

Exposiciones: comunicación, cultura y diseño

Marina Puyuelo Cazorla
Directora de la Sala Hall ETSID


Universitat Politècnica de València



El doble rol de las exposiciones sobre diseño

Las exposiciones se han convertido en medios de comunicación cultural de primer orden que muestran y desarrollan contenidos de distinta índole, para un público variado. Desde el punto de vista de la educación, la exposición se ha convertido en un recurso didáctico ligado al aprendizaje de la ciencia, la historia y la técnica, integrando una experiencia activa y motivadora en sí misma. Cualquier aprendizaje encuentra en el medio expositivo un ámbito abierto para la creación y experimentación con los nuevos medios para el planteamiento de instalaciones que fomentan el aprendizaje informal y participativo. Paralelamente, el consumo cultural estrechamente relacionado con el ocio, promueve la renovación de la oferta expositiva como un recurso para re-visitar determinados lugares como museos y otros centros culturales (Puyuelo, 2018 p.11).

Desde una aproximación teórica al hecho expositivo como soporte de comunicación, Mc Luhan planteaba hace casi medio siglo, que "el medio es el mensaje" (McLuhan, 1964), que un medio cualquiera de comunicación afecta a la sociedad no solo por el contenido que transmite, sino también por las características del medio en que se produce. Su visión resultaba aguda y premonitoria en tanto que incidía en el hecho de que un medio



no es algo neutral, si no que conlleva una forma de expresar y mostrar el contenido desde una determinada posición.

A medida que los valores, las normas y las formas de hacer las cosas de la sociedad cambian, en la actualidad principalmente debido al desarrollo de la tecnología, las personas van tomando conciencia de las implicaciones sociales del medio. En la misma dirección, Baudrillard afirmará años más tarde que los medios de representación se habían convertido en medios tan importantes como los de producción. Y al igual que la mercancía se divide en valores de uso y de cambio, los signos se dividen en significado y significante. Estructuralmente, del mismo modo que los productos pueden asumir los efectos de la significación, así el signo puede asumir las funciones del valor de cambio. Según el autor, esto constituye la brecha estructural entre la mercancía como contenido material y el signo, y plantea una especie de código ideológico secreto del capitalismo: Para Baudrillard, esta brecha estructural ahora se ha hecho real: hemos entrado en una economía política del signo-mercancía con ramificaciones distintas en cada época, estrechamente conectada con la economía política, la práctica artística y la crítica cultural (Baudrillard, 1974).

El discurso expositivo y su montaje actúan de este modo, construyendo significantes; tendemos a no apreciar la relevancia de la propia propuesta conceptual, centrándonos en lo obvio del contenido presentado, cuando el diseño expositivo siempre se sitúa en su trasfondo, construyendo una realidad sincrónica a su tiempo integrada en una estética omnipresente del orden que se propone. El valor del objeto que se muestra o presenta, se fundamenta en la exposición, en el modo de transcribirlo en un lenguaje paralelo que es el que desarrolla el diseño expositivo, el tratamiento o manipulación del espacio y el contenido que se está ofreciendo. La creación de un soporte expositivo tiene que ver con la identidad y el poder de generar una imagen memorable que aumente el conocimiento de lo que se expone.

Teniendo en cuenta el sentido espectacular y lúdico que domina en el mundo contemporáneo y dada la competencia de los espacios virtuales cada vez más frecuentes (internet, medios audiovisuales, etc), se ha ido abriendo paso la necesidad de ofrecer algo donde participen todos los sentidos de forma combinada y donde se propicien nuevas formas de relación con la sociedad. Por eso los montajes expositivos con carácter temporal están en constante evolución para crear

Fig.1. Exposición/Exhibition "The flow market Exhibition" at Danks Design Center Copenhagen, 2006.
Fuente/Source: own photographs.



nuevas realidades capaces de ofrecer una lectura nueva y evocadora de los mensajes (Puyuelo, ibid 2018 p. 5).

En el contexto actual a consecuencia de la pandemia del Covid 19 y las medidas de distanciamiento social aconsejadas, las exposiciones y los contenidos culturales en general, están dando un giro hacia nuevos enfoques más abiertos y dependientes de la imagen virtual y de los medios digitales. De nuevo se está validando un re-direccionamiento en la producción cultural (de los medios de comunicación, de producción de los mensajes, de la ubicación, el enfoque, etc.), donde la expresión individual, el desorden y la preocupación por la constante interacción, son su fundamento. Una reacción general que trasciende a todos los ámbitos del proyecto, no sólo al diseño expositivo, sino al diseño en toda su magnitud (industrial, gráfico, comercial, artesanal...), y también a las bellas artes y la arquitectura, saltando sobre la solemnidad racional e impersonal del movimiento moderno en general.

Como sucedió en los años sesenta, un lenguaje ecléctico cargado de referencias culturales (muchas veces incomprendidas por el usuario), está invadiendo la comunicación visual en todos sus formatos (Val, 2013). Todo un despliegue de mensajes

en un lenguaje caprichosamente arbitrario, pero apto para representar las emociones personales, está desarrollándose, aunque en la actualidad ligado a la disponibilidad de los medios de producción digital. De este modo, parece que se empieza a superar la concepción dominante hasta la actualidad, del diseño como intervención que trabaja en una dualidad direccional: por un lado, el diseño sobrio, sistemático y riguroso heredero del movimiento racionalista; por otra, el diseño imaginativo que tenía su origen en el capitalismo cosmopolita, en el que se facilitan todo tipo de servicios y apps como "herramientas servicio", para toda la sociedad. Esta producción de contenidos/mensajes se mezclan en el discurso que finalmente será el producto de la cultura contemporánea, y que se caracteriza, en su esencia, por una completa ubicuidad que se retroalimenta de una constante absorción y difusión de contenidos. "La cultura es la legibilidad total de todo" decía J. Baudrillard (2001) y por ello, transforma en sujeto de consumo todo tipo de realidad o contenido ideológico, imposibilitando cualquier posible contracultura u ofensiva. Todo tiene potencial de interesar y por tanto ningún tipo de contenido queda al margen de las redes sociales y del mercado (Puyuelo, 2009 p. 37).



Exposiciones de diseño: investigación y prospectiva

El objetivo de los proyectos en espacios expositivos efímeros es comunicar, divulgar, dar a conocer elementos de un tiempo y un espacio acotados para un público diverso, que puede ser más o menos especializado. Por ello, lo primero que se ha de plantear a la hora de abordar un proyecto es qué mensaje se ha desea transmitir y en nombre de quién se hace. es un ejercicio de contención del profesional del diseño, a favor de la narrativa y el contenido de la muestra.

El diseño de exposiciones constituye una especialidad profesional cuyo objetivo consiste en definir todos aquellos aspectos que pueden proporcionar una percepción ampliada del tema objeto que se presenta. Cada proyecto expositivo propone una definición, por una parte, del contenido argumental, y por otra, de los elementos formales (textos, color, materiales, volumen, gráficos) que desarrollan un lenguaje propio, capaz de aportar unidad visual a la comunicación y de abordar/resolver el reto de su construcción.

Una aproximación histórica al mundo de las exposiciones como proyecto en sí, nos remite directamente a dos contextos

específicos que perviven en la actualidad: el ámbito museístico y las grandes Exposiciones Universales. Los museos, que arrancaron en el siglo XVIII a partir de las donaciones en distintas áreas, de colecciones privadas y de las universidades, fueron un resultado del pensamiento ilustrado y de su interés por compartir el conocimiento como legado. En cierto modo, se estaba planteando un reconocimiento al valor del saber a la par, que se establecía su relación y conexión con los mecanismos del poder.

Por otra parte, el arranque de las Exposiciones Universales tras la revolución industrial, sitúa de modo explícito, la necesidad de mostrar y difundir los medios técnicos y tecnológicos, en un momento en que los medios de comunicación eran limitados, para el avance y desarrollo de la expansión industrial. Es un hecho constatable que muchas de las propuestas más creativas e influyentes de la arquitectura moderna fueron construidas en el contexto más libre y menos exigente en prestaciones, de las exposiciones temporales. Recordemos los innovadores edificios de esas Exposiciones Universales y los pabellones experimentales de las primeras vanguardias europeas.

Desde fines del siglo XIX las arquitecturas efímeras resultado de la aplicación de

nuevos materiales, fueron un medio de transformación de la cultura arquitectónica y de sus procesos de representación y comunicación. Exposiciones de grupos como los arquitectos futuristas en Milán en 1914, los expresionistas en Berlín en 1919 o los constructivistas en Moscú en 1921 fueron la semilla de nuevos movimientos y tendencias.

Podemos considerar que en el primer cuarto de siglo XX coincidiendo con las vanguardias artísticas en Europa, se produce la transformación del concepto expositivo en un área de investigación, en la que el proyecto expositivo empieza a transformarse en un proyecto en sí mismo. Las vanguardias concibieron las exposiciones como parte de sus ideales culturales y sociales. A diferencia de las exposiciones de arte realizadas en los siglos XVIII y XIX, los movimientos de vanguardia comenzaron a proponer nuevas formas de percibir al espectador, y de como a transmitir contenidos estéticos que asociaran los nuevos planteamientos artísticos con la relación entre el objeto expuesto y el espacio expositivo (Lizondo y otros, 2011 p 237). El artista en la exposición, no sólo mostraba su obra, sino planteaba la forma de enseñarla y el papel activo, no meramente contemplativo, del espectador en la misma.

The Museum of Modern Art

14 West 49th Street, New York, N. Y.

Telephone: Circle 7-7470

Cable Address: Modernart

December 2, 1938.

TO: City Editors
News Photo Editors

Dear Sirs:

On Wednesday, December 7, the Museum will open to the public what will probably be considered its most unusual exhibition--and certainly one of its largest. More than a year has been required to assemble the objects in the exhibition.

Under the deceptively quiet title of THE BAUHAUS 1919-1928, it will set forth through nearly seven hundred exhibits in wood, metal, canvas and paint, textiles, paper, glass and other substances the entire philosophy and practice of the remarkable school in Germany, now closed, that has had such a great influence on modern art and modern design.

Because of the news values in the exhibition it has been decided to hold a

NEWS (not Art) Conference
SATURDAY (December 3)
at 2 P.M. at the Museum of Modern Art,
14 West 49 Street, Concourse Level.

Dr. Walter Gropius, founder and director of the Bauhaus, will be present to answer questions. (Dr. Gropius is now Chairman of the School of Architecture, Harvard University.)

Unusual news photographs will be possible. (It is urged that photographers be sent as it will be much easier for them to get good shots before the installation is entirely completed. The photo services will unquestionably want pictures.)

Sincerely yours,

Sarah Newmeyer
Publicity Director

Las exposiciones sobre Diseño tienen un menor recorrido probablemente por la cotidianeidad de su contenido y su estrecha vinculación con las denominadas artes decorativas.

Destacan las muestras dedicadas a la arquitectura y el diseño en el MoMA de New York desde su fundación en 1929, por su trascendencia e impacto en la comunicación y la cultura del diseño. En particular, resulta determinante la exposición "Bauhaus: 1919-1928" en 1938, organizada por el propio Walter Gropius y diseñada por Herbert Bayer, que mostraba el fruto de la investigación sobre esta escuela alemana de arte y diseño (Figs. 2 y 3). La exposición reunía 700 ejemplos que se mostraban en un lenguaje didáctico, desarrollados en los distintos periodos de este pionero centro educativo del diseño. La exposición daba a conocer el resultado creativo y productivo de profesores y alumnos, en distintas áreas de la producción artística e industrial: textiles, vidrio, madera, metales y obras en papel.

Esta exposición constituye un evento clave, el germen del fenómeno comunicativo en el que se mitificó la Bauhaus y se consolidaba de modo definitivo, quedando situada como pilar fundamental de la cultura del diseño. Como apuntaba A H.

Barr en el prefacio del catálogo hablando de esta escuela pionera en la formación en diseño para la industria “[...] ‘the Bauhaus as one school in the world where modern problems of design were approached realistically in a modern atmosphere’ (Barr, 1938) (la Bauhaus como la escuela del mundo donde los problemas de diseño se abordaron de modo realista en un ambiente moderno).

Esta exposición contribuyó a la transmisión de una imagen idealizada de esta escuela, sobre la que se asentaría la “manera acertada” de llevar a término el proyecto de objetos de uso. Bajo el término good design (la gute form en Europa) calificará a los productos industriales de calidad formal y diseño consciente, en oposición al styling orientado a incrementar las ventas, propio del contexto americano de la época.

En 1972, la exposición también en el MOMA, Italy: the new domestic landscape comisariada por Emilio Ambasz, retrató la totalidad del panorama del diseño y la vanguardia italiana, con 180 objetos de uso doméstico y 11 entornos encargados por el museo. Esta muestra actuó como catalizador de múltiples operaciones estilísticas en el diseño de productos permitiendo entender esta actividad “en



Fig. 2 Exposición 'Bauhaus: 1919-1928', con el sillón de Marcel Breuer y los paneles de presentación. The Museum of Modern Art, New York. View of the exhibition 'Bauhaus: 1919-1928' with the Marcel Breuer's seat and the displays about the products (MoMA, 1938). Fuente/Source: screen digital image, The Museum of Modern Art website, New York.



Fig. 3 Postales 15 y 16 de la serie diseñada en la Bauhaus de Weimar 1923. La colección fue diseñada por 16 estudiantes y maestros de Bauhaus. The collection was designed by 16 Bauhaus students and teachers: Mack, Vasily Kandinsky, Paul Klee, Gerhard Marcks, László Moholy-Nagy, Farkas Molnár, Oskar Schlemmer, Kurt Schmidt and Georg Teltcher. Fuente/Source: Digital image, The Museum of Modern Art, New York.



Fig. 4 Izq. Interior de Marco Zanuso en la exposición "Italy: The New Domestic Landscape" (1972) y portada del catálogo. Left Interior design by Marco Zanuso in the exhibition "Italy: The New Domestic Landscape" (1972) and catalogue cover. Fuente/Source: <https://www.ramonesteve.com/en/manufacturing-the-interior/italy-the-new-domestic-landscape-moma-1972>.

Fig. 5 Colección/Collection Vitra in Vitra Museum (India) in 2018. Fuente/Source: photo © Vitra Design Museum, Florian Boehm.

la que el hombre crea artefactos para conciliar sus aspiraciones de futuro con las previsiones naturales y culturales del momento presente (Ambasz, 1972).

El diseño italiano de los años 60, también denominado Diseño Radical o Contradiseño, fue objeto de otra destacable y polémica exposición temporal (Fig.4). Este movimiento que alcanzó su apogeo a principios de los 70 en Italia, realizaba un nuevo enfoque del diseño de vanguardia focalizando un enfoque transgresor. La muestra tomaría como eje del discurso expositivo, la actitud de crítica social y política, a través de un diseño industrial que se liberaba. Este movimiento se situaba voluntariamente en un terreno confrontado al modelo funcionalista dominante en arquitectura y diseño, generando un vocabulario nuevo en el proyecto de diseño: manifiestos, diseño provocador liberado e incluso enfrentado, a su propia funcionalidad, propuestas utópicas y métodos interdisciplinarios. Radical Design, reclamaba la necesidad de priorizar la creatividad, enfatizando los aspectos comunicativos de los productos sobre los funcionales, técnico-productivos y económicos (Samar, 2004). Diseñadores como Piero Gilardi, Studio65 y Drocco/Mello utilizaban los nuevos materiales como las espumas de poliuretano, el foam o el

reciente látex en el diseño de mobiliario, mientras que Alessandro Mendini, simultaneaba varios grupos y actividades profesionales (publicidad, arquitecto, artista y diseñador), incorporando la cultura del pop art al diseño de mobiliario. La muestra presentaba 180 elementos de mobiliario y hogar en general, ocupando incluso, las áreas exteriores del jardín de museo para mostrar las múltiples y convertidas aproximaciones al diseño que co-existían en Italia en los sesenta (Esteve, 2018).

Otro centro de referencia, desde su fundación en 1989, es el Vitra Design Museum/ The Vitra Design Museum Collection (F Gehry building) que ha concentrado desde entonces, una amplia colección propia de objetos clave en la historia del diseño, en una de las mayores exposiciones permanentes que existen en la actualidad (Fig. 5). Esta empresa suiza reúne cerca de 20.000 objetos, con 7000 piezas de mobiliario, más de 1000 elementos de iluminación y numerosos archivos de la historia de proyectos de diseño de autores como Charles & Ray Eames, Verner Panton y Alexander Girard. La empresa organiza exposiciones internacionales con en las que muestra productos originales e información variada imágenes, entrevistas y

anécdotas sobre temas de diseño, arquitectura y cultura de productos, autores y otras muestras llevadas a cabo.

En España, debido a la situación de aislamiento y proteccionismo de mercado por motivos políticos, el diseño en su concepción moderna se desarrolló con retraso y las primeras exposiciones de diseño surgirán a partir del Plan Nacional de Promoción del Diseño Industrial (PPDI) y la creación a principios de 1992 la Sociedad Estatal para el Desarrollo del Diseño Industrial (DDI) desde el Ministerio de Industrial Comercio y Turismo. El DDI en un esfuerzo por construir una cultura propia del diseño, tenía como objetivo estimular una mayor profesionalización e integrar el diseño como factor diferenciador y de competitividad para las empresas, mostrando su valor y su implicación en la evolución de la sociedad (Montaña, 1992).

Repasamos algunas de las muestras que formaron parte del panorama cultural de las principales ciudades españolas. En orden cronológico destacamos en 2003 ¡Alehop! Dissenys, enginys i remeis, exposición comisariada por el diseñador Emili Padrós, Emiliana Design Studi, en el Palacio de la Virreina de Barcelona; en 2008, en la Central de Diseño de Matadero Madrid, la exposición "Binnen/ Buiten-en la

calle como en casa” comisariada por Del-fina Morán, mostrando el nuevo diseño holandés y la interpretación del espacio público, como prolongación del espacio doméstico.

En Valencia en 2009 dos exposiciones de diseño: “SUMA y SIGUE”, en el Muvim, promovida por el IMPIVA y comisariada por dos figuras consolidadas del diseño en la Comunidad Valenciana, Paco Bascañan y Nacho Lavernia. La Universitat Politècnica de València, promovió a través del Vicerectorado de Cultura, Comunicación e Imagen, la exposición “Retos del Diseño/Design Challenges. Ciencia, ética y estética en el proyecto de diseño”, una producción propia, bajo la dirección y comisariado de Marina Puyuelo y Lola Merino, profesoras de la ETS Ingeniería del Diseño. Esta exposición desarrollaba una visión del diseño comprometido más allá de su implicación económico-comercial. Fue recorriendo distintas universidades y entidades de la CV en los años siguientes y dada la vigencia de su contenido y mensaje, volvió en 2015 a exponerse en la Sala Hall de la ETSID.

En 2010 en el centro Cultural de la Fundación Bancaja la exposición “Valencia Diseño Innovación”, comisariada por Gabriel Songel de la UPV, presentaba la

evolución del diseño desde finales del siglo XX de la mano de 17 empresas de la Comunidad Valenciana, a través de una selección de productos.

A poco de su inauguración, el Museu del Disseny de Barcelona, organizó la exposición “Diseño para vivir. 99 proyectos para el mundo real”, comisariada por Oscar Guayabero donde, en la línea de Retos del Diseño, se expusieron un conjunto de productos organizados en ámbitos, que evidenciaban el papel del diseño en la resolución de distintos aspectos determinantes en la mejora de la vida de los usuarios y la sociedad en general.

Para finalizar este breve repaso de proyectos expositivos de ámbito nacional, mencionaremos la exposición “España Diseña: 25 ediciones de los Premios Nacionales de Diseño” en 2018, en la Central de Diseño de Matadero Madrid, en la que Marcelo Leslabay como comisario, presentaba el trabajo profesional de los premiados en las distintas ediciones de este prestigioso reconocimiento nacional. En Valencia, la exposición en la Fundación Bancaja, “30 Anys de disseny Industrial en la UPV”, comisariada por Gabriel Songel, recorría la trayectoria de los profesionales del diseño formados en la UPV, desde distintas ramas de la

creación y que han desarrollado el mejor diseño industrial en múltiples sectores productivos: mobiliario, iluminación, juguete, textil, automoción o cerámica, entre otros. Recientemente esta muestra ha vuelto a mostrarse en la Sala Hall de la ETSID en diciembre del 2020.

Como reflexión general conviene añadir que todas estas exposiciones han tenido repercusión en el ámbito socio-cultural en el que se han realizado y se han constituido como un medio eficaz para difundir y promocionar el diseño mostrándolo como una disciplina transversal implicada en el desarrollo y bienestar de la sociedad (Merino, 2018). El formato expositivo ofrece una oportunidad de comunicación, no sólo para reunir proyectos y materiales extraordinarios, distribuidos en archivos y colecciones del mundo, sino también para reflexionar sobre las particularidades propias del diseño, aportando valor y competitividad en un mercado globalizado, y activando actitudes comprometidas y responsables de cara al consumo de los productos.

Fig 6. Exposición / Exhibition "Todo sobre diseño/All about design/Tot sobre disseny. A decade of design exhibitions", ETSID HALL 2020-21. Fuente/Source: Archive Hall Exhibition Room, 2020.

Exposiciones en la Sala Hall

Cerca de noventa exposiciones sobre diseño se han instalado en la Sala Hall de la Escuela Superior de Ingeniería del Diseño, desde sus comienzos hace una década (Fig 6). En distinta medida, todas ellas han tenido repercusión en el ámbito académico propio, donde se han constituido como un medio eficaz para difundir y promocionar el diseño, mostrándolo como una disciplina transversal de proyecto, que aporta un lenguaje propio a cualquier entorno de uso. En la mayoría de los casos, el comisariado de estas exposiciones ha sido profesorado que destaca por su investigación y docencia en una o varias áreas del diseño, en las que las exposiciones constituyen un resultado de su actividad y de transferencia a la sociedad.

Algunas de las exposiciones que se han llevado a cabo en la Sala Hall, han sido resultado de una inquietud medioambiental como el caso de "Visiones del Green Design" en el museo de CCNN de Valencia (Fig 9); de proyectos, conceptos y tecnologías diversas, como la serie de 5 ediciones de Paral.lel (Fig 10, 11 y 12); de un proyecto multidisciplinar conmemorativo como "BIG Lights", en el Año Internacional de la Luz 2015 con distintos expertos



Ingenieras en Diseño



Clara Hevia
2017

Ingeniera en Diseño Industrial en el Máster de Ingeniería en Diseño Industrial de la Universidad de Cantabria. Apasionada por el mundo del diseño y la innovación, se especializa en el estudio de diseño estratégico y la sostenibilidad.



Definición de un producto de diseño industrial para un cliente real.



Definición de un producto de diseño industrial para un cliente real.



Definición de un producto de diseño industrial para un cliente real.

Ingenieras en Diseño

Celia Santos
2017



Ingeniera en Diseño Industrial por la UVA. Finalista del TFC en la UPV con el que ganó el Premio de la Cantabria (2016) en 2017. Máster en Marketing, Marketing Graphical y 3D en Ohio State University. Premio UBA para el Máster en Diseño de Ohio State Design Challenge en 2018 participando en el equipo.



Definición de un producto de diseño industrial para un cliente real.



Definición de un producto de diseño industrial para un cliente real.



Definición de un producto de diseño industrial para un cliente real.

Actualmente trabaja en el estudio de diseño R+D+i y también como diseñadora en Economía Móvil, Barcelona.

Ingenieras en Diseño



Ane Baraja
2015

Ingeniera en Diseño Industrial, Innovation Manager y Técnico Superior Textil. Apasionada del coohunting, la innovación y la observación de tendencias aplicadas a todo los campos del diseño.



Definición de un producto de diseño industrial para un cliente real.



Definición de un producto de diseño industrial para un cliente real.



Ingenieras en Diseño



Eresha Catalán
2016

Ingeniera en Diseño Industrial, perfeccionista, creadora, amante de las cosas bien hechas y siempre en continuo aprendizaje. Actualmente trabaja en el departamento de Marketing de la empresa internacional de software TURKOMAS, en la que viaja por el mundo.



Definición de un producto de diseño industrial para un cliente real.



Definición de un producto de diseño industrial para un cliente real.



Definición de un producto de diseño industrial para un cliente real.

Actualmente trabaja como diseñadora en la marca de moda española OYR.

Fig 7. Izq. / Left "Exhibition Ingenieras en Diseño. Un pretexto para hablar de diseño e ingeniería", ETSID HALL 2019. Fuente/Source: Archive Hall Exhibition Room, 2019.

y ámbitos científico-técnicos (capítulo X); resultado de un enfoque reivindicativo como la exposición "Ingenieras en Diseño: Un pretexto para hablar de Diseño e Ingeniería" (2019) para la celebración del Día Internacional de la Mujer trabajadora (Fig.7), y finalmente, "Todo sobre Diseño" (Fig.6), que compendia y celebra a la par, esta década de exposiciones de Diseño en la Sala Hall (2021).

Algunas de estas muestras han trascendido a otros contextos y espacios culturales dentro y fuera de nuestras fronteras, lo que ha permitido escalar el alcance de su planteamiento y la difusión de sus contenidos formando parte de otro orden socio-cultural dependiendo del lugar en que se han llevado a cabo. En este sentido y tomando siempre como denominador común el diseño, se han realizado distintas aproximaciones al fenómeno de la innovación y el desarrollo técnico, ofreciendo una didáctica propia que permite al usuario, conocer de cerca las propiedades y aportaciones d los objetos de uso.

La exposición BIG Lights volvería a montarse en el United World Institute de la Karnavati University de Ahmedabad (India) en 2018 (Fig.8) y la de, "Ingenieras en Diseño", en la Biblioteca de la Dona de la Generalitat Valenciana hasta sep-



tiembre de 2020. En este sentido, todas las exposiciones destacan por su potencial para ser vehículo de conocimiento específico científico-técnico, pero también, por su capacidad para trasladar un concepto comprometido del diseño, que es capaz de infundir una carga ideológica en las personas (Puyuelo, 2010).



Fig 8. Itinerancia BIGlights en la Sala Bunga del United World Institute of Design (UID) de Ahmedabad (India) en 2018. Showing BIGlights in the Bunga Room of the United World Institute of Design (UID) in Ahmedabad (India) in 2018. Fuente/Source: Archive Hall Exhibition Room, 2018.

Visiones del Green Design (2014)

Esta exposición tomó como semilla la investigación en una de las secciones de la exposición Retos del Diseño/Design Challenges, producida por la Universitat Politècnica de València en 2009 y comisariada por Marina Puyuelo y Lola Merino. Bajo la denominación Eco-diseño versus Diseño Verde se presentaba allí, el concepto de ecodiseño y las múltiples aproximaciones que recoge el denominado diseño verde, a través de una selección de objetos que tenían como objetivo mejorar y en la medida de lo posible reparar, las agresiones y el deterioro producido en el entorno natural (Puyuelo, 2009).

En “Visiones del Green Design” se retomaría esta reflexión sobre el compromiso del diseño con la naturaleza y la sostenibilidad medioambiental, ampliando y re-situando el diseño e incidiendo en su papel en el compromiso social que ha de asumirse por todos los agentes involucrados en el sistema económico productivo. La muestra producida por la ETSID, se llevaría a cabo para el Museo de Ciencias Naturales de Valencia de la Xarxa de Museus; un entorno en el centro de la ciudad abierto a todos los públicos y que tuvo que ser prorrogada por la afluencia y la curiosidad que suscitó.

En este enclave, la comunicación del diseño adquiere un nuevo valor que es el de la difusión y la didáctica. Como primer eslabón en la creación de un producto, el diseñador ha de asumir un rol determinante y pensar en la repercusión de su proyecto desde la selección de materiales a las múltiples posibilidades de minimización de su impacto. En este sentido, son múltiples los enfoques que se dan cita en el proyecto de diseño. En esta exposición se mostraban productos de distinto nivel de complejidad que, desde el diseño, resuelven su función y, además, enfrentan problemas derivados de la sociedad de consumo como son el agotamiento de los recursos materiales, el consumo energético y la saturación de productos de deshecho. Productos fruto de la reutilización, el reciclado, el concepto holístico del cradle to cradle y la necesidad de conectar con la economía circular.

La didáctica expositiva resulta crucial ya que, por parte de los usuarios, han de asumirse valores y actitudes que den prioridad al diseño amable y constructivo con el medio ambiente y la gestión de los recursos. Su implicación es decisiva en la selección de productos realizados con materiales reciclados y reciclables, la valoración de la reutilización de objetos o el aprecio de los objetos duraderos. En

todos los casos, parece que se observa una creciente sensibilidad que hay que alimentar. Algunos de los productos mostrados son ejemplos paradigmáticos de esta visión del diseño en la que la Reutilización (Bolso Round Abouts de Nahui Ollín; regadera ECAL para el uso de botellas de agua; bolsos de banderolas de “De mano”), el Reciclado y el concepto Cradle to cradle (silla de oficina Mirra; la Urna Bios de Azúamoliné) el Reciclado (Lámpara de cartón NOT A BOX de David Grass; linternas recargables, juguetes de cartón Paperpod) y la producción local (la Siesta).

Fig.9. Banderola exposición Visiones del Green Design en el Museo de Ciencias Naturales de Valencia en 2014. Banner of the exhibition Visions of Green Design in the Valencia Natural Sciences Museum in 2014. Fuente/Source: Archive Hall Exhibition Room.



Fig.10. Exposición Visiones del Green Design en el Museo de Ciencias Naturales de Valencia. Photographs from the Exhibition Visions of Green Design in the Valencia Natural Sciences Museum in 2014. Fuente/Source: Archive Hall Exhibition Room.



Proyecto Paral-lel de Mobiliario para el hábitat (2015-2019)

Este proyecto arranca en 2015 hasta el 2019 en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño, como iniciativa del catedrático en diseño D. Manuel Lecuona, en colaboración con otros profesores de la especialidad en Diseño para Ocio y Hábitat en Valencia (<http://paral-lel.es/paral-lel-5/>). Desde sus comienzos, este proyecto ha tenido como objetivo afrontar el reto del diseño desde una perspectiva vinculada a la innovación y las tendencias. Además de ser un proyecto académico para los estudiantes de diseño, en estos años y en sus distintas exposiciones, ha sido punto de confluencia de empresas, personal técnico, profesorado y profesionales del diseño.

Como centro docente se asumió el interés de potenciar este proyecto que tenía como punto de mira la participación en las ferias internacionales más prestigiosas del sector, el Salón del Mueble de Milán y seguidamente, en el Salón Nude de la Feria Internacional de Muestras de Valencia. Las distintas exposiciones temáticas del proyecto Paral-lel en sus 5 ediciones consecutivas, han constituido una experiencia de aprendizaje exitosa, que ha representado a la Escuela en estos foros,

conectando a los estudiantes de diseño con el mundo empresarial y profesional. Un proyecto académico con una intencionalidad de proyección exterior tanto por la participación en esos certámenes internacionales, como por la integración de algunas empresas de sectores relacionados con el mobiliario. A través de este proyecto los estudiantes han tenido la oportunidad de estar con otras Escuelas y Universidades del panorama mundial del diseño, compartiendo experiencias, haciendo visibles sus proyectos y enfrentándose a una “puesta en escena” profesional.

Mediante el aprendizaje por proyectos de soluciones múltiples y abiertas junto con experiencias prácticas en situaciones concretas de trabajo que se plantean cada curso, se incide en el pensamiento creativo para resolver aspectos de la propuesta conceptual. El proceso seguido simultáneamente por todo el grupo, de modo activo y con un propósito externo al aula, genera una mayor sinergia creativa y una mayor participación en clase. Siguiendo la estructura de aprendizaje propuesta por Bloom el dominio cognitivo abarca la información que el alumno es capaz de reproducir una vez ha trabajado, lo ha asimilado incluyendo también las habilidades, aptitudes y

técnicas para saber usar lo aprendido, para resolver problemas y para cuestionarse verdades consideradas hasta entonces incuestionables.

Cada una de las distintas ediciones de Paral-lel (Fig 10, 11 y 12) partía de un enfoque conceptual temático en torno al Diseño para el hábitat, concretándose en resultados de distinta índole: formativos, productivos y de comunicación/difusión.

#CÓDIGO ABIERTO En su primera edición en 2015, Paral-lel proponía el reto del diseño y la fabricación digitales de productos para el hábitat doméstico, con su construcción mediante tecnologías de primera generación como los mecanizados sustractivos CNC, para ser colgados en plataformas open source.

#DOITYOURSELF fue el leitmotiv de Paral-lel 2 que proponía incidir sobre el territorio tecnológico como las cortadoras láser y las fresadoras CNC, específicas en el sector del hábitat involucradas en la transformación hacia la fabricación digital y el fenómeno maker. Su uso permite la fabricación deslocalizada y global de los productos a partir de los archivos digitales.

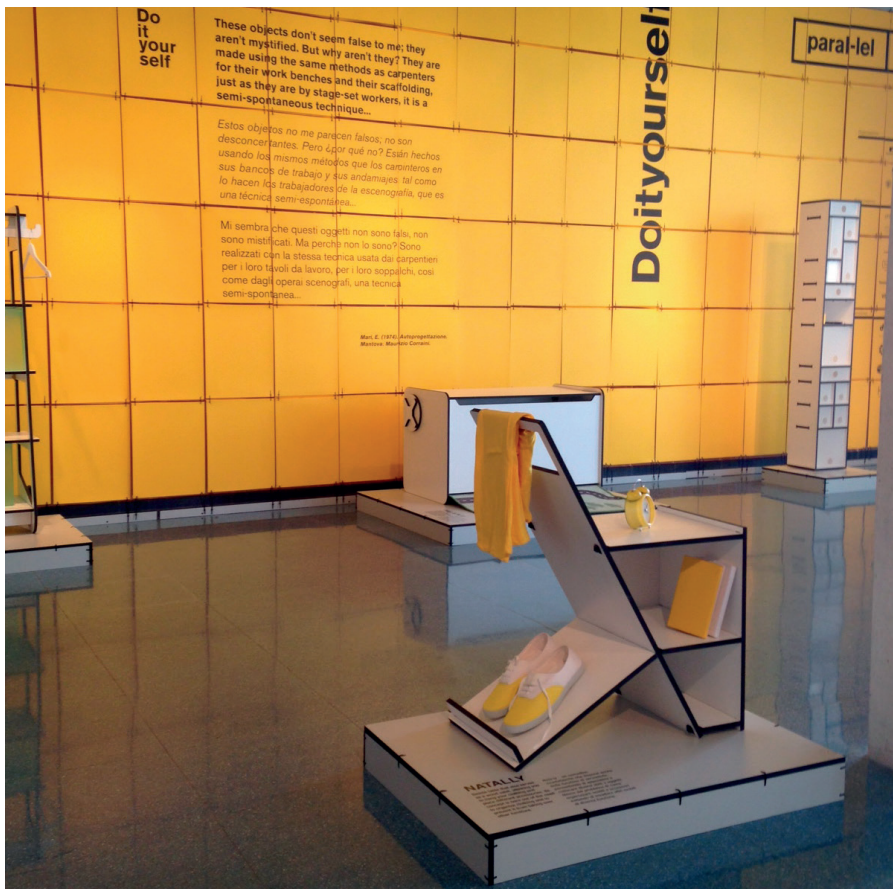


7-22 Mayo 2019

Sala Hall ETSID

paral-lel

5



#smartworking

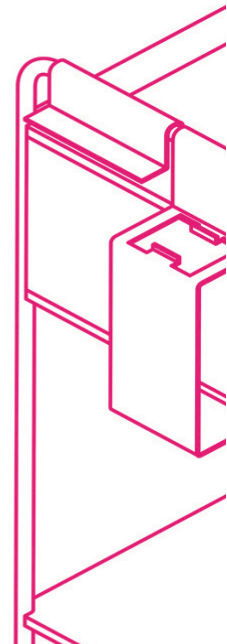


Fig.11 Exposiciones proyecto Paral-lel: Imagen Paral-lel 4 en el Salón Nude de la FIM, Valencia, 2018; "Código Abierto" en el Salón Nude de la Feria Internacional del Mueble de Valencia 2015; banderola Paral-lel 5 Smartworking, 2019 y Paral-lel 2 "Doityourself" en la Sala Hall de la ETSID, 2016, Exhibitions of the Paral-lel project: "Código Abierto" in the Nude Show of the Valencia International Furniture Fair in 2015; "Doityourself" in the ETSID Exhibition Hall, 2016, comisariadas/curated by Manuel Lecuona, Miguel Abarca and Kiko Gaspar; Image from Paral-lel 4 in the Nude Show of the International Trade Fair, Valencia, 2018. Fuente/Source: Archive Hall Exhibition Room.



Fig. 12 Paral-lel 5 Smartworking, 2019, proyectos: "Plus" de Lamis Fawaz, Chaofan Qiu y Chenxu Ruan y "Sublimic" de David Gutiérrez y Josep Herrero. Paral-lel 5 Smartworking, 2019; projects: "Plus" by Lamis Fawaz, Chaofan Qiu and Chenxu Ruan and "Sublimic" by David Gutiérrez and Josep Herrero. Fuente/Source: Paral-lel.es.



Fig 13. Paral-lel 3 "Market to market", en Ventura Lambrate del Salone Satellite de la Feria del Mueble de Milán, 2017. Paral-lel 3 "Maker to market", in Ventura Lambrate of the Salone Satellite of the Milan Furniture Fair, 2017. Fuente/Source: Paral-lel.es.

#MAKERTOMARKET Paral-lel 3 supone un cambio hacia el rediseño adoptando una visión crítica sobre la sociedad consumista, en la que los objetos que nos rodean, están sometidos a un desgaste formal y una muerte prematura. Los diseñadores implicados en el proyecto Paral-lel 3 consiguieron proporcionar una nueva vida a muebles del catálogo de la compañía sueca Ikea, que podrían necesitar una renovación ya sea por deterioro funcional o formal.

#DESIGNEDITORS En Paral-lel 4 se proponía al estudiante de diseño trabajar el concepto de la autoedición, mostrando sus capacidades y competencias técnicas en cada una de las fases del diseño de producto. La propuesta consistía en "Conceptualizar, diseñar, desarrollar y fabricar producto auto-producible y auto-editable por ellos mismos, que fuese el reflejo de su perfil como diseñadores" (Abarca y Gaspar, 2018). La editora de producto Omelette-ed, facilitó un briefing real para los proyectos y posteriormente, supervisaron el desarrollo de las propuestas y su selección para los certámenes expositivos.

#SMARTWORKING La edición de Paral-lel 5 se orientaba a los espacios de trabajo a través de una serie de proyectos

de mobiliario auxiliar para nuevas tareas y actividades. En la era de la transformación digital y ahora, en plena pandemia global, la forma de entender el trabajo ha cambiado y han surgido nuevas formas y entornos relacionados con el uso de las tecnologías y el ocio. El smartworking, plantea facilitar a las personas el uso de sus herramientas profesionales, a través del diseño. Paral-lel 5 mostraba siete muebles auxiliares multifuncionales enfocados en nuevos significados de trabajo, haciendo que los usuarios reflexionen sobre su actividad y su espacio.

En estos proyectos se combinan múltiples áreas que finalmente, se concretan en el propio diseño expositivo: la distribución del stand; la conciencia de la necesidad de generar una imagen cohesionada del proyecto en el exterior; la comunicación del proyecto permanentemente actualizada, el mantenimiento de las redes sociales en las plataformas exigidas por las organizaciones y, el desarrollo de las publicaciones acerca del proyecto (Web/ Kit de prensa) para darlo a conocer y conseguir difusión y presencia en los medios de comunicación.

REFERENCIAS

- Ambasz, E. (1972), *Italy: The New Domestic Landscape: Achievements and Problems of Italian Design*. New York. Museo de Modern Art.
- Atelier Brückner: *Form follows content. Architecture, Exhibition and Scenography*, Ed. Atelier Brückner, 2003
- Baudrillard, J. citado por Hall Foster (1974) en *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Ed. Akal, Madrid.
- Baudrillard, J., (1974). *For a critique of the Political Economy of the Sign*. Madrid, Siglo XXI.
- Baudrillard, J., Nouvel, J. (2001), *Los objetos singulares*. Arquitectura y filosofía. Colección Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires.
- Bayer, H., (1938), *Catalogue Exhibition Bauhaus, 1919-1928*, Preface by Alfred H.Barr. The Museum of Modern Art, New York. www.moma.org/calendar/exhibitions/2735.
- Esteve, R. (2016), "Italy: The new domestic Landscape". MoMA 1972, en *La fabricación del Interior*. Retrieved, December, 2020. <https://www.ramonesteve.com/en/manufacturing-the-interior/italy-the-new-domestic-landscape-moma-1972>.
- Gay, A. y Samar L. (2004). *La década del setenta*, en versión revisada, Cap XV, FAU, Córdoba.
- Lizondo, L., Salvador, N., Marcenac, V. y Bosch, I. (2011), "Las Exposiciones de la vanguardia europea de principios del siglo XX como patrimonio cultural, artístico e histórico de una época", ARCHE, N° 6 y 7. Instituto Universitario de Restauración del Patrimonio de la Universitat Politècnica de València.
- McLuhan, Marshall (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man* (Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano), p.7.
- Merino, L. (2018). *Las Exposiciones de Diseño como medio de generar cultura de producto*. Catálogo de la exposición *DiseñoMadeinSpainDesign*, p.11, Sala HALL, ETSID, Universitat Politècnica de Valencia. Sala HALL, ETSID UPV Diseño sistemas expositivos.
- Montaña, J. (1992), *Empresa y Diseño*. DDI, PPD I Plan de Promoción del Diseño Industrial, Ministerio de Industria, Comercio y Turismo.
- Puyuelo, M. y Merino L. (2009), *Reptes del Disseny - Retos del Diseño - Design Challenges*. Ciencia, ética y estética en el proyecto de diseño. http://www.upv.es/pls/obib/sic_publ.FichPublica?P_VISTA=&P_IDIOMA=c&P_ARM=2303 pp. 35-36.
- Puyuelo Cazorla, Marina, Merino Sanjuán, M. Dolores and Fernández Villalobos, Nieves. (2011). "Design Challenges Today: An Overview of Its Sustainable Principles", *Design Principles and Practices an International Journal*. Vol.5, n.4 pp 63-78.
- Puyuelo, M. (2018). *La Exposición como proyecto de diseño*, Catálogo de la exposición *DiseñoMadeinSpainDesign*, p.11, Sala HALL, ETSID UPV Diseño sistemas expositivos, Universitat Politècnica de Valencia.
- Val, M. (2012). *La representación utópica del espacio público*. Diagramas de arquitectura conceptual. Tesis doctoral, Programa doctorado Patrimonio Arquitectónico, historia, composición y estudios gráficos. Universitat Politècnica de València.

Referencias de fuentes electrónicas

Catálogo Paral·lel 4 Designeditors (2018), https://issuu.com/etsid/docs/paral·lel_4_designeditors

Catálogo Paral·lel 5 Smartworking (2019) https://issuu.com/etsid/docs/paral·lel_5_smartworking

Catálogo ETSID Sala Hall. <https://issuu.com/etsid/docs>

Federman, Mark. "What is the Meaning of The Medium is the Message?". <http://individual.utoronto.ca/markfederman/MeaningTheMediumistheMessage.pdf>. Consultado el 22 de enero de 2019.

Puyuelo M. y Merino L. Diseño Exposiciones: Componentes estructurales, <hdl.handle.net/10251/16341>

Puyuelo M. y Merino L. Diseño Exposiciones: Componentes Gráficos, <hdl.handle.net/10251/16342>

Puyuelo M. y Merino L. Diseño de Exposiciones: argumento y guión expositivos, <hdl.handle.net/10251/30558>

Vitra, <https://www.vitra.com/es-es/magazine>



Exhibitions: Communication, Culture and Design

Marina Puyuelo Cazorla

Universitat Politècnica de València

Curator of the exhibition and Director of the ETSID Exhibition Hall

The dual role of design exhibitions

Exhibitions have become first-class cultural communication media that display and develop content of different kinds, for a diverse audience. From the point of view of education, exhibitions have become a didactic resource linked to the learning of science, history and technology, integrating an active and motivating experience in itself. Any type of learning finds in the exhibition environment an open area for creation and experimentation with new methods for the proposal of installations that promote informal and participatory learning. At the same time, cultural consumption closely related to leisure promotes the update of the exhibition offer as a resource to re-visit certain places such as museums and other cultural centres (Puyuelo, 2018 p.11).

From a theoretical approach to the exhibition as a communication support, McLuhan suggested almost half a century ago that “the medium is the message” (McLuhan, 1964), that any communication medium affects society not only through the content it delivers, but also through the characteristics of the medium in which it is produced. His view was accurate and premonitory as he pointed out the fact that a medium is not neutral, but it involves a way of expressing and displaying content from a particular standpoint.

As the values, norms and ways of doing things of society change, today mainly due to the development of technology, people become aware of the social implications of the environment. Along the same line, Baudrillard claimed years later that representation media had become as important as those of production. And just as the merchandise is divided into values of use and exchange, signs are divided into signifier and signified or meaning. Structurally, just as products can assume the effects of significance, so the sign can assume the functions of the exchange value. According to this author, this constitutes the structural gap between merchandise as mate-

rial content and the sign, and raises a kind of secret ideological code of capitalism. For Baudrillard, this structural gap has now become real: we have entered a political economy of the sign-merchandise with diverse ramifications in different periods, closely connected to political economy, artistic practice and cultural criticism (Baudrillard, 1974).

The exhibition discourse and its assembly act in this way, by building signifiers; we tend not to appreciate the relevance of the conceptual proposal itself, focusing on the obviousness of the content presented, when the exhibition design is always at its background, building a synchronous reality in its time, integrated into a ubiquitous aesthetics of the order that is proposed. The value of the object displayed or presented is substantiated in the exhibition, in the way it is transcribed into a parallel language that develops the exhibition design, the treatment or manipulation of the space and the content that is being offered. Creating an exhibition medium has to do with identity and the power of generating a memorable image that increases knowledge of what is being exhibited.

Taking into account the spectacular and playful sense that dominates the contemporary world and given the competition of increasingly frequent virtual spaces (internet, audiovisual media, etc.), the need arises to offer something where all the senses participate in a combined way and where new forms of relationship with society are promoted. That is why temporary exhibition installations are constantly evolving to create new realities capable of offering a new and evocative interpretation of messages (Puyuelo, *ibid* 2018 p. 5).

In the current context, as a result of the Covid-19 pandemic and the recommended social distancing measures, exhibitions and cultural content in general are turning into new, more open approaches which rely on virtual image and digital media. Again, a shift is being validated regarding cultural production (in communication media, message production, location, focus, etc.), where individual expression, disorder and concern for constant interaction are its foundation. A general reaction that influences all areas of the project, not only exhibition design, but also design in its broadest sense (industrial, graphic, commercial, craft...), and it also affects fine arts and architecture, jumping over the rational and impersonal solemnity of the modern movement in general.

As happened in the 1960s, an eclectic language loaded with cultural references (often misunderstood by the user) is invading visual communication in all its formats (Val, 2013). A whole display of messages in a whimsically arbitrary language, but capable of representing personal emotions, is developing, albeit today linked to the availability of digital production media. In this way, it seems that the conception, dominant to this day, of design as an intervention that works in a directional duality begins to be overcome: on the one hand, the sober, systematic and rigorous design heir to the rationalist movement; on the other

hand, the imaginative design that had its origins in cosmopolitan capitalism, in which all kinds of services and apps are provided as “service tools”, for the whole of society. This production of content/messages is mixed in the discourse which will eventually be the product of contemporary culture, and which is characterized, in its essence, by a complete ubiquity that is fed back from a constant absorption and dissemination of content. “Culture is the total legibility of everything”, as Baudrillard said (2001, as cited by Puyuelo 2009, p. 287), and therefore it transforms all kinds of reality or ideological content into a consumer subject, making any counterculture or offensive impossible. Everything has the potential to interest and therefore no content is left out of social networks and the market (Puyuelo, 2009 p. 37).

Design exhibitions: research and foresight

The objective of projects in ephemeral exhibition spaces is to communicate, disseminate, publish elements of a time and space that are reserved for a diverse audience, which can be more or less specialized. Therefore, the first thing to ask when addressing a project is what message is to be conveyed and on behalf of whom it is carried out. It is an exercise of containment of the design professional, in favor of the narrative and content of the exhibition.

The design of exhibitions is a professional specialty whose objective is to define all those aspects that can provide an expanded perception of the target theme that is presented. Each exhibition project proposes a definition, on the one hand, of the storyline content, and, on the other hand, of the formal elements (texts, colour, materials, volume, graphics) that develop their own language, capable of bringing visual unity to communication and facing/solving the challenge of its construction.

A historical approach to the world of exhibitions as a project as such takes us directly to two specific contexts that remain today: the museum field and the great Universal Exhibitions. The museums, which began in the eighteenth century from donations in different areas, from private collections and universities, were a result of Enlightenment thought and its interest in sharing knowledge as a legacy. In a way, recognition was being given to the value of knowledge and, at the same time, its relationship and connection with the mechanisms of power was being established.

On the other hand, the start of the Universal Exhibitions after the industrial revolution explicitly brings about the need to show and disseminate technical and technological means, at a time when communication media were limited, for the advancement and development of industrial expansion. It is an evident fact that many of the most creative and influential proposals of modern architecture were built in the most free and least demanding context of temporary exhibitions. Let us remember the innovative buildings of these Universal Exhibitions and the experimental pavilions of the first European avant-garde movements.

Since the end of the nineteenth century, ephemeral architectures resulting from the application of new materials were a means of transformation of architectural culture and its processes of representation and communication. Exhibitions of groups such as futuristic architects in Milan in 1914, expressionists in Berlin in 1919 or constructivists in Moscow in 1921 were the seed of new movements and trends.

We can consider that in the first quarter of the twentieth century, coinciding with the artistic avant-garde movements in Europe, there is the transformation of the exhibition concept into an area of research in which the exhibition project starts to be transformed into a project in itself. The avant-garde movements considered exhibitions as part of their cultural and social ideals. Unlike art exhibitions held in the eighteenth and nineteenth centuries, avant-garde movements began to propose new ways of perceiving the viewer and transmitting aesthetic content that associated new artistic approaches with the relationship between the exhibited object and the exhibition space (Lizondo et al., 2011 p 237). Artists in the exhibition not only showed their work, but they also proposed the way to show it and the active, rather than merely contemplative, role of the viewer in it.

Exhibitions on Design have a shorter life probably due to the quotidian nature of their content and their close connection with the so-called decorative arts.

The exhibitions dedicated to architecture and design at the MoMA in New York since its foundation in 1929 are outstanding for their significance and impact on design communication and culture. In particular, the exhibition "Bauhaus: 1919-1928" in 1938 is specially relevant; organized by Walter Gropius himself and designed by Herbert Bayer, it showed the result of research on this German school of art and design (Figs. 2 and 3). The exhibition gathered 700 examples that were shown in a didactic language, developed in the different periods of this pioneering design educational centre. The exhibition presented the creative and productive outcome of teachers and students, in different areas of artistic and industrial production: textiles, glass, wood, metals and paper works.

This exhibition was a fundamental event, the germ of the communicative phenomenon in which the Bauhaus was mythicized and became definitively established, thus making it a key foundation of design culture. As suggested by A. H. Barr in the preface to the catalogue, when referring to this pioneering school in design training for the industry, we can consider "the Bauhaus as one school in the world where modern problems of design were approached realistically in a modern atmosphere" (Barr, 1938).

This exhibition contributed to the transmission of an idealized image of this school, on which "the correct way" was established to carry out the project of objects of use (Puyuelo 2009, p. 287). The term "good design" (gute form in Europe) would be used to describe industrial products of formal quality and

conscious design, as opposed to "styling", aimed at increasing sales, typical of the American context of the time.

In 1972, the exhibition *Italy: the new domestic landscape*, also held at the MOMA and curated by Emilio Ambasz, portrayed an overall picture of the entire Italian design and avant-garde landscape, including 180 household objects and 11 environments serviced by the museum. This exhibition served as a catalyst for multiple stylistic operations in product design, allowing us to understand this activity in which human beings create artifacts to match their hopes for the future with the natural and cultural foresight of the present moment (Ambasz, 1972).

Italian design of the 1960s, also known as Radical Design or Counterdesign, was the subject of another remarkable and controversial temporary exhibition (Fig.4). This movement, which reached its peak in the early 1970s in Italy, took a new approach to avant-garde design by focusing on a transgressive standpoint. The central concept of the exhibition's discourse was an attitude of social and political criticism, through an industrial design that was getting released. This movement was voluntarily placed in a standpoint confronted with the dominant functionalist model in architecture and design, generating a new vocabulary in the design project: manifestos, provocative design, liberated from and even confronted with its own functionality, utopian proposals and interdisciplinary methods. Radical Design claimed for the need to prioritize creativity, emphasizing the communicative aspects of products over the functional, technical-productive and economic aspects (Samar, 2004). Designers such as Piero Gilardi, Studio65 and Drocco/Mello used new materials such as polyurethane, foam or, more recently, latex in furniture design, while Alessandro Mendini simultaneously took part in various professional groups and activities (advertising, architects, artists and designers), incorporating pop art culture into furniture design. The exhibition featured 180 items of furniture and domestic elements in general, even occupying the outdoor areas of the museum garden to show the multiple controversial approaches to design that co-existed in Italy in the sixties (Esteve, 2018).

Another reference centre since its foundation in 1989 is the Vitra Design Museum/ The Vitra Design Museum Collection (F Gehry building), which has gathered, from then on, an extensive collection of key objects in the history of design, in one of the largest permanent exhibitions in existence today (Fig. 5). This Swiss company brings together nearly 20,000 objects, including 7,000 pieces of furniture, more than 1,000 lighting elements and numerous historic archives of design projects by authors such as Charles & Ray Eames, Verner Panton and Alexander Girard. The company organizes international exhibitions in which it presents original products and varied information, images, interviews and anecdotes on design topics, architecture and products culture, authors and other exhibitions it carried out.

In Spain, due to the circumstances of isolation and market protectionism for political reasons, design in its modern conception was developed late and the first design exhibitions resulted from the National Plan for the Promotion of Industrial Design (Plan Nacional de Promoción del Diseño Industrial, PPDII) and the creation in early 1992 of the State Society for the Development of Industrial Design (DDI) from the Spanish Ministry of Industry, Trade and Tourism. The DDI, in an effort to build its own design culture, aimed to stimulate greater professionalization and to integrate design as a distinctive and competitive factor for companies, showing its value and its involvement in the evolution of society (Montaña, 1992).

We will review next some of the exhibitions that were part of the cultural landscape of the main Spanish cities. In chronological order, we highlight in 2003 "Alehop! Disseny, engins i remeis", an exhibition curated by designer Emili Padrós and Emilian Design Studi, at the Palacio de la Virreina in Barcelona; in 2008, at the Central de Diseño de Matadero Madrid, the exhibition "Binnen/ Buiten-in-the-street as at home" curated by Delfina Morán, showing the new Dutch design and interpretation of public space, as an extension of the domestic space.

In Valencia in 2009, two design exhibitions: "SUMA y SIGUE", in the MUVIM, promoted by the IMPIVA and curated by two consolidated figures of design in the Valencian Community, Paco Bascuñan and Nacho Lavernia. The Universitat Politècnica de València, through the Vice-Chancellor Office for Culture, Communication and Image, promoted the exhibition "Design Challenges. Science, Ethics and Aesthetics in the design project", a production of the institution, directed and curated by Marina Puyuelo and Lola Merino, professors of the School of Design Engineering. This exhibition developed a vision of committed design beyond its economic-commercial involvement. It traveled to different universities and institutions in the Valencian Community during the following years and, given the validity of its content and message, it was again exhibited in the Exhibition Hall of the ETSID.

In 2010 in the Cultural Centre of the Bancaja Foundation, the exhibition "Valencia Diseño Innovación / Valencia Design Innovation", curated by Gabriel Songel from the UPV, presented the evolution of design since the end of the twentieth century through the participation of 17 companies from the Valencian Community, including a selection of products.

Shortly after its opening, the Design Museum (Museu del Disseny) in Barcelona organized the exhibition "Design to live. 99 projects for the real world", curated by Oscar Guayabero, where, in the same line as Design Challenges, a set of products, organized in areas, were presented, which demonstrated the role of design in dealing with different crucial issues to improve the lives of users and society in general.

To finish this brief review of national exhibition projects, we will mention the exhibition "España Diseña:

25 ediciones de los Premios Nacionales de Diseño / Spain Designs: 25 editions of the National Design Awards" in 2018, in the Central de Diseño de Matadero, Madrid, in which Marcelo Leslabay, its curator, presented the professional work of the winners in the different editions of this prestigious national award. In Valencia, the exhibition held in the Bancaja Foundation, "30 Anys de disseny Industrial en la UPV / 30 years of Industrial Design at UPV", curated by Gabriel Songel, went through the career of design professionals trained at the UPV, in different areas of creation, who have developed the best industrial design activity in multiple productive sectors: furniture, lighting, toys, textiles, automobiles or ceramics, among others. This exhibition was recently shown again in the ETSID Exhibition Hall in December 2020.

As a general reflection, it should be added that all these exhibitions have had an impact on the socio-cultural context in which they have been held and they have been an effective way of disseminating and promoting design by showing it as a multidisciplinary field involved in the development and welfare of society (Merino, 2018). The exhibition format offers an opportunity for communication, not only to bring together extraordinary projects and materials, distributed in archives and collections of the world, but also to reflect on the peculiarities of design, adding value and competitiveness to a globalized market and activating committed and responsible attitudes towards the consumption of products.

Exhibitions in the HALL Room

Nearly ninety design exhibitions have been held in the HALL Room of the Higher Technical School of Design Engineering (ETSID), since its inception a decade ago (Fig 6). In different ways, all of them have had an impact on their own academic field, where they have become an effective means of disseminating and promoting design, showing it as a multifaceted project discipline, which brings their own language to any use environment. In most cases, the curators of these exhibitions were professors from the institution that stand out for their research and teaching work in one or more areas of design, in which exhibitions constitute a result of their activity and transfer to society.

Some of the exhibitions that have been held in the Hall Room were the result of an environmental concern, such as "Visions of Green Design", in the Valencia Natural Science Museum (Fig 9); the result of diverse projects, concepts and technologies, such as the series of 5 editions of Paral.lel (Fig 10, 11 and 12); of a multidisciplinary commemorative project, such as "BIG Lights", in the International Year of Light 2015, incorporating different experts and scientific and technical fields; or the result of a social demand approach, such as the exhibition "Ingenieras en Diseño: Un pretexto para hablar de Diseño e Ingeniería / Women Design Engineers: An opportunity to talk about Design and Engineering" (2019), for the celebration of the International Working Women's

day (Fig.7); and finally, "Todo sobre Diseño / All about Design" (Fig.6), which both summarises and celebrates this decade of Design exhibitions in the Hall Room (2021).

Some of these exhibitions have transcended and been implemented in other contexts and cultural spaces, inside and outside our borders, which has allowed to modulate the scope of their approach and the dissemination of their contents, being part of another sociocultural order depending on where they have been carried out. In this sense, and always taking design as a common denominator, different approaches have been applied to the phenomenon of innovation and technical development, offering their own didactics to allow the user to get to know closely the properties and contributions of the objects of use.

The "BIG Lights" exhibition was reassembled at the United World Institute at Karnavati University in Ahmedabad, India, in 2018 (Fig. 8) and the "Women Design Engineers" exhibition was shown again at the Biblioteca de la Dona (Women's Library) of the Generalitat Valenciana until September 2020. In this sense, all exhibitions stand out not only for their potential to be a vehicle of specific scientific and technical knowledge, but also for their ability to transmit a committed concept of design, which is capable of activating an ideological power on people (Puyuelo, 2010).

Visions of Green Design (2014)

This exhibition took as a base the research carried out in one of the sections of the exhibition "Retos del Diseño / Design Challenges", organized by the Universitat Politècnica de València in 2009 and curated by Marina Puyuelo and Lola Merino. Under the name Eco-design versus Green Design, the concept of ecodesign was presented there, as well as the multiple approaches comprised in the so-called green design, through a selection of objects that aimed to minimise and, as much as possible, to repair the aggression and damage produced in the natural environment (Puyuelo, 2009).

In "Visions of Green Design" this reflection on the commitment of design to nature and environmental sustainability was taken up, expanding and re-establishing design and focusing on its role in the social commitment that should be taken on by all actors involved in the productive economic system. The exhibition, produced by the ETSID, took place in the Valencia Natural Sciences Museum, part of the city's museums network, an environment in the centre of the city open to all kinds of public, and it had to be extended due to its high attendance rates and the curiosity it caused.

In this context, the communication of design acquires a new value, that of dissemination and didactics. As the first link in the product creation chain, designers have to play an active role and think about the impact of their project, from the selection of materials to the multiple possibilities of minimising its impact. In this sense, there are multiple approaches that in-

teract in the design project. This exhibition showed products of different levels of complexity that, from the point of view of design, solve their function issue and, in addition, face problems arising from consumerism society, such as depletion of material resources, energy consumption and saturation of waste products. Products resulting from reuse, recycling, the holistic concept of "cradle to cradle" and the need to connect with the circular economy. Exhibition didactics is fundamental since, as far as users are concerned, values and attitudes must be assumed that give priority to environmentally friendly and constructive design and resource management. Their involvement is crucial in the selection of products made of recycled and recyclable materials, the assessment of the reuse of objects or the appreciation of durable objects. In all cases, there seems to be a growing sensitivity that should be nurtured. Some of the products shown are paradigmatic examples of this vision of design which incorporates Reuse (Round Abouts Bag by Nahui Ollin; ECAL watering can for the use of water bottles; shoulder bag by "De mano"), Recycling and the "Cradle to cradle" concept (office chair by Mirra; Bios Vase by Azúamoliné), Recycling (NOT A BOX cardboard lamp by David Grass; rechargeable torches, Paperpod cardboard toys) and local production (the Siesta).

Project Paral-lel of Furniture for Habitat (2015-2019)

This project starts in 2015 and lasts until 2019 at the Technical School of Design Engineering (ETSID), as an initiative of design professor Manuel Lecuona, in collaboration with other professors of the speciality in Design for Leisure and Habitat in Valencia (<http://paral-lel.es/paral-lel-5>). From the beginning, this project has aimed to meet the design challenge from a standpoint linked to innovation and trends. In addition to being an academic project for design students, over the years and in its various exhibitions, it has been a meeting point for companies, technical staff, teachers and design professionals.

As a teaching centre, it was assumed as an interest for the institution to promote this project, which focuses on the participation in the most renowned international fairs in the sector, such as the Milan Furniture Show and, then, in the Nude Show of the International Trade Fair of Valencia. The different thematic exhibitions of the Paral-lel project in its 5 consecutive editions have been a successful learning experience which has represented the School in these meetings, connecting design students with the business and professional world. An academic project with an external projection purpose both for the participation in these international events, and for the integration of some companies from furniture-related sectors. Through this project, students have had the opportunity to spend time with other Schools and Universities of the global design landscape, sharing experiences, making their projects visible and getting in touch with a professional "mise-en-scène".

By learning through projects with multiple and open solutions, along with hands-on experiences in specific work situations that arise each course, creative thinking is implemented to solve aspects of the conceptual proposal. The process, followed simultaneously by the whole group, actively and with a purpose that is external to the classroom, generates greater creative synergy and greater participation in class. Following the learning structure proposed by Bloom, cognitive mastery encompasses the information that students are able to reproduce once they have carried out the work and assimilated it, including also the skills, abilities and techniques to know how to use what they learned, to solve problems and to question truths considered previously as unquestionable.

Each one of the different editions of Paral-lel (Fig. 10, 11 and 12) was based on a thematic conceptual approach around Design for Habitat, leading to different results: formative, productive and communication/dissemination.

#CÓDIGO ABIERTO. In its first edition in 2015, Paral-lel proposed the challenge of digital design and manufacture of products for domestic habitat, with their construction using first generation technologies such as CNC subtractive machining, to be uploaded on open source platforms.

#DOITYOURSELF was the leitmotif of Paral-lel 2, which proposed to influence the technological world, through several methodologies such as laser cutters and CNC milling machines, specific in the habitat sector and involved in the shift towards digital manufacturing and the maker phenomenon. Their use allows the localized and global manufacture of products from digital archives.

#MAKERTOMARKET Paral-lel 3 represents a shift towards redesign by adopting a critical vision of consumerist society, in which the objects around us are subjected to formal wear and tear and premature death. The designers involved in the Paral-lel 3 project managed to provide a new life to furniture from the catalogue of the Swedish company Ikea which may need a renovation either due to functional or formal deterioration.

#DESIGNEDITORS Paral-lel 4 made a proposal to design students to work on the concept of self-editing, showing its technical skills and competences in each phase of product design. The proposal consisted of conceptualizing, designing, developing and manufacturing self-producing and self-editing products by themselves which were a reflection of their profile as designers (Abarca and Gaspar, 2018). The product editor Omelette-ed provided a real briefing for the projects and subsequently supervised the development of the proposals and their selection for the exhibition contests.

#SMARTWORKING Paral-lel 5 edition was focused on workspaces through a series of auxiliary furniture projects for new tasks and activities. In the age of di-

gital transformation and now, at the heart of the global pandemic, the way work is understood has changed and new methods and environments related to the use of technologies and leisure have emerged. Smartworking proposes to make it easier for people to use their professional tools, through design. Paral-lel 5 showed seven multifunctional auxiliary pieces of furniture focused on new meanings of working, making users reflect on their activity and space.

These projects combine multiple areas that eventually become concrete in the exhibition design itself: the distribution of the stand, awareness of the need to generate a unified image of the project, the permanently updated communication of the project, the maintenance of social networks on the platforms required by organizations and the development of publications about the project (Web / Press release) to make it known and achieve a satisfactory level of dissemination and presence in the communication media.