sanar. Somos muy autodestructivos al ponernos piedras y piedras.</p> <p>Personalmente esto lo aprendi de una forma que no fue chevere y es aprender a no victimizarnos de nuestra propia vida y cuando entendí esto, sabía que necesitaba hacer algo con todo este dolor y con todo lo que siento y transfromarlo en algo mejor, de lo contrario sufriría toda la vida”.</p>

Participante 3	Algo chevere es que a pesar de todo lo malo que tuvo que pasar para estar sentada aquí, no solo a mi sino a todas las chicas que estan acá llevo a que en este momento seamos mejores personas o e intemos serlo. Como tu decías: venir aquí hoy y de alguna forma exponerme es muy valiente, porque aunque “venga unicamente a pintar” no es solo eso, es traer nuevamente cosas de las que quiero olvidarme.
----------------	--

## 8. CONCLUSIONES

Martin Heidegger, un ensayista filósofo y poeta alemán, en “la pregunta por la técnica” (1953), cuestiona el hacer no solo como método de fabricación, sino como algo poético, es decir, los productos deberían tener una esencia (algo más allá de lo técnico), y conectado con el mundo del ser humano. Por esta razón, Re-torno no es simplemente un producto con una apariencia estética, sino que encierra en su interior la narrativa de mi propia historia y la de millones de personas en todo el mundo. Incluso, el mensaje que transmite crea un vínculo tan poderoso con las personas que se convierte en un medio de sanación, abriendo la puerta a experiencias de conexión y empatía.

Considero especialmente valioso explorar la noción de espera puesto que, al crear estas piezas, es imperativo respetar tiempos de secado, cocción, entre otros. De hecho, al intentar cumplir con los parámetros del proyecto, se suscitaron diversos contratiempos, como la necesidad de repetir las piezas o ajustar los esmaltes en más de tres ocasiones.

Si bien este tipo de contratiempos es poco probable en una producción en masa (en la cual todo está meticulosamente calculado), la cerámica se caracteriza por su imprevisibilidad, el resultado adquiere un valor aún mayor. La naturaleza impredecible de la cerámica enseña a abrazar la frustración ya que cada pieza se convierte en un testimonio único del proceso creativo, desafiando las expectativas y destacando la belleza de la imperfección.

Por otro lado, al referirme a mi visión del diseño industrial, visualizo un conjunto orgánico que está omnipresente en el mundo y que es vital para la sociedad. Sin este no habría nada.

Considero que toda solución en el mundo debe estar acompañada por un diseñador. El diseño no es simplemente una herramienta aislada que se encuentra en contextos específicos; es una forma que se adapta, está en constante cambio y transformación. A partir de estas observaciones, surge la necesidad de dejar de crear diseños únicamente

estéticos o efímeros y que vayan de la mano con la sociedad. Por esto, Re-torno busca reconciliar y transformar las experiencias pasadas, fomentando un camino hacia el bienestar emocional mediante una experiencia de arte terapia, ayudando así a víctimas de violencia de género o abandono.

En mi exploración en la frontera entre diseño y arte, he observado que el diseño tiene la finalidad de satisfacer una necesidad, mientras que el arte busca transmitir un mensaje, así como provocar reflexiones y cuestionamientos en las personas. Re-torno no se limita a ser una vajilla cerámica, se presenta como una guía de sanación cargada con un mensaje poderoso. Su objetivo es retroceder en el tiempo emocional, explorando aquellos sentimientos que en algún momento causaron daño, con la finalidad de traerlos a la superficie y en el presente, mientras se facilita el proceso de sanación. Con la intención de reconciliar y transformar las experiencias pasadas, Re-torno propicia un camino hacia el bienestar emocional.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

- Heidegger, M. (1958). La pregunta por la técnica. Revista de Filosofía, 5(1), 55-79.  
[http://argentina.indymedia.org/uploads/2013/08/la\\_pregunta\\_por\\_la\\_tecnica.pdf](http://argentina.indymedia.org/uploads/2013/08/la_pregunta_por_la_tecnica.pdf)
- Djoukwo Tsanetse Majolie Carine, Aihong Wang. Traditional Pottery as Expression of Art Therapy in Western Bamileke Cameroon. English Language, Literature & Culture. Vol. 6, No. 3, 2021, pp. 74-81. doi: 10.11648/j.ellc.20210603.14
- Useche, W. (). S.f. Extraído de ArtBo.
- López, J. (). S.f. Extraído de ArtBo.
- Tran, K. (2023). *Journey Inward*. Museo de Arte de Bakersfield.
- Azúa, M. (s.f). Jarrón con piedra. Extraído de <https://www.martinazua.com/>