

## “ES MÒBLES”

*Ua reivindicacion dera identitat aranesa,  
un dessenh dera nòsta esséncia.*

*Una reivindicación de la identidad aranesa,  
un diseño de nuestra esencia*

Arán González

## TRABAJO DE FIN DE GRADO

CONVOCATORIA ORDINARIA

Grado en diseño  
experto en multimedia

2024-2025



# “ES MÒBLES”

Presentado por:

**ARÁN GONZÁLEZ VICENTE**

arangonzalezvicente@gmail.com

Tutora:

**DRA. MINERVA PARRA PERALBO**

minerva.parra@ufv.es

**A la yaya Milagros.**



Figura 1, Familia Vicente. Fuente: Fotografía familiar, 1952

## RESUMEN

El proyecto analiza cómo el diseño de mobiliario puede preservar y revitalizar la identidad cultural del Valle de Arán en un contexto de globalización. Investiga su riqueza histórica, cultural y natural, influenciada por las culturas occitana y pirenaica.

A través del diseño contemporáneo, se reinterpreta elementos tradicionales con un enfoque en la sostenibilidad y el uso de materiales autóctonos. El proceso combina la investigación teórica y de campo con el desarrollo proyectual, estableciendo vínculos entre tradición y modernidad. Se consideran elementos tangibles, como la arquitectura y los materiales locales, y aspectos intangibles, la lengua aranesa y la artesanía. La carpintería, la talla en madera y la forja estructuran las propuestas, tomando como referencia a diseñadores como Patricia Urquiola y Studio Formafantasma.

El trabajo examina también el impacto del turismo en la identidad local y plantea el diseño como estrategia para revalorizar el patrimonio y fomentar la economía circular.

Así, el mobiliario diseñado actúa como puente entre pasado y presente, fortaleciendo la autenticidad cultural del Valle de Arán.

## ABSTRACT

The project analyses how furniture design can preserve and revitalise the cultural identity of the Val d'Aran in a context of globalisation. It investigates the area's rich heritage, shaped by Occitan and Pyrenean influences.

Through contemporary design, it reinterprets traditional elements with a focus on sustainability and the use of indigenous materials. The process combines theoretical and field research with project development, establishing links between tradition and modernity. Both tangible aspects, such as architecture and local materials, and intangible ones, such as the Aranese language and craftsmanship, are considered. Traditional crafts such as carpentry, wood carving and forging structure the proposals, taking designers like Patricia Urquiola and Studio Formafantasma as references.

The work also examines the impact of tourism on local identity and proposes design as a strategy for revaluing heritage and promoting the circular economy.

Thus, the furniture designed acts as a bridge between past and present, strengthening the cultural authenticity of the Val d'Aran.

**PALABRAS CLAVE**

Valle de Arán

Identidad cultural

Diseño de mobiliario

Artesanía local

Sostenibilidad

**KEY WORDS**

Val d'Aran

Cultural identity

Furniture design

Local craftsmanship

Sustainability

## ÍNDICE

Resumen .....	6
Abstract .....	7
Palabras clave .....	9
Introducción .....	17
Justificación o motivación .....	18
Planteamiento del problema .....	19
Estructura de la memoria .....	20
1. Objetivos y metodología .....	23
1.1 Hipótesis .....	25
1.2 Objetivos .....	26
1.2.1 Objetivo general .....	26
1.2.2 Objetivos específicos .....	26
1.2.3 Estructura para abordar los objetivos específicos .....	27
1.3 Metodología .....	30
1.3.1 Metodología de investigación teórica .....	30
1.3.2 Metodología de investigación de campo .....	30
1.3.3 Metodología creativa .....	31
2. Marco teórico / Estado de la cuestión .....	33
2.1 Introducción al marco teórico .....	34
2.1.1. Contexto del proyecto .....	34
2.1.2. Objetivos del marco teórico .....	35

2.2 El Valle de Arán: orígenes y evolución .....	36
2.2.1 Los primeros pobladores .....	38
2.2.2 El poblamiento prerromano .....	40
2.2.3 La romanización del Valle de Arán .....	42
2.2.4 La edad media: poblamiento y fortificaciones .....	44
2.2.5 Economía y transformaciones en el Valle de Arán .....	52
2.3 Identidad cultural .....	58
2.3.1 Definición de identidad cultural .....	58
2.3.2 Patrimonio y tradición en el diseño contemporáneo .....	59
2.3.3 Las tres funciones en el diseño contemporáneo .....	61
2.4 Identidad cultural y patrimonio en el diseño .....	63
2.4.1 La importancia de la artesanía local .....	63
2.4.2 Relación entre artesanía y diseño contemporáneo .....	66
2.5 Materiales autóctonos y sostenibilidad .....	68
2.6 Análisis visual e iconográfico del patrimonio aranés .....	71
2.6.1 Patrones estéticos y simbología .....	72
2.6.2 Aplicación en el diseño de mobiliario .....	72
2.7 Diseño contemporáneo como herramienta de revitalización cultural .....	73
2.7.1 La relación del diseño con los sentidos: Juhani Pallasmaa .....	74
2.7.2 Impacto ecológico y materialidad: Timothy Morton .....	75
2.7.3 Diseño contemporáneo como mediador entre tradición y modernidad .....	76
2.7.4 Revitalización cultural a través del diseño .....	77
2.8 Turismo cultural y experiencia del usuario .....	80
2.8.1 El diseño como mediador en el turismo cultural .....	81
2.8.2 Cultura y experiencia del usuario en el diseño de mobiliario .....	81
2.8.3 Diseño como parte de la narrativa turística .....	82
2.9 Conclusiones del marco teórico .....	83
3. Desarrollo del proyecto creativo .....	85
3.1 Desarrollo de la línea .....	86
3.1.1 Briefing: descripción del proyecto .....	87
3.1.2 Presentación del producto o del ámbito en el que se inscribe .....	88
3.1.3 Proceso creativo .....	92

3.2 DESARROLLO DEL PROYECTO DE MOBILIARIO .....	112
3.2.1 Memoria descriptiva etapa analítica .....	112
4. Análisis de resultados.....	133
4.1 Presentación del proyecto final.....	134
4.2 Descripción visual y técnica de la silla.....	135
4.3 Justificación del resultado final .....	137
4.4 Evaluación del diseño (encuesta / testeo) .....	138
4.5 Aplicaciones futuras .....	139
4.6 Valoración personal del resultado .....	140
4.7 Producto final .....	142
5. Conclusiones .....	145
5.1 Verificación del objetivo general .....	146
5.2 Conclusiones específicas según los objetivos planteados .....	147
5.2.1 Conclusión vinculada al objetivo específico 1 .....	147
5.2.2 Conclusión vinculada al objetivo específico 2 .....	147
5.2.3 Conclusión vinculada al objetivo específico 3 .....	147
5.2.4 Conclusión vinculada al objetivo específico 4 .....	147
5.2.5 Conclusión vinculada al objetivo específico 5 .....	148
5.2.6 Conclusión vinculada al objetivo específico 6 .....	148
5.2.7 Conclusión vinculada al objetivo específico 7 .....	148
5.3 Principales logros del proyecto .....	149
5.4 Comparación con las expectativas iniciales .....	149
5.5 Impacto y relevancia en el campo del diseño .....	149

6. Limitaciones y prospectiva.....	151
6.1.Limitaciones del trabajo.....	152
6.1.1.Limitaciones técnicas o materiales.....	153
6.1.2.Limitaciones metodológicas.....	153
6.1.3.Limitaciones de alcance del proyecto.....	153
6.1.4.Limitaciones logísticas o contextuales.....	153
6.2.Prospectiva: líneas futuras de desarrollo.....	154
6.2.1.Producción de la colección completa.....	155
6.2.2.Propuesta expositiva itinerante.....	155
6.2.3.Desarrollo de un modelo comercial sostenible.....	155
6.2.4.Colaboración con instituciones culturales y educativas.....	155
6.2.5.Integración de nuevas tecnologías.....	156
6.2.6.Investigación académica sobre diseño y territorio.....	156
Referencias bibliográficas.....	159
Bibliografía.....	163
Webgrafía.....	167
Anexos .....	171
Agradecimientos .....	199



Figura 2, pueblo de *Betren* a principios del siglo XX. Fuente: Colección de Paco Belmonte. Foto Frères Labouche (s.f.) Libro *ARAN ISTÓRICA GRAFICA* (p. 33). Pagès Editors

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se enmarca en el ámbito del diseño de mobiliario contemporáneo con una fuerte dimensión identitaria y emocional. Surge de una inquietud profundamente arraigada, vinculada no solo a la formación en diseño recibida durante la etapa universitaria, sino también a una vinculación biográfica con el Valle de Arán. El vínculo con este territorio trasciende lo personal para convertirse en un hilo conductor emocional y cultural que da sentido a toda la propuesta.

Este Trabajo de Fin de Grado propone el desarrollo de una colección de mobiliario inspirada en la identidad cultural de este lugar, con el objetivo de reinterpretar su patrimonio desde una mirada contemporánea, sensible y comprometida con su historia, su gente y su geografía. A través del diseño, se busca generar una narrativa material que permita visibilizar, preservar y proyectar una cultura local en riesgo de desdibujarse ante los efectos de la globalización, el turismo masivo y la pérdida de conexión con las raíces.

El problema principal que aborda el proyecto es la amenaza de homogeneización cultural y la progresiva dilución de las tradiciones locales frente a dinámicas globales. En respuesta, el proyecto plantea el diseño de mobiliario como una herramienta de mediación cultural, capaz de activar procesos de memoria, identidad y pertenencia.

Desde un enfoque que integra el diseño de producto, la sostenibilidad, la narrativa visual y la valorización de la artesanía, este proyecto investiga cómo el mobiliario puede actuar como catalizador de estas dinámicas. La elección del Valle de Arán responde tanto a un interés temático como a una necesidad de reconexión y homenaje a un territorio que ha sido hogar, refugio e identidad.

El trabajo se estructura en varias fases: una primera parte de análisis histórico y cultural del valle; una segunda fase de investigación sobre técnicas artesanales y materiales autóctonos; y finalmente, el desarrollo de una línea de seis piezas de mobiliario, cada una vinculada a uno de los seis terçons históricos del valle. El diseño se plantea desde un enfoque simbólico, donde cada objeto no solo cumple una función práctica y estética, sino que encierra un relato, una memoria, una forma de pertenencia.

## JUSTIFICACIÓN

El proyecto parte de la necesidad urgente de preservar la identidad cultural del Valle de Arán, una región con lengua propia, organización política tradicional y una rica herencia material e inmaterial que se ve actualmente amenazada por múltiples factores: el turismo de masas, la despoblación, el abandono de oficios y la uniformización cultural. A través del diseño, se pretende responder a esta problemática desde una perspectiva integradora, donde tradición e innovación no se perciben como opuestos, sino como aliados en la revitalización del territorio.

Diversos estudios coinciden en señalar que el diseño puede actuar como catalizador cultural, especialmente en contextos rurales en transformación. Autores como Victor Papanek o Ezio Manzini destacan el valor del diseño sostenible y situado, mientras que enfoques sensoriales y simbólicos, como los de Juhani Pallasmaa o Richard Sennett, subrayan la importancia de trabajar desde la materialidad, la emoción y la artesanía. Este marco teórico refuerza la pertinencia del trabajo, situándolo en el debate contemporáneo sobre el papel del diseño en la preservación del patrimonio cultural y la construcción de identidades resilientes.

Esta investigación se inscribe así en el ámbito del diseño sostenible, cultural y socialmente comprometido, contribuyendo a una reflexión académica sobre el poder del diseño como herramienta de transformación y revitalización territorial.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A pesar de que el Valle de Arán posee una identidad cultural profundamente marcada y una historia singular de autogobierno en el contexto peninsular, muchos de sus elementos simbólicos y materiales se están viendo relegados a un plano secundario frente al auge de un modelo turístico basado en el consumo rápido de paisaje y nieve.

El diseño contemporáneo implementado en espacios públicos, hoteles y comercios del valle rara vez refleja su historia, su lengua o sus formas de vida tradicionales, contribuyendo a un proceso de homogeneización cultural.

Desde el ámbito del diseño de producto, y específicamente del diseño de mobiliario, se detecta una carencia de propuestas que integren la narrativa cultural y la identidad local como parte activa de la experiencia espacial. En este contexto, el proyecto plantea como hipótesis que el diseño de mobiliario puede actuar como herramienta para activar narrativas culturales y emocionales, fortalecer la identidad colectiva y generar nuevas formas de pertenencia, en sintonía con tendencias actuales de diseño emocional, storytelling y sostenibilidad.

Así, el trabajo busca responder a la siguiente pregunta:

*¿Cómo puede el diseño contemporáneo reinterpretar la herencia cultural del Valle de Arán para preservar su memoria y proyectarla hacia el futuro?*

## ESTRUCTURA DE LA MEMORIA

### 1. Objetivos y metodología

En este capítulo se presentan los objetivos generales y específicos del proyecto, centrado en el diseño de una línea de mobiliario contemporáneo inspirada en la identidad cultural del Valle de Arán. Se describe la metodología empleada, se basa investigación teórica (revisión bibliográfica y análisis iconográfico), trabajo de campo (encuestas a la comunidad, entrevistas a artesanos y expertos locales) y metodología proyectual (bocetado, desarrollo de prototipos y validación con usuarios).

### 2. Marco teórico

Se establece el marco conceptual del proyecto, abordando temas clave como la identidad cultural, el patrimonio material e inmaterial, la relación entre artesanía y diseño contemporáneo, y la sostenibilidad territorial. Asimismo, se revisan casos de estudio relevantes que ejemplifican cómo el diseño puede actuar como herramienta de preservación cultural, como los trabajos de Patricia Urquiola, Studio Formafantasma o Nacho Carbonell.

### 3. Desarrollo del proyecto creativo

Se detalla el proceso de diseño de la colección de mobiliario vinculada a los seis terçons del Valle de Arán, desde las primeras intuiciones hasta la construcción formal y simbólica de cada pieza. Se exploran la selección de materiales autóctonos, la traducción de elementos patrimoniales al lenguaje contemporáneo y la elaboración de prototipos. Se documenta especialmente la producción física de la pieza “Era Cagira”, elaborada en madera.

### 4. Análisis de resultados

Se analizan los resultados obtenidos a través del testado del prototipo principal con usuarios araneses, tanto de forma presencial como visual, evaluando aspectos funcionales, estéticos y simbólicos. Se reflexiona sobre la recepción del proyecto por parte de la comunidad y sobre su capacidad para activar narrativas culturales en riesgo de desaparición.

### 5. Conclusiones

Se sintetizan los aprendizajes obtenidos, las decisiones clave del proceso creativo y el potencial del diseño como herramienta para revitalizar el patrimonio del Valle de Arán. Se destacan los logros alcanzados en términos de sensibilidad material, pertinencia cultural y coherencia narrativa.

### 6. Limitaciones y prospectiva

Se identifican los límites del proyecto, tanto en su alcance como en los recursos disponibles, y se plantean futuras líneas de desarrollo. Se reflexiona sobre posibles ampliaciones de la colección, su implementación en contextos reales (como alojamientos turísticos o centros culturales del valle) y su replicabilidad en otros territorios con fuerte identidad local.

### 7. Referencias bibliográficas y webgrafía

Se recogen todas las fuentes académicas, normativas y documentales utilizadas para la fundamentación del proyecto, incluyendo estudios sobre el Valle de Arán, patrimonio, diseño cultural, sostenibilidad, artesanía y teoría del diseño contemporáneo.

### 8. Anexos

Se incluyen materiales complementarios que respaldan la investigación y el proceso proyectual: encuestas y entrevistas realizadas, moodboards, planos, bocetos, maquetas, fotografías del prototipo, análisis iconográficos y documentación gráfica del desarrollo de cada una de las piezas de la colección.

01



**OBJETIVOS Y  
METODOLOGÍA**

## 1.1 HIPÓTESIS

La hipótesis que se plantea es cómo el diseño de mobiliario contemporáneo inspirado en la herencia del arte y las tradiciones culturales del Valle de Arán, puede revitalizar y actualizar la identidad local, actuando como una herramienta para hacer más visible la cultura del valle tanto para los visitantes como para los propios residentes. Esto fomentará un mayor aprecio por sus raíces culturales, y ofrecerá una experiencia que va más allá del turismo centrado en la nieve.

Explicación:

El Valle de Arán, conocido principalmente por su estación de esquí, Baqueira Beret, y su atractivo invernal, ve cómo su patrimonio cultural muchas veces queda en un segundo plano. Este proyecto surge de la idea de que una colección de mobiliario inspirada en las tradiciones artísticas, decorativas y culturales del valle puede resaltar su identidad única. Así, cada pieza se convierte en un puente hacia la herencia cultural del lugar, invitando a los visitantes a sumergirse en la historia, el arte y las costumbres locales.

Mediante la combinación de materiales y técnicas autóctonas con enfoques contemporáneos, se pretende crear una fusión que sirva como puerta de entrada a una valoración más profunda de la riqueza cultural del valle.

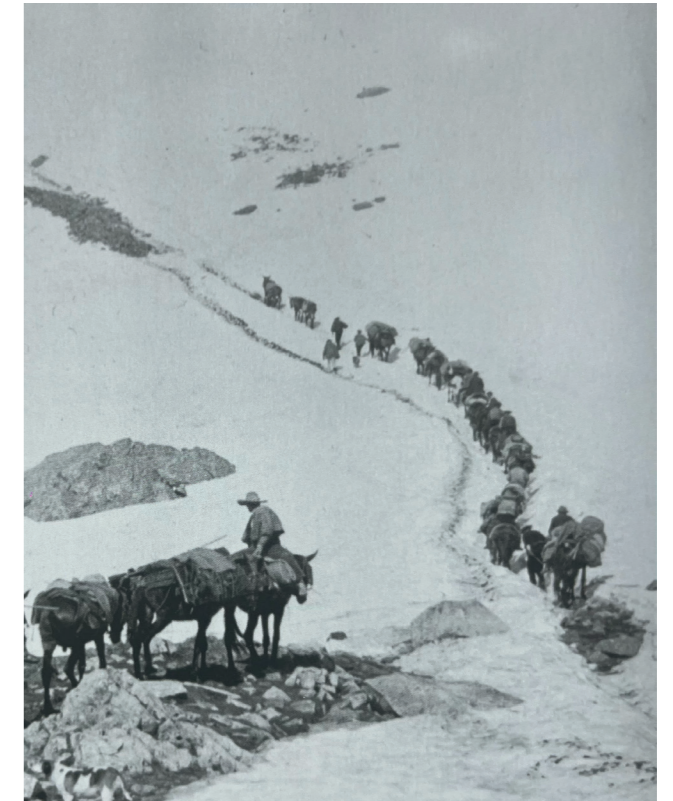


Figura 3, transportistas en el puerto de Vielha. Fuente: Colección Javier Tous (6 de junio de 1902) Libro *ARAN HISTÓRICA GRÁFICA* (p. 180). Pagès Editors

## 1.2 OBJETIVOS

### 1.2.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una colección de mobiliario contemporáneo que, además de rendir homenaje a las tradiciones artísticas y culturales del Valle de Arán, actúe como un puente para compartir su rica herencia cultural con los visitantes, despertando un renovado aprecio por la identidad del valle y promoviendo una conexión más profunda.

### 1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1) Explorar la rica herencia histórica, artística y decorativa del Valle de Arán, identificando sus elementos estéticos y técnicos más emblemáticos.
- 2) Investigar los recursos naturales autóctonos del valle (madera, piedra, tejidos) para evaluar su viabilidad y sostenibilidad en el diseño de mobiliario contemporáneo.
- 3) Crear vínculos entre las técnicas artesanales tradicionales y las prácticas contemporáneas de diseño y fabricación de muebles.
- 4) Diseñar muebles que combinen la rica herencia artesanal del Valle de Arán con una visión moderna, enfocándose tanto en la utilidad como en la belleza estética.
- 5) Evaluar cómo este diseño puede contribuir a la conservación y revitalización de la identidad cultural del Valle de Arán, ajustándose a las necesidades del consumidor contemporáneo.
- 6) Documentar los métodos de diseño y fabricación empleados, resaltando los desafíos y logros al fusionar lo tradicional con lo contemporáneo.
- 7) Reflexionar sobre la pertinencia del mobiliario inspirado en las tradiciones locales en el contexto del mercado actual.

### 1.2.3 ESTRUCTURA PARA ABORDAR LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS

#### 1. Explorar la rica herencia artística y decorativa del Valle de Arán

- Investigación:
  - Revisión documental y bibliográfica: Investigación sobre la historia, las tradiciones artísticas y decorativas del valle mediante textos, archivos históricos y estudios previos.
  - Consulta de fuentes locales visitando la zona, museos, archivos históricos y manteniendo reuniones con expertos culturales y artesanos del lugar.
  - Análisis iconográfico: Análisis visual de elementos decorativos tradicionales (motivos ornamentales, colores, texturas) utilizados en hogares y espacios públicos.
- Diseño:
  - Identificación de materiales locales (madera, piedra, textiles, ...) que puedan reinterpretarse en un contexto contemporáneo.
  - Desarrollo de bocetos que fusionen los patrones tradicionales con formas contemporáneas de mobiliario.
  - Experimentación con combinaciones de materiales y motivos para integrarlos en un diseño contemporáneo.

#### 2. Investigar los recursos naturales autóctonos del valle

- Investigación:
  - Análisis de los materiales locales más utilizados en la artesanía y construcción del Valle de Arán, destacando su durabilidad y sostenibilidad.
  - Contacto y comunicación con artesanos locales para comprender las propiedades, manejo y disponibilidad de estos materiales.
- Diseño:
  - Evaluación de cómo incorporar estos materiales en el diseño contemporáneo sin perder su autenticidad.
  - Experimentación con muestras para determinar su viabilidad práctica, estética y ergonómica en los diseños.

### 3. Diseñar muebles que combinen herencia artesanal con una visión moderna

- Investigación:
  - Análisis de estudios de caso sobre cómo otros proyectos han combinado influencias tradicionales y modernas en el diseño de mobiliario.
- Diseño:
  - Desarrollo de una línea de mobiliario con una narrativa clara que refleje la cultura aranesa desde una perspectiva contemporánea.
  - Creación de bocetos o modelos digitales que exploren la funcionalidad y estética de cada diseño.
- Prototipado:
  - Creación de prototipos que capturen la esencia de la colección, buscando equilibrio entre lo moderno y lo tradicional.
  - Pruebas con usuarios potenciales para evaluar su funcionalidad y conexión con la identidad cultural del valle.

### 4. Explorar cómo este diseño puede contribuir a la conservación y revitalización cultural

- Investigación:
  - Análisis de estudios sobre cómo el diseño puede actuar como herramienta para la conservación cultural.
  - Encuestas y entrevistas a miembros de la comunidad aranesa para evaluar el impacto percibido del diseño en la cultura local.
- Diseño:
  - Incorporación de las sugerencias de la comunidad aranesa en las iteraciones del diseño, garantizando que reflejen sus valores y tradiciones.
- Prototipado:
  - Ajustes a los prototipos basados en el feedback comunitario, asegurando que contribuyan a la conservación del patrimonio cultural.

### 5. Elaborar un relato sobre los métodos de diseño y fabricación

- Investigación:
  - Documentación del proceso de diseño y fabricación, registrando desafíos y descubrimientos.
- Diseño:
  - Integración de este relato en la presentación final de los prototipos, con posibilidad de incluirlo en una exposición o proceso de validación.

#### Estudios de caso relevantes:

1. Patricia Urquiola — *Biknit Collection*: Urquiola fusiona técnicas artesanales con materiales modernos en el diseño de mobiliario, lo que puede servir de inspiración para reinterpretar las tradiciones del Valle de Arán.
2. The Campana Brothers — *Favela Chair*: Los hermanos Campana utilizan materiales locales y técnicas tradicionales para crear muebles contemporáneos. Este enfoque puede aplicarse en la exploración de los recursos del valle.
3. Studio Formafantasma — *Botanica Collection*: Este estudio combina materiales naturales con técnicas sostenibles, una inspiración para fusionar lo ecológico y lo tradicional en el diseño.
4. Nacho Carbonell — *Skin Collection*: La obra de Carbonell se centra en lo emocional y lo funcional, invitando a explorar cómo el diseño puede contar historias a través del mobiliario.
5. Nendo — *Fadeout Chair*: Nendo explora la simplicidad y el minimalismo, lo que puede inspirar a reimaginar elementos tradicionales en formas modernas y conceptuales.

## 1.3 METODOLOGÍA

### 1.3.1 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN TEÓRICA

#### 1. Revisión bibliográfica:

Se realizará una revisión exhaustiva de la bibliografía relacionada con la historia del arte, la decoración y las costumbres del Valle de Arán. Las fuentes clave incluirán libro de historia local, estudios antropológicos y culturales, artículos académicos y textos especializados en diseño de mobiliario. El objetivo es identificar los elementos más representativos del arte y la decoración del valle que puedan integrarse en un diseño contemporáneo.

#### 2. Análisis de elementos visuales:

Se revisarán imágenes y documentos visuales que incluyen fotografías antiguas, ilustraciones y planos relacionados con la arquitectura, mobiliario y decoración tradicional del Valle de Arán. Este análisis iconográfico permitirá detectar patrones estéticos y decorativos que puedan inspirar futuros diseños.

#### 3. Análisis de cómo el renacimiento cultural ha influido en el diseño actual:

Se analizarán ejemplos exitosos de diseñadores, artistas o proyectos que han renovado tradiciones locales mediante el diseño contemporáneo. Esto permitirá identificar estrategias que puedan ser útiles para integrar tradición y modernidad en el proyecto.

### 1.3.2 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN TEÓRICA

#### 1. Encuestas a habitantes del Valle de Arán:

Se realizarán encuestas para obtener información sobre cómo los habitantes perciben su identidad cultural y qué tradiciones consideran más importantes de conservar y actualizar. Las encuestas también indagarán en cómo creen que estas tradiciones pueden reflejarse en el diseño actual, garantizando que la propuesta sea respetuosa con las raíces culturales de la comunidad aranesa.

#### 2. Entrevistas a artesanos locales:

Se llevarán a cabo entrevistas semiestructuradas con artesanos especializados en técnicas tradicionales (carpintería, tejido, escultura en piedra, etc.). El objetivo será entender los métodos tradicionales y su relevancia actual, además de identificar materiales y técnicas locales que puedan ser incorporados en el diseño contemporáneo.

### 1.3.3 METODOLOGÍA CREATIVA

#### 1. Selección de materiales y técnicas:

Basándose en los resultados de la investigación, se seleccionarán los materiales autóctonos (madera, piedra, tejidos) y las técnicas artesanales más idóneas para el diseño. La elección de materiales considerará factores como sostenibilidad, disponibilidad y su capacidad para integrarse en procesos de diseño contemporáneo.

#### 2. Desarrollo de bocetos, diseños y maquetas:

En la fase de ideación, se crearán bocetos y maquetas que combinan elementos tradicionales y modernos, centrándose en la utilidad y la estética del mobiliario.

#### 3. Elaboración de prototipos:

Tras finalizar los bocetos, se crearán prototipos a escala real. La colaboración con artesanos locales será fundamental para garantizar que los muebles respeten las técnicas tradicionales, al tiempo que se integren tecnologías y procesos contemporáneos que aumenten su funcionalidad y atractivo en el mercado moderno.

#### 4. Evaluación del impacto cultural y funcional:

**a) Impacto cultural:** Se evaluará si los diseños reflejan adecuadamente los valores y la identidad del Valle de Arán, así como su capacidad para despertar el interés de los turistas en la cultura local.

**b) Impacto funcional:** Se comprobará que los prototipos cumplan con criterios de comodidad, durabilidad y practicidad. Se realizarán pruebas con usuarios potenciales y se validará el diseño en un entorno que refleje la estética aranesa.

**02**



**MARCO TEÓRICO**

## 2.1 INTRODUCCIÓN AL MARCO TEÓRICO

### 2.1.1 CONTEXTO DEL PROYECTO

El Valle de Arán, ubicado en los Pirineos catalanes, es una región de gran riqueza histórica, cultural y natural. Su aislamiento geográfico y su conexión con culturas como la occitana y catalana han dado lugar a una identidad única, caracterizada por ciertas tradiciones, una lengua propia, el aranés, y un legado arquitectónico y artístico destacable. Sin embargo, los cambios socioculturales y económicos de las últimas décadas, subrayando el turismo masivo, han puesto en riesgo algunos aspectos fundamentales de esta identidad, provocando una desconexión entre los habitantes, los visitantes, su patrimonio y las nuevas generaciones.

Este trabajo surge de la necesidad de preservar la identidad cultural del Valle de Arán frente a los desafíos actuales (como la globalización y el desconocimiento o desinterés de la cultura) a través del diseño de mobiliario contemporáneo. En este contexto, el diseño inspirado en el Valle de Arán se presenta por lo tanto como una oportunidad para revitalizar y revalorizar su identidad cultural.

A través de la reinterpretación contemporánea de los elementos históricos, naturales y artísticos propios de la región, este diseño contemporáneo ofrece la oportunidad de conectar tradición y modernidad, fortaleciendo la cultura local mediante la reinterpretación de materiales y técnicas tradicionales, ya que se considera que el mobiliario, como expresión tangible y funcional de la cultura y de nuestro día a día, tiene el potencial de transmitir valores, contar historias y conectar a las personas con su entorno.

Desde una perspectiva cultural, este enfoque es esencial para preservar y difundir el legado del Valle de Arán en un formato accesible y actual. Elementos como las formas arquitectónicas tradicionales, los motivos decorativos románicos o los materiales autóctonos (como madera o piedra) pueden ser reinterpretados para integrarse en el diseño de muebles que, además de prácticos, sean un reflejo del alma del valle.

Desde el diseño contemporáneo, este proyecto responde a la creciente demanda de productos con un significado más profundo y una conexión con el lugar de origen. Además, en un mundo cada vez más uniforme, el diseño basado en el patrimonio local aporta una diferenciación valiosa en el mercado. Asimismo, el uso de materiales sostenibles y técnicas tradicionales refuerza el compromiso con la preservación del medio ambiente, en línea con las tendencias actuales del diseño.

La globalización ha generado importantes transformaciones en las identidades locales, afectando la preservación de las tradiciones culturales y el sentido de pertenencia de las comunidades (Bauman, 1998). Como señala Appadurai (1996), los flujos globales de cultura, tecnología e ideas pueden erosionar o transformar las identidades locales, dando lugar a procesos de hibridación cultural. En este sentido, Hall (1990) enfatiza cómo las identidades culturales no son fijas, sino que evolucionan en respuesta a las fuerzas globales, lo que plantea retos y oportunidades en la reinterpretación del patrimonio.

Desde una perspectiva sociológica, Giddens (1991) y Harvey (1989) argumentan que la modernidad y la globalización han reconfigurado las estructuras culturales y espaciales, influyendo en la percepción de la identidad y en la relación con el entorno (1991). Estos planteamientos son clave para comprender la situación del Valle de Arán, donde el turismo masivo y los cambios socioeconómicos han impactado las prácticas tradicionales y el paisaje cultural.

### 2.1.2 OBJETIVOS DEL MARCO TEÓRICO

El marco teórico tiene como objetivo fundamental establecer una base conceptual sólida que sirva de guía para el diseño de mobiliario inspirado en la rica identidad cultural del Valle de Arán. A través de este análisis, se pretende identificar los elementos clave de la tradición histórica, artística y arquitectónica aranesa, junto con los valores estéticos y simbólicos propios de su entorno. Este entendimiento permitirá desarrollar estrategias que integren la tradición cultural de la zona con los enfoques y tendencias del diseño contemporáneo.

La meta es lograr una fusión equilibrada entre los aspectos históricos y los requerimientos del diseño moderno, preservando la esencia de la cultura aranesa mientras se adapta a las necesidades y expectativas del usuario actual. Para ello, el marco teórico explorará conceptos como la sostenibilidad, la funcionalidad y la estética, vinculándose con materiales, técnicas y estilos tradicionales que puedan ser reinterpretados de manera innovadora y relevante. Asimismo, este marco busca poner en valor el diseño como una herramienta clave para preservar y revitalizar el patrimonio cultural. Al traducir elementos culturales y simbólicos del Valle de Arán en objetos funcionales, como el mobiliario, se contribuye a reforzar el vínculo entre las personas y su herencia, promoviendo un sentido de pertenencia y continuidad histórica.

El diseño contemporáneo ofrece herramientas conceptuales y prácticas para reinterpretar la tradición cultural a través de la sostenibilidad, la artesanía y la integración de materiales locales. Victor Papanek, en la segunda edición de su obra *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* (1985). Pierre Bourdieu, en su influyente obra *La distinción: Criterio y bases sociales del gusto* (1979), estudia la relación entre la estética, el gusto y la identidad cultural, proporcionando una base teórica para comprender cómo los objetos diseñados reflejan la identidad social.

Ejemplos prácticos incluyen diseñadores como Patricia Urquiola, cuya colección *GAN Rugs* combina técnicas artesanales con un enfoque contemporáneo, y los Campana Brothers, quienes integran materiales locales y procesos tradicionales para crear piezas innovadoras. De manera similar, Studio Formafantasma trabaja con materiales regionales y tradiciones para alinearse con tendencias de sostenibilidad, mientras que Juhani Pallasmaa (2005) explora la relación entre diseño, entorno y percepción sensorial en *The Eyes of the Skin*. Además, Richard Sennett (2008) destaca la importancia de la artesanía en la preservación del conocimiento cultural y la creación de objetos con significado.

Finalmente, diseñadores como Nacho Carbonell y Hella Jongerius muestran cómo la tradición puede fusionarse con la innovación, aportando nuevas formas de expresión a través del diseño de mobiliario. Este estudio busca, por tanto, integrar estas perspectivas para fortalecer la identidad cultural del Valle de Arán mediante una propuesta de diseño que conecte historia, entorno y funcionalidad en un mundo globalizado.

## 2.2 EL VALLE DE ARÁN: ORÍGENES Y EVOLUCIÓN

El Valle de Arán, situado en el extremo noroccidental de Cataluña, forma parte de los Pirineos centrales, en la provincia de Lleida. Su ubicación lo coloca aproximadamente entre los 42°42' y 42°48' de latitud norte, y los 0°42' y 0°53' de longitud este.

Se encuentra a una altitud media de 1.000 metros sobre el nivel del mar, aunque sus montañas alcanzan alturas superiores a los 3.000 metros, como el Pico Aneto (3.404 m), el más alto de los Pirineos. Históricamente, el Valle de Arán estuvo relativamente aislado debido a su ubicación montañosa. Actualmente, su acceso principal se realiza a través del túnel de Vielha, que lo conecta con Cataluña, y del puerto de la Bonaigua, que lo une con otras comarcas pirenaicas.

Esta región transfronteriza limita al norte con Francia, dentro de la región de Occitania, lo que ha favorecido un rico intercambio cultural y lingüístico. Al sur, los Pirineos lo conectan con el resto de Cataluña, integrándose dentro de una diversidad geográfica y cultural singular.

El clima del Valle de Arán es atlántico de alta montaña, único dentro del contexto de los Pirineos españoles. Es una de las zonas con mayores precipitaciones de Cataluña, con lluvias abundantes durante todo el año y nevadas en invierno, factores que influyen tanto en su paisaje como en su arquitectura. Los veranos son frescos, con temperaturas entre 15°C y 20°C,

mientras que los inviernos son fríos, frecuentemente por debajo de 0°C. Las estaciones están claramente marcadas, ofreciendo una biodiversidad rica y un paisaje cambiante a lo largo del año.

El paisaje del Valle de Arán es uno de sus principales atractivos. Está rodeado por altas montañas como el Aneto, el Montarto y los Besiberri, entre otras. El río Garona atraviesa el valle en su parte central y fluye hacia Francia, acompañado por numerosos arroyos y cascadas que enriquecen el dinamismo del terreno. Sus bosques, dominados por hayas, pinos y abetos, y las praderas alpinas, junto con lagos de origen glaciar como el Estany de Mar y el Estany de Colomers, configuran un entorno natural espectacular.

Además, parte de su territorio forma parte del Parque Nacional de Aigüestortes y el Estany de Sant Maurici, conocido por sus vistas imponentes.

El entorno del Valle de Arán, con su diversidad geográfica y climática, es una rica fuente de inspiración para el diseño. La robustez de sus montañas, la madera de sus bosques, el reflejo de los lagos y los colores estacionales ofrecen una paleta de texturas y materiales únicos, que reflejan su identidad visual y sensorial, ideales para ser traducidos en una propuesta de diseño de mobiliario auténtica y conectada con su esencia.

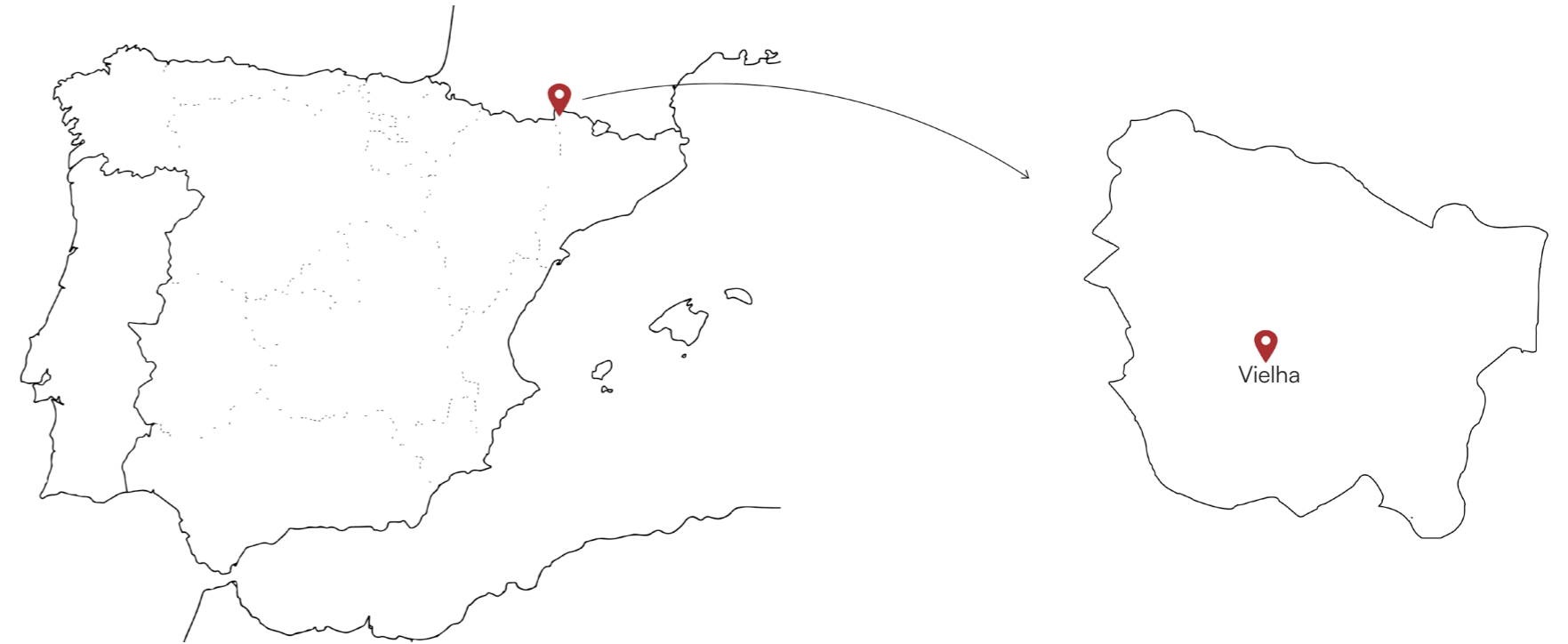


Figura 4, Ubicación Val d'aran. Fuente: elaboración propia, 2025

### 2.2.1 LOS PRIMEROS POBLADORES

La historia humana en el Valle de Arán comienza con la evidencia arqueológica que nos sitúa en la Edad del Bronce, aproximadamente entre el 2200 y el 800 a.C. Los primeros testimonios claros de presencia humana en esta región se encuentran en sepulturas descubiertas en zonas de montaña como Vaquèira, Coeilàs y Mijaran, que evidencian la existencia de una comunidad organizada que honraba a sus muertos y probablemente poseía una estructura social compleja.

A pesar de que los primeros restos datan de la Edad del Bronce, los arqueólogos sugieren que el Valle de Arán pudo haber estado habitado desde el Neolítico, aproximadamente dos mil años antes, es decir, entre el 4000 y el 2200 a.C. Durante este periodo, los habitantes del valle habrían comenzado a desarrollar prácticas agrícolas y ganaderas, adaptándose a un entorno montañoso que ofrecía pastos abundantes y tierras fértiles en llanos soleados a altitudes medias.

Los asentamientos neolíticos se habrían ubicado estratégicamente en áreas que permitieran el acceso a recursos esenciales como pastos para la ganadería, tierras cultivables para una incipiente agricultura de autoconsumo y bosques para obtener madera, combustible y caza menor.

El clima del Valle de Arán, caracterizado por inviernos largos y veranos breves pero soleados, habría favorecido una economía mixta de subsistencia basada en la complementariedad entre la agricultura y la ganadería. Las pendientes suaves y llanuras fértiles se utilizaban para sembrar cereales básicos, mientras que las zonas montañosas ofrecían ricos pastos para el ganado.

Aunque no se han hallado muchas pruebas directas, se asume que las comunidades de esta época vivían en refugios rudimentarios construidos con piedra, madera y materiales vegetales. Para sus actividades diarias, usaban herramientas hechas de piedra, hueso y más tarde de metal, que les permitían trabajar la tierra, cazar y construir sus viviendas.

El hecho de que se encuentren sepulturas en lugares específicos indica un incipiente sentido de identidad colectiva y probablemente un sistema de creencias relacionado con la muerte y la naturaleza. Estos entierros pudieron estar vinculados a rituales religiosos, evidenciando una complejidad cultural mayor a lo que podría esperarse en comunidades montañosas de la época.

Los primeros pobladores enfrentaron numerosos desafíos; aislamiento geográfico, ya que el valle está rodeado de montañas altas, condiciones climáticas extremas, que limitaban la productividad agrícola y movimientos migratorios y depredadores, que habrían requerido estrategias de defensa y colaboración comunitaria. El impacto de estas primeras comunidades sobre el paisaje fue mínimo en comparación con épocas posteriores. La agricultura y la ganadería alteraron pequeñas áreas, mientras el resto del valle permanecía prácticamente virgen. Sin embargo, estas actividades marcaron el inicio de un paisaje humanizado que evolucionaría con el tiempo, transformándose gradualmente en el Valle de Arán que conocemos hoy.

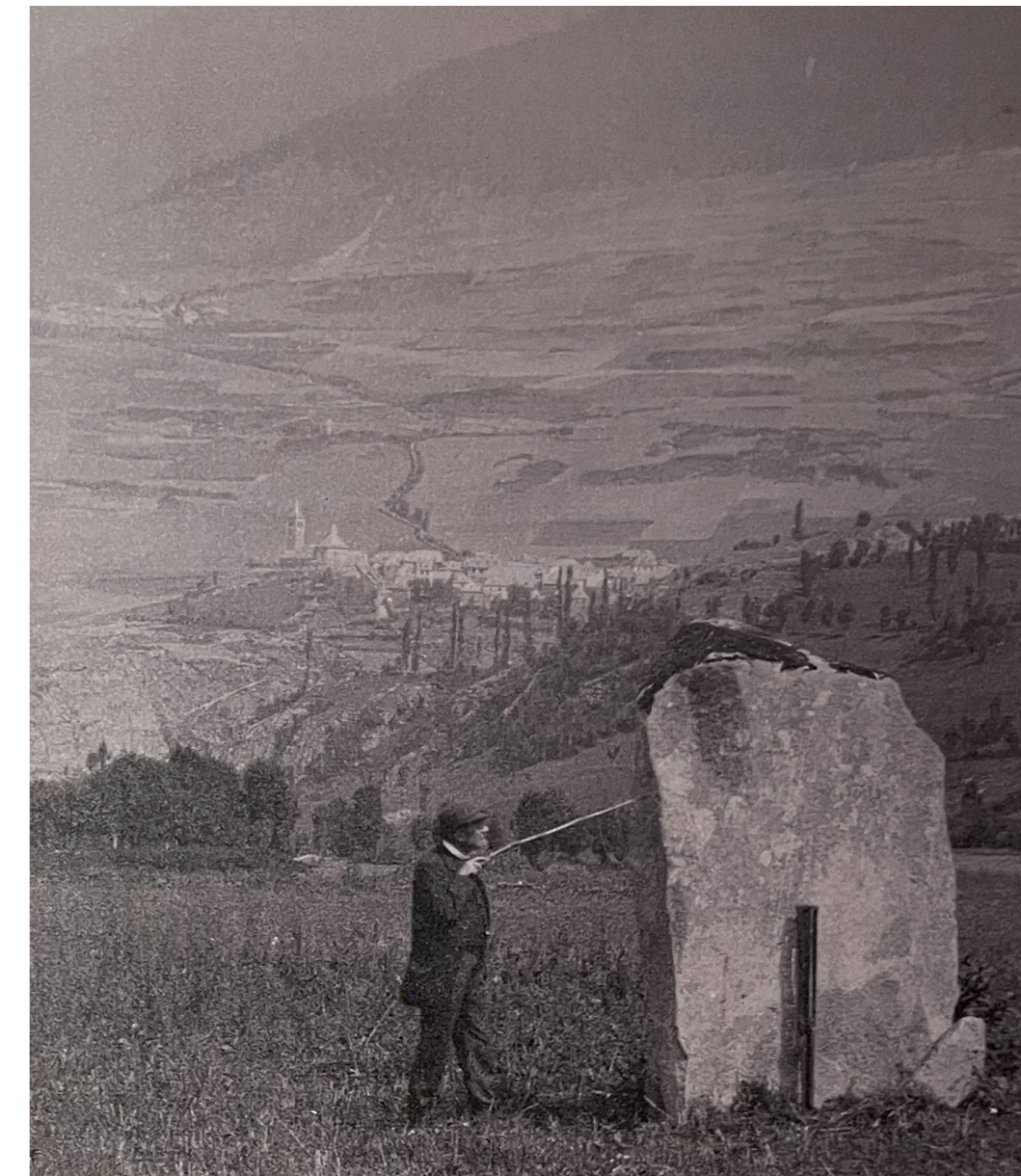


Figura 5. *Era Pèira de Mijaran*, considerada el centro geográfico del Valle de Arán. Fuente: Fotografía tomada por la autora en el Museu dera Val d'Aran, 2024.

### 2.2.2 EL POBLAMIENTO PRERROMANO

La etapa prerromana en el Valle de Arán es crucial para comprender el origen de su población y su evolución cultural. Esta fase abarca un periodo extenso, desde los primeros testimonios históricos sobre los araneses hasta la llegada de la influencia romana en el siglo I a.C. Los datos arqueológicos y escritos indican que esta población tenía una identidad única, resultado de la interacción de diversas culturas del Pirineo.

Las fuentes históricas romanas posteriores amplían la información sobre los habitantes del alto Garona, relacionándolos con los aquitanos, un grupo distinto de los pueblos galos. Los aquitanos habitaban el suroeste de Francia y las zonas cercanas al Pirineo, diferenciándose de la Galia por su lengua vascoide y costumbres.

La lengua de estos habitantes, emparentada con el euskera, reforzaba su identidad cultural frente a los celtas galos. Sin embargo, la influencia celta también fue significativa, especialmente en aspectos como la religión, las costumbres funerarias y las técnicas metalúrgicas.

La población prerromana del Valle de Arán tenía una base vasca, es decir, compartía rasgos lingüísticos y culturales con los pueblos vascones del Pirineo occidental. Sin embargo, su ubicación estratégica los expuso a una influencia celta que se tradujo en elementos culturales mixtos.

La mezcla de ambas influencias conformó una sociedad compleja y única, adaptada a las condiciones del Pirineo. La toponimia del Valle de Arán ofrece pistas claras sobre estas raíces. El mismo término “Harán”, siendo reducido a aparecer sin “H” tras el paso de los años, que significa "valle" en vasco, es un indicio directo de esta conexión. Así es cómo se desarrolló el nombre del lugar, dándose a conocer como el valle de valles. Otros nombres de lugares y accidentes geográficos reflejan también esta herencia lingüística, dejándonos nombres como Orri, Montgarri, Besiberri, entre otros, que pervive en el idioma aranés.

Situado en el Pirineo central, era un lugar estratégico para los pueblos prerromanos. La región ofrecía ventajas clave: defensa natural por las montañas sirviendo estas de barrera protectora contra posibles invasores, recursos abundantes como los pastos, el agua y los minerales hacían de él un lugar atractivo para el asentamiento. A subes, no solo favorecían el asentamiento, sino que también lo convertían en un punto de disputa y tránsito, lo que probablemente impulsó el desarrollo de una cultura híbrida, enriquecida por contactos con otras sociedades.

Los pueblos prerromanos del Valle de Arán tenían una economía basada principalmente en cuatro aspectos fundamentales: la ganadería, la agricultura rudimentaria, la exportación de recursos naturales y el comercio.

- **La ganadería:** El pastoreo era esencial para el sustento, especialmente de ovejas y cabras, aparecen los famosos payeses.

- **La agricultura rudimentaria:** Aunque limitada por el terreno montañoso, cultivaban cereales en pequeñas terrazas.

- **La explotación de recursos naturales:** Se han encontrado indicios de minería y uso de minerales locales, como hierro y cobre.

- **El comercio:** Los pueblos del alto Garona intercambiaban productos como pieles, ganado y metales con otras regiones, beneficiándose de su ubicación en una ruta de paso importante.

El periodo prerromano sentó las bases culturales, sociales y económicas del Valle de Arán, que evolucionarían con la llegada de los romanos. La mezcla de sus raíces vascoideas y aportes celtas dotó a esta población de una identidad particular que se refleja hasta hoy en su lengua, tradiciones y toponimia. Este legado es parte fundamental de la rica historia del valle, que sigue siendo un crisol de culturas pirenaicas.

### 2.2.3 LA ROMANIZACIÓN EN EL VALLE

La romanización marcó un hito trascendental en la historia del Valle de Arán, transformando sus estructuras sociales, económicas y culturales. Esa época significó su inclusión en una entidad romana que abarcaba a los *convenae*, una amalgama de pueblos de los Pirineos organizados bajo un sistema administrativo romano. Lugdunum se convirtió en la capital de esta región, funcionando como el epicentro de la política, el comercio y la cultura. Desde esta localización se impulsó la introducción de la lengua latina, las leyes romanas y una economía orientada al aprovechamiento de los recursos naturales. La integración en el sistema romano no solo trajo avances tecnológicos y administrativos, sino también un cambio profundo en las dinámicas sociales y económicas de los habitantes del valle.

Los recursos naturales del Valle de Arán jugaron un papel clave en su romanización. Los romanos, siempre interesados en la explotación de materias primas, se sintieron atraídos por:

- **Las fuentes termales:** Utilizadas tanto para fines terapéuticos como para el ocio, las termas romanas eran un símbolo de civilización y lujo.

- **El mármol:** La región, sobre todo por la zona céntrica de Vielha, tenía depósitos de mármol que probablemente fueron extraídos y utilizados para construcciones locales y en ciudades cercanas.

- **Bosques y minerales:** Aunque en menor medida que en otras zonas, los romanos aprovecharon la madera y metales disponibles en el valle.

Estudios arqueológicos han identificado restos de calzadas romanas y asentamientos en el Valle de Arán, lo que sugiere una integración parcial dentro de la estructura económica y administrativa del Imperio Romano. Las excavaciones realizadas en los alrededores de Bossòst y Vielha han documentado hallazgos cerámicos y monedas romanas, García-Gelabert y Blázquez Martínez (2007).

La llegada de los romanos al Valle de Arán trajo consigo una profunda transformación cultural, marcada por la adopción del latín como idioma predominante, que desplazó las lenguas vascoideas locales, aunque estas no desaparecieron por completo, consolidándose el latín como lengua oficial en ámbitos administrativos y legales. También introdujeron su arquitectura, cuya influencia pudo reflejarse en infraestructuras clave como puentes y caminos, esenciales para la comunicación y el comercio, aunque no se conserven grandes vestigios romanos en la región. En el ámbito religioso, los habitantes adoptaron el panteón romano, venerando dioses como Júpiter, Minerva y Marte, lo que dio lugar a un sincretismo que fusionó estas creencias con las tradiciones locales.

La expansión del cristianismo por el Imperio Romano también alcanzó el Valle de Arán, aunque de manera lenta y limitada debido a las dificultades geográficas de acceso y a la persistencia de creencias y prácticas religiosas indígenas. Con la adopción de esta nueva fe, las comunidades locales iniciaron la construcción de lugares de culto, aunque la verdadera consolidación del cristianismo en el valle no se produciría hasta la época medieval.

Hacia finales del siglo VI d.C., el sistema romano en el Valle de Arán comenzó a decaer debido a dos eventos principales: la destrucción de Lugdunum por los francos, que marcó el colapso del centro administrativo y cultural de la *civitas convenarum*, dejando la región sin un núcleo organizador, y la invasión de Aquitania por los vascones, que desestructuró el control romano y favoreció el regreso a estructuras más locales. Con la desaparición de la administración romana, tanto la latinización como la cristianización se ralentizaron, dando paso a un periodo de reorganización en el que las comunidades locales retomaron formas autónomas de organización ligadas a su entorno inmediato.

Sin embargo, el legado de la romanización perduró en diversos aspectos: en lo lingüístico, el latín dejó su impronta en el **occitano aranés**, que conserva elementos derivados de la lengua romana; en lo cultural, la adopción de prácticas romanas como el uso de la moneda y la organización social influyó en generaciones posteriores; y en lo religioso, la introducción del cristianismo marcó el inicio de una transformación que sería clave en la Edad Media.

## 2.2.4 LA EDAD MEDIA, POBLAMIENTO Y FORTIFICACIONES

La Edad Media fue un periodo crucial en la configuración social, política y cultural del Valle de Arán. Durante esta época, el valle experimentó una creciente densidad poblacional, la consolidación de sus pueblos actuales, la construcción de infraestructuras defensivas y una relación dinámica con las potencias políticas de su entorno, especialmente la Corona de Aragón y Francia. Este periodo marcó la transición del valle hacia un modelo de organización feudal y fronterizo que definió su identidad durante siglos.

Entre los siglos XI y XIII, el valle vivió una importante transformación en su demografía y organización territorial. La construcción de numerosas iglesias románicas, muchas de las cuales aún se conservan, refleja no solo el desarrollo artístico y religioso de la época, sino también una creciente densidad poblacional. Estas iglesias, dispersas por todo el valle, eran el centro de vida espiritual y social para las comunidades. Es lo que en parte sirvió de base para que se diera la consolidación de los pueblos actuales: Para el siglo XIII, la mayoría de los pueblos que conocemos hoy ya estaban documentados, lo que indica un proceso avanzado de poblamiento y organización territorial. Hacia el siglo XIV, el Valle de Arán contaba con aproximadamente 7.500 habitantes, una cifra notable considerando las limitaciones del entorno montañoso. Sin embargo, esta población se reduciría en los siglos posteriores debido a guerras, epidemias y crisis económicas. La agricultura y la ganadería seguían siendo la base de la economía, complementadas por actividades como la explotación de recursos naturales y el comercio con los valles vecinos. Las rutas comerciales fortalecían los lazos con Comenge y otros territorios de ambos lados de los Pirineos.

La construcción de iglesias románicas en los siglos XI y XIII es un reflejo del auge poblacional de la época. Investigaciones como las de Durliat (1981) destacan la expansión del arte románico en los Pirineos y su relación con el control territorial y la consolidación de comunidades. El Valle de Arán, por su posición estratégica en el corazón de los Pirineos, fue objeto de disputas entre distintas entidades políticas durante la Alta Edad Media. En los siglos IX y X, los condes de Pallars, Ribagorza y Comenge competían por el control del valle. Sin embargo, su dominio era más nominal que efectivo, ya que los araneses mantenían una notable autonomía gracias a su difícil acceso y organización interna.

A partir del siglo XI, los reyes de Aragón comenzaron a ejercer mayor influencia sobre el Valle de Arán, integrándolo progresivamente en su esfera de poder. En la reconocida batalla de Muret de 1213, en la que los reyes de Aragón se enfrentaron a las fuerzas del rey de Francia, los araneses conservaron sus lazos comerciales y pastorales con los valles vecinos, especialmente Comenge y Coseran, lo que evidencia una identidad regional compartida que trascendía las fronteras políticas.

Debido a su posición estratégica, como se ha comentado anteriormente, el Valle de Arán fue objeto de numerosas incursiones e intentos de invasión a lo largo de la Edad Media. Para protegerse, se construyó una red de fortificaciones que garantizaban la defensa de los principales accesos al valle. Algunos de los castillos conocidos se encuentran en Les, Bossòst defendiendo los puntos de entrada más vulnerables desde el norte.

Además de los castillos, algunas iglesias, como las de Vielha, Salardú, Arties y Vilac, también cumplían funciones defensivas, ofreciendo refugio a la población en caso de ataque. Estas fortificaciones no solo protegían el valle, sino que también simbolizaban el interés de las potencias vecinas en mantener el control sobre esta región.

El vínculo entre el Valle de Arán y la Corona de Aragón se formalizó a partir del siglo XII, con el establecimiento de una relación de protección y tributo que aseguraba la autonomía local a cambio de lealtad. En el Tractat d'Emparança de 1175, firmado con Alfonso II de Aragón (Alfonso el Casto), marcó un paso importante en la integración del valle en la Corona aragonesa. A cambio de la protección del rey, los araneses pagaban un tributo anual de trigo por cada casa, conocido como el galin reiau.

Tras décadas de disputas entre Francia y Aragón, en 1313, el Valle de Arán quedó definitivamente vinculado al reino de Aragón, consolidando su posición dentro de la Corona catalanoaragonesa. Con esta consolidación se lleva a cabo la Quirimonia, un documento fundamental en la historia del Valle de Arán. Fue otorgado el 23 de agosto de 1313 por el rey Jaume II de Aragón, y se considera la carta fundacional de las libertades e instituciones propias del Valle de Arán.

Este documento reconocía una serie de fueros, derechos y privilegios al valle, regulando su organización interna y garantizando cierta autonomía administrativa y judicial, a cambio de la lealtad al rey.



Figura 6. *Crist de Mijaran*, en la iglesia de Sant Miqueu, Vielha. Fuente: Elaboración propia, 2024.



Figura 7, *Eth Santuari de Santa Maria de Mijaran* en 1885. Fuente: Álbum de Bertrand de Grosse (s.f.) Libro *ARAN ISTÒRICA GRAFICA* (p. 72). Pagès Editors



Figura 8, *Era glesia de Sant Andreu de Salardú*. Fuente: Archivo de Feliu Izard. (s.f.) Libro *ARAN ISTÒRICA GRAFICA* (p. 80). Pagès Editors



Figura 9, *Santa Crotz de Salardú* a principios del siglo XX. Fuente: Bertrand de Grosse (s.f.) Libro *ARAN ISTÒRICA GRAFICA* (p. 80). Pagès Editors

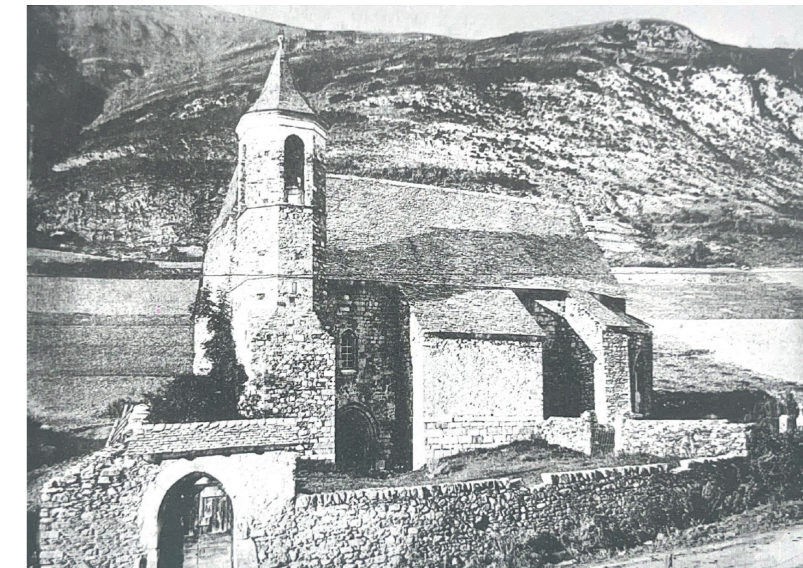


Figura 10, *Era glesia de Sant Joan de Arties* a principios del siglo XX. Fuente: Álbum de Paco Belmonte. (s.f.) Libro *ARAN ISTÒRICA GRAFICA* (p. 82). Pagès Editors



Figura 11, *Era glesia de Santa Maria de Arties* a principios del siglo XX. Fuente: Instituto Atmaller (s.f.) Libro *ARAN ISTÒRICA GRAFICA* (p. 82). Pagès Editors

En este documento queda escrito como el territorio es dividido en terçons. Los terçons son las divisiones territoriales tradicionales del Valle de Arán. Aunque su nombre sugiere que eran tres ("terç" en occitano significa "tercio"), en realidad hay seis. Esto es porque el valle se dividía en tres partes, pero con el tiempo cada una de estas se subdividió, manteniendo el nombre "Terçons".

Cada terçon tenía representantes en la asamblea del valle y se encargaban de temas de gobierno local. Esta organización fue un símbolo de autogestión y cohesión del territorio.

Los seis Terçons actuales son:

- Pujòlo
- Arties e Garòs
- Castièro
- Marcatosa
- Lairissa
- Quate Lòcs



Figura 12. Mapa de los terçons del Valle de Arán. Fuente: Libro ARAN ISTÒRICA GRAFICA (p. 28). Pagès Editors



Figura 13. Er Armari des Sies Claus, ubicado en el museo etnológico del Valle de Arán. Fuente: Elaboración propia, Museü dera Val d'aran, 2024

Er Armari des Sies Claus es un símbolo político y físico del autogobierno aranés. Se trata de un armario de madera que custodiaba los documentos más importantes del valle, incluida la Querimònia.

Lo llamaban así porque solo podía abrirse con las seis llaves que poseían los representantes de cada uno de los seis terçons. Esto representaba la unidad y la necesidad de consenso en las decisiones colectivas importantes. Ningún documento podía sacarse, modificarse o consultarse sin que todas las partes estuvieran presentes.

Esto se hizo porque el Valle tenía una posición estratégica en los Pirineos, codiciada por los reinos vecinos como Francia o Navarra. Para evitar su pérdida, la corona lo protegió y concedió autogobierno.

Estos elementos (la Querimonia, los terçons y Er Armari des Sies Claus) muestran cómo el Valle de Arán fue, y sigue siendo, un lugar con una identidad propia y una fuerte voluntad de autogestión.

En 1411, aunque ya formaba parte de Aragón, los araneses solicitaron formalmente su inclusión en el Principado de Cataluña, fortaleciendo aún más sus vínculos con esta región.

A lo largo de este proceso, los araneses conservaron ciertos privilegios que garantizaban su autonomía local, permitiéndoles gestionar sus asuntos internos a través del Conselh Generau d'Arán. Hoy sigue vigente la existencia de este, siendo el gobierno autonómico aranés, que trabajan por sus derechos y en la defensa del aranés como lengua oficial.

La Edad Media fue, por tanto, un periodo de crecimiento, disputa y consolidación para el Valle de Arán. Su posición como un punto estratégico en los Pirineos, combinado con su resiliencia y capacidad de adaptación, permitió a sus habitantes mantener una identidad única en medio de las tensiones políticas y militares de la época. Este legado medieval sigue siendo visible en su arquitectura, su organización política y su rica historia cultural.

La cristianización del Valle de Arán también marcó un cambio profundo en las creencias y la organización social de sus habitantes. La influencia de la Iglesia se consolidó a través de su vínculo con el Obispado de Comenge, cuya sede principal estaba en Lugdunum (actual Saint-Bertrand-de-Comminges).

Sin embargo, el peculiar contexto geográfico, cultural y político del valle permitió a los araneses conservar importantes privilegios y limitar la injerencia del poder eclesiástico. Este equilibrio definió las relaciones entre los araneses y la Iglesia durante siglos, hasta las transformaciones ocurridas tras la Revolución Francesa.

El proceso de cristianización en el Valle de Arán comenzó durante el periodo de dominación romana, aunque avanzó lentamente debido a su aislamiento geográfico. A medida que el cristianismo se consolidaba en los territorios vecinos, el valle comenzó a adoptar gradualmente esta nueva fe.

Este proceso puede dividirse en tres fases principales:

### **1. Introducción del cristianismo (siglos III-V d.C.):**

Durante la época romana, el cristianismo comenzó a expandirse por la región del alto Garona, introducido posiblemente por comerciantes, soldados o misioneros. La transición de las creencias paganas hacia el cristianismo fue paulatina, con una coexistencia inicial entre ambas tradiciones religiosas.

### **2. Consolidación (siglos VI-IX d.C.):**

La influencia del Obispado de Comenge y la construcción de pequeñas iglesias y capillas marcó la consolidación del cristianismo como religión dominante en el valle. En este periodo, se reforzaron los lazos entre la población local y la Iglesia, aunque con ciertas reservas por parte de los araneses, que buscaban proteger sus costumbres.

Documentos del Obispado de Comenge confirman la consolidación de la estructura eclesiástica en el Valle de Arán desde el siglo IX.

### **3. Expansión del culto y el románico (siglos XI-XIII):**

Este fue el periodo de mayor expansión cristiana en el Valle de Arán. Se construyeron numerosas iglesias románicas, que se convirtieron en centros de culto y de vida comunitaria. La religión pasó a ser un elemento central en la identidad social y cultural de los araneses.

La cristianización del Valle de Arán quedó bajo la autoridad del Obispado de Comenge, una entidad eclesiástica que abarcaba gran parte de los territorios del alto Garona. Su sede principal estaba en Lugdunum, una ciudad de origen romano que se convirtió en un importante centro religioso y cultural.

Por un lado, el obispo de Comenge tenía autoridad sobre los asuntos espirituales del valle, incluyendo la designación de sacerdotes y la supervisión de las iglesias locales y los habitantes del valle estaban obligados a pagar el famoso tributo eclesiástico, conocido como el diezmo, que consistía en la entrega de una parte de sus bienes o cosechas a la Iglesia.

A pesar de su subordinación al Obispado de Comenge, los araneses defendieron con vigor sus privilegios tradicionales, que limitaban la influencia del obispo en ciertos aspectos de la vida local. Por ejemplo, el obispo no podía nombrar sacerdotes que no fueran originarios del valle, ni visitar las parroquias sin el consentimiento de las autoridades locales.

La Revolución Francesa (1789) trajo consigo cambios profundos en la organización política y religiosa de Europa. Uno de los efectos más significativos fue la supresión de numerosos obispados, incluidos aquellos en zonas fronterizas como el de Comenge.

La influencia de la Iglesia durante la Edad Media y su vinculación al Obispado de Comenge dejaron un legado duradero en la cultura y el paisaje del Valle de Arán con su patrimonio arquitectónico, con la construcción de iglesias románicas como las de Salardú, Arties y Vielha destaca como uno de los principales logros de este periodo. Las festividades religiosas, procesiones y romerías, muchas de las cuales se celebran hasta hoy, tienen su origen en este periodo.

La resistencia de los araneses a las injerencias del Obispado de Comenge consolidó una tradición de autonomía política y cultural que se mantendría en los siglos posteriores.

Tras su incorporación al Obispado de Urgel, el Valle de Arán experimentó una lenta transición hacia formas más modernas de organización eclesiástica. Aunque las estructuras tradicionales de la Iglesia perdieron influencia a lo largo del siglo XIX, la religión siguió siendo un pilar importante en la vida del valle, adaptándose a los cambios sociales y políticos del periodo contemporáneo.

## 2.2.5 ECONOMÍA Y TRANSFORMACIONES EN EL VALLE

La economía del Valle de Arán ha experimentado profundas transformaciones a lo largo de su historia. Desde una estructura basada en la agricultura de subsistencia y la ganadería hasta su actual dependencia del turismo, el valle ha sabido adaptarse a los cambios políticos, sociales y tecnológicos. Este recorrido económico refleja la capacidad de los araneses para aprovechar sus recursos naturales y su posición estratégica en los Pirineos.

Durante siglos, la economía del Valle de Arán estuvo marcada por su geografía montañosa, que limitaba la agricultura y favorecía la ganadería. Las características principales de esta economía tradicional incluyen:

- La agricultura en el Valle de Arán era de subsistencia, limitada al fondo del valle y terrazas construidas en las laderas de las montañas. Los principales cultivos consistían en cereales como trigo, cebada y centeno, complementados con pequeñas huertas familiares. Sin embargo, la producción agrícola era generalmente insuficiente para cubrir las necesidades alimentarias de la población, lo que hacía necesario complementar la dieta con productos derivados de la ganadería y recursos silvestres disponibles en el entorno.

- La ganadería, en cambio, era la actividad económica principal, destacando especialmente el ganado vacuno y lanar. Los extensos pastos de alta montaña proporcionaban un recurso esencial para la cría de ovejas, cabras y vacas, que constituían la base de la economía local. Durante los siglos XVIII y XIX, la cría de mulas y caballos cobró una gran importancia económica, ya que estos animales eran altamente demandados para tareas de transporte y agricultura en otras regiones, consolidando así la relevancia de la ganadería en la zona.

Desde la Edad Media, el comercio desempeñó un papel importante en la economía del valle, gracias a su posición estratégica como punto de paso entre España y Francia. Este comercio incluía: productos locales e importaciones. Los araneses exportaban ganado, madera, pieles y minerales a Francia y otras regiones, y que, en los mercados franceses y españoles, adquirirían productos como sal, aceite, vino y otros bienes no disponibles localmente.

El comercio con Francia estaba regulado por tratados como los Lies e Patzeries, acuerdos firmados entre valles pirenaicos de ambos lados de la frontera. Estos tratados no solo garantizaban el libre comercio, sino que también protegían las relaciones comerciales incluso en tiempos de guerra, asegurando la estabilidad económica del valle.

En el siglo XIX, la Revolución Industrial dejó su huella en el Valle de Arán a través de la minería, impulsada por empresas francesas y belgas que explotaron depósitos de galena y blenda, minerales ricos en plomo y zinc, esenciales para la industria metalúrgica. Este auge minero modernizó antiguas minas, abrió nuevas explotaciones y desarrolló infraestructura como lavaderos de mineral y sistemas de transporte mecánico para trasladar los materiales hacia Francia.

Sin embargo, aunque la minería generó empleo e inversión extranjera, los beneficios económicos se concentraron en las empresas explotadoras, dejando un impacto limitado en la economía local. Finalmente, la baja rentabilidad de las minas condujo al cierre de todas las explotaciones en la primera mitad del siglo XX, dejando como testimonio de esta etapa las ruinas de las instalaciones mineras.



Figura 14, Refugi des minaires plaçada en Port d'Urets (2533m). Fuente: Colección Conselh Generau d'Aran. (s.f.) Libro ARAN ISTÒRICA GRAFICA (p. 169). Pagès Editors



Figura 15, Transporte de los minerales con mulas. Fuente: Colección Conselh Generau d'Aran. (s.f.) Libro ARAN ISTÒRICA GRAFICA (p. 169). Pagès Editors

En el siglo XX, el desarrollo de centrales hidroeléctricas marcó uno de los cambios más significativos en la economía del Valle de Arán. Gracias a sus condiciones naturales, con ríos caudalosos y fuertes pendientes, el valle se convirtió en un lugar ideal para la producción de energía eléctrica.

La construcción de la primera central en Cledes en 1922, seguida de diez más entre 1942 y 1965, transformó el valle en un importante productor de electricidad. Este proceso requirió complejas obras de ingeniería, como presas y tuberías de alta presión, y movilizó a trabajadores especializados de otras regiones. Aunque gran parte de la energía generada se destinaba a las ciudades y fábricas de Cataluña, las centrales hidroeléctricas aportaron ingresos al valle, generaron empleo y mejoraron la infraestructura local, impulsando la modernización de la región.

El mayor cambio económico del Valle de Arán ocurrió con la llegada del turismo masivo en el siglo XX, especialmente tras la apertura de estaciones de esquí como Baqueira-Beret. Este desarrollo transformó por completo la economía y el paisaje del valle.

El auge del turismo de invierno en el Valle de Arán se consolidó como un fenómeno transformador a partir de la apertura de la estación de esquí Baqueira Beret en 1964.

Este evento marcó un punto de inflexión en la economía y el desarrollo de la región, convirtiendo al valle en un destino privilegiado para el esquí y los deportes de invierno, no solo en España, sino en toda Europa. Con unas instalaciones modernas para la época y su privilegiada ubicación en los Pirineos, Baqueira Beret atrajo a una afluencia masiva de visitantes.



Figura 16. Primer telesilla de Baqueira (1964). Fuente: Archivo de Aventin-Boya (s.f.). En ARAN ISTÒRIA GRAFICA (p. 177). Pagès Editors

La combinación de paisajes espectaculares, nieve de calidad y servicios avanzados hizo que el valle se posicionara como un referente en el turismo de montaña.

El turismo de invierno generó un impacto económico directo en la zona. Miles de personas acudían al valle cada temporada, lo que impulsó una creciente demanda de servicios relacionados con el sector turístico, como hoteles, alojamientos rurales, restaurantes, bares y actividades de ocio. Esta nueva dinámica económica creó numerosas oportunidades laborales y permitió a la población local diversificar sus fuentes de ingreso, anteriormente centradas en la agricultura y la ganadería. No obstante, esta bonanza trajo consigo importantes cambios estructurales.

El desarrollo de infraestructuras y la urbanización del Valle de Arán fueron elementos clave para sostener este crecimiento. La construcción de hoteles y casas de segunda residencia se multiplicó en las décadas posteriores, transformando radicalmente el paisaje y el tejido urbano del valle. Asimismo, se llevaron a cabo importantes proyectos de mejora en la red de carreteras y accesos, con el objetivo de facilitar el tránsito de los turistas, especialmente durante los meses de invierno, cuando la nieve dificultaba la movilidad.

Sin embargo, esta rápida transformación urbana y económica planteó varios desafíos. Por un lado, la pérdida de terrenos agrícolas y la alteración del entorno natural supusieron un impacto significativo en la identidad tradicional del valle.

Áreas que anteriormente se destinaban a cultivos o pastos para el ganado fueron reemplazadas por edificaciones y zonas urbanizadas, lo que provocó un cambio en el estilo de vida de muchos araneses.

Por otro lado, el auge del turismo trajo consigo un aumento del coste de vida en la región, dificultando el acceso a la vivienda para los habitantes locales, especialmente los más jóvenes, debido al encarecimiento del suelo y de los inmuebles.

Este crecimiento también generó tensiones entre la necesidad de conservar el patrimonio cultural y natural del valle y la presión económica para maximizar los beneficios del turismo. La gestión sostenible del desarrollo turístico se convirtió en una preocupación clave, con debates en torno a cómo equilibrar la modernización y la urbanización con la preservación de los paisajes y tradiciones que hacen del Valle de Arán un lugar único.

Se encuentra importante remarcar cómo el auge del turismo de invierno impulsado por la apertura de Baqueira Beret supuso una etapa de prosperidad económica sin precedentes para el Valle de Arán, pero también trajo consigo retos significativos que todavía se abordan en la actualidad. Este fenómeno no solo transformó la economía local, sino también el paisaje, la estructura social y el modo de vida, dejando una huella imborrable en la identidad del valle. Los cambios económicos en el Valle de Arán han dejado una profunda huella en su paisaje y cultura, configurando un entorno único donde naturaleza y acción humana se entrelazan. Actividades como la agricultura y la ganadería, las explotaciones mineras, la construcción de centrales hidroeléctricas y el desarrollo de infraestructuras turísticas han humanizado el paisaje, transformándolo en un espacio que refleja tanto su historia como su evolución económica. Estos procesos han alterado el valle, pero al mismo tiempo han contribuido a su singularidad visual y funcional.

En el ámbito cultural, la transición de una economía de subsistencia a una economía turística globalizada ha cambiado significativamente el modo de vida de los araneses. Sin embargo, el valle ha logrado preservar muchas de sus tradiciones, como las festividades locales y el uso del aranés, que continúan siendo símbolos de identidad y resistencia cultural.

A lo largo de su historia, el Valle de Arán ha demostrado una notable capacidad de adaptación, aprovechando sus recursos naturales y su posición estratégica para evolucionar, mientras mantiene una identidad única y enraizada en su patrimonio.



Figura 17. Hotel Internacional (1920). Fuente: Archivo de Javier Tous (s.f.). En ARAN ISTÒRIA GRAFICA (p. 175). Pagès Editors



Figura 18. Hotel Europa (1955). Fuente: Archivo de María Pilar Rodríguez (s.f.). En ARAN ISTÒRIA GRAFICA (p. 176). Pagès Editors



Figura 19. Hotel Franco-Español. Fuente: Colección Fundación Museo etnológico del Valle de Arán (s.f.). En ARAN ISTÒRIA GRAFICA (p. 176). Pagès Editors



Figura 20. Hotel Lacreu (1926). Fuente: Familia Sastrada (s.f.). En ARAN ISTÒRIA GRAFICA (p. 176). Pagès Editors

## 2.3 IDENTIDAD CULTURAL

### 2.3.1 DEFINICIÓN

La identidad cultural puede entenderse como un conjunto de valores, prácticas, símbolos y tradiciones que definen a una comunidad y la distinguen de otras. Según Pierre Bourdieu, esta identidad se construye a través de un habitus cultural, es decir, un sistema de disposiciones y prácticas heredadas que son moldeadas por las condiciones sociales y el entorno histórico (1980). Por su parte, Henri Lefebvre subraya que la identidad cultural también se manifiesta en el espacio vivido y percibido, en la interacción entre las personas y los lugares que habitan, lo que refuerza la idea de que cultura e identidad están estrechamente vinculadas al territorio (1974).

En el caso del Valle de Arán, su identidad cultural se compone de una rica combinación de elementos tangibles e intangibles.

Los elementos tangibles incluyen materiales autóctonos como la madera y la piedra, las técnicas constructivas tradicionales, los patrones decorativos del románico y la arquitectura típica aranesa con tejados de pizarra y muros de piedra.

En el ámbito de lo intangible, encontramos tradiciones profundamente arraigadas, como las fiestas locales, la música aranesa, las danzas y el aranés, lengua oficial del valle y cooficial de Cataluña (desde 2010) que constituye un pilar fundamental de su memoria colectiva. Estos aspectos intangibles, ligados al simbolismo y a las experiencias compartidas, dan significado a los objetos y espacios tangibles, creando una identidad cultural integral y única.

La identidad cultural no es estática, sino que evoluciona con el tiempo, adaptándose a nuevas realidades. Aquí es donde entra en juego el patrimonio cultural, entendido como la herencia material e inmaterial de una comunidad que se transmite de generación en generación.

En el diseño contemporáneo, el patrimonio se convierte en una herramienta valiosa para crear objetos que respeten y celebren las tradiciones culturales, mientras se adaptan a las necesidades y expectativas del presente.



Figura 21. Coronación der Haro de Les. Fuente: Colección de Jep de Montoya (1990) Libro ARAN ISTÓRICA GRAFICA (p. 460). Pagès Editors

### 2.3.2 PATRIMONIO Y TRADICIÓN EN EL DISEÑO CONTEMPORÁNEO

El diseño contemporáneo, cuando se conecta con el patrimonio cultural, tiene el poder de mantener viva la tradición al reinterpretarla en un lenguaje actual. A través de propuestas que combinan tradición, sostenibilidad e innovación, es posible revitalizar el patrimonio cultural sin perder su esencia.

En el contexto del Valle de Arán, es fundamental identificar referentes que hayan logrado integrar técnicas artesanales con enfoques contemporáneos, aportando un valor simbólico y estético al diseño de mobiliario.

Patricia Urquiola es reconocida por su capacidad de fusionar artesanía y diseño contemporáneo. Su colección para GAN Rugs destaca por el uso de técnicas tradicionales de tejido reinterpretadas con un enfoque moderno, logrando piezas que conservan su esencia cultural sin perder funcionalidad ni atractivo visual. Esta aproximación puede inspirar la integración de técnicas de carpintería en muebles contemporáneos. (GAN, s.f.).

Studio Formafantasma ejemplifica cómo los materiales naturales pueden combinarse con procesos artesanales para crear objetos con un fuerte componente narrativo. Su proyecto "Botanica" destaca por la experimentación con materiales naturales y acabados sostenibles, lo que puede enriquecer el diseño de mobiliario del Valle de Arán al utilizar maderas locales y texturas que evoquen la conexión con el paisaje. (Formafantasma, 2011)

Los Campana Brothers, conocidos por su silla *Favela*, utilizan madera reciclada y técnicas tradicionales brasileñas para crear piezas únicas que celebran la diversidad cultural. Esta filosofía refuerza la idea de que lo artesanal puede fusionarse con conceptos contemporáneos, destacando la autenticidad y la identidad cultural. Esta visión puede trasladarse al Valle de Arán mediante el uso de madera autóctona y acabados que dialoguen con el entorno natural. (Campana & Campana, 1991)

Nacho Carbonell explora materiales naturales y formas orgánicas que parecen surgir del suelo, creando un vínculo visual y conceptual con el

entorno natural. Sus diseños, que conectan el objeto con la naturaleza, pueden inspirar piezas de mobiliario que evoquen el paisaje montañoso del Valle de Arán.

Neri&Hu combinan técnicas tradicionales chinas con enfoques contemporáneos, logrando un equilibrio entre lo local y lo global. En su colección *The Cabinet of Curiosity*, reinterpretan elementos históricos en piezas de mobiliario actuales, mostrando cómo se puede honrar la tradición sin renunciar al diseño contemporáneo.

Estos ejemplos demuestran que el diseño no solo puede preservar el patrimonio, sino también revitalizarlo al ofrecer nuevas formas de interactuar con él.

En el contexto del Valle de Arán, esto significa que las formas, materiales y técnicas locales pueden ser reinterpretadas para crear mobiliario que no solo sea funcional y estéticamente atractivo, sino que también cuente una historia sobre el lugar de donde proviene y mantener así viva su cultura y tradiciones de manera actualizada a este tiempo. Por lo tanto, el desafío, y al mismo tiempo el potencial, reside en encontrar un equilibrio entre la tradición y la innovación.

Al tomar elementos tangibles del patrimonio aranes, como la robustez de sus materiales o la geometría simple pero poderosa del románico, y combinarlos con conceptos contemporáneos como la sostenibilidad o la multifuncionalidad, se puede generar un diseño que conecte pasado y presente. Paralelamente, los significados intangibles asociados al valle, como su conexión con la naturaleza y su memoria histórica, pueden traducirse en piezas que evoquen esas raíces culturales.

Resumiendo, la identidad cultural y el patrimonio son fuentes inagotables de inspiración para el diseño. En el caso del Valle de Arán, estas raíces pueden transformarse en un puente entre su rica historia y un futuro donde la cultura local sea preservada y celebrada a través de objetos que cuenten su historia y dialoguen con el mundo contemporáneo.



Figura 22, *danças aranesas*. Fuente: Colección de *Es Sautarets* de Bossòst (1993) Libro *ARAN ISTÒRICA GRAFICA* (p. 381). Pagès Editors

### 2.3.3 LAS TRES FUNCIONES EN EL DISEÑO

El diseño contemporáneo se puede entender como un equilibrio entre tres funciones esenciales: **práctica, estética y simbólica**.

Esta perspectiva, desarrollada por Gert Selle y posteriormente popularizada por Herbert W. Löbach (1976), proporciona una base teórica clave para el desarrollo de un proyecto que busca tanto la funcionalidad como la conexión cultural.

En este contexto, cada una de estas funciones juega un papel fundamental en el diseño de mobiliario inspirado en el Valle de Arán.

#### 1. Función práctica

La función práctica se relaciona con la utilidad y funcionalidad del objeto. En este proyecto, el mobiliario debe ser adecuado para el uso diario, garantizando comodidad, durabilidad y sostenibilidad.

#### 2. Función estética

La función estética aborda el atractivo visual y la experiencia sensorial que genera el diseño. En el caso del Valle de Arán, el diseño de mobiliario se inspira en los paisajes, los colores y las texturas propias de la región.

#### 3. Función simbólica

La función simbólica es la más relevante en este proyecto, ya que conecta el diseño con los valores culturales, la historia y las tradiciones del Valle de Arán. Según Löbach, esta función permite que los objetos trasciendan su materialidad para convertirse en vehículos de identidad cultural.

La idea es crear una conexión con el usuario y la experiencia emocional desde el diseño a partir de estos tres conceptos clave.

El diseño de mobiliario inspirado en esta identidad cultural, no solo debe reflejar los valores y tradiciones locales, sino también establecer una conexión emocional con las personas.

La textura y el acabado de cada pieza deben invitar al usuario a experimentar el confort de un refugio montañoso, integrando detalles que recuerden la arquitectura románica y los patrones decorativos característicos de la zona. De esta manera, el mobiliario no solo cumple una función práctica, sino que también actúa como un vínculo simbólico y sensorial entre el huésped y el entorno natural y cultural del Valle de Arán.

Este enfoque emocional en el diseño responde a una tendencia contemporánea donde los objetos deben trascender su funcionalidad para convertirse en experiencias significativas.

Diseñar para los sentidos permite que el mobiliario no solo sea útil, sino que también cuente una historia que refuerce el vínculo del usuario con el territorio y su cultura.

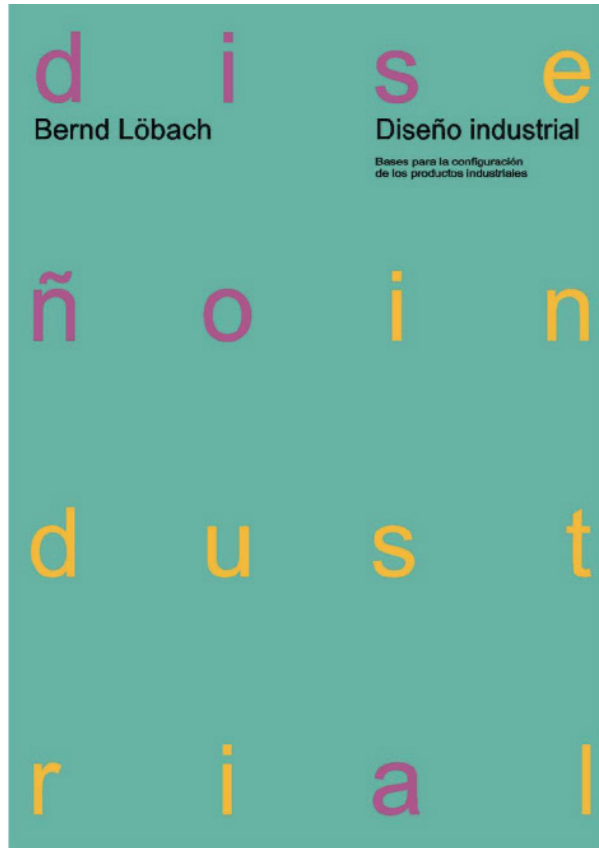


Figura 23, Portada del libro Diseño industrial: Bases para la configuración de los productos industriales de Bernd Löbach. Fuente: Löbach, B. (s.f.). *Diseño industrial: Bases para la configuración de los productos industriales*.

### 2.3.3.1 INTEGRACIÓN DE LAS TRES FUNCIONES

En este proyecto, la función simbólica será el eje principal del diseño, ya que permite transmitir la narrativa cultural del valle a través de elementos tangibles como los materiales locales y las formas arquitectónicas, así como intangibles, como los valores de sostenibilidad y comunidad. Al basarse en la triple función del diseño de Löbach, el mobiliario inspirado en el Valle de Arán no solo cumple con las expectativas funcionales y estéticas, sino que también conecta profundamente con la identidad del usuario.

Löbach (1976) afirma que:

“El diseño que no integra significado es solo decoración”

(Löbach, 1976, *Industrial Design: Grundlagen zur Gestaltung*)

Esta afirmación refuerza la idea de que el diseño simbólico puede dar profundidad y relevancia de los objetos.

De este modo, el diseño de mobiliario no solo satisface necesidades contemporáneas, sino que también se convierte en un medio para preservar, revalorizar y transmitir el legado cultural del Valle de Arán.

## 2.4 IDENTIDAD CULTURAL Y PATRIMONIO EL DISEÑO

### 2.4.1 LA IMPORTANCIA DE LA ARTESANÍA LOCAL

La artesanía, como expresión tangible de la creatividad humana y la tradición cultural, desempeña un papel esencial en el diseño contemporáneo. Según Richard Sennett, en su obra *El artesano*, la práctica artesanal no solo implica la creación de objetos funcionales, sino que también es un proceso de reflexión y conexión profunda con los materiales, las técnicas y el entorno. Para Sennett, el artesano es alguien que encuentra significado en su trabajo, cultivando habilidades transmitidas de generación en generación y adaptándolas a nuevas realidades. Esta conexión entre las manos que trabajan y los materiales no sólo produce objetos de alta calidad, sino que también preserva el conocimiento y el patrimonio cultural (Senett, 2008).

En el Valle de Arán, la artesanía local ha sido históricamente una parte fundamental de su identidad cultural. Las técnicas artesanales aún practicadas en la región están estrechamente ligadas a los recursos naturales del valle y a las necesidades cotidianas de sus habitantes. Entre estas destacan:

- **Madera:** La carpintería ha sido una habilidad tradicionalmente transmitida en el valle, con usos que van desde la construcción de muebles robustos y funcionales hasta la creación de elementos decorativos. La madera autóctona, como la de pino, haya y abeto, ha sido fundamental en esta práctica.

- **Piedra:** La manipulación de este material, usado principalmente en la arquitectura de la región, se refleja en elementos como techos, muros y detalles constructivos que han perdurado como símbolos de la estética local.

- **Textiles:** La confección de tejidos tuvo una gran importancia en la vida cotidiana del valle, con técnicas tradicionales que permitían la elaboración de prendas de lana para afrontar los inviernos fríos. Además, los tejidos artesanales reflejaban patrones y colores característicos de la región, transmitidos de generación en generación.

- **Cestería:** Elaborada a partir de materiales naturales como mimbre o junco, la cestería cumplía funciones tanto prácticas como ornamentales. Se empleaba para la creación de cestas, recipientes y otros utensilios que facilitaban la vida diaria, demostrando el ingenio y la destreza artesanal de los habitantes del valle.

- **Cuero:** La ganadería fue una actividad esencial en el valle, proporcionando alimento y materias primas como el cuero, obtenido del ganado bovino y ovino. Las pieles eran curtidas artesanalmente para fabricar calzado, cinturones, bolsos y aperos de trabajo, garantizando su resistencia y durabilidad. Este oficio reflejaba el ingenio local para transformar los recursos naturales en productos esenciales para la vida cotidiana.

- **Forja:** La herrería también tuvo un papel destacado, utilizada para crear herramientas, cerraduras y elementos decorativos, mostrando la capacidad artesanal de los araneses para trabajar con metales.

La preservación de estas técnicas no solo es importante para proteger la identidad cultural del Valle de Arán, sino que también presenta una oportunidad única para integrarlas en el diseño contemporáneo. En el contexto actual, el valor de lo artesanal ha adquirido una nueva relevancia frente a la producción masiva y estandarizada. Los objetos creados de manera artesanal evocan autenticidad, singularidad y una conexión emocional con el usuario, cualidades cada vez más demandadas en el diseño contemporáneo.

Además, la artesanía local puede ser reinterpretada y adaptada al lenguaje actual del diseño, fusionando tradición e innovación. Por ejemplo, la utilización de patrones decorativos románicos o motivos geométricos de la arquitectura aranesa en muebles modernos puede crear piezas que respeten el legado cultural mientras cumplen con las necesidades funcionales y estéticas de la vida contemporánea.

En el diseño contemporáneo, la artesanía también responde a preocupaciones sobre sostenibilidad y responsabilidad social. Trabajar con materiales locales y técnicas tradicionales minimiza el impacto ambiental y fomenta el desarrollo económico local. En el caso del Valle de Arán, la integración de la artesanía en el diseño puede actuar como un catalizador para revitalizar las tradiciones, generar empleo y promover un modelo de turismo culturalmente respetuoso.

El diálogo entre lo tangible e intangible es un aspecto fundamental en el diseño. Este enfoque ayuda a comprender cómo los elementos materiales (tangibles), como formas, materiales, colores y técnicas, interactúan con valores, simbolismos, emociones y tradiciones (intangibles) para generar un diseño significativo.

Para estructurar esta relación, es clave apoyarse en autores como Juhani Pallasmaa, quien resalta la importancia de lo sensorial y simbólico en la interacción con los objetos. Su enfoque destaca que el diseño no solo debe responder a necesidades funcionales, sino también generar experiencias sensoriales y emocionales que conecten con la memoria y la identidad cultural.

Asimismo, el concepto de la triple función del diseño propuesto por Löbach (práctica, estética y simbólica) resulta pertinente para comprender cómo los objetos pueden cumplir múltiples propósitos.

El Valle de Arán ofrece una riqueza cultural y natural que puede ser reinterpretada en diseño de mobiliario a través de un diálogo entre lo tangible y lo intangible. Para ello, identificamos elementos tangibles del valle, como materiales autóctonos, formas arquitectónicas y patrones decorativos, y los asociamos con valores intangibles como resiliencia, comunidad, conexión con la naturaleza y espiritualidad.



Figura 24, Silla *Favela*, diseñada por Humberto y Fernando Campana, producida por Edra SpA, 1991.  
Fuente: *The Metropolitan Museum of Art*

## 2.4.2 RELACIÓN ENTRE ARTESANÍA Y DISEÑO CONTEMPORÁNEO

La interacción entre la artesanía tradicional y el diseño contemporáneo ha dado lugar a una corriente creativa que revaloriza técnicas ancestrales en un contexto moderno. Este enfoque no solo preserva el conocimiento y las habilidades transmitidas a lo largo de generaciones, sino que también proporciona soluciones estéticas y funcionales adaptadas a las demandas actuales. La combinación de lo artesanal con lo contemporáneo resalta la riqueza cultural de los materiales y procesos tradicionales mientras se utiliza el diseño como herramienta para innovar.

En este sentido, las técnicas artesanales tradicionales pueden integrarse en el diseño contemporáneo mediante la reinterpretación de materiales, patrones y métodos, manteniendo su esencia, pero adaptándolos a un lenguaje moderno. Por ejemplo, los procesos de tejido, forja, talla en madera o cerámica pueden combinarse con tecnologías digitales, como el modelado en 3D o el corte láser, para explorar nuevas posibilidades estéticas y estructurales. Esto no solo amplía las fronteras del diseño, sino que también asegura la relevancia de las tradiciones artesanales en el mundo globalizado.

Diseñadores y estudios como Nacho Carbonell y Studio Formafantasma han sido pioneros en esta intersección entre artesanía y diseño contemporáneo, demostrando cómo los valores tradicionales pueden transformarse en piezas icónicas y funcionales.



Figura 25, *Floor Lamp concrete base 9*, por Nacho Carbonell, 2016. Fuente: *Carpenters Workshop Gallery*.

- **Nacho Carbonell:** Este diseñador español combina la artesanía con un enfoque experimental para crear objetos que no solo cumplen una función, sino que también evocan emociones y sensaciones. En proyectos como "Crafting Design," Carbonell utiliza materiales naturales y técnicas manuales para elaborar piezas únicas que parecen esculturas funcionales. Su obra demuestra cómo las formas orgánicas y los procesos artesanales pueden dar lugar a un diseño que se siente vivo, narrativo y conectado con el usuario.

- **Studio Formafantasma:** Este estudio italiano, formado por Andrea Trimarchi y Simone Farresin, ha explorado en profundidad la relación entre tradición, materiales y sostenibilidad. En su proyecto *Craftica*, realizado en colaboración con *Fendi*, reinterpretan técnicas tradicionales de trabajo en cuero para crear objetos modernos con un fuerte componente narrativo y conceptual. Otro ejemplo es su colección *Botánica*, donde utilizan resinas naturales y técnicas artesanales para replantear la materialidad de los objetos en un contexto contemporáneo. Su trabajo resalta cómo los métodos tradicionales pueden servir para abordar cuestiones globales como la sostenibilidad y la economía circular.

Es por ello que se observa cómo la combinación de lo artesanal y lo contemporáneo permite abordar desafíos globales, como la sostenibilidad, a través del uso de materiales locales y procesos de bajo impacto ambiental. También fomenta un modelo económico que pone en valor a las comunidades locales y su saber hacer, contribuyendo a preservar el patrimonio cultural.



Figura 26, *Silla Sponge Stool* de la colección *Craftica*, diseñada por Formafantasma, 2012. Fuente: *Formafantasma*.

## 2.5 MATERIALES AUTÓCTONOS Y SOSTENIBILIDAD

La sostenibilidad es un principio fundamental en el diseño contemporáneo, que busca minimizar el impacto ambiental de los productos, optimizar el uso de recursos y promover prácticas que beneficien tanto al entorno como a las comunidades locales. Autores como Víctor Papanek y Ezio Manzini han explorado este concepto desde diferentes perspectivas, destacando el rol del diseño como una herramienta para abordar problemas ecológicos y sociales.

Víctor Papanek, en su obra seminal *Design for the Real World*, argumenta que el diseño tiene una responsabilidad ética hacia el medio ambiente y la sociedad. Para él, los diseñadores deben priorizar la funcionalidad, el bajo impacto ambiental y la conexión con las necesidades reales de las personas. Por su parte, Papanek defendía el uso de materiales locales y procesos sostenibles como una manera de reducir el desperdicio y maximizar la eficiencia, lo que encaja perfectamente en el contexto del Valle de Arán, donde los recursos naturales pueden ser aprovechados de forma sostenible para revitalizar tanto la cultura como la economía local (Papanek, 1985).

Por otro lado, Ezio Manzini, en *Design, When Everybody Designs*, se centra en el papel del diseño como catalizador de sistemas sostenibles. Manzini introduce el concepto de "localismo cosmopolita," que enfatiza la importancia de trabajar con las comunidades locales y sus recursos, pero con una perspectiva global que fomente la innovación y el intercambio de conocimientos. Según estos enfoques, integrar técnicas y materiales tradicionales del Valle de Arán con conceptos contemporáneos no solo promueve la sostenibilidad ambiental, sino que también fortalece la identidad cultural y la cohesión social. En el diseño contemporáneo, la elección de materiales y técnicas no es solo una decisión técnica, sino también una declaración ética y cultural.

En el contexto del Valle de Arán, utilizar materiales locales, como los anteriormente mencionados, pueden tener un impacto significativo tanto en la sostenibilidad ecológica como en la revitalización cultural.

### 1. Impacto ecológico:

- **Materiales locales y renovables:** Trabajar con recursos autóctonos, como la madera de los bosques del valle, reduce la huella de carbono al evitar el transporte de materiales importados. Además, fomentar prácticas responsables como la reforestación asegura la disponibilidad futura de estos recursos.

- **Procesos de bajo impacto:** Las técnicas tradicionales, como la carpintería manual o la talla en piedra, tienden a ser más sostenibles que los procesos industrializados, ya que consumen menos energía y generan menos residuos.

- **Economía circular:** Diseñar productos que utilicen materiales reciclables o reutilizados fomenta un ciclo de vida más sostenible, alineándose con los principios de la economía circular.

### 2. Revitalización cultural:

- **Revalorización de técnicas tradicionales:** Incorporar procesos artesanales en el diseño contemporáneo permite preservar habilidades que han sido transmitidas de generación en generación. Esto no solo mantiene vivo el patrimonio cultural, sino que también genera empleo y fomenta el orgullo local.

- **Identidad cultural en el diseño:** Los objetos diseñados con materiales y técnicas del valle pueden contar historias sobre su origen, estableciendo una conexión emocional con los usuarios y destacándose en un mercado globalizado.

- **Turismo cultural y sostenible:** Integrar el diseño sostenible con la cultura local puede atraer un tipo de turismo más respetuoso y consciente, interesado en consumir productos que reflejen la autenticidad del lugar.

Algún ejemplo relevante o proyecto contemporáneo que ha demostrado cómo la sostenibilidad puede fusionarse con la revitalización cultural son:

- **Studio Formafantasma**, en su proyecto *Autarchy*, trabaja con materiales naturales y procesos tradicionales para crear objetos simples, pero profundamente significativos. Este enfoque podría aplicarse en el Valle de Arán al utilizar madera local o tejidos tradicionales para diseñar piezas funcionales y sostenibles.

- **Raw Color**, un estudio que experimenta con pigmentos naturales y procesos manuales, muestra cómo es posible integrar prácticas sostenibles y artesanía en productos contemporáneos. Aplicado al Valle de Arán, esto podría traducirse en la creación de textiles modernos teñidos con pigmentos obtenidos de plantas locales.

Como se puede observar por los ejemplos aportados, significa que cada decisión de diseño, desde la elección de la madera hasta el acabado de una pieza de mobiliario, puede ayudar a preservar los bosques del valle, mantener vivas las tradiciones y crear un producto que tenga un significado más profundo tanto para los habitantes locales como para los usuarios finales. Así, el diseño sostenible no es solo un enfoque ético, sino también una oportunidad para fortalecer la identidad cultural del Valle de Arán y proyectarla hacia el futuro de una manera responsable y enriquecedora.

Para poder fortalecer el enfoque sostenible del proyecto, es fundamental abordar la sostenibilidad desde sus tres dimensiones principales: ambiental, social-cultural y económica.



Figura 27, Colección *Autarchy*, diseñada por Formafantasma, 2010. Fuente: Formafantasma. (2010) *Autarchy*.



Figura 28, Colección de pigmentos, diseñada por Raw Color, 2018. Fuente: Raw Color. (2018). Pigments.

Algunas estrategias específicas para este enfoque sostenible que refuerzan el impacto positivo del diseño en su contexto, pueden ser:

### 1. Sostenibilidad Ambiental:

#### a) Uso de materiales locales

- Ejemplo: Incorporar madera autóctona como el abeto o la haya, materiales abundantes en el Valle de Arán, que permiten reducir la huella de carbono al minimizar el transporte.

- Aplicación práctica: Diseñar muebles con madera certificada o reutilizar materiales provenientes de construcciones antiguas de la región.

#### b) Producción responsable

- Ejemplo: Implementar técnicas de fabricación que generen menos residuos, como el tallado artesanal o el ensamblaje sin adhesivos tóxicos.

- Aplicación práctica: Diseñar una silla y fabricarla de tal forma que se minimice el desperdicio durante la producción.

#### c) Durabilidad y multifuncionalidad

- Ejemplo: Desarrollar muebles de larga vida útil y que puedan adaptarse a distintos usos a lo largo del tiempo.

- Aplicación práctica: Crear piezas siguiendo los principios del diseño de productos versátiles y duraderos.

### 2. Sostenibilidad social-cultural:

#### a) Preservación de técnicas tradicionales

- Ejemplo: Fomentar la colaboración con artesanos locales para integrar técnicas como el tallado en madera o el trabajo en piedra.

- Aplicación práctica: Diseñar una silla in situ, con artesanos locales y a partir de las materias de la zona.

#### b) Vinculación con la identidad cultural

- Ejemplo: Incorporar elementos visuales que evoquen la historia y tradiciones del Valle de Arán, como formas inspiradas en las montañas o en los tejados inclinados de las casas aranesas.

- Aplicación práctica: Crear una pieza con contornos que recuerden las montañas del valle, con acabados que imiten la textura de la piedra local.

### 3. Sostenibilidad económica:

#### a) Fomento de la economía local

- Ejemplo: Impulsar el empleo en la región mediante la colaboración con carpinteros, canteros y otros artesanos del Valle de Arán.

- Aplicación práctica: Desarrollar una colección de muebles fabricada exclusivamente en talleres locales, promoviendo la producción artesanal.

## 2.6 ANÁLISIS VISUAL E ICONOGRÁFICO DEL PATRIMONIO ARANÉS

El patrimonio visual del Valle de Arán está profundamente influenciado por su historia y su contexto natural, y uno de los elementos más característicos son los patrones decorativos tallados en madera, que se encuentran repetidamente en hornacinas, puertas y otros detalles arquitectónicos. Estos elementos no solo cumplen una función decorativa, sino que también encierran significados simbólicos y culturales, conectando la tradición con las prácticas cotidianas de los habitantes del valle.

En la imagen proporcionada, se observa un ejemplo típico de este lenguaje decorativo. La pieza, realizada en madera, presenta una estructura rematada con detalles geométricos y florales. Las figuras en relieve, como rosetones y motivos vegetales, se encuentran enmarcadas dentro de composiciones simétricas, lo que refuerza la sensación de orden y equilibrio visual.

Este diseño es característico de las tallas tradicionales del Valle de Arán y refleja la destreza artesanal y la sensibilidad estética de la región.



Figura 29, Silla encontrada en el Ço de Joan Chiquet (Vilamós)  
Fuente: elaboración propia, 2024

### 2.6.1 PATRONES ESTÉTICOS Y SIMBOLOGÍA

El motivo floral que se aprecia en la pieza es recurrente en la decoración aranesa, evocando la conexión con la naturaleza que define el entorno del valle. Los rosetones, tallados con precisión, son un símbolo común en la tradición románica, que también influenció la estética local. Los bordes decorados con pequeñas líneas o motivos dentados añaden un acabado refinado que evidencia la atención al detalle por parte de los artesanos.

Estos elementos no son decorativos al azar; cada detalle contribuye a la construcción de una narrativa visual que vincula a los habitantes con su entorno. Por ejemplo, los motivos florales y geométricos pueden interpretarse como un homenaje a la naturaleza y la vida cotidiana del valle, mientras que la simetría en las composiciones sugiere un deseo de armonía y estabilidad, valores importantes en las comunidades rurales.

### 2.6.2 APLICACIÓN EN EL DISEÑO DE MOBILIARIO

La repetición de estos patrones en hornacinas, puertas y otros elementos arquitectónicos ofrece una identidad visual clara que puede ser reinterpretada en el diseño de mobiliario contemporáneo. Incorporar estos motivos en muebles actuales no sólo preserva la memoria cultural del Valle de Arán, sino que también permite que esta tradición evolucione y se adapte a nuevos contextos.

Por ejemplo, los rosetones y las líneas dentadas podrían aplicarse en grabados o relieves decorativos en mesas, respaldos de sillas o paneles de almacenamiento. En lugar de simplemente reproducir el diseño tradicional, se podrían estilizar los motivos, manteniendo su esencia simbólica, pero adaptándolos a las tendencias actuales. La elección de materiales también es crucial: utilizar madera autóctona del valle aseguraría una conexión aún más fuerte con la tradición local.



Figura 30. Armario encontrado en el Ço de Joan Chiquet (Vilamós)  
Fuente: elaboración propia, 2024

## 2.7 EL DISEÑO CONTEMPORÁNEO COMO HERRAMIENTA DE REVITALIZACIÓN CULTURAL

El diseño contemporáneo se ha convertido en una herramienta poderosa para revitalizar culturas locales, revalorizar el patrimonio material e inmaterial y abordar problemáticas sociales y ecológicas. A través de enfoques que combinan tradición, sostenibilidad e innovación, el diseño tiene el potencial de reconectar a las comunidades con su identidad cultural, mientras proyecta esa herencia hacia un contexto global. Autores como Juhani Pallasmaa y Timothy Morton ofrecen marcos teóricos que pueden enriquecer este enfoque, al explorar la relación entre el diseño, los sentidos, la materialidad y el impacto ecológico.

El enfoque contemporáneo en el diseño de mobiliario para el Valle de Arán se justifica por su capacidad de revitalizar el patrimonio cultural local mediante propuestas que conectan tradición y modernidad. La reinterpretación de los valores estéticos y simbólicos del valle a través de un lenguaje actual no solo garantiza la preservación de la identidad aranesa, sino que también permite que esta sea comprendida y apreciada por las generaciones actuales y futuras.

Este enfoque se verá influido en estos aspectos principalmente, entre otros:

**1. Conservación de la identidad cultural:** el diseño contemporáneo no diluye la esencia cultural, sino que la potencia al reinterpretar sus elementos fundamentales en piezas que dialogan con el contexto actual. El uso de formas orgánicas, texturas naturales y detalles simbólicos permite que el mobiliario actúe como un puente entre el pasado y el presente, respetando el legado cultural del Valle de Arán mientras lo revitaliza con nuevos lenguajes visuales.

**2. Relevancia en el contexto actual:** el turismo en el Valle de Arán ha crecido exponencialmente en las últimas décadas, atrayendo a un público que valora la autenticidad y la experiencia local. Sin embargo, muchos hoteles y alojamientos han adoptado estéticas genéricas

que no representan la identidad del valle. La propuesta de mobiliario contemporáneo busca responder a esta demanda de singularidad y diferenciación, destacándose por ofrecer una experiencia de inmersión cultural a través del diseño.

**3. Sostenibilidad y uso de recursos locales:** el uso de materiales naturales como la madera de haya y abeto, junto con técnicas artesanales locales, garantiza un impacto ambiental mínimo y fomenta la economía circular. El diseño contemporáneo puede integrar estos recursos de manera innovadora, creando piezas que no solo sean sostenibles en su fabricación, sino también duraderas en su uso. De esta manera, el mobiliario se convierte en una declaración de compromiso con el medio ambiente y la preservación cultural.

**4. Adaptación funcional y estética:** las piezas de mobiliario destinadas a espacios hoteleros requieren cumplir con altos estándares de confort, durabilidad y versatilidad. El enfoque contemporáneo permite diseñar piezas que, sin perder el carácter local, se adapten a las necesidades funcionales actuales. Esto incluye elementos modulares, acabados resistentes y formas ergonómicas que respetan tanto la tradición artesanal como las exigencias del sector turístico actual.

En definitiva, el diseño contemporáneo ofrece la oportunidad de crear un mobiliario que preserve el patrimonio aranes, conectando su rica historia cultural con la vida moderna.

## 2.7.1 RELACIÓN DEL DISEÑO CON LOS SENTIDOS: JUHANI PALLASMAA

En su obra *Los ojos de la piel*, Juhani Pallasmaa destaca la importancia de diseñar para todos los sentidos, no solo desde una perspectiva visual. Pallasmaa argumenta que el diseño debe generar una conexión sensorial profunda, apelando al tacto, el oído, el olfato e incluso el gusto, ya que estos sentidos evocan emociones y memorias vinculadas a la experiencia humana. Según él, el diseño que se centra exclusivamente en lo visual tiende a ser superficial y desconectado de su entorno (Pallasmaa, 2005).

Aplicando este enfoque al diseño contemporáneo en el Valle de Arán, es posible crear mobiliario que no solo sea funcional y atractivo, sino que también evocan la esencia del valle a través de una experiencia multisensorial. Por ejemplo:

- **En la textura:** La rugosidad de la madera tallada local podría conectar al usuario con las técnicas tradicionales y el entorno natural del valle.
- **En los aromas:** La madera fresca y los acabados naturales podrían transmitir el olor característico de los bosques araneses.
- **En la acústica:** Diseñar muebles que interactúen con el sonido del ambiente, como mesas que resuenen con un toque suave, evocando la calma del paisaje montañoso.

Este diseño multisensorial permite no solo revitalizar la cultura aranesa, sino también crear una experiencia única que refuerce el vínculo emocional entre los objetos y los usuarios.

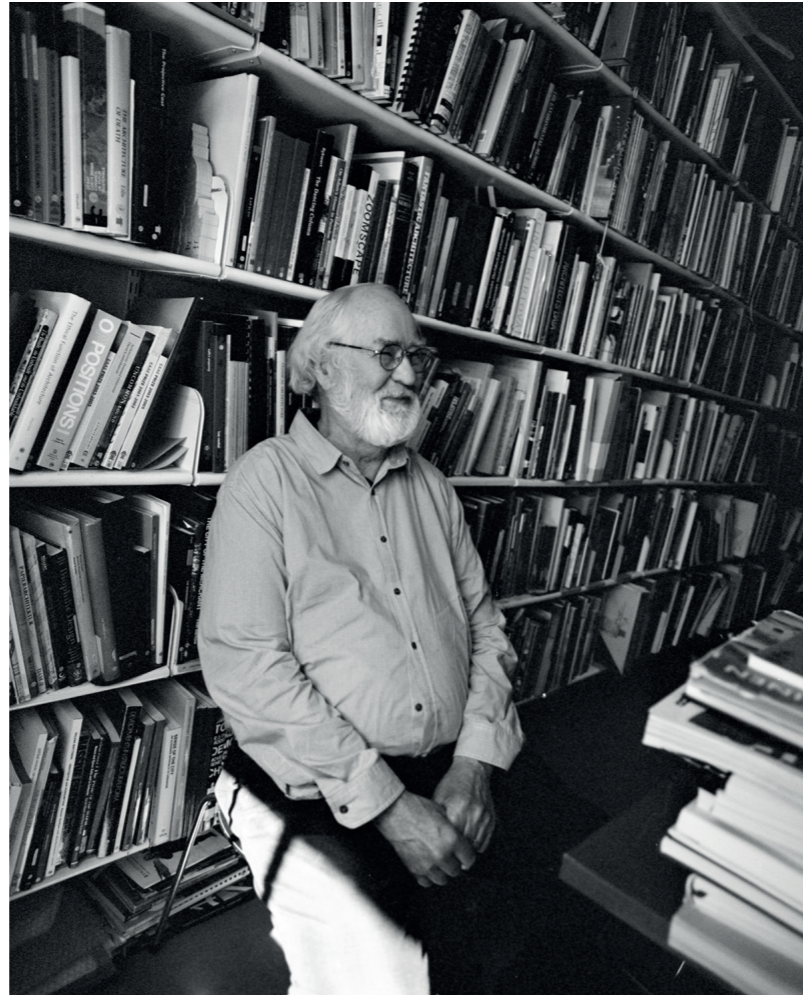


Figura 30. Juhani Pallasmaa en su estudio, fotografiado rodeado de libros.  
Fuente: Institut Finlandais. (2018, junio)

## 2.7.2 IMPACTO ECOLÓGICO Y MATERIALIDAD: TIMOTHY MORTON

Timothy Morton, en sus conceptos sobre la ecología y la materialidad, introduce la idea de “objetos hiperbólicos” y “pensamiento ecológico,” que resalta cómo cada objeto está profundamente interconectado con su entorno, su historia y su impacto ambiental. Morton plantea que el diseño no puede ignorar el impacto ecológico de los materiales y procesos que utiliza, y aboga por enfoques sostenibles que respeten el equilibrio entre el ser humano y el medio ambiente.

En el contexto del Valle de Arán, el diseño contemporáneo tiene la oportunidad de trabajar con materiales locales, como la madera y la piedra, de manera sostenible, respetando su origen natural. Además, Morton sugiere que la materialidad debe transmitir un mensaje: los objetos diseñados deben reflejar su historia, sus raíces y su relación con la ecología.

La filosofía de Morton refuerza la idea de que el diseño puede ser una herramienta para revitalizar tanto el patrimonio cultural como el ecológico, haciendo que el mobiliario inspirado en el valle no solo celebre su identidad, sino que también promueva un mensaje ambiental responsable.



Figura 31. Timothy Morton en conferencia en el CCCB.  
Fuente: CCCB. (s.f.). Timothy Morton: Ecología sin naturaleza.

### 2.7.3 DISEÑO CONTEMPORÁNEO COMO MEDIADOR ENTRE TRADICIÓN Y MODERNIDAD

Combinando las teorías de Pallasmaa y Morton, el diseño contemporáneo se convierte en un mediador entre la tradición cultural y las necesidades del presente. Por un lado, la perspectiva de Pallasmaa garantiza que los diseños sean profundamente humanos y multisensoriales, mientras que la filosofía de Morton asegura que estos diseños sean sostenibles y respetuosos con el entorno.

Varios diseñadores contemporáneos han trabajado con este enfoque de revitalización cultural a través del diseño, y pueden servir de inspiración para el proyecto, como:

– **Jorge Penadés y la revalorización de materiales:** Penadés, un diseñador español, trabaja con materiales desechados para crear piezas únicas. En su proyecto *Structural Skin*, utilizó restos de cuero para crear mobiliario contemporáneo, demostrando cómo los materiales tradicionales pueden ser reimaginados en un contexto moderno.

– **Neri&Hu y la narrativa cultural:** Este estudio de diseño con sede en Shanghai combina técnicas y materiales tradicionales con conceptos contemporáneos. En su colección *The Cabinet of Curiosity*, reinterpretan elementos de la arquitectura histórica china en muebles modernos, conectando lo local con un público global.



Figura 32, Lámpara *Structural Skin N.01*, diseñada por Jorge Penadés (2015). Fuente: Rossana Orlandi. (s.f.). *Structural Skin Lamp N.01*.

### 2.7.4 REVITALIZACIÓN CULTURAL A TRAVÉS DEL DISEÑO

A lo largo del desarrollo del proyecto, se ha podido observar de qué manera el diseño contemporáneo puede actuar como un catalizador para revitalizar la cultura de una región, conectando su herencia cultural con las necesidades y sensibilidades actuales.

Esta práctica no solo ayuda a preservar tradiciones, sino que también les da una nueva vida al reinterpretarlas en un contexto moderno. Al trabajar con materiales locales, técnicas artesanales y valores culturales, el diseño contemporáneo tiene la capacidad de transformar elementos de una cultura en objetos funcionales y significativos que resuenen tanto a nivel local como global. Además, permite que las culturas locales mantengan su relevancia en un mundo cada vez más globalizado. Al reinterpretar tradiciones mediante un enfoque creativo, el diseño puede:

a) **Preservar el patrimonio cultural:** mantener vivas las técnicas y símbolos tradicionales al adaptarlos a nuevos contextos.

b) **Generar un impacto económico local:** promover la artesanía y la producción regional, creando oportunidades de empleo y fortaleciendo la economía local.

c) **Crear una identidad renovada:** transformar elementos culturales en emblemas modernos, conectando a las nuevas generaciones con sus raíces.

d) **Promover el turismo cultural sostenible:** atraer visitantes interesados en productos y experiencias auténticas, generando un modelo de desarrollo respetuoso con la cultura y el medio ambiente.



Figura 33, Armario "Cabinet of Curiosity", diseñado por Neri&Hu. Fuente: Neri&Hu. (s.f.). *Stellar Works Cabinet of Curiosity*.

Algunos ejemplos exitosos de revitalización cultural a través del diseño son:

**1. The New Craftsmen** (Reino Unido): Este colectivo trabaja con artesanos locales para crear piezas contemporáneas que honran las tradiciones británicas. Su enfoque se basa en el uso de técnicas y materiales autóctonos, reimaginados en diseños modernos. En su proyecto *Made By the Hands of Britain*, colaboraron con tejedores, ceramistas y carpinteros para crear piezas que celebran el patrimonio rural del Reino Unido, combinando funcionalidad con una narrativa cultural. En el contexto del Valle de Arán, esta metodología podría aplicarse al reinterpretar la carpintería tradicional y los patrones simbólicos del valle en muebles contemporáneos.

**2. Yinka Ilori** (Reino Unido): El diseñador londinense Yinka Ilori utiliza colores vibrantes y patrones geométricos inspirados en su herencia nigeriana para crear instalaciones y mobiliario que conectan lo tradicional con lo contemporáneo. *Happy Street* (2019), n proyecto de revitalización de un espacio urbano en Londres, donde Ilori utilizó colores y patrones tradicionales africanos para transformar un puente peatonal en una obra de arte que celebra la diversidad cultural. Aplicado a este proyecto, se podría reinterpretar los patrones decorativos tallados en madera de las hornacinas y puertas tradicionales para crear piezas que transmitan la estética y el simbolismo del valle de manera vibrante y moderna.

**3. Aranya Crafts** (Bangladesh): Esta iniciativa combina diseño contemporáneo con artesanía local para empoderar a artesanos, incluidos aquellos con discapacidad visual. A través de la colaboración con diseñadores, han creado textiles únicos que integran técnicas tradicionales con patrones innovadores, haciendo uso de tintes naturales y procesos sostenibles. Este enfoque demuestra cómo el diseño puede ser una herramienta de inclusión social y revitalización cultural. Este modelo podría inspirar proyectos que utilicen tejidos locales o técnicas de cestería autóctonas, generando productos contemporáneos con un impacto tanto social como económico, al tiempo que se preservan las tradiciones del valle.



Figura 34, Mobiliario y cerámica contemporánea, de *The New Craftsmen*.  
Fuente: *The New Craftsmen*. (s.f.). *Artesanos ingleses*. Revista AD.



Figura 35, *Happy Street*, de Yinka Ilori.  
Fuente: Yinka Ilori. (s.f.). *Happy Street*.

## 2.8 TURISMO CULTURAL Y EXPERIENCIA DEI USUARIO

El diseño contemporáneo tiene un papel crucial en el desarrollo del turismo cultural, ya que actúa como un puente entre la tradición y la percepción que los visitantes tienen de un lugar.

Según John Urry, en *The Tourist Gaze*, el turismo cultural no solo consiste en observar monumentos o paisajes, sino en experimentar una narrativa, una estética y un significado asociados al destino.

Por su parte, Barbara Kirshenblatt-Gimblett, en *Destination Culture*, destaca que la cultura es "puesta en escena" para los visitantes, lo que convierte al diseño en una herramienta clave para enmarcar y comunicar esa cultura de manera efectiva.

En el contexto del Valle de Arán, el diseño se convierte en una herramienta poderosa para influir en cómo los turistas experimentan la cultura local, reforzando su autenticidad y singularidad mientras se adapta a las demandas de un público globalizado.



Figura 36, Cola de coches en la gasolinera de Bausen. Fuente: Colección Carmen Pagés (s.f.) Libro *ARAN ISTÓRICA GRAFICA* (p. 148). Pagès Editors

### 2.8.1 DISEÑO COMO MEDIADOR EN EL TURISMO CULTURAL

El diseño puede influir en la percepción del turismo cultural de varias maneras:

– **Representación de la cultura local:** Los objetos diseñados, como muebles, textiles o elementos decorativos, se convierten en representaciones tangibles de la identidad cultural del lugar, evocando tradiciones, historia y valores locales.

– **Creación de experiencias inmersivas:** El diseño no solo se limita a objetos, sino que también puede definir espacios, atmósferas y narrativas que permiten a los visitantes experimentar la esencia del destino de forma sensorial.

– **Autenticidad percibida:** Según Urry, los turistas buscan autenticidad en sus experiencias. Incorporar materiales y técnicas locales en el diseño refuerza esta percepción, ya que conecta el producto con el entorno y la cultura de origen.

### 2.8.2 CULTURA Y EXPERIENCIA DEL USUARIO EN EL DISEÑO DE MOBILIARIO

El diseño de mobiliario para el turismo cultural en el Valle de Arán puede convertirse en una herramienta para contar historias y crear conexiones. Esto se logra mediante:

– **Iconografía local:** Incorporar patrones decorativos tradicionales, como los motivos geométricos y florales característicos del valle, en las piezas de mobiliario que decoran hoteles, restaurantes o centros culturales.

– **Materiales autóctonos:** El uso de madera, piedra y textiles locales no solo refuerza la autenticidad del diseño, sino que también conecta al usuario con el entorno natural del valle.

– **Funcionalidad simbólica:** Crear piezas que no solo sean útiles, sino que también cuenten historias sobre la cultura aranesa. Por ejemplo, mesas de comedor con grabados inspirados en los frisos románicos o bancos con formas que evocan las montañas del valle.

### 2.8.3 DISEÑO COMO ARTE DE LA NARRATIVA TURÍSTICA

Barbara Kirshenblatt-Gimblett destaca que la cultura es "puesta en escena" para los turistas, lo que implica que los objetos y espacios diseñados deben ser capaces de contar historias. En el caso del Valle de Arán, los muebles y elementos de diseño pueden convertirse en narradores silenciosos, comunicando aspectos de la cultura local a través de su materialidad, forma y ornamentación. Por ejemplo:

– **Lugares de hospedaje:** Diseñar muebles únicos para hoteles que reflejen la arquitectura y los valores estéticos del valle, como cabeceros de cama inspirados en las tallas de madera tradicionales.

– **Espacios gastronómicos:** Incorporar mesas, sillas y elementos decorativos que evoquen la herencia culinaria y las tradiciones del valle, utilizando materiales locales y patrones decorativos que refuercen la identidad del lugar.

Se exponen a continuación algunos estudios de casos relevantes:

**1. Ilse Crawford y el diseño de la experiencia turística:** En proyectos como Ett Hem (un hotel boutique en Suecia), Ilse Crawford diseñó espacios que combinan materiales y tradiciones locales con una estética contemporánea, creando una experiencia profundamente inmersiva para los visitantes. Este enfoque puede aplicarse al Valle de Arán para diseñar espacios turísticos que reflejen su autenticidad cultural.

**2. Yinka Ilori y la narración cultural a través del diseño:** Ilori utiliza colores y patrones tradicionales en sus diseños para crear piezas que cuenten historias sobre su herencia nigeriana. Su enfoque demuestra cómo los objetos funcionales pueden convertirse en símbolos culturales. Inspirado en esto, el diseño de muebles para el Valle de Arán podría incorporar iconografía tradicional reinterpretada en formas contemporáneas, transformando cada pieza en una narrativa visual.

**3. The New Craftsmen y el turismo cultural artesanal:** Este colectivo británico ha trabajado para integrar tradiciones locales en el diseño contemporáneo, creando objetos que celebran la artesanía regional. Su modelo muestra cómo las técnicas artesanales del Valle de Arán pueden ser integradas en productos que refuercen la identidad turística del lugar.

## 2.9 CONCLUSIONES

El marco teórico presentado establece una base conceptual sólida para el desarrollo del diseño de mobiliario inspirado en la identidad cultural del Valle de Arán. A lo largo de este análisis, se han explorado múltiples dimensiones que abarcan aspectos históricos, culturales, estéticos y enfoques sostenibles, con el objetivo de comprender cómo el diseño contemporáneo puede actuar como una herramienta para revitalizar y revalorizar una región cargada de patrimonio y tradición.

El Valle de Arán se presenta como una región con una identidad cultural rica y única, construida a partir de elementos tangibles, como los materiales naturales (madera, piedra y textiles) y la arquitectura románica, e intangibles, como las tradiciones, la lengua aranese y la memoria colectiva de sus habitantes. Estos elementos se entrelazan para crear una identidad visual y simbólica que ha sido transmitida a través de generaciones, pero que actualmente enfrenta desafíos debido a la globalización y los cambios socioeconómicos.

Teóricos como Pierre Bourdieu y Henri Lefebvre resaltan cómo la cultura se manifiesta en las prácticas cotidianas y los espacios habitados, subrayando la importancia de preservar y revitalizar este patrimonio en un mundo en constante cambio.

Uno de los pilares fundamentales de este marco teórico es la relevancia de la artesanía local como vehículo para conectar el pasado con el presente. Las técnicas tradicionales del Valle de Arán, como la carpintería, la forja y la talla en piedra, no solo son testimonios del saber hacer de las comunidades locales, sino también fuentes de inspiración para el diseño contemporáneo. Diseñadores como Nacho Carbonell y Studio Formafantasma, tal y como se ha expuesto, han demostrado cómo las técnicas artesanales pueden reinterpretarse para crear piezas innovadoras que celebran la tradición mientras responden a las demandas del diseño actual.

A su vez, la sostenibilidad, como subrayan autores como Victor Papanek y Ezio Manzini, es un eje central en el diseño contemporáneo. La elección de materiales autóctonos y procesos de bajo impacto ambiental no solo protege el entorno natural, sino que también refuerza la conexión entre los objetos diseñados y su lugar de origen. En el caso del Valle de Arán,

trabajar con madera de sus bosques, piedra de sus montañas y tejidos tradicionales no solo reduce la huella de carbono, sino que también crea un vínculo directo entre el diseño y el entorno. Además, este enfoque sostenible responde a las expectativas de un mercado global que valora cada vez más los productos éticos y responsables.

La iconografía y los patrones decorativos del patrimonio aranés, como los motivos geométricos y florales presentes en las tallas de madera y la arquitectura románica, representan una oportunidad única para crear piezas que narren la historia y las tradiciones del valle. La incorporación de estas referencias culturales en el diseño no solo refuerza la identidad visual del valle, sino que también permite que los objetos cuenten historias que conecten emocionalmente a los usuarios con la cultura aranese.

En el contexto del turismo cultural, el diseño también tiene el poder de enriquecer la experiencia sensorial y emocional de los visitantes. Según John Urry y Barbara Kirshenblatt-Gimblett, el turismo cultural se basa en la capacidad de un lugar para contar historias y ofrecer experiencias auténticas. En este sentido, los muebles y espacios diseñados pueden actuar como narradores visuales y táctiles, transportando a los visitantes a través de la historia y las tradiciones del Valle de Arán. Incorporar materiales locales, texturas naturales y detalles decorativos cargados de simbolismo permite crear una experiencia turística más inmersiva y significativa, fortaleciendo el vínculo emocional entre los visitantes y el lugar.

Finalmente, este marco teórico justifica las decisiones de diseño que se tomarán en la fase práctica del proyecto, estableciendo un enfoque claro que combina tradición, sostenibilidad e innovación. El objetivo no es solo crear piezas de mobiliario funcionales y estéticamente atractivas, sino también diseñar objetos que preserven la memoria cultura del Valle de Arán, que celebren su identidad visual y que promuevan un modelo de desarrollo sostenible y responsable.

Este enfoque posiciona al diseño como una herramienta para revitalizar la cultura local, asegurando que las tradiciones y valores del valle sean reconocidos y valorados en un contexto global contemporáneo como un puente entre el pasado y el futuro, conectando la riqueza cultural del valle.

**03**



**DESARROLLO**

El presente capítulo recoge el desarrollo específico de la contribución proyectual realizada en el marco de este Trabajo de Fin de Grado.

A partir del marco teórico y los objetivos definidos previamente, se articula una propuesta de diseño de mobiliario que responde a la necesidad de preservar y revitalizar la identidad cultural del Valle de Arán. El proceso de creación se estructura en distintas fases que abarcan desde la definición del briefing inicial hasta la materialización y validación del prototipo, integrando en todo momento los conceptos teóricos, los objetivos específicos y las decisiones creativas fundamentadas.

## 3.1 DESARROLLO DE LA LÍNEA

La línea de mobiliario diseñada surge como una respuesta creativa y comprometida al problema planteado, y se construye a partir de una lectura crítica de los valores culturales, históricos y materiales del Valle de Arán. El desarrollo de la colección parte de un briefing que delimita los parámetros conceptuales, funcionales y expresivos que guiarán todo el proceso de diseño, garantizando la coherencia con los principios de sostenibilidad, pertenencia identitaria y contemporaneidad que vertebran el proyecto.

### 3.1.1 BRIEFING: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Este proyecto de Trabajo de Fin de Grado se fundamenta en el diseño de una línea de mobiliario contemporáneo inspirada en el Valle de Arán, con el objetivo de revalorizar su patrimonio cultural y natural frente a los efectos de la turistificación y la pérdida progresiva de identidad territorial.

La hipótesis de partida sostiene que el diseño puede actuar como herramienta de mediación cultural, capaz de activar narrativas locales y poner en valor elementos simbólicos del territorio, contribuyendo así a una percepción más profunda y respetuosa del mismo por parte de residentes y visitantes.

La propuesta parte de una estructura conceptual basada en el número seis, en referencia a los seis terçons en los que históricamente se divide el Valle de Arán:

Arties e Garòs, Castiero, Marcatosa, Lairissa, Quate Lòcs y Pujòlo.

Esta división territorial no solo tiene una función administrativa, sino también un fuerte componente identitario para sus habitantes, que lleva vigente desde 1313 desde la concesión de la Querimonia.

A partir de esta organización se desarrollará una colección compuesta por seis piezas de mobiliario, cada una representando uno de los terçons, realizadas en seis materiales autóctonos diferentes:

Madera, piedra, textil, cuero, cestería y hierro.

Cada pieza se construye así como un artefacto que materializa y reinterpreta la memoria del territorio al que hace referencia, estableciendo vínculos entre forma, materia, cultura y paisaje.

El lenguaje formal de la colección toma como principal referente la geometría que se encuentra en la arquitectura románica presente en el valle, no solo por su valor patrimonial y estético, sino también por su relevancia funcional y simbólica en la actualidad: muchas de las iglesias románicas aranesas siguen en uso y continúan siendo puntos de encuentro para la comunidad.

Esta influencia se traduce en unas líneas sobrias, robustas y atemporales, que conecta con los valores de permanencia y resistencia inherentes al paisaje pirenaico.

El hilo conductor de la línea de mobiliario son las montañas, entendidas no sólo como elementos físicos del entorno, sino como símbolos de arraigo, identidad y memoria colectiva.

Esta idea se encuentra profundamente anclada en el imaginario local y se ve reflejada en el himno oficial del valle, *Montanhes Araneses*<sup>1</sup>, que exalta el carácter majestuoso y protector de las montañas del valle.

A través del diseño de cada pieza se pretende evocar distintos aspectos relacionados con este paisaje generando una colección coherente en su narrativa pero diversa en su expresión material.

En resumen, este proyecto busca explorar el potencial del diseño contemporáneo como medio para activar el patrimonio inmaterial, promoviendo una mirada más consciente, comprometida con su historia y su cultura.

### 3.1.2 PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO O DEL ÁMBITO EN EL QUE SE SE INSCRIBE

Este proyecto de diseño se enmarca en una problemática actual y urgente: la pérdida progresiva del patrimonio cultural del Valle de Arán. A partir del análisis de los datos obtenidos mediante una encuesta cuantitativa y entrevistas en profundidad con personas nacidas y residentes en el valle, se evidencia un sentimiento colectivo de alarma ante la transformación del territorio y el desdibujamiento de su identidad cultural. Este escenario ha motivado la propuesta de una línea de mobiliario contemporáneo con una fuerte dimensión identitaria, como medio para revitalizar, visibilizar y dignificar el legado aranés desde una perspectiva contemporánea, sostenible y sensible al entorno.

Los resultados obtenidos en los 162 participantes a través de la encuesta que se ha llevado a cabo, revelan una percepción generalizada de que el patrimonio cultural del Valle de Arán se encuentra en una situación de vulnerabilidad<sup>2</sup>.

La mayoría de los encuestados considera que las tradiciones del valle están en riesgo o muy en riesgo de desaparecer. Entre las causas más señaladas destacan la falta de interés por parte de las nuevas generaciones, los efectos de la globalización y modernización, el turismo masivo que no se integra con la cultura local, la despoblación rural y la falta de apoyo institucional. Esta conciencia del deterioro cultural no solo está presente entre quienes residen permanentemente en el Valle, sino también entre quienes tienen raíces familiares o vínculos afectivos con el territorio, lo que demuestra que la identidad aranés se extiende más allá de los límites geográficos.

Entre los elementos culturales considerados más importantes para preservar, destacan la arquitectura tradicional, el mobiliario artesanal, el aranés, la simbología y decoraciones tradicionales, la gastronomía y la música y danzas tradicionales. Estas preferencias reflejan un equilibrio entre los aspectos materiales del patrimonio y aquellos intangibles que configuran la identidad colectiva del territorio. La lengua aranés, en particular, aparece repetidamente como un símbolo fundamental, asociada no solo a la comunicación, sino a la memoria histórica y la transmisión cultural intergeneracional.

Frente a este panorama de riesgo, existe un amplio consenso en torno a la idea de que el diseño contemporáneo puede contribuir a revitalizar la identidad cultural del Valle de Arán. Las respuestas indican que los encuestados valoran especialmente la integración de materiales tradicionales, como madera, piedra, pizarra o lana; la incorporación de motivos y patrones culturales propios del valle; la funcionalidad adaptada a la vida actual; y el uso de técnicas artesanales que remiten a los oficios tradicionales. Esta apertura hacia el diseño como herramienta de conservación cultural no implica una copia literal del pasado, sino una reinterpretación que mantenga viva la esencia cultural desde la contemporaneidad.



Figura 37, pueblo de Casau. Fuente: Colección Ricard Novell (s.f.) Libro *ARAN ISTÒRICA GRAFICA* (p. 34). Pagès Editors

Al ser preguntados por elementos específicos que les gustaría ver reflejados en el diseño actual, los participantes mencionan con frecuencia la lengua aranés, el paisaje del valle, la arquitectura popular —especialmente las bordas, las iglesias románicas y el uso de materiales naturales—, así como símbolos identitarios como la cruz occitana. Algunos también señalan objetos antiguos, herramientas y formas de vida relacionadas con la agricultura o la ganadería tradicional. Esto evidencia el deseo de mantener un vínculo visual, sensorial y simbólico con el pasado, y el interés por que estos elementos sean reinterpretados en productos que puedan formar parte de la vida cotidiana.

En cuanto a los tipos de mobiliario más demandados, se destacan las sillas y bancos, las mesas, las lámparas y luminarias, y los armarios y estanterías. La preferencia por estos objetos funcionales y domésticos sugiere que existe un interés en integrar el patrimonio en el día a día, no solo como elemento decorativo, sino como parte activa del entorno habitable. Asimismo, una gran mayoría de encuestados afirmó estar dispuesta a adquirir o apoyar productos de diseño que incorporen elementos del patrimonio aranés, lo que refuerza la viabilidad de propuestas que combinen sensibilidad cultural, funcionalidad y sostenibilidad.

En conjunto, los datos recogidos permiten afirmar que existe una conciencia clara de la riqueza patrimonial del Valle de Arán, así como de los riesgos que enfrenta en el contexto actual. A la vez, se percibe una disposición favorable hacia nuevas formas de expresión que, sin romper con la tradición, ofrezcan soluciones innovadoras que den visibilidad a la identidad aranés en el presente. El diseño contemporáneo, entendido como herramienta de traducción cultural, se posiciona así como un medio eficaz para reconectar pasado y futuro, territorio y comunidad.

<sup>2</sup> Resultados de la encuesta en ANEXO II



Figura 38, Esquiadores en Beret. Fuente: (s.f.) Libro ARAN ISTÒRICA GRAFICA (p. 404-405). Pagès Editors

Las entrevistas realizadas<sup>3</sup> a Rubén Vivancos y María Iglesias ofrecen una visión crítica y coherente sobre el impacto del turismo masivo en el Valle de Arán y sobre el potencial del diseño de mobiliario como herramienta de preservación cultural. Ambos entrevistados, nacidos y residentes en el valle, coinciden en señalar que el turismo ha transformado profundamente la vida cotidiana de los araneses, desplazando a la población local de su papel central y convirtiéndolos en meros figurantes en un decorado pensado para satisfacer las expectativas de los visitantes. Esta situación ha generado una sensación de pérdida de protagonismo y de desarraigo, donde la cultura propia queda reducida a un decorado superficial, más cercano al marketing que a la vida real.

Tanto Rubén como María afirman que la identidad cultural del valle se está diluyendo. El uso del aranés ha disminuido notablemente en los espacios públicos y comerciales, y muchas tradiciones se ven relegadas por no ser consideradas rentables. El patrimonio cultural, lejos de ser protegido, es instrumentalizado como atractivo turístico. A nivel económico, ambos reconocen que el turismo genera ingresos, pero critican su distribución desigual. Señalan que los beneficios se concentran en unas pocas grandes empresas, mientras que los pequeños negocios y las familias locales apenas ven mejoras. Además, los empleos que ofrece el turismo son mayoritariamente precarios y estacionales.

En relación con el medioambiente, expresan una preocupación compartida por la degradación de los ecosistemas del valle. La urbanización descontrolada, el aumento del tráfico y la presión sobre los recursos naturales están afectando gravemente al paisaje y a la fauna local. Ambos consideran que las medidas para mitigar estos efectos han sido insuficientes y que el modelo turístico actual, centrado en el esquí y el lujo, es insostenible a largo plazo. También coinciden en que el acceso a la vivienda se ha visto fuertemente afectado. La subida de precios provocada por el alquiler turístico ha expulsado a muchos jóvenes, que ya no pueden permitirse vivir en su tierra natal.

Frente a este panorama, proponen alternativas que fomenten un turismo más sostenible y arraigado. Destacan la necesidad de promover actividades que conecten con la esencia del valle, como rutas guiadas por locales, talleres de artesanía, experiencias gastronómicas auténticas o propuestas culturales en lengua aranesa. También reclaman una diversificación del modelo turístico que aproveche todo el potencial del valle durante las estaciones no invernales.

<sup>3</sup> Entrevistas y consentimiento informado adjuntados en ANEXO III y VII

En cuanto a la propuesta de una línea de mobiliario inspirada en el Valle de Arán, la respuesta de ambos es positiva y entusiasta, siempre que se aborde con respeto y autenticidad. Consideran que los materiales más representativos del valle son la madera, la piedra y el hierro, junto con textiles de lana y elementos de cestería. Estos materiales, según señalan, no solo reflejan la historia y la tradición, sino que también son funcionales y adecuados para el clima del territorio. La incorporación de materiales contemporáneos o reciclados también es bien recibida, siempre que no diluyan la identidad del diseño.

La forma en que debe reflejarse la cultura aranesa en el mobiliario es, para ambos, una combinación de evocación del paisaje y reinterpretación creativa. Hablan de líneas que recuerden a las montañas, colores que remitan a los bosques, y símbolos tradicionales como la cruz occitana o los patrones del tejido aranés. La funcionalidad es otro aspecto destacado: el mobiliario debe ser útil, cálido y resistente, pensado para el día a día en un entorno húmedo y frío. Ambos consideran fundamental que estas piezas cuenten una historia y transmitan valores como el arraigo, la comunidad y el respeto por la naturaleza.

El uso del aranés en los nombres de las piezas se percibe como una herramienta clave para reforzar la identidad local y dignificar la lengua. Además, proponen vincular cada mueble a uno de los seis terçons del valle, aprovechando la riqueza simbólica y geográfica de cada zona. También sugieren que cada pieza incluya un relato o anécdota que refuerce su conexión con la historia y la naturaleza del territorio.

Finalmente, creen que la comunidad del valle recibiría con orgullo una propuesta de este tipo, siempre que esté bien fundamentada y no caiga en la apropiación cultural. En un contexto en el que sienten que su identidad está siendo constantemente desplazada por intereses turísticos, valoran especialmente cualquier iniciativa que devuelva protagonismo a su cultura, su lengua y su forma de vida.

Frente a esta situación, los datos revelan una clara esperanza depositada en el diseño contemporáneo como herramienta de preservación y proyección cultural. Un porcentaje mayoritario de encuestados considera que el diseño puede jugar un papel clave en la revitalización del patrimonio aranés. Se valoran especialmente los objetos funcionales de uso cotidiano, como sillas, bancos, mesas o luminarias, realizados con materiales tradicionales (madera, piedra, pizarra, lana...) e inspirados en formas, símbolos y paisajes

propios del valle. Esta demanda coincide con las propuestas recogidas en las entrevistas, donde se subraya la importancia de los materiales nobles y locales, las formas evocadoras del entorno natural, y la conexión emocional con cada pieza.

La funcionalidad del mobiliario es otro eje fundamental. Se insiste en la necesidad de que este sea cálido, resistente y adaptado a las condiciones climáticas del valle. No se trata de generar productos puramente decorativos, sino objetos útiles que acompañen la vida cotidiana en un entorno frío, húmedo y montañoso. Este enfoque también responde a la voluntad de integrar el patrimonio en el día a día, de devolverle un lugar activo en la vida del presente, más allá del museo o el escaparate turístico. A nivel simbólico, tanto la encuesta como las entrevistas coinciden en destacar la relevancia de ciertos elementos culturales que deberían reflejarse en los diseños: la lengua aranesa (tanto como medio como fin), la arquitectura popular (bordas, tejados inclinados, iglesias románicas), los motivos textiles, la cruz occitana, los colores del paisaje y los relatos locales. El uso del aranés para nombrar las piezas de mobiliario se percibe como una acción esencial y profundamente significativa, que permite dar valor a la lengua como símbolo identitario y como acto de resistencia cultural. En palabras de los entrevistados: “es imprescindible” y “suena precioso”. Esta estrategia no solo refuerza la pertenencia, sino que invita al usuario externo a acercarse a la cultura con respeto y curiosidad.

El proyecto, por tanto, parte de un conocimiento sensible y fundamentado del territorio y de su gente. No propone una idealización nostálgica ni una reproducción folclórica, sino una reinterpretación honesta y contemporánea del patrimonio, mediante el diseño de objetos que dialoguen con la historia, la naturaleza y la comunidad. Cada pieza estará inspirada en uno de los seis terçons del Valle de Arán, articulando así una narrativa geográfica y emocional que convierte el mobiliario en vehículo de memoria y orgullo colectivo.

Por lo tanto, la línea de mobiliario no solo se plantea como un conjunto de productos estéticos o funcionales, sino como un acto de diseño con intención cultural. Se trata de una propuesta que nace del territorio, habiendo escuchado sus necesidades, propone nuevas formas de enunciación simbólica, afectiva y material.

### 3.1.3 PROCESO CREATIVO

El proceso creativo que da forma a esta colección de mobiliario nace de la necesidad de traducir la herencia cultural del Valle de Arán en un lenguaje contemporáneo que respete su profundidad simbólica.

Desde las primeras fases de ideación, se ha buscado construir un relato material que dialogue con la memoria colectiva y los valores identitarios del territorio, evitando caer en reproducciones folclóricas o meramente decorativas. Para ello, el proceso creativo se articula en diferentes etapas de exploración conceptual, formal y matérico, donde la investigación cultural previa, la experimentación manual y la reflexión crítica sobre las decisiones de diseño han sido fundamentales.

WEEn este apartado se detallan los momentos clave del proceso, desde las intuiciones iniciales hasta la materialización de las piezas, vinculando cada fase a los fundamentos teóricos y los objetivos específicos definidos al inicio del proyecto.



Figura 39, Transporte de minerales con mulas. Fuente: Colección Conselh Generau d'Aran (s.f.) Libro *ARAN ISTÒRICA GRAFICA* (p. 169). Editorial Aran

#### 3.1.3.1 PUNTO DE PARTIDA E INTUICIONES INICIALES

El proceso creativo comenzó con una reflexión sobre el patrimonio cultural del Valle de Arán y su papel en la construcción de la identidad local. Este valle, con su lengua propia, su historia singular dentro del contexto pirenaico y su geografía marcada por el aislamiento, me parecía un territorio fértil desde el que construir un relato de diseño profundamente enraizado en la memoria y al mismo tiempo proyectado hacia el futuro.

Desde el inicio me interesó la idea de cómo este patrimonio —tanto material como inmaterial— podía ser reinterpretado desde una mirada contemporánea, evitando una estética meramente folclórica o decorativa. Mi intención no era reproducir literalmente formas tradicionales, sino más bien capturar su esencia simbólica, sus gestos, sus lógicas constructivas o sus valores culturales, para trasladarlos a un lenguaje visual y formal acorde con la sensibilidad actual.

Uno de los primeros conceptos que surgieron fue la idea de la pertenencia: cómo el diseño puede reforzar el vínculo emocional entre las personas y su entorno, especialmente en un contexto como el aranés, donde la identidad se ha preservado a través de la lengua, la organización comunal y la relación estrecha con el paisaje.

A partir de ahí, comencé a identificar ciertos elementos clave que actuarían como hilos conductores del proyecto:

1) **Las montañas:** como símbolo del aislamiento, la protección y la verticalidad del territorio.

2) **La división en terçons:** que no solo estructura el valle físicamente, sino que también articula su tejido social e histórico.

3) **Las materias autóctonas:** no son sólo recursos naturales, también son testigos silenciosos de una historia forjada entre montañas. La madera, la piedra, el hierro, el textil, el cuero y la cestería no solo dan forma a los objetos, sino también al paisaje emocional y cultural del territorio.

Estas intuiciones iniciales no solo marcaron el enfoque conceptual del proyecto, sino que también guiaron las primeras decisiones formales y estéticas. Empecé a imaginar una colección de mobiliario que no hablara únicamente de función, sino también de territorio, de narrativas culturales y de símbolos compartidos.

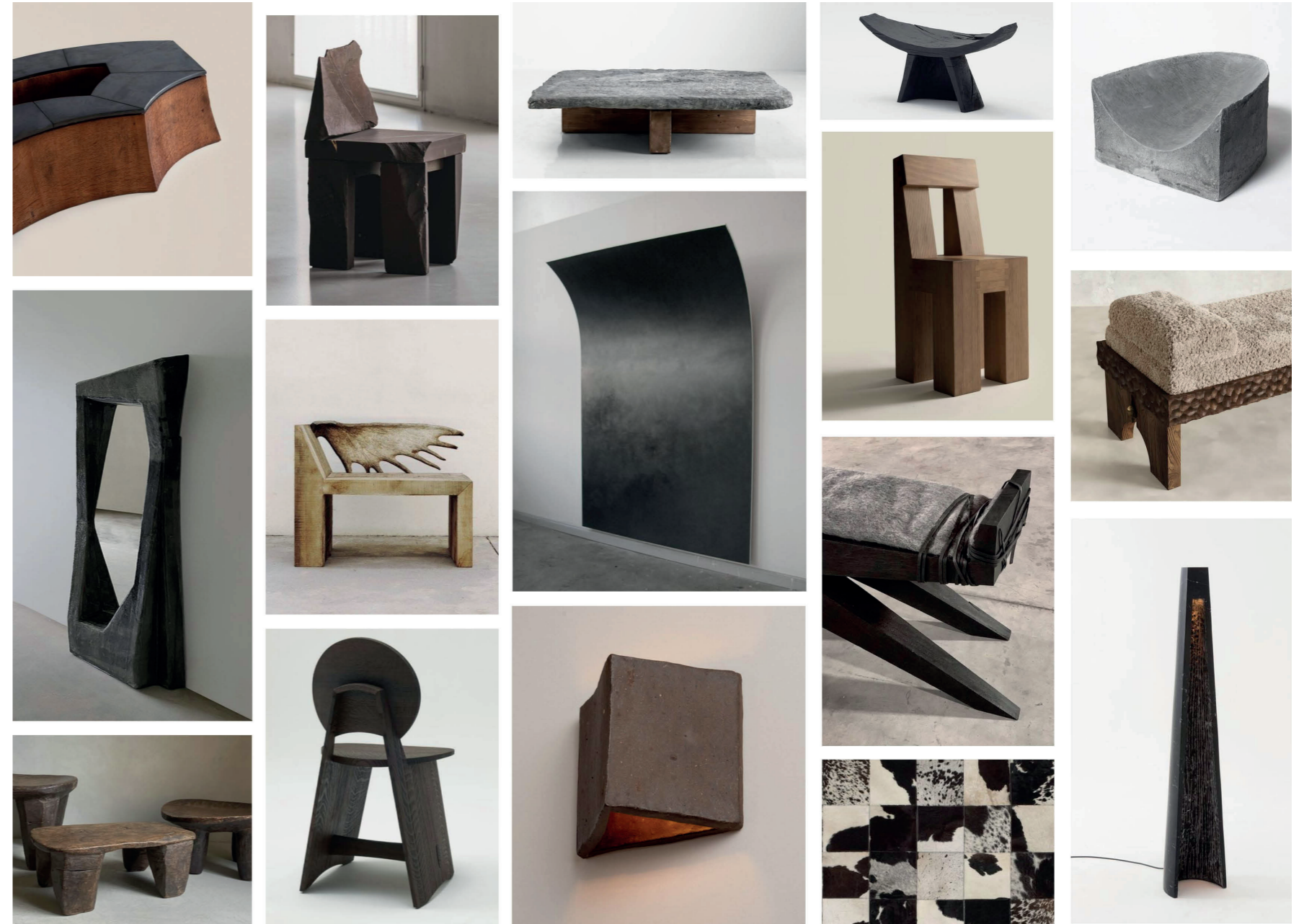


Figura 40, Moodboard, Fuente: elaboración propia, 2024

### 3.1.3.2 EXPLORACIÓN FORMAL Y MATERIAL

Tras definir los primeros conceptos clave del proyecto, comencé un proceso de experimentación formal que me permitió trasladar las ideas simbólicas del Valle de Arán al lenguaje físico y tridimensional del diseño. Esta etapa fue esencial para explorar cómo podían tomar forma aquellos elementos identitarios —como las montañas, los terçons, a través de geometrías, volúmenes y proporciones.

Realicé numerosos bocetos a mano, en los que empecé a trabajar con formas simples inspiradas en el paisaje montañoso: siluetas triangulares, estructuras modulares, pliegues, curvas suaves y composiciones que evocaban tanto la arquitectura tradicional como la topografía del valle. Estos bocetos no buscaban definir el resultado final, sino abrir caminos posibles para la construcción formal del proyecto. A nivel matérico, opté por utilizar recursos accesibles y manejables para la fase de prototipado, que me permitieran construir volúmenes de manera rápida y flexible.

Con el cartón pluma elaboré prototipos de distintos diseños de sillas.

Sin embargo, al construir los primeros modelos, comencé a curvar las piezas para estudiar nuevas formas de interacción espacial. Este gesto de curvatura fue clave para repensar la pieza como un objeto envolvente y sugerente, que invitara al tránsito o a la contemplación.

A pesar de la sencillez de los materiales empleados, esta fase de exploración fue muy rica: me permitió tomar decisiones concretas sobre proporciones, ritmos visuales, posibles uniones entre piezas y relaciones entre lo lleno y lo vacío. También me ayudó a intuir cómo ciertos símbolos del imaginario aranés podían traducirse a través de formas depuradas, sin necesidad de recurrir a una representación literal.

El trabajo manual con maquetas resultó especialmente útil para visualizar el comportamiento espacial de las piezas, entender sus volúmenes y prever cómo se relacionarían entre sí. A través de esta práctica, el proyecto comenzó a definirse no solo como una colección de objetos, sino como un conjunto narrativo con coherencia formal y conceptual.

### 3.1.3.2 EXPLORACIÓN FORMAL Y MATERIAL

Durante el desarrollo del proyecto, las decisiones formales y conceptuales fueron alineándose a través de un proceso de iteración constante. Cada pieza fue evolucionando desde una primera intuición simbólica hacia una forma concreta, siempre buscando el equilibrio entre materialidad, funcionalidad y carga narrativa.

El conjunto fue pensado como una colección coherente, donde cada elemento representa uno de los seis terçons del Valle de Arán y utiliza un material específico que refuerza su carácter.



Figura 41, Tòn Leja y todos sus paèrs (cestas de pan). Fuente: Colección de Tòn Leja (s.f.) Libro ARAN ISTÒRICA GRAFICA (p. 213). Pagès Editors

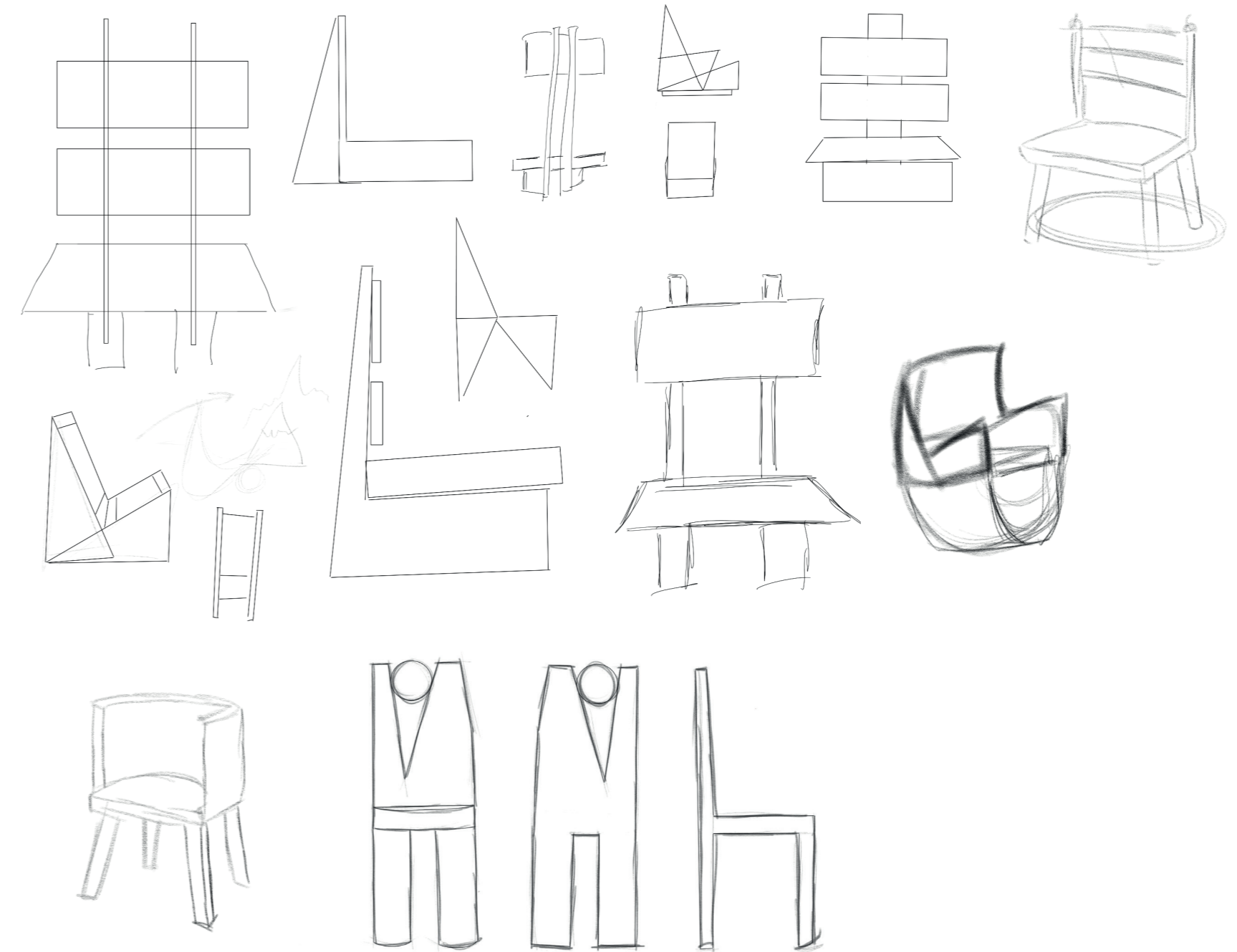
### a) ERA CAGIRA

La silla — llamada: Era Cagira — se consolidó desde el principio como la pieza más importante del conjunto, no solo por su centralidad conceptual, sino también porque será la única que se va a llevar a cabo físicamente. Representa al terçó de Pujòlo y está construida en madera, material cálido, noble y tradicional, fuertemente ligado a la historia constructiva del valle y al saber hacer de sus artesanos.

Más allá de su dimensión funcional, esta silla encierra un significado simbólico profundo: evoca la “Punta d’Auba”, el amanecer, momento en el que los cazadores del valle se reunían antiguamente para iniciar sus recorridos por las montañas. Esta escena, cargada de ritualidad y memoria, sugiere una conexión íntima con la tierra, el ciclo natural, la comunidad y el comienzo de una acción colectiva. La silla se convierte así en un símbolo de inicio, encuentro y decisión, funcionando como un homenaje a la fuerza ancestral de los habitantes del valle y su relación con el entorno.

Formalmente, la silla recoge esta idea a través de una estructura sólida pero ligera, con líneas que ascienden hacia el respaldo, como si siguieran el movimiento del sol naciente sobre las cimas. La textura de la madera, cuidadosamente seleccionada, busca evocar la corteza de los árboles iluminada por la primera luz del día. En los planos puede observarse su diseño robusto pero contenido, con una ergonomía sutil que refuerza su carácter esencial.

Durante el proceso, se realizaron múltiples pruebas con maquetas en cartón pluma, lo que permitió estudiar su escala, proporciones y presencia en el espacio. En versiones iniciales, el diseño era más cerrado y estático, pero fue evolucionando hacia una forma más abierta y liviana, que permite imaginar tanto un uso doméstico como su presencia en un entorno expositivo.



## b) ERA TAULA

La mesa — denominada Era Taula — representa al terçó de Arties e Garòs y está concebida como un bloque bajo, compacto y macizo, realizado en piedra, un material profundamente arraigado en el imaginario constructivo del valle. Su diseño parte de la voluntad de evocar la solidez de los cimientos de las casas tradicionales, pero también de rendir homenaje a uno de los referentes más significativos del patrimonio arquitectónico aranés: la iglesia de Santa Maria d'Arties.

Esta iglesia, de estilo románico y con elementos góticos, se convierte en un símbolo de permanencia, espiritualidad y centralidad cultural en el pueblo. Inspirado por la rotundidad de su arquitectura y la proporción de sus volúmenes, el diseño de la mesa adopta una presencia austera y solemne, sin ornamentos innecesarios. Su forma remite a un altar horizontal, una superficie que no solo sirve para apoyar objetos, sino que también convoca, reúne y estructura el espacio.

En los bocetos, Era taula fue explorada con proporciones más elevadas y dinámicas, pero rápidamente comprendí que su fuerza residía en la estabilidad visual, en su cercanía al suelo, como si emergiera directamente del terreno. La intención fue mantener un equilibrio formal con la silla, permitiendo el diálogo entre ambas piezas sin que una compitiera con la otra. Mientras la silla habla de comienzo y acción (Punta d'Auba), la mesa propone permanencia y recogimiento.

Las pruebas volumétricas se realizaron en cartón pluma permitiendo estudiar la relación de la mesa con el resto del mobiliario, su orientación espacial y su comportamiento bajo diferentes ángulos de observación. En términos matéricos, la piedra propuesta busca conservar una textura rugosa y natural, similar a la utilizada en los muros exteriores de las iglesias y viviendas de la zona, reforzando la conexión directa con el territorio.

La mesa no solo funciona como elemento funcional, sino también como núcleo simbólico dentro del conjunto, una base sólida sobre la cual se articula la relación entre tradición, materia y permanencia.

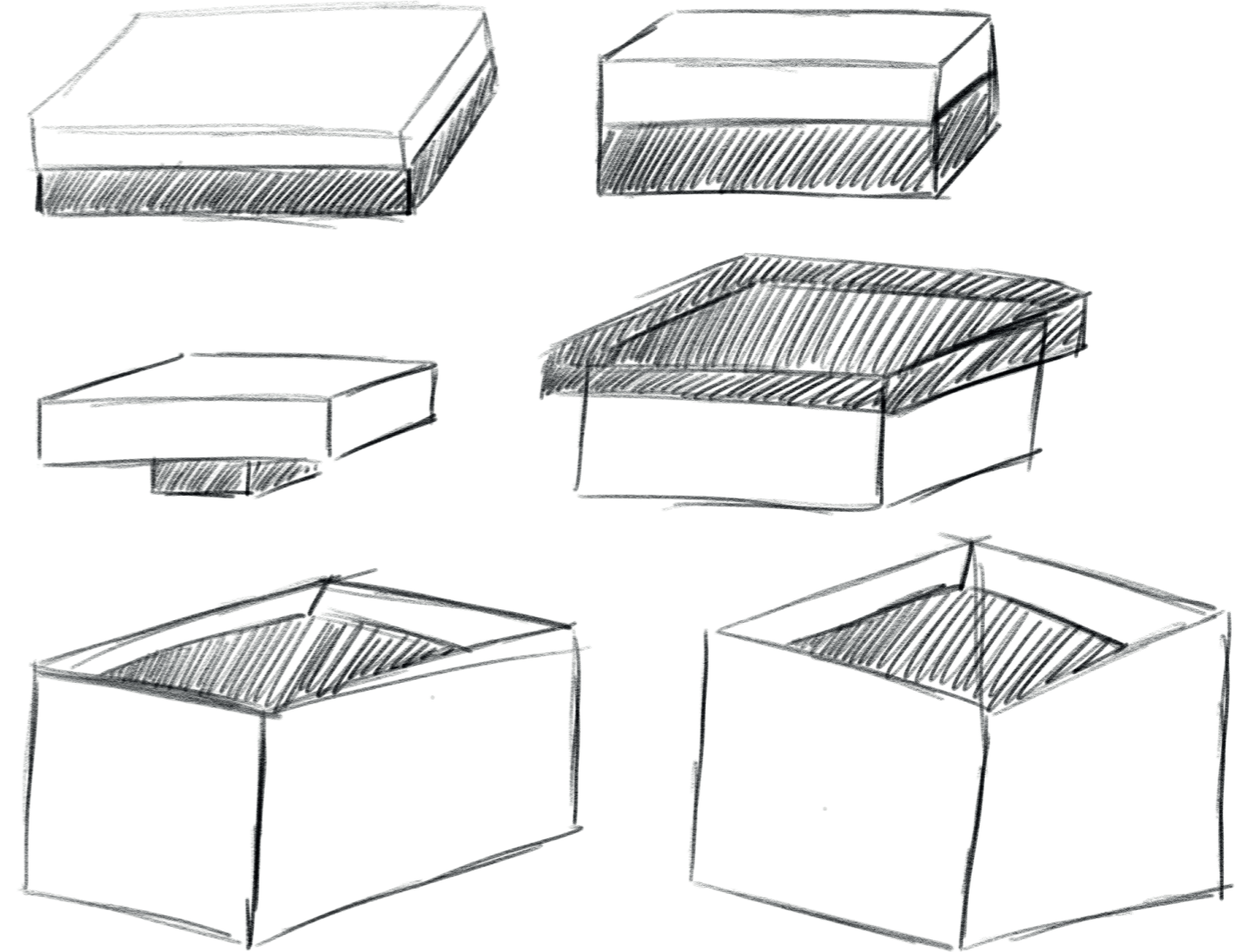


Figura 43, Bocetos de Era Taula. Fuente: elaboración propia, 2025

### c) ETH VIRAVENT

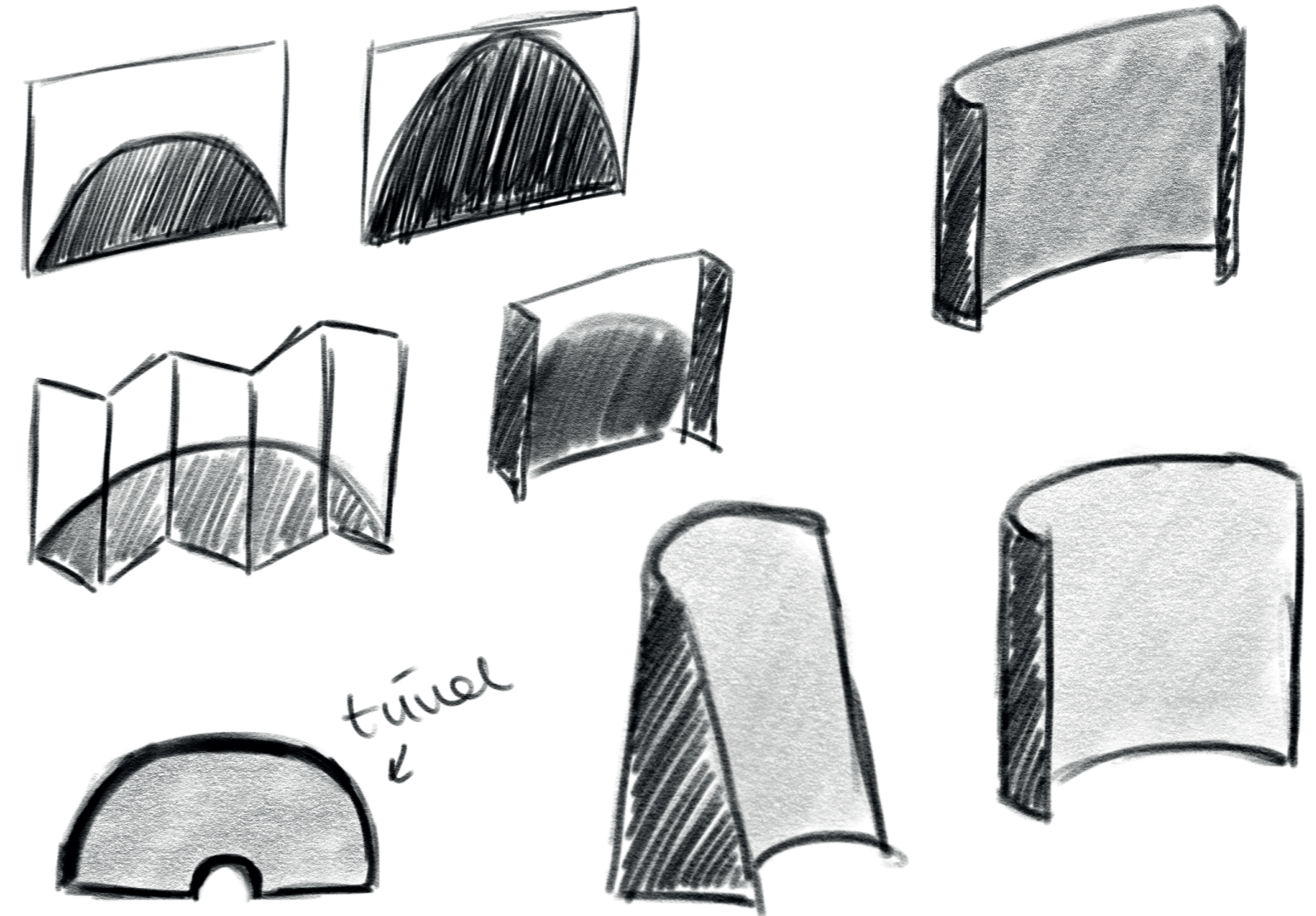
El biombo, — llamado Eth Viravent — representa al terçó de Castièro y está inspirado en uno de los hitos más importantes en la historia reciente del Valle de Arán: el túnel de Vielha. Esta gran obra de ingeniería, construida entre 1924 y 1948, transformó radicalmente la relación del valle con el resto del territorio. Antes de su apertura, el acceso al Valle de Arán quedaba limitado a los pasos de montaña, cerrados durante gran parte del año por la nieve. El túnel no solo permitió la comunicación durante todo el año, sino que también marcó un antes y un después en la vida económica, social y cultural del valle, favoreciendo su apertura al exterior y redefiniendo su identidad.

Eth Viravent se concibió inicialmente como una pieza plana, casi gráfica, pero al profundizar en el significado simbólico del túnel —como espacio de tránsito, transformación y paso entre mundos— decidí transformarlo en una estructura cóncava. Esta nueva configuración permite que el usuario se sienta rodeado, como si estuviera dentro de una cavidad o un paso natural, creando una sensación de protección, de cambio y de movimiento. El biombo no es solo un divisor espacial, sino un portal conceptual: representa ese momento de cruzar de un lado al otro, de dejar atrás un paisaje conocido para adentrarse en uno nuevo.

El material elegido para esta pieza es el hierro, por su resistencia estructural, su peso visual y su capacidad para ser trabajado mediante corte, pliegue y perforación. El hierro hace referencia a la infraestructura, a lo permanente, a lo construido, pero también al esfuerzo humano que hizo posible conectar el valle con el mundo.

Durante las pruebas de forma realizadas en cartón pluma, trabajé con distintas curvaturas para encontrar el grado exacto de envolvimiento que reforzara su carácter simbólico sin resultar claustrofóbico. El resultado final es una pieza que dialoga entre lo escultórico y lo funcional, y que introduce en la colección un elemento de paso, de tránsito, de umbral. En contraste con las piezas más sólidas o horizontales, Eth Viravent propone un gesto abierto, una invitación a atravesar.

Así, el biombo no solo representa un elemento arquitectónico del pasado reciente, sino que condensa la transformación histórica y simbólica del valle. Habitarlo es reencontrarse con ese instante en el que todo cambió; cruzarlo es, simbólicamente, entrar al Valle de Arán.



#### d) ETH TAPIS

La alfombra — titulada *Eth Tapis* — simboliza al terçó de Marcatossa, una de las zonas más elevadas y agrestes del Valle de Arán, caracterizada por su fuerte vínculo con la tierra, el ganado y la vida rústica. Esta conexión directa con la naturaleza, con los ritmos lentos y los oficios tradicionales, ha sido clave para la construcción simbólica de esta pieza.

El material elegido, cuero de vaca, evoca precisamente esa relación ancestral con el entorno rural. La actividad ganadera ha sido históricamente una de las principales fuentes de sustento en Marcatossa, donde los rebaños de vacas y caballos conviven con los pastores en una geografía dura, de inviernos largos y veranos intensos. El uso del cuero, por tanto, no es solo una decisión estética o táctil, sino también una manera de honrar la materia viva que forma parte de la identidad de este terçó.

Inspirada en las alfombras modulares de cuadraditos tan comunes en los hogares araneses, *Eth Tapis* recupera esta estética tradicional para transformarla desde una perspectiva contemporánea. A través de un collage de retales de cuero en diferentes tonalidades naturales — marrones, blancos, negros, manchados—, se compone

una imagen abstracta de una montaña, sutilmente perceptible en la disposición general del patrón. Esta montaña, que solo se revela al observar la pieza con atención, simboliza el paisaje físico y emocional de Marcatossa: duro, complejo, auténtico, lleno de matices y contrastes.

Durante el proceso de diseño, se evitó intervenir el material mediante grabados o repujados, dejando que fuera la textura propia del cuero la que construyera el mensaje visual. Se estudió la distribución de los colores y las direcciones del pelo para que la silueta montañosa emergiera de manera natural, casi como un secreto oculto en el tejido del territorio.

Así, *Eth Tapis* es mucho más que una alfombra decorativa: es una pieza de memoria y territorio, una representación simbólica de Marcatossa que se sitúa bajo los pies, como si el suelo mismo que pisamos nos recordará de dónde venimos. Al integrar un motivo geográfico en un objeto cotidiano, se activa una narrativa silenciosa pero poderosa: la montaña está presente incluso en el interior del hogar, recordándonos el arraigo, la historia y la materia del valle.

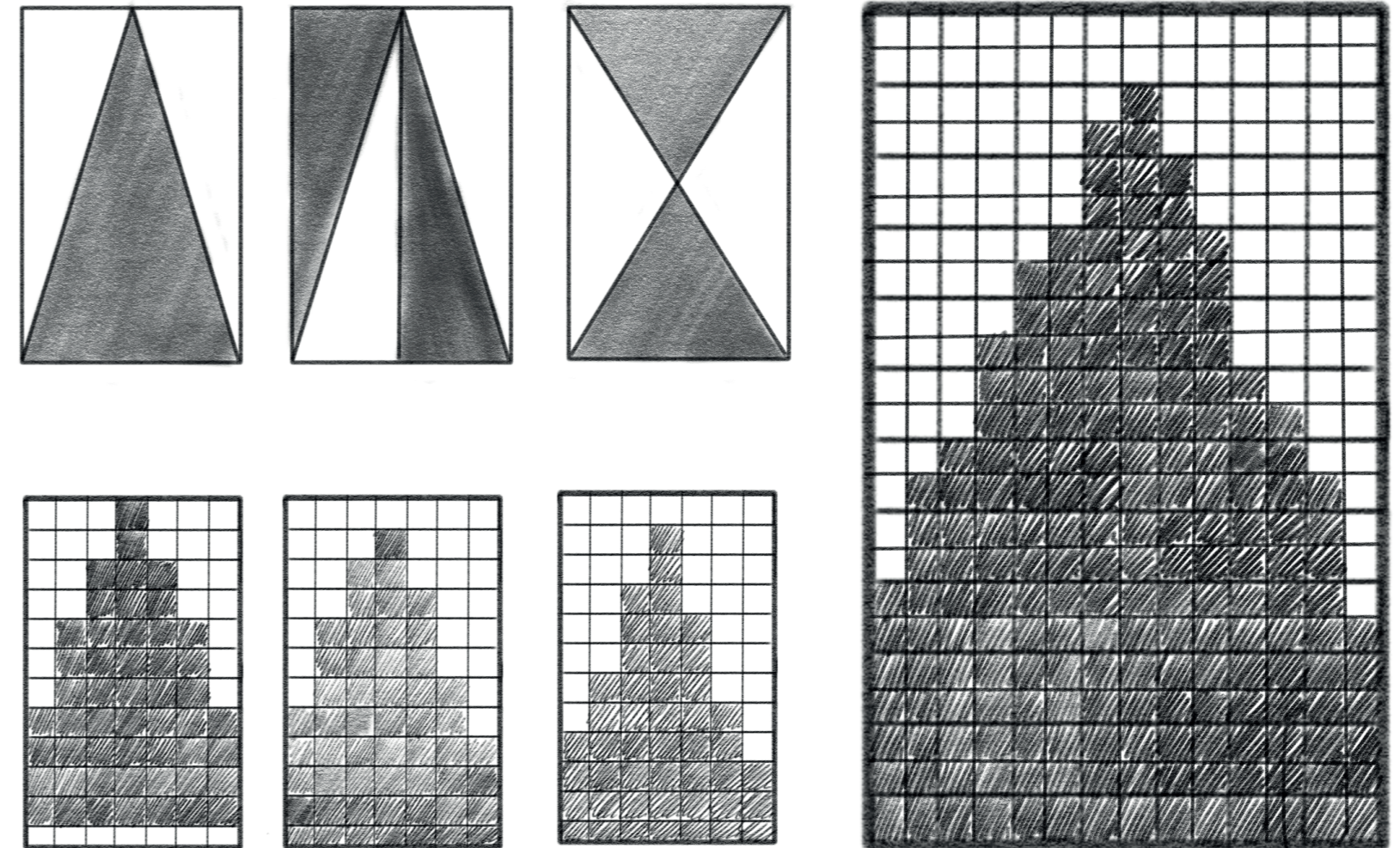


Figura 45. Bocetos de *Eth Tapis*. Fuente: elaboración propia, 2025

## e) ETH SOFÀ

El sofá, correspondiente al terçó d'Irissa, está concebido como una pieza de acogida, calidez y recogimiento. A diferencia de otras piezas de la colección que recurren a geometrías más angulares o robustas, el sofá se desarrolla a partir de una forma suave y envolvente, donde el cuerpo encuentra una pausa, un refugio. Su material principal es la lana de oveja, un textil tradicionalmente vinculado a la economía ganadera del valle, y que introduce una dimensión sensorial profundamente doméstica, táctil y emocional.

La elección de Irissa como terçó representado a través del sofá no es casual. Se trata de un territorio de pequeños núcleos dispersos, de poblaciones reducidas y espacios abiertos, donde la relación con la naturaleza, los animales y el ritmo lento del día a día es especialmente intensa. Irissa simboliza lo íntimo, lo cotidiano, lo silencioso; es un terçó que se asocia a la vida rural en estado puro, al abrigo de la montaña y la sencillez del gesto cotidiano. El sofá, con su carácter introspectivo y protector, traduce en forma y materia ese modo de habitar.

La pieza no solo alude al abrigo literal de la lana, sino también a la idea del abrigo del paisaje. Las curvas de los reposabrazos se diseñaron intencionadamente para simular el perfil ondulado de las montañas aranesas. Cuando uno se sienta en este sofá, el gesto envolvente de sus extremos laterales actúa como una metáfora del valle en sí mismo: un territorio cerrado por cimas, que protege a quienes lo habitan. Así, el sofá no es solo un lugar para descansar, sino una experiencia topográfica emocional: sentarse en él es situarse simbólicamente dentro del Valle de Arán.

En el contexto aranés, el pagés (payés, campesino de Cataluña e Islas Baleares) es en grandes rasgos un pastor de la zona, sin embargo este no solo cultivaba la tierra y cuidaba el ganado, sino que también era carpintero, tejedor, constructor y guardián del saber tradicional. Esta polivalencia respondía a la necesidad de vivir en un valle aislado durante gran parte del año, donde cada familia debía ser capaz de resolver múltiples tareas sin depender del exterior. Gracias a esta autosuficiencia, los payeses fueron los verdaderos sostenedores de la vida rural durante siglos.

El modo de vida pagés está íntimamente relacionado con la estructura comunal del valle, con la organización en terçons, con el respeto por el ritmo natural del año (temporadas de siembra, cosecha, trashumancia) y con el aprovechamiento de recursos locales: la madera, la piedra, la lana, el cuero, el agua, el sol. Todo se usaba, todo se valoraba, y nada se desperdiciaba.

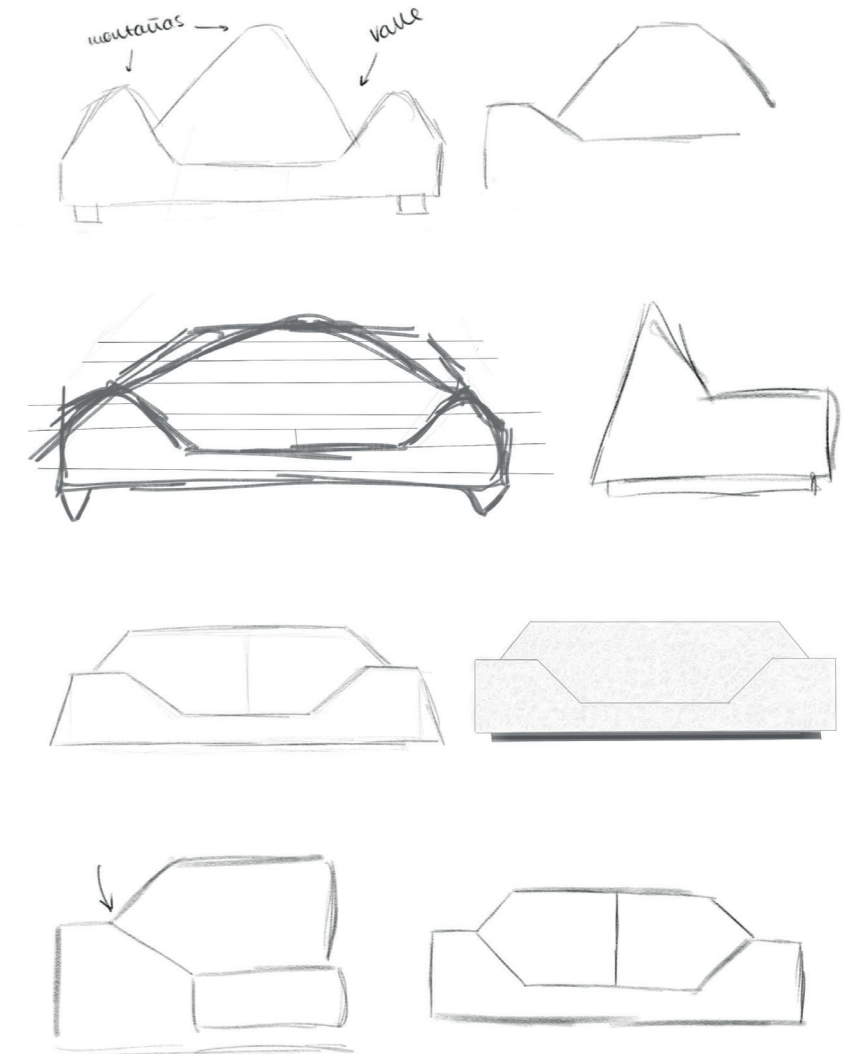
Culturalmente, el pagés también es símbolo de arraigo. Su vínculo con la tierra no es solo productivo, sino emocional y espiritual. Su casa, su campo, sus animales y su montaña forman parte de una misma identidad indivisible. De ahí que muchas tradiciones orales, canciones, refranes y ritos araneses estén profundamente ligados a la vida campesina.

Hoy, aunque el estilo de vida ha cambiado y el número de pageses ha disminuido, su figura sigue viva en el imaginario colectivo, y representa un modelo de sostenibilidad y de respeto por la naturaleza que cobra nueva vigencia en el contexto actual. Recuperar sus saberes y darles un nuevo sentido desde el diseño contemporáneo supone reconocer su legado y proyectarlo hacia el futuro.

Esta forma curvilínea también hace referencia a los antiguos rediles de piedra donde se resguardaban los rebaños en las zonas más altas, así como a los caminos serpenteantes que cruzan Irissa y conectan sus pequeñas aldeas. En este sentido, la pieza recoge no solo una estética natural, sino también una forma de vida: circular, lenta, cíclica, profundamente conectada con el ritmo de la tierra, el pastoreo y el cuidado de lo esencial.

Las pruebas volumétricas del sofá, realizadas en cartón pluma y papel, me ayudaron a entender la proporción exacta del respaldo y los reposabrazos, buscando que el gesto curvo no solo tuviera sentido visual, sino que también ofreciera soporte real y confort ergonómico. La lana se plantea en su versión más natural posible, conservando la textura rústica y el color crudo del vellón original, como forma de mantener su conexión directa con el animal y el territorio.

Así, el sofá de Irissa se presenta como un objeto simbólico y sensorial, un gesto de recogida y pertenencia. Frente a la rigidez de lo monumental, esta pieza reivindica el valor del abrigo, del silencio y de lo íntimo; una especie de nido textil que traduce en forma, material y gesto el paisaje emocional de este terçó.



## f) ERA LAMPA

La lámpara, titulada Era Lampa, representa al terçó de Quate Lòcs, una de las zonas más sombrías del Valle de Arán. Situado en una vertiente montañosa de orientación menos favorable, la luz solar llega con dificultad y durante menos horas al día, especialmente en invierno. Esta condición geográfica ha influido profundamente en el estilo de vida del territorio, generando una relación muy particular con la luz, entendida no solo como necesidad funcional, sino como presencia simbólica. Por ello, esta pieza no es solo una fuente de iluminación, sino una respuesta poética a la sombra, un gesto de calidez y claridad en un entorno donde la luz se anhela y se celebra.

Era Lampa está realizada en mimbre, un material tradicionalmente asociado a la cestería artesanal del valle. Su estructura trenzada permite filtrar la luz de forma irregular y cálida, proyectando en el espacio un juego cambiante de sombras y reflejos, que recuerdan el paso del sol entre las ramas o los contrastes de luz sobre la nieve. Este tejido ligero y poroso dota a la pieza de un carácter táctil, cercano y natural, en armonía con los saberes tradicionales del territorio.

Lo más significativo de la lámpara es su forma, diseñada como una montaña, que remite directamente a los perfiles del relieve aranés. Vista desde abajo, Era Lampa simula una cima, una silueta que llena de la luz, remarca la temática central de la línea siendo esta iluminada. Esta montaña conecta visualmente con el resto de la colección y aporta una dimensión simbólica poderosa: incluso en el terçó donde menos llega el sol, la montaña se convierte en fuente de luz.

Durante el proceso de diseño, se trabajaron las proporciones y la densidad del trenzado para lograr que la lámpara no solo funcionara como objeto lumínico, sino también como presencia escultórica en el espacio. Suspendida, su volumen se percibe casi como un tótem aéreo, un homenaje a la naturaleza y a la luz como energía esencial.

Elegir el terçó de Quate Lòcs para esta pieza responde al deseo de equilibrar la colección territorialmente, pero también simbólicamente: Era Lampa es la luz que nace donde más falta hace, una pequeña arquitectura de mimbre que irradia calor, tradición y modernidad al mismo tiempo. Es la montaña convertida en faro, en guía, en claridad suspendida.

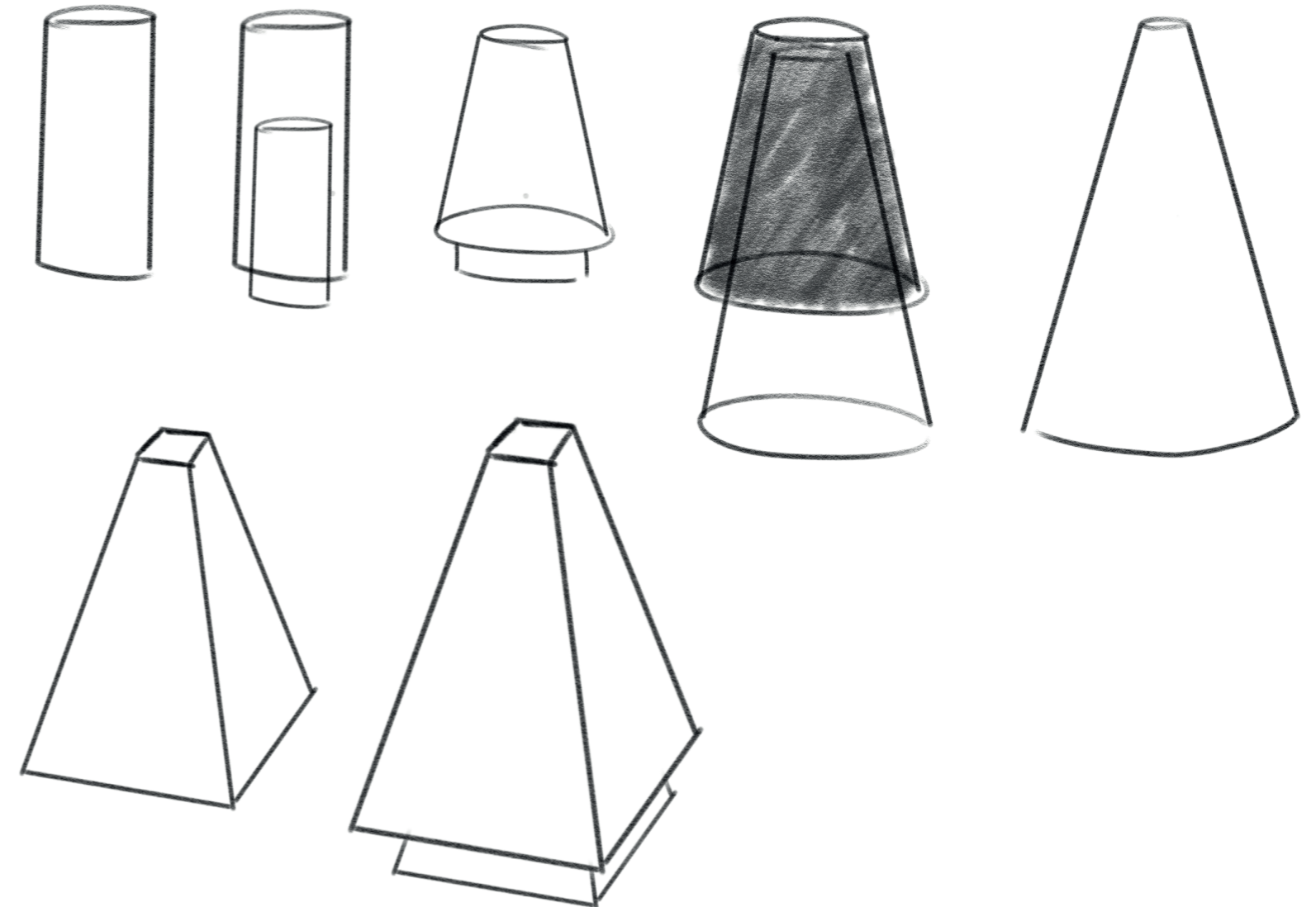


Figura 47. Bocetos de Era Lampa. Fuente: elaboración propia, 2025

### 3.1.3.4 PRUEBAS ESPECÍFICAS DEL PROYECTO

La realización de prototipos a escala y maquetas volumétricas ha permitido testar y ajustar las decisiones formales, materiales y ergonómicas planteadas a lo largo del proceso creativo. Estas pruebas no solo han servido para validar las hipótesis de diseño iniciales, sino también para detectar oportunidades de mejora y adaptaciones necesarias que enriquecieran la propuesta final. A partir de los resultados obtenidos en esta fase de experimentación práctica, se han replanteado ciertos aspectos constructivos y expresivos de las piezas, consolidando así un enfoque de diseño iterativo y sensible al contexto cultural y material trabajado. La reflexión sobre todo este proceso de investigación aplicada se desarrolla a continuación, en el apartado dedicado a los aprendizajes y a la evolución del proyecto.

### 3.1.3.5 APRENDIZAJES Y EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

El trabajo de campo realizado, los viajes realizados al Valle de Arán, las charlas con distintos araneses: artesanos, personas expertas en lengua aranesa, historia y cultura; así como encuentros con personas mayores ha hecho que el proceso creativo de este proyecto no sea únicamente un medio para alcanzar un resultado, sino una herramienta esencial de exploración, autodescubrimiento como diseñadora y transformación personal.

A lo largo de las distintas fases —desde la investigación del territorio hasta las decisiones formales de cada pieza— aprendí a habitar el diseño desde una lógica más abierta, permitiendo que el ensayo y el error, la intuición, los materiales y el contexto dialogaran entre sí de forma orgánica.

Uno de los aprendizajes más importantes fue entender el valor del proceso sobre el producto final. No todo estaba claro desde el inicio, y eso no solo era válido, sino necesario. Descubrí que el diseño, cuando se basa en una investigación cultural y simbólica profunda, no se impone, sino que emerge. Requiere tiempo, escucha, observación y sensibilidad. En lugar de perseguir una idea preconcebida, fui aprendiendo a dejarme guiar por la sensibilidad de las pruebas, los bocetos, los prototipos, y sobre todo, por la coherencia narrativa que cada pieza debía mantener con el conjunto así como la emocionalidad que me transmitía.

Este proyecto me permitió además conectar emocionalmente con el Valle de Arán, mi tierra, más allá de su representación gráfica o simbólica.

A través del trabajo con los terçons, los materiales, las texturas y los ritmos del paisaje, entendí que el diseño puede ser una forma de activación cultural, una herramienta capaz de contar historias, resignificar elementos del pasado y generar nuevas miradas sobre el patrimonio. En lugar de reproducir formas tradicionales, opté por releerlas desde el presente, desde un lenguaje formal contemporáneo que pudiera dialogar con la tradición sin quedar atrapado en ella.

*Reinterpretar, transformar y resignificar fueron las claves que guiaron cada decisión.*

El objetivo no fue construir objetos "inspirados en", sino crear piezas que nacieran desde dentro del territorio, que hablaran su lenguaje profundo sin necesidad de citarlo directamente. Cada material elegido, cada forma diseñada, cada curva o textura, respondía a esa lógica simbólica que fue revelándose a lo largo del proceso.

En definitiva, este proyecto ha sido un ejercicio de síntesis entre lo emocional y lo racional, lo ancestral y lo actual, lo simbólico y lo funcional. Me ha enseñado a pensar en el diseño como una práctica cultural, como un medio para construir sentido y pertenencia, y a confiar en que lo contemporáneo no está reñido con lo tradicional, siempre que se trabaje desde el respeto, la sensibilidad y la escucha activa del contexto.

## 3.2 DESARROLLO DEL PROYECTO DE MOBILIARIO

El desarrollo del proyecto de mobiliario se ha concebido como un proceso que integra reflexión conceptual, investigación territorial y experimentación material, con el objetivo de generar una colección que dialogue de manera honesta con la identidad cultural del Valle de Arán. Este apartado presenta, en primer lugar, la etapa analítica del proyecto, en la que se definen las bases conceptuales, funcionales y simbólicas que guían el desarrollo posterior de las piezas. La memoria descriptiva recoge el análisis del contexto, el programa de necesidades del usuario potencial y el proceso de fundamentación conceptual que sustenta cada decisión proyectual

### 3.2.1 PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO O DEL ÁMBITO EN EL QUE SE SE INSCRIBE

La etapa analítica constituye el cimiento sobre el cual se articula toda la propuesta creativa. A partir de una profunda lectura del territorio, sus tradiciones, sus materiales y sus dinámicas sociales, se establecen los parámetros que orientarán tanto el enfoque formal como el matérico y simbólico del proyecto. En esta fase preliminar, se define con precisión el programa de necesidades del proyecto, identificando las demandas funcionales, culturales y emocionales que debe atender la colección de mobiliario diseñada.



Figura 48. Araneses en el campo. Fuente: Colección Conselh Generau d'Aran (s.f.) Libro ARAN ISTÒRICA GRAFICA (p. 170). Pagès Editors

#### 3.2.1.1 DEFINICIÓN PROGRAMA DE NECESIDADES

El proyecto parte de una necesidad clara: reconectar el diseño contemporáneo con el patrimonio cultural, especialmente en contextos rurales y de fuerte identidad como el Valle de Arán.

En muchas ocasiones, el diseño actual tiende a desvincularse del lugar al que pertenece, apostando por lenguajes universales que ignoran la riqueza simbólica, material y emocional de los territorios. Al mismo tiempo, el patrimonio suele abordarse desde una lógica de conservación estática o desde estéticas folclóricas que no conectan con las nuevas generaciones.

Ante esta situación, surge la oportunidad —y la responsabilidad— de plantear un enfoque de diseño que active el valor cultural del territorio desde una mirada contemporánea, sin caer en la reproducción literal ni en la simplificación estética. El diseño puede funcionar aquí como vehículo de transmisión cultural, como herramienta de lectura y reinterpretación del paisaje, de la memoria y de los oficios.

Este proyecto está dirigido a un usuario sensible al contexto y al significado de los objetos que le rodean: alguien que valora el diseño no solo por su funcionalidad o estética, sino por su capacidad de contar historias, de emocionar, de generar vínculo. El usuario potencial

puede ser tanto local (que reconoce los códigos culturales de su territorio) como visitante (que descubre a través de los objetos una nueva forma de mirar el valle).

Las necesidades de este usuario no son únicamente prácticas. Este usuario busca objetos que activen su memoria, que generen pertenencia, que establezcan puentes entre lo cotidiano y lo simbólico. Quiere habitar espacios que tengan sentido, que reflejen una identidad, que respeten los materiales y los ritmos del lugar.

El contexto territorial, cultural e identitario del Valle de Arán es fundamental en esta propuesta. El valle es un territorio singular dentro de los Pirineos, con el aranés, una organización histórica en terçons, una fuerte tradición ganadera y agrícola, una arquitectura vernácula marcada por el clima y una rica red de oficios tradicionales. Todos estos elementos ofrecen una base sólida para desarrollar una propuesta que nace desde el lugar, pero que se expresa con un lenguaje actual.

En este sentido, el programa de necesidades no se centra solo en diseñar mobiliario funcional, sino en crear un sistema de objetos que actúen como mediadores culturales, capaces de activar el relato del valle desde la forma, el material y la experiencia del usuario.

### 3.2.1.2 BÚSQUEDA DE REFERENCIAS

El desarrollo de este proyecto se fundamenta en una extensa y minuciosa búsqueda de referencias que han servido como sustento conceptual y estético para la propuesta.

Estas referencias no son tomadas de forma literal, sino que funcionan como puntos de partida, como estímulos que permiten construir un lenguaje de diseño coherente, sensible y profundamente arraigado al territorio del Valle de Arán.

El objetivo no es reproducir elementos tradicionales ni aplicar ornamentaciones superficiales, sino reinterpretar el patrimonio cultural y material desde una mirada contemporánea, capaz de dialogar con el presente sin renunciar al legado del pasado.

Una de las primeras referencias clave es la organización territorial del valle en terçons, una estructura ancestral que no solo ordena físicamente el territorio, sino que también articula una forma de vida comunal, una identidad colectiva y una memoria compartida. Esta división ha sido tomada como eje estructurante de la colección, en la que cada pieza representa un terçó distinto, no solo a través del nombre, sino también mediante la elección del material, la intención formal y el gesto simbólico que encierra cada objeto.

Los oficios tradicionales del valle han sido otra fuente de inspiración esencial. Actividades como la carpintería, la cestería, el curtido del cuero o el trabajo textil con lana de oveja no solo aportan técnicas y materiales, sino que transmiten una forma de relación con el entorno basada en la cercanía, la sostenibilidad y el respeto por los recursos naturales. Incorporar esta lógica al proyecto ha significado trabajar desde lo esencial, desde el detalle, y reivindicar el valor de lo hecho a mano, de lo imperfecto, de lo vivo.

Asimismo, la silueta de las montañas ha sido una constante visual que se ha filtrado en el diseño del sofá, en la forma de la lámpara o incluso en la disposición de los retales de cuero de la alfombra. Son formas que no buscan imitar, sino evocar sensaciones, generar una memoria emocional del paisaje.

El propio entorno físico del Valle de Arán ha sido probablemente la referencia más constante y transversal a lo largo del proceso. Las montañas imponentes, los bosques densos, los valles cerrados, la luz que cambia de forma dramática a lo largo del día, los materiales que predominan en la arquitectura tradicional —la piedra, la madera, el hierro— y los ritmos lentos y cíclicos de la vida rural han sido observados, analizados y reinterpretados para dar forma a una colección que surge desde el territorio y vuelve a él. Las construcciones tradicionales, con sus cubiertas inclinadas y muros sólidos, han influido en la búsqueda de un diseño austero y esencial, donde cada gesto tenga sentido.

En paralelo, se ha investigado una serie de referencias visuales y de diseño contemporáneo que aportan una capa de reflexión y afinidad formal al proyecto.

Diseñadores como Andrea Branzi, por su enfoque conceptual del objeto como narrador de historias territoriales; Ronan y Erwan Bouroullec, por su sensibilidad hacia los materiales naturales y su habilidad para generar atmósferas poéticas con formas simples; Álvaro Siza, desde la arquitectura, por su trabajo con la memoria del lugar desde la sutileza y la honestidad

material; o Jasper Morrison, con su “super normal design” que reivindica la belleza de lo cotidiano, han sido fundamentales para pensar el proyecto en clave contemporánea. También se ha tomado como referencia el trabajo de artesanos y colectivos locales que actualizan técnicas tradicionales desde un lenguaje actual, así como proyectos de diseño contextual en otros territorios rurales europeos con fuerte identidad cultural, como los Alpes o el País Vasco, donde el diseño se convierte en herramienta de expresión territorial.

Todas estas influencias han permitido construir una base conceptual sólida que guía el proyecto en su dimensión estética, material y simbólica. Gracias a ellas, la colección no solo busca responder a una necesidad funcional, sino también activar una memoria sensorial y emocional del lugar, generando una propuesta que mira hacia el futuro sin olvidar las raíces que la sostienen.

### 3.2.1.3 ARGUMENTACIÓN LA LÍNEA A LO MATERIAL

La línea del proyecto se construye a partir de una serie de decisiones conceptuales, estéticas y simbólicas que buscan establecer un equilibrio entre diseño contemporáneo y arraigo territorial. La intención no es representar el Valle de Arán de forma literal ni decorativa, sino activar sus códigos culturales y paisajísticos a través de una colección de objetos que dialogan con el presente, reinterpretando la identidad del valle sin nostalgia ni mimetismo.

Desde el inicio, se definió una estrategia estructural clara: cada pieza representa simbólicamente uno de los seis terçons que conforman históricamente el valle. Esta división territorial, profundamente arraigada en la memoria colectiva aranese, se convierte en una estructura conceptual sobre la cual se apoya el desarrollo de la colección. Cada pieza adopta no solo el nombre del terçó que representa, sino que se le asigna un material específico vinculado con las prácticas tradicionales, los recursos naturales o las características físicas del territorio: madera para Pujòlo, hierro para Castièro, piedra para Arties e Garòs, lana para Irissa, cuero para Marcatossa y cestería (mimbre) para Quate Lòcs.

Estas elecciones no son arbitrarias, sino que responden a una búsqueda de coherencia simbólica y sensorial. Se trata de construir un lenguaje matérico donde el usuario pueda leer el territorio a través de la experiencia táctil, visual y emocional de cada objeto. La materia no se impone como estilo, sino que habla desde el lugar, desde su historia y sus formas de vida. El uso de materiales honestos, sin revestimientos innecesarios, con sus imperfecciones y texturas naturales, refuerza esta idea de verdad, de pertenencia y de memoria.

Estéticamente, el proyecto apuesta por un lenguaje formal sobrio, contenido y atemporal, que bebe de la arquitectura aranese, de sus volúmenes sencillos, de su forma de dialogar con el entorno sin estridencias. Las formas se desarrollan desde la geometría esencial, pero permitiendo momentos de expresión poética, como las curvas del sofá que evocan las montañas o la silueta cónica de la lámpara como símbolo de luz y elevación. Se evita el ornamento superficial para centrar la atención en el peso simbólico del gesto formal y en la relación entre forma, materia y significado.

En cuanto al lenguaje simbólico, cada pieza establece un vínculo narrativo con su terçó, bien sea a través de su forma, su material, su textura o su uso. Así, cada objeto no solo cumple una función, sino que activa una capa narrativa que conecta al usuario con el lugar y su historia.

La colección, en su conjunto, busca funcionar como una cartografía emocional del Valle de Arán. No es un mapa literal, sino una red de relaciones simbólicas, materiales y formales que invitan al usuario a recorrer el valle a través de los objetos. En este sentido, el proyecto no solo se define como un conjunto de mobiliario, sino como una instalación narrativa, como una forma de diseño que construye memoria, identidad y sentido de pertenencia<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> 4 Planos de la colección adjuntados en ANEXO IV



Figura 49, Modelado 3D de frente de *Era Cagira*. Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 50, Modelado 3D de perfil de *Era Cagira*. Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 51, Modelado 3D de *Era Taula*. Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 52, Modelado 3D de planta de *Era Taula*. Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 53, Modelado 3D de *Eth Viravent*. Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 54, Modelado 3D de perfil de *Eth Viravent*. Fuente: elaboración propia, 2025

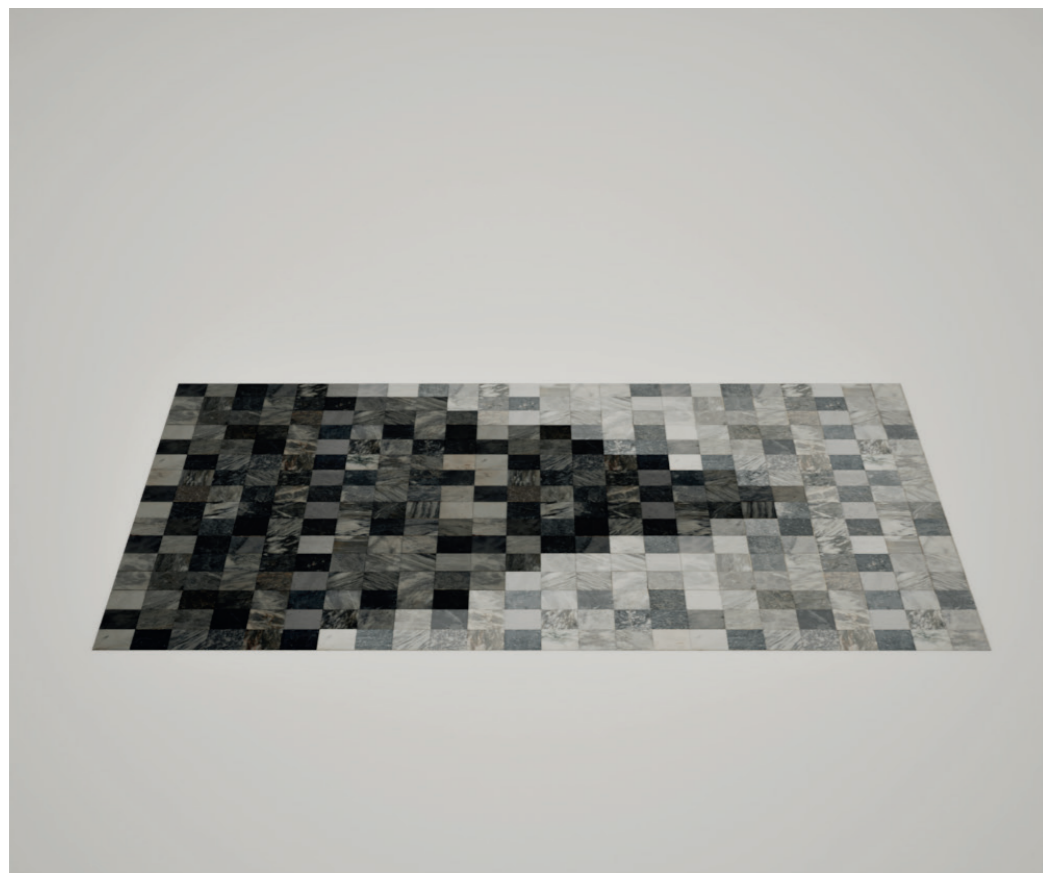


Figura 55, Modelado 3D de *Eth Tapis*. Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 56, Modelado 3D de frente de *Eth Sofá*. Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 57, Modelado 3D de perfil de *Eth Sofá*. Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 58, Modelado 3D de frente de *Era Lampa*. Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 59, Modelado 3D de planta de *Era Lampa*. Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 60, Modelado 3D textura *Era Lampa*. Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 61, Modelado 3D  
mobiliario composición 1.  
Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 63, Modelado 3D  
mobiliario composición 3.  
Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 62, Modelado 3D  
mobiliario composición 2.  
Fuente: elaboración propia, 2025



Figura 64, Modelado 3D  
mobiliario composición 4.  
Fuente: elaboración propia, 2025

### 3.2.1.4 EVOLUCIÓN DE LA IDEA A LO MATERIAL

La fabricación de la silla a escala 1:1 se llevó a cabo con los materiales definitivos planteados en el diseño, priorizando tanto la resistencia estructural como la fidelidad estética al concepto original.

El proceso se desarrolló en varias fases:

- 1) Preparación de materiales
- 2) Corte a partir de las medidas estipuladas
- 3) Ensamblaje de las piezas
- 4) Refinamiento de acabados
- 5) Encerado



Figura 65, Ilustración cortes madera inicial. Fuente: elaboración propia, 2025

1) Para la estructura se utilizó madera maciza de roble del valle, seleccionada por su durabilidad y aspecto natural. Las piezas fueron cortadas a mano según las medidas establecidas en los planos técnicos.

Para la pieza trasera se cortó por la mitad para ajustar los encajes que se encuentran en la parte inferior (entre las patas) y en la parte superior (el respaldo). Más tarde, con la ayuda de unas galletas y a través del proceso de encolado con cola de poliuretano de madera se vuelven a unir. Al ser una misma tabla, esta unión pasa desapercibida al ojo.

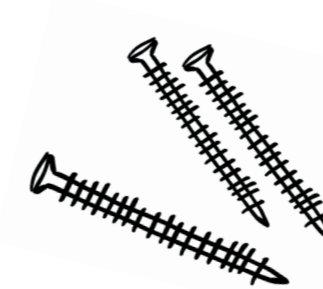


Figura 67, Ilustración tornillos. Fuente: elaboración propia, 2025

3) Una vez que se tienen las dos piezas principales estas se unen con tornillos de madera 4,5x80, generando así una pieza de cuatro patas estable lista para ser sometida al peso. Para la pieza circular se vuelve a emplear el sistema de ensamblaje de las galletas junto a cola de poliuretano y colocada a presión.

Las patas delanteras, al ser curvas, se desbastan con la cepilladora y luego con la lijadora se le da la forma redondeada en fino, ya atornilladas

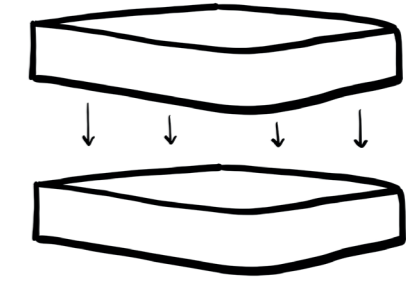


Figura 66, Ilustración asiento de la silla. Fuente: elaboración propia, 2025

2) Para el asiento se han empleado dos tablones de madera de 4 centímetros cada uno. El ensamblaje se realizó mediante tornillería oculta, asegurando estabilidad y limpieza visual en el resultado final.

Se realizaron pruebas de resistencia y ajustes para garantizar la comodidad y la solidez de la estructura. A este asiento se le incorpora un marco de la misma madera en la parte inferior con 9 tornillos de madera 4,5x70. Esta caja hueca servirá de refuerzo creando así un sistema para la adhesión de esta porción al respaldo.



Figura 68, Ilustración silla. Fuente: elaboración propia, 2025

4) al asiento a través de tres tornillos de madera 5x100, para que tengan la misma curvatura. Finalmente, la superficie fue lijada cuidadosamente y tratada con cera para proteger la madera y resaltar su textura natural, aportándole un tono más oscuro, recordando así a las montañas de una forma más visual.

El resultado es una pieza que respeta la esencia de su inspiración y que funciona como representación tangible e intangible del diseño planteado.

### 3.2.1.5 VALIDACIÓN Y RESULTADOS CON USUARIOS: TESTADO DE “ERA CAGIRA”

Con el objetivo de evaluar la funcionalidad, la percepción simbólica y la coherencia estética del prototipo de la silla Era Cagira, se ha diseñado una fase de testado dirigida a dos tipos de público: usuarios que han tenido la oportunidad de interactuar físicamente con la silla, y personas que han podido observar la silla únicamente a través de imágenes.

Esta validación responde al objetivo específico 4 del proyecto:

Valorar el impacto del diseño como transmisor de identidad cultural a través de la experiencia de uso y percepción estética del mobiliario. Asimismo, se alinea con los principios teóricos abordados en el marco conceptual del trabajo, donde se destaca el papel del diseño como mediador cultural y emocional (Pallasmaa, 2005; Manzini, 2015).

Para ello, se han desarrollado dos instrumentos complementarios:

Encuesta de uso presencial (para personas que han probado la silla): Esta encuesta recoge datos sobre la ergonomía, la comodidad, la estabilidad, la percepción estética y el significado simbólico del prototipo. Se han incluido también preguntas abiertas para recoger sugerencias de mejora y reflexiones personales.

Encuesta visual online (para observadores): Esta encuesta está dirigida a personas que no han probado físicamente la silla, pero han accedido a su imagen. Su objetivo es evaluar la capacidad del diseño para transmitir visualmente los valores culturales y simbólicos del Valle de Arán, así como recoger impresiones sobre estilo, contexto de uso y posibles interpretaciones formales.

Ambas encuestas incorporan una breve sección de consentimiento informado, en cumplimiento de los principios éticos de la investigación académica, en la que se explica la finalidad del cuestionario, el carácter anónimo de las respuestas y el uso exclusivo de los datos con fines docentes.

Los resultados obtenidos serán analizados e incorporados en el apartado final del desarrollo, aportando una

valoración crítica sobre la efectividad del diseño, las interpretaciones del público y posibles mejoras futuras.

**Análisis de resultados obtenidos:**

#### 1) Encuesta de uso presencial: <sup>5</sup>

Un total de doce personas han participado en la encuesta tras haber utilizado y observado en directo el prototipo de la silla *Era Cagira*. Esta interacción física ha permitido recoger valoraciones más precisas sobre aspectos clave como la ergonomía, la comodidad y la estabilidad del diseño, así como sobre su capacidad para evocar significados culturales y transmitir una estética coherente con el imaginario del Valle de Arán. Los participantes, todos ellos araneses, han sido seleccionados de forma diversa en cuanto a edad, género y familiaridad con el diseño contemporáneo. Estos ofrecieron sus respuestas mediante el formulario estructurado que incluía tanto preguntas cerradas con escalas de valoración como cuestiones abiertas. Estas últimas han resultado especialmente útiles para recoger impresiones personales, emociones asociadas a la experiencia de uso y sugerencias de mejora.

La encuesta revela que *Era Cagira* ha logrado integrar de manera efectiva los cuatro pilares fundamentales del diseño contemporáneo con enfoque cultural: ergonomía, estabilidad, valor estético y significado simbólico. Esta integración no solo ha sido percibida por los usuarios, sino que también ha sido validada en la práctica mediante el uso físico de la pieza.

Uno de los aspectos más significativos de los resultados es la conexión emocional y simbólica que los participantes —todos ellos habitantes del Valle de Arán— han establecido con la silla. El hecho de que los encuestados compartan un vínculo directo con el territorio, le otorga un valor de autenticidad a las respuestas. La silla no ha sido evaluada como un objeto ajeno o meramente estético, sino como un elemento que resuena con la memoria colectiva y el paisaje de su propia comunidad.

---

<sup>5</sup> Resultados adjuntados en ANEXO V

Las emociones asociadas a la silla, tales como serenidad, fuerza, calidez, comodidad y nostalgia, reflejan que su lenguaje formal ha sido correctamente interpretado por quienes conocen de primera mano el simbolismo del entorno aranés. El hecho de que en la encuesta se mencionara “mi valle, mi casa” o que describieran la silla como una pieza de arte sugiere que trasciende su dimensión funcional para convertirse en un símbolo de identidad cultural.

A nivel técnico y funcional, las valoraciones han sido también muy positivas. La ergonomía ha sido calificada entre “buena” y “muy buena” en todos los casos y la estabilidad ha sido percibida como impecable. Las pocas sugerencias de mejora —como la incorporación de un cojín o reposabrazos— apuntan más hacia opciones de adaptación y personalización según el contexto de uso que a deficiencias estructurales o formales.

Por último, resulta especialmente relevante destacar que la mayoría de los encuestados manifestó que querría tener una silla como esta en su hogar, y algunos incluso expresaron su deseo de ver el diseño comercializado. Esta respuesta pone de manifiesto el potencial proyectual de *Era Cagira*, no solo como objeto único o de exposición, sino como una propuesta viable dentro del diseño de autor. En conjunto, *Era Cagira* se consolida como una pieza coherente, emocionalmente potente y culturalmente arraigada, capaz de dialogar con su contexto y proyectarse más allá de él, manteniendo viva la memoria del territorio a través de un lenguaje contemporáneo.

## 2) Encuesta visual online: <sup>6</sup>

Treinta y dos personas aranesas han contestado a la encuesta viendo imágenes de la silla *Era Cagira*. La encuesta visual se llevó a cabo con el objetivo de evaluar su capacidad para transmitir visualmente los valores culturales y simbólicos del Valle de Arán. Fue dirigida a personas que no habían tenido contacto físico con la pieza, sino que la analizaron exclusivamente a través de imágenes que se les facilitó de la misma. A partir de las respuestas recogidas, se puede afirmar que el diseño ha generado una fuerte conexión simbólica y emocional con el público observador.

Las palabras más mencionadas al describir la silla fueron naturaleza, montaña, fortaleza, elegancia y rudeza. Estas asociaciones revelan una lectura inmediata vinculada al paisaje y a las cualidades materiales del objeto, que evocan solidez, autenticidad y tradición. Las emociones evocadas más comunes fueron fuerza, calidez, admiración, modernidad y melancolía, lo que indica que la pieza no solo es percibida como robusta y contemporánea, sino también capaz de activar memorias afectivas relacionadas con el territorio y su cultura.

En cuanto al simbolismo, la mayoría de participantes identificó referencias claras a la montaña y la naturaleza, formas que recuerdan elementos del paisaje pirenaico como rocas y picos, y una conexión con lo artesanal y lo ancestral. También se destacaron influencias de la arquitectura tradicional y de las formas de vida rurales, lo que demuestra la capacidad del diseño para contar una historia sin necesidad de palabras.

Estéticamente, la silla fue descrita como una pieza rústica, escultural, atemporal, conceptual y funcional. Esta combinación refleja un equilibrio entre lo tradicional y lo contemporáneo, que posiciona a la silla más allá de su uso práctico para situarla como objeto cultural con valor artístico.

En esta línea, los encuestados imaginaron su presencia en viviendas rurales de montaña, en galerías de arte y en espacios de hostelería con identidad, reforzando su versatilidad tanto en contextos cotidianos como expositivos. Las valoraciones numéricas también fueron altamente positivas: la originalidad del diseño obtuvo una muy buena media, al igual que su capacidad para transmitir identidad cultural. Además, todos los participantes mostraron interés en conocer más sobre la historia e inspiración del objeto, y algunos incluso manifestaron su deseo de adquirirlo o verlo expuesto en museos. Este interés confirma que la silla ha conseguido establecer un puente entre el diseño contemporáneo y el patrimonio cultural.

En conclusión, se podría decir que *Era Cagira* ha sido percibida como una pieza capaz de comunicar de forma efectiva la identidad aranesa a través del diseño. Su lectura simbólica, su coherencia estética y su fuerza evocadora la convierten en un objeto cargado de significado, que va más allá de su función para convertirse en una forma de narrar el territorio. Esta respuesta positiva del público observador valida el potencial del diseño como herramienta para preservar y reinterpretar la memoria cultural desde una perspectiva contemporánea.

---

<sup>6</sup> Resultados adjuntados en ANEXO VI

# 04



## ANÁLISIS DE RESULTADOS

El presente capítulo recoge el análisis de los resultados obtenidos a través del desarrollo del proyecto creativo. Se presenta la colección de mobiliario diseñada, con especial énfasis en la pieza prototipada, describiendo sus características técnicas, estéticas y simbólicas. Además, se expone la evaluación de la propuesta mediante instrumentos de validación, se reflexiona sobre la relación entre los resultados y los objetivos planteados, y se plantean posibles aplicaciones futuras del proyecto. El análisis se realiza desde una perspectiva crítica, destacando los aprendizajes, los logros alcanzados y las áreas de mejora detectadas a lo largo del proceso.

## 4.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO FINAL

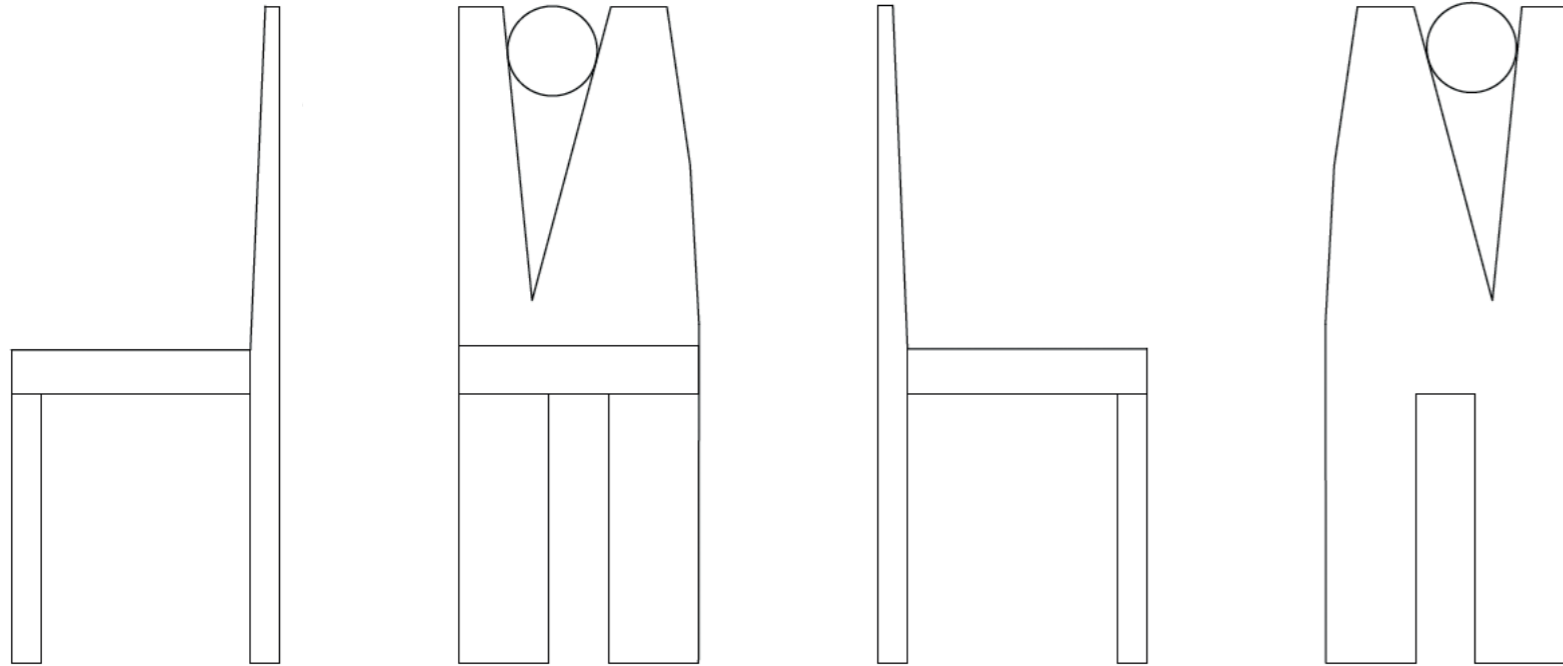
El resultado final de este Trabajo de Fin de Grado se materializa en una colección de mobiliario contemporáneo profundamente enraizada en la identidad cultural del Valle de Arán. La propuesta parte de una narrativa simbólica basada en los seis terçons históricos del valle, cada uno representado por una pieza de mobiliario y un material autóctono. La única pieza prototipada físicamente ha sido la silla “Era Cagira”, dedicada al terçó de Pujòlo, elaborada en madera de roble local, y concebida como un homenaje al carácter ancestral y a la fuerza simbólica del territorio aranés. El enfoque de la colección es emocional, cultural y sostenible. Está destinada a un público sensible al diseño con identidad, tanto local como visitante, interesado en objetos que conecten forma, memoria y territorio. Era Cagira no es solo una silla, sino un gesto de pertenencia, de evocación del amanecer sobre las cimas y del arraigo comunitario.

## 4.2 DESCRIPCIÓN VISUAL Y TÉCNICO

La silla ‘Era Cagira’ se inspira en la serenidad de los paisajes del Valle de Arán y en la profunda conexión entre los habitantes del valle y su entorno natural. Sus líneas ascendentes no solo aluden al sol naciente sobre las montañas, sino que también evocan la sensación de esperanza y renovación que marcaba el encuentro en el ‘Punta d’Auba’, el momento simbólico de preparación y despedida antes de enfrentarse al desafío de la montaña.

La estructura de la silla transmite una sensación de verticalidad, creando una presencia fuerte pero sutil que refleja la majestuosidad de las montañas. Su ligereza, a través de los detalles y el tratamiento de los materiales, genera una sensación de fluidez y libertad, un contraste con la dureza del entorno de la montaña, pero manteniendo su vínculo profundo con la naturaleza.

El diseño sobrio y austero es un homenaje a la arquitectura románica local, cuyos muros y formas contundentes pero armoniosas se hacen presentes en la simplicidad de la silla. El uso de la madera de roble local resalta aún más este vínculo con la tradición, mientras que la construcción cuidada y respetuosa con el medio ambiente aporta un enfoque contemporáneo y sostenible, lo que permite que esta pieza no solo sea funcional, sino también un reflejo de la identidad cultural del Valle de Arán.



## Era Cagira

Madera de roble maciza del valle

Altura: 87 cm / Ancho: 46 cm / Fondo: 50 cm

Sistema de galletas con cola de poliuretano + tornillería oculta

Encerado natural, resaltando la textura de la madera

Ensamblaje artesanal, validación estructural por uso real

## 4.3 Justificación del diseño final

El diseño se erige como un homenaje tangible a la identidad cultural del Valle de Arán, combinando los principios de funcionalidad, estética y simbolismo para crear una pieza que trasciende su función utilitaria. Su estructura y materiales, cuidadosamente seleccionados, actúan como un puente entre la tradición artesanal de la región y una visión contemporánea del diseño, respondiendo a los objetivos planteados al inicio del proyecto.

1) **Revaloriza** la identidad aranesa a través de una reinterpretación contemporánea del patrimonio cultural.

*Era Cagira* no solo se inspira en la cultura aranesa, sino que también la reinterpreta de manera contemporánea, ofreciendo una nueva lectura de los valores, creencias y la historia del Valle. Es una pieza que habla de la memoria colectiva del pueblo, pero con una estética moderna que invita a una reflexión sobre el futuro. En este sentido, la pieza se convierte en un nexo entre generaciones, un recordatorio de la tradición que se proyecta hacia la modernidad sin perder su esencia. Esta reinterpretación contemporánea responde a la necesidad de preservar la cultura local, a la vez que se hace accesible y relevante para los tiempos actuales.

2) **Vincula** materialidad y simbolismo; el roble remite a la tradición artesanal y al entorno natural del valle.

El uso del roble local es una de las decisiones clave en el diseño de la silla, ya que remite directamente tanto a la tradición artesanal del Valle de Arán como al entorno natural que ha moldeado la vida de sus habitantes. El roble no solo se asocia con la durabilidad y resistencia, sino también con el paisaje montañoso que rodea el valle, simbolizando la conexión profunda de la comunidad con la tierra. La textura y el color de la madera aportan una calidez y una familiaridad que evocan el trabajo manual de los artesanos locales, mientras que su solidez transmite la estabilidad y la permanencia de la cultura aranesa.

3) **Actúa** como vehículo narrativo, evocando elementos tangibles e intangibles del paisaje, como la montaña, la luz y la comunidad.

Más allá de su función como objeto utilitario, *Era Cagira* actúa como un vehículo narrativo, capaz de contar historias de la tierra, las montañas, la luz y la comunidad. La forma de la silla, con sus líneas orgánicas y suaves, remite a la fluidez del paisaje montañoso, mientras que el respaldo, con su diseño curvado, evoca la protección y el cobijo, recordando los lazos de la comunidad aranesa. El acto de sentarse en la silla no es solo una acción física, sino una invitación a experimentar la historia, la cultura y el entorno del Valle de Arán, apelando no solo a la vista, sino también al tacto, el oído y el olfato, en sintonía con los enfoques de Pallasmaa sobre el diseño para los sentidos.

Este diseño se sostiene firmemente en los marcos teóricos propuestos por autores clave como Löbach, Papanek y Pallasmaa. Löbach resalta la función simbólica del diseño, y *Era Cagira* responde a este principio al transmitir no solo una forma, sino una identidad, un sentido de pertenencia y una conexión emocional con el lugar. Papanek, por su parte, aboga por el diseño como herramienta de cambio cultural y ecológico, y *Era Cagira* busca precisamente transformar la percepción del patrimonio aranes al darle una nueva vida en un contexto contemporáneo, mientras se mantiene fiel a los principios de sostenibilidad y respeto por el entorno natural. Finalmente, Pallasmaa enfatiza la importancia de diseñar para los sentidos, y *Era Cagira* no es solo una silla visualmente atractiva, sino una pieza que invita a ser tocada, sentada y vivida, evocando la sensación de estar en el corazón del Valle de Arán.

Este enfoque multidimensional enriquece la pieza, transformándola en un objeto que es mucho más que funcional; es una experiencia sensorial y emocional que conecta al individuo con el Valle de Arán y con la memoria cultural que lo define.

## 4.4 Evaluación del diseño (encuesta/testeo)

### Instrumento de evaluación:

Se realizaron dos encuestas: una presencial tras el uso directo del prototipo y otra online basada en la observación visual.

### Muestra:

- Encuesta presencial: 12 personas aranesas.
- Encuesta visual online: 32 personas aranesas.

Consentimiento informado de la encuesta presencial: adjunto en ANEXO VII

### Análisis de datos:

- **Ergonomía y confort:** puntuaciones altas, confirmando la adecuación funcional.

- **Estética:** valorada como sobria, elegante, “escultural y emocional”.

- **Evocación simbólica:** conceptos como “fuerza”, “naturaleza”, “refugio” o “mi valle, mi casa” aparecieron con frecuencia.

- **Deseabilidad:** varias personas manifestaron querer la silla en sus hogares o verla en hoteles/museos.

### Valoración cualitativa:

“Es como sentarse en una historia que conozco desde niña.”

“Me recuerda a los rediles de los pastores... pero con un aire muy actual.”

“Tendría una así en mi comedor, sin duda.”

## 4.5 APLICACIONES FUTURAS

La colección tiene un potencial significativo para su implementación en:

- Hoteles y alojamientos del Valle de Arán que buscan integrar cultura local y diseño.

- Museos y centros de interpretación del patrimonio, como mobiliario expositivo o de descanso.

- Espacios públicos y culturales, como bibliotecas o salas de espera, donde el mobiliario refuerce el sentido de lugar.

### Potencial comercial:

- Propuesta viable en el ámbito del diseño de autor sostenible.

- Posibilidad de producir en colaboración con talleres locales, fomentando empleo y reactivación artesanal.

### Impacto simbólico:

- Contribuye a visibilizar el patrimonio cultural desde una estética contemporánea.

- Invita al visitante a un viaje emocional y sensorial a través del mobiliario.

## 4.6 VALORACIÓN PERSONAL DEL RESULTADO

El proyecto ha sido un ejercicio profundo de síntesis entre historia, paisaje y diseño. “Era Cagira” representa no solo un objeto material, sino una declaración de amor al territorio aranés. Los aspectos más complejos han sido equilibrar el simbolismo con la funcionalidad y lograr que la forma transmita el contenido sin caer en el literalismo.

Repetiría muchas decisiones: la investigación en campo, el enfoque multisensorial y el uso del aranés como elemento identitario. Mejoraría la gestión del tiempo en el prototipado, así como la documentación técnica del proceso.

### Aprendizajes:

- La importancia del contexto en el diseño.
- El poder del objeto como narrador cultural.
- Que el diseño puede y debe ser un acto de escucha.

En definitiva, los resultados obtenidos permiten validar el enfoque conceptual, estético y simbólico planteado en este Trabajo de Fin de Grado, demostrando la capacidad del diseño contemporáneo para activar memorias culturales y reforzar el sentido de pertenencia territorial. Esta valoración crítica y el testeado realizado sientan las bases para las reflexiones finales que se presentan en el siguiente capítulo.

4.7 PRODUCTO FINAL



Figuras 69, producto final: *Era Cagira* vista de frent  
Fuente: elaboración propia, 2025



Figuras 70, producto final: *Era Cagira* vista perfil derecho.  
Fuente: elaboración propia, 2025



Figuras 71, producto final: *Era Cagira* vista trasera  
Fuente: elaboración propia, 2025



Figuras 72, producto final: *Era Cagira* vista perfil izquierdo.  
Fuente: elaboración propia, 2025

**05**



**CONCLUSIONES**

## 5.1 VERIFICACIÓN DEL OBJETIVO GENERAL

El objetivo general del proyecto consistía en diseñar una colección de mobiliario contemporáneo que revalorizase el patrimonio cultural del Valle de Arán desde un enfoque simbólico, sostenible y territorial. A través del proceso creativo desarrollado, la construcción de una narrativa identitaria para cada una de las seis piezas y la materialización del primer objeto, se ha comprobado que el diseño contemporáneo puede actuar como herramienta mediadora entre tradición y actualidad. La recepción positiva por parte de la comunidad aranesa ha demostrado que el diseño es capaz de activar relatos culturales, generar orgullo territorial y reconectar a los habitantes con su entorno a través de objetos funcionales cargados de significado.

## 5.2 CONCLUSIONES ESPECÍFICAS SEGÚN LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

### 5.2.1 CONCLUSIÓN VINCULADA AL OBJETIVO ESPECÍFICO 1

**Explorar la herencia histórica, artística y decorativa del Valle de Arán**

Se ha logrado identificar y reinterpretar elementos estéticos clave del patrimonio aranés, como las formas arquitectónicas románicas, los patrones ornamentales en madera o la simbología de los terçons. Estos elementos han sido traducidos al lenguaje formal del mobiliario, aportando una dimensión narrativa a cada pieza. El diseño de “Era Cagira” ejemplifica cómo una silueta puede evocar las montañas y las primeras luces del día, activando una memoria colectiva desde la materialidad.

### 5.2.2 CONCLUSIÓN VINCULADA AL OBJETIVO ESPECÍFICO 2

**Investigar recursos naturales autóctonos como materiales sostenibles**

La elección de materiales como el roble, la piedra, el mimbre, el cuero o la lana responde a una voluntad de sostenibilidad y conexión con el entorno. La silla “Era Cagira” se realizó íntegramente en roble del valle, garantizando tanto su viabilidad estructural como su coherencia con el discurso cultural del proyecto. Esta apuesta ha sido valorada positivamente por los usuarios, quienes reconocieron en la materialidad una dimensión afectiva y de arraigo.

### 5.2.3 CONCLUSIÓN VINCULADA AL OBJETIVO ESPECÍFICO 3

**Crear vínculos entre técnicas tradicionales y diseño contemporáneo**

El proyecto ha puesto en diálogo la artesanía tradicional del valle con procesos contemporáneos de diseño, validando que esta fusión puede generar objetos sensibles, funcionales y culturalmente relevantes. La producción de “Era Cagira” incorporó técnicas artesanales de carpintería, en un proceso que no solo respetó el saber hacer local, sino que lo proyectó hacia una nueva estética, alejada de lo folclórico y próxima a lo simbólico.

### 5.2.4 CONCLUSIÓN VINCULADA AL OBJETIVO ESPECÍFICO 4

**Diseñar muebles con valor estético, utilidad y carga simbólica**

La colección ha sido concebida desde una mirada que integra las tres funciones esenciales del diseño: práctica, estética y simbólica. “Era Cagira”, como pieza testada, ha demostrado cumplir con estos tres niveles: es cómoda y estable, tiene una presencia escultórica sobria, y comunica valores como el arraigo, la montaña y el encuentro. La experiencia de los usuarios confirmó que la pieza genera un vínculo emocional más allá de su funcionalidad.

### 5.2.5 CONCLUSIÓN VINCULADA AL OBJETIVO ESPECÍFICO 5

#### **Evaluar la percepción del mobiliario como transmisor de identidad cultural**

La validación mediante encuestas presenciales y visuales evidenció que el diseño de la silla logró activar un imaginario colectivo positivo. Las palabras más mencionadas por los participantes (“mi valle”, “memoria”, “naturaleza”, “fuerza”) demuestran que el objeto fue percibido no solo como funcional, sino como un narrador cultural. Esta respuesta confirma que el diseño puede actuar como mediador identitario y herramienta de resistencia cultural frente a los efectos de la turistificación y la homogeneización.

### 5.2.6 CONCLUSIÓN VINCULADA AL OBJETIVO ESPECÍFICO 6

#### **Documentar métodos de diseño y fabricación**

El proceso fue exhaustivamente documentado, desde las fases de ideación hasta la construcción del prototipo. La experiencia de trabajo con materiales reales, la toma de decisiones formales y la experimentación con bocetos y maquetas permitió generar un relato que demuestra cómo el diseño puede emerger del territorio y mantenerse coherente con su esencia a lo largo de todo el desarrollo. Esta trazabilidad aporta transparencia, rigor y valor didáctico al proyecto.

### 5.2.7 CONCLUSIÓN VINCULADA AL OBJETIVO ESPECÍFICO 7

#### **Reflexionar sobre la pertinencia del diseño identitario en el mercado actual**

A lo largo del proyecto se ha comprobado que existe una demanda latente por parte de la comunidad y los visitantes de productos que integren estética, sostenibilidad y memoria local. La encuesta demostró que una gran mayoría de los participantes estaría dispuesta a adquirir productos como “Era Cagira”, lo que refuerza el potencial comercial y cultural del diseño basado en el territorio. Esta constatación sugiere que este enfoque puede extenderse a otros contextos con fuerte identidad local.

Considero que todos los objetivos planteados al inicio han sido alcanzados de manera coherente, tanto en la fase de investigación como en el desarrollo y la validación del proyecto. No obstante, soy consciente de que, al tratarse de un Trabajo de Fin de Grado, el alcance del testado y la materialización de la colección completa han estado necesariamente acotados. Esto no afecta a la verificación de los objetivos, pero sí abre una vía natural de mejora y crecimiento para futuras fases de implementación profesional.

## 5.3 PRINCIPALES LOGROS DEL PROYECTO

El proyecto ha demostrado que el diseño contemporáneo puede ser profundamente simbólico y emocional sin renunciar a la funcionalidad. Se ha conseguido una coherencia formal, narrativa y territorial entre todas las piezas. “Era Cagira” se consolidó como una pieza sólida, con gran carga evocadora y excelente recepción. El uso de nombres en aranés, materiales autóctonos y referencias culturales ha reforzado la unicidad del proyecto, posicionándolo como una propuesta sensible y arraigada.

## 5.4 COMPARACIÓN CON LAS EXPECTATIVAS INICIALES

Durante el proceso, el proyecto superó mis expectativas en cuanto a la respuesta emocional de los usuarios y su valoración de los aspectos simbólicos. La experiencia de validación y prototipado fue enriquecedora y reveladora. Lo más complejo fue equilibrar forma y significado sin caer en lo literal o en la sobrecarga estética. Mi mirada como diseñadora ha evolucionado hacia una práctica más abierta, empática y situada.

## 5.5 IMPACTO Y RELEVANCIA EN EL CAMPO DEL DISEÑO

Este trabajo aporta al diseño contemporáneo una metodología de activación patrimonial desde el objeto cotidiano. Propone un modelo replicable de diseño territorial que no solo rescata técnicas o formas tradicionales, sino que las actualiza con sensibilidad y rigor. Tiene potencial de implementación real en contextos como hoteles, museos o equipamientos públicos del valle. Además, plantea una estrategia útil para otras regiones que busquen visibilizar su identidad cultural mediante el diseño.

Este proyecto invita a seguir explorando las posibilidades del diseño como mediador cultural y a seguir construyendo objetos que fortalezcan la memoria colectiva en un mundo globalizado.

06



LIMITACIONES  
Y PROSPECTIVA

## 6.1 LIMITACIONES DEL TRABAJO

A lo largo del desarrollo del proyecto se han encontrado diversas limitaciones que, si bien no han impedido la consecución de los objetivos fundamentales, sí han condicionado ciertos aspectos del proceso y su alcance final

### 6.1.1 LIMITACIONES TÉCNICAS O MATERIALES

Una de las principales limitaciones ha sido la imposibilidad de fabricar la colección completa. Por cuestiones logísticas, de tiempo y de acceso a materiales, solo se ha podido construir el prototipo de la silla “Era Cagira”, lo cual ha limitado el testado funcional de las demás piezas. Además, la disponibilidad limitada de ciertos recursos autóctonos (como piedra aranesa o lana sin tratar) y el acceso restringido a maquinaria especializada, condicionaron decisiones en el prototipado.

### 6.1.3 LIMITACIONES DE ALCANCE DEL PROYECTO

El carácter académico y temporal del TFG ha implicado la necesidad de acotar el proyecto a seis piezas conceptuales, de las cuales solo una ha sido materializada. Habría resultado de gran interés desarrollar una propuesta expositiva completa o incorporar estrategias de comunicación visual más amplias como un catálogo de la colección.

### 6.1.2 LIMITACIONES METODOLÓGICAS

El número de encuestas y entrevistas realizadas, si bien significativo, ha sido menor del deseado por falta de tiempo y por las dificultades de acceso a algunos perfiles clave de la comunidad aranesa. Asimismo, habría resultado enriquecedor realizar entrevistas más profundas a expertos en historia y cultura local, y ampliar el rango de edad de los encuestados. El testado de la silla “Era Cagira” se ha realizado con una muestra limitada, lo que restringe el alcance de las conclusiones generales

### 6.1.4 LIMITACIONES LOGÍSTICAS Y CONTEXTUALES

Dado que parte del trabajo se ha realizado desde Madrid (fuera del Valle de Arán), el acceso continuado al territorio, a referentes locales y a talleres de artesanía fue limitado. La dependencia de viajes puntuales dificultó un trabajo de campo más prolongado, lo que podría haber enriquecido la conexión con la comunidad y permitido un proceso de co-diseño más participativo.

## 6.2 PROSPECTIVA: LÍNEAS FUTURAS DE DESARROLLO

Este trabajo se plantea no como un cierre, sino como un inicio de una línea de investigación y creación en torno al diseño contemporáneo como herramienta de preservación cultural.

### 6.2.1 PRODUCCIÓN DE LA LÍNEA COMPLETA

Una evolución natural del proyecto sería la fabricación de las seis piezas propuestas, utilizando los materiales definitivos y en colaboración con artesanos locales. Esto no solo fortalecería la validación funcional y simbólica de la colección, sino que permitiría observar las interacciones entre las piezas, reforzando la narrativa de conjunto.

### 6.2.3 DESARROLLO DE UN MODELO COMERCIAL SOSTENIBLE

El proyecto podría evolucionar hacia una línea de mobiliario de autor comprometida con la sostenibilidad y la economía local, dirigida a alojamientos rurales, museos o espacios culturales interesados en incorporar diseño con identidad. Esto implicaría adaptar los diseños a procesos de producción viables, sin perder su valor simbólico.

### 6.2.2 PROPUESTA EXPOSITIVA ITINERANTE

Se podría plantear una exposición de carácter itinerante que recorra espacios culturales del Valle de Arán y del Pirineo catalán. Esta muestra permitiría visibilizar la colección en el contexto que la inspira, reforzando el vínculo emocional con el territorio y facilitando el diálogo entre habitantes y visitantes.

### 6.2.4 COLABORACIÓN CON INSTITUCIONES CULTURALES Y EDUCATIVAS

Una línea de futuro interesante sería colaborar con el Conselh Generau d'Àran, escuelas de artes y oficios o asociaciones culturales para promover la enseñanza y valorización del patrimonio desde el diseño. También sería posible vincular el proyecto con iniciativas de turismo sostenible o educación patrimonial.

### 6.2.5 INTEGRACIÓN DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

En un plano más experimental, podría explorarse la incorporación de tecnologías sensoriales o de realidad aumentada que refuercen la carga simbólica de las piezas y su capacidad para contar historias. Esta dimensión digital abriría nuevas posibilidades de interacción e inmersión, especialmente en contextos expositivos o museográficos.

### 6.2.6 INVESTIGACIÓN ACADÉMICA SOBRE EL DISEÑO Y TERRITORIO

Finalmente, este trabajo podría dar lugar a una futura investigación académica centrada en el diseño como mediador entre tradición e innovación, particularmente en territorios periféricos o en riesgo de pérdida cultural. El Valle de Arán se ofrece como un caso de estudio paradigmático para explorar las relaciones entre identidad, paisaje y objeto.

07



REFERENCIAS  
BIBLIOGRÁFICAS

Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. University of Minnesota Press.

Bauman, Z. (1998). *Globalization: The human consequences*. Columbia University Press.

Bourdieu, P. (1991). *El sentido práctico* (J. Prats, Trad.). Taurus. (Obra original publicada en 1980)

Campana, F., & Campana, H. (1991). *Favela Chair*. Edra.

Chiquet, J. (1993). *Eth ço de Joan Chiquet: Arquitectura tradicional aranesa*. Vielha: Consèlh Generau d’Aran.

Durliat, M. (1981). *La catedral de Jaca en el contexto del arte románico europeo*. En M. C. Lacarra Ducay & C. Morte García (Eds.), Signos. Arte y cultura en el Alto Aragón medieval (pp. 95—101). Zaragoza: Gobierno de Aragón.

García-Gelabert, M. P., & Blázquez Martínez, J. M. (2007). *Estelas romanas del Valle de Arán (Lérida)*. En Actas del VII Congreso Internacional de Estelas Funerarias (pp. 227—241). Santander: Fundación Marcelino Botín.

Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Polity Press.

Hall, S. (1990). *Cultural identity and diaspora*. En J. Rutherford (Ed.), Identity: Community, culture, difference (pp. 222—237). Lawrence & Wishart.

Harvey, D. (1989). *The condition of postmodernity: An enquiry into the origins of cultural change*. Blackwell.

Lefebvre, H. (1974). *La producción del espacio*. Anthropos.

Löbach, B. (1981). *Diseño industrial: fundamentos para la configuración de productos industriales*. Gustavo Gili.

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press.

Pallasmaa, J. (2005). *Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos*. Gustavo Gili.

Papanek, V. (1985). *Design for the real world: Human ecology and social change (2 ed.)*. Academy Chicago Publishers.

Sennett, R. (2008). *El artesano*. Anagrama.

V.V.A.A. (2015). *Aran istòria gràfica*. Pagès Editors.

**07**



**BIBLIOGRAFÍA**

Bruna, J. (2001). *Costumbres y tradiciones del Valle de Arán*. Editorial Aranès.

Castro, M. (2011). *El paisaje natural del Valle de Arán: Flora, fauna y geografía*. Editorial Vereda.

Ceballos, J. (2012). *La historia del Valle de Arán: Tradiciones y paisajes*. Ediciones Pirineo.

Conselh Generau d'Aran. (s.f.). *Querimònia: Carta fundacional del autogovern aranès*. Vielha: Conselh Generau d'Aran.

González, R. (2006). *La lengua aranesa: Historia y evolución de un idioma pirenaico*. Ediciones Doce Lunas.

Kirshenblatt-Gimblett, B. (1998). *Destination Culture: Tourism, Museums, and Heritage*. University of California Press.

Minguet, F. (2013). *Montañas y valles: La geografía del Valle de Arán*. Ediciones Geográficas.

Omedes, S. (2015). *El patrimonio arquitectónico del Valle de Arán*. Ediciones Desnivel.

Pérez, A. (2010). *La arquitectura popular del Valle de Arán: Casas, chozas y edificios tradicionales*. Editorial Espacio.

Planas, G. (2007). *El arte popular del Valle de Arán: Artesanía y cultura tradicional*. Editorial Cicerone.

Rodríguez, M. (1998). *El aranés: Lengua y cultura en el Valle de Arán*. Editorial Círculo de Lectores.

Salinas, J. (1999). *El Valle de Arán: Un recorrido histórico, cultural y geográfico*. Editorial Pirineo.

Salrach, J. M. (1998). *La Corona de Aragón: plenitud y crisis. De Pedro el Grande a Juan II (1276-1479)*. Zaragoza: Institución «Fernando el Católico».

Santaló, A. (2004). *El folklore del Valle de Arán: Mitos y leyendas*. Ediciones La Noguera.

Urry, J. (1990). *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*. Sage Publications.

08



WEBGRAFÍA

Architectural Digest España. (s.f.). The New Craftsmen: los artesanos ingleses que deberías conocer. Recuperado de [www.revistaad.es/decoracion/articulos/the-new-craftsmen-artesanos-ingleses/18220](http://www.revistaad.es/decoracion/articulos/the-new-craftsmen-artesanos-ingleses/18220)

Architecture Today. (2019). Happy Street. Recuperado de [architecturetoday.co.uk/happy-street/](http://architecturetoday.co.uk/happy-street/)

Carpenters Workshop Gallery. (s.f.). Nacho Carbonell. Recuperado de <https://carpentersworkshopgallery.com/artists/nacho-carbonell/>

Design Indaba. (s.f.). London street gets the Yinka Ilori happy treatment. Recuperado de [www.designindaba.com/articles/creative-work/london-street-gets-yinka-ilori-happy-treatment](http://www.designindaba.com/articles/creative-work/london-street-gets-yinka-ilori-happy-treatment)

Formafantasma. (2011). Botanica. Plart Foundation. Recuperado de <https://www.formafantasma.com/work/botanica>

GAN. (s.f.). Patricia Urquiola: Collections. Recuperado de <https://www.gan-rugs.com/designer/patricia-urquiola/>

Ilori, Y. (s.f.). Yinka Ilori. Recuperado de [yinkailori.com/](http://yinkailori.com/)

International Labour Organization. (2022). Good Practices in Disability Inclusion in the Textile and Garment Sector in Asia: Aranya Crafts (Bangladesh). Recuperado de [www.ilo.org/sites/default/files/wcmsp5/groups/public/%40asia/%40ro-bangkok/documents/publication/wcms\\_850339.pdf](http://www.ilo.org/sites/default/files/wcmsp5/groups/public/%40asia/%40ro-bangkok/documents/publication/wcms_850339.pdf)

Neri&Hu. (s.f.). Neri&Hu Design and Research Office. Recuperado de [neriandhu.com/en](http://neriandhu.com/en)

Penadés, J. (s.f.). Penadés.xyz. Recuperado de [penades.xyz/](http://penades.xyz/)

Penadés, J. (s.f.). Structural Skin. Future Materials Bank. Recuperado de [www.futurematerialsbank.com/material/recycled-leather/](http://www.futurematerialsbank.com/material/recycled-leather/)

Raw Color. (s.f.). Raw Textiles. Recuperado de <https://www.rawcolor.nl/project/?id=232&type=ownProduction>

The New Craftsmen. (s.f.). Made By the Hands of Britain. Recuperado de [www.lstdibs.com/introspective-magazine/the-new-craftsmen/](http://www.lstdibs.com/introspective-magazine/the-new-craftsmen/)

The New Craft Maker. (s.f.). The New Craft Maker. Recuperado de [thenewcraftmaker.com/](http://thenewcraftmaker.com/)

## IMÁGENES

Campana, H., & Campana, F. (1991). Favela Chair [Silla de madera]. Edra SpA. En The Metropolitan Museum of Art. Recuperado de <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/499106>

Formafantasma. (2010). Autarchy [Colección de objetos]. Recuperado de <https://www.formafantasma.com/projects/autarchy>

Ilori, Y. (s.f.). Happy Street [Instalación urbana]. Recuperado de <https://yinkailori.com/work/happy-street>

Löbach, B. (s.f.). Diseño industrial: Bases para la configuración de los productos industriales [Imagen de portada del libro]. Recuperado de: [https://www.academia.edu/16708623/Bernd\\_LG\\_bach\\_Dise\\_G\\_o\\_Industrial\\_Bases\\_para\\_la\\_configuraci\\_G\\_n\\_de\\_los\\_productos\\_industriales](https://www.academia.edu/16708623/Bernd_LG_bach_Dise_G_o_Industrial_Bases_para_la_configuraci_G_n_de_los_productos_industriales)

Neri&Hu. (s.f.). Stellar Works Cabinet of Curiosity [Mueble vitrina]. En Neri&Hu. Recuperado de <https://www.neriandhu.com/en/works/stellar-works-cabinet-of-curiosity>

Penadés, J. (2015). Structural Skin Lamp N.01 [Lámpara de diseño]. En Rossana Orlandi. (s.f.). Structural Skin Lamp N.01. Recuperado de <https://www.rossanaorlandi.com/collections/structural-skin-lamp-n-01/>

Raw Color. (2018). Pigments [Colección de pigmentos y muestras]. Recuperado de <https://www.rawcolor.nl/project/pigments/>

The New Craftsmen. (s.f.). Artesanos ingleses [Fotografía de mobiliario y cerámica]. Revista AD. Recuperado de <https://www.revistaad.es/decoracion/galerias/the-new-craftsmen/8647>

09



ANEXOS

## ANEXO I: LETRA HIMNO MONTANHES ARANESES

### Original (en aranés)

Aqueres montanhes que tant nautes son, m'empèishen de véder mèns amors a o son.

Nautes se son nautes ja s'abaisharàn es mies amoretes que s'aproparàn.

Montanhes araneses a on es pastors es hònts regalades tròben, e jordons.

Se cantes perquè cantes cantes pas per jo cantes per ma hilha que non ei prè de jo

Montanhes coronades tot er an de nhèu, tan nautes e bères que vos pune eth cèu.

Montanhes araneses pientades de rius, de totes grandeses vos adorne Diu.

Nòsti amors veiguéretz com rosèr florir, volem com es pares, guardant-vos morir.

### Traducida a castellano

Aquellas montañas, que tan altas son, me impiden ver mis amores dónde están.

Altas, si son altas, ya las bajaran; mis amorcitos que se acercarán.

Montañas aranesas donde los pastores fuentes regaladas encuentran, y frambuesas.

Si cantas por qué cantas; no cantas por mi, cantas por mi hija, que está lejos de mi.

Montañas coronadas todo el año de nieve; tan altas i bellas que os envidia el cielo.

Montañas aranesas peinadas de ríos, de todas grandezas os adorna Dios.

Nuestros amores vieras como un rosal que florece, como los padres observándoos, morir.

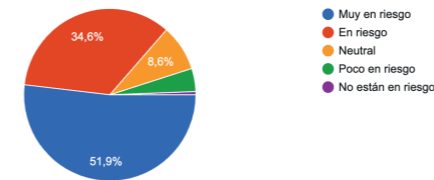
## ANEXO II: RESULTADOS ENCUESTA 1

VALLE DE ARÁN: PERCEPCIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL Y SU RELACIÓN CON EL DISEÑO CONTEMPORÁNEO

### DATOS DEMOGRÁFICOS

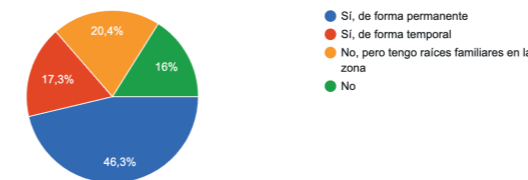
¿En qué medida cree que las tradiciones del Valle de Arán están en riesgo de perderse?

162 respuestas



¿Reside actualmente en el Valle de Arán?

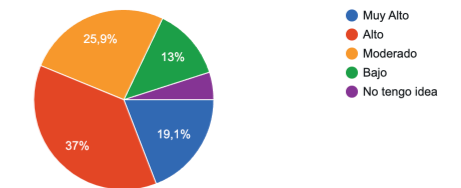
162 respuestas



### PERCEPCIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL

¿Cuál es su nivel de conocimiento sobre la historia y tradiciones del Valle de Arán?

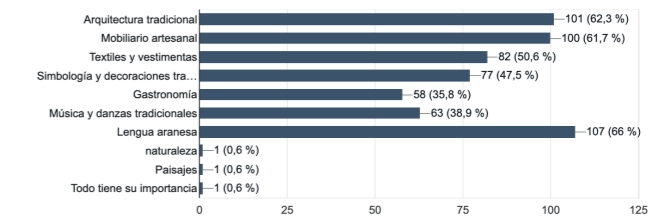
162 respuestas



¿Cuáles de los siguientes elementos culturales considera más importantes para preservar?

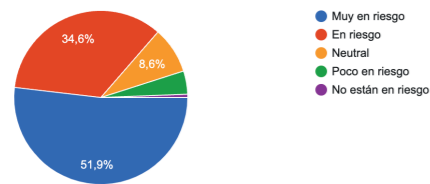
(Marque todos los que apliquen)

162 respuestas



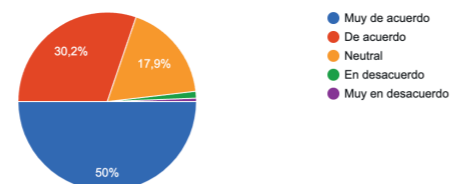
¿En qué medida cree que las tradiciones del Valle de Arán están en riesgo de perderse?

162 respuestas



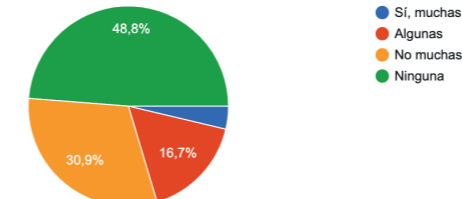
¿Cree que el diseño contemporáneo puede contribuir a revitalizar la identidad cultural del Valle de Arán?

162 respuestas



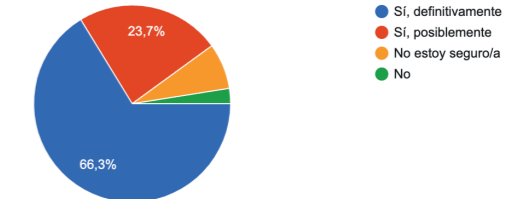
¿Considera que existen suficientes iniciativas para promover el diseño contemporáneo basado en la cultura aranesa?

162 respuestas



¿Le interesaría adquirir o apoyar productos de diseño que incorporen elementos del patrimonio aranes?

160 respuestas

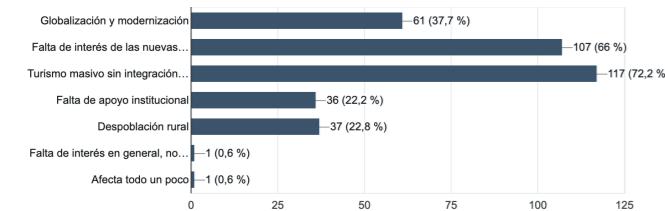


## RELACIÓN CON EL DISEÑO CONTEMPORÁNEO

¿Qué factores cree que más afectan la preservación del patrimonio cultural en la actualidad?

(Marque los tres más relevantes)

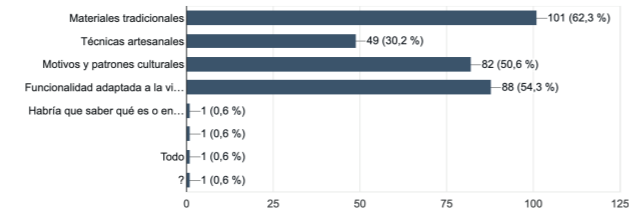
162 respuestas



¿Qué aspectos del diseño contemporáneo considera más adecuados para integrar elementos del patrimonio cultural aranes?

(Marque todos los que apliquen)

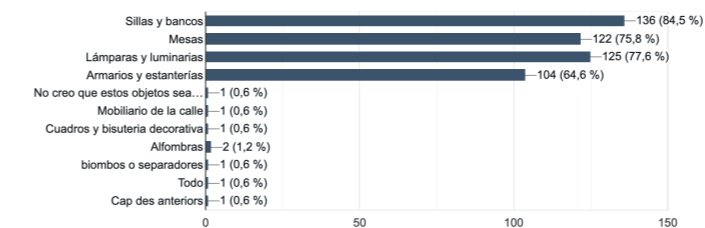
162 respuestas



¿Qué tipo de mobiliario inspirado en la tradición aranesa le gustaría encontrar en el mercado?

(Marque todos los que apliquen)

161 respuestas



## ANEXO III: ENTREVISTAS A ARANESES

### ENTREVISTA 1

#### **Rubén Vivancos**

31 años. Bombero.

Aranés. Nacido en Vielha, lleva toda su vida viviendo en Bossost.

#### **¿Cómo describirías el impacto del turismo en la vida cotidiana de los araneses?**

*Cada vez nos sentimos más como figurantes en un decorado para turistas. La vida cotidiana se ha adaptado a los visitantes, no a quienes vivimos aquí.*

#### **¿Crees que el turismo masivo ha cambiado la identidad cultural del Valle de Arán? ¿De qué manera?**

*Sí, absolutamente. Nos están diluyendo. Cada vez se habla menos aranés en la calle y los comercios están más pendientes de las modas externas que de nuestra cultura.*

#### **¿Cuáles son los principales beneficios económicos que trae el turismo a la región?**

*El dinero entra, sí. Pero se reparte mal. La mayoría acaba en grandes empresas, no en los pequeños negocios locales ni en las familias de aquí.*

#### **¿En qué medida crees que el turismo ha afectado el medioambiente del valle?**

*Gravemente. Se están construyendo apartamentos como si esto fuera la costa, y los bosques y caminos tradicionales se están degradando por el sobreuso.*

#### **¿Se han implementado medidas para controlar la sobreexplotación de recursos naturales debido al turismo?**

*No lo suficiente. Todo sigue girando en torno a Baqueira, y se prioriza el negocio antes que el equilibrio ambiental.*

#### **¿Cómo afecta el turismo masivo a la accesibilidad y precios de la vivienda para los residentes locales?**

*Es un drama. Hay gente joven que no puede permitirse quedarse a vivir aquí. Los alquileres están por las nubes porque todo es turístico.*

#### **¿Sientes que hay un equilibrio entre el desarrollo turístico y la conservación del patrimonio aranés?**

*Para nada. Se nos está olvidando quiénes somos. Nuestro patrimonio está siendo maquillado para Instagram.*

#### **¿Qué actividades turísticas crees que deberían fomentarse más para un turismo más sostenible?**

*El senderismo guiado por locales, talleres de artesanía, rutas culturales en aranés... no solo esquiar y fiesta.*

#### **¿Crees que el turismo en el valle está demasiado enfocado en la temporada de invierno?**

#### **¿Cómo se podría diversificar?**

*Sí, totalmente. El valle es precioso el resto del año, tanto primavera, como verano y otoño. Se podría hacer mucho más con actividades de naturaleza, cultura y gastronomía.*

#### **¿Qué impacto tiene el turismo en las lenguas y costumbres locales?**

*Negativo. Muchos negocios ya ni siquiera saludan en aranés. Y se pierden celebraciones tradicionales porque no se consideran “rentables”.*

#### **¿Existen políticas locales que protejan el estilo de vida aranés ante la masificación turística?**

*Muy pocas. Y las que hay no se aplican con fuerza. Se prioriza lo que da dinero rápido.*

#### **¿Cómo valoras la relación entre los turistas y los habitantes del Valle de Arán?**

*Algunos turistas respetan y se interesan, pero muchos nos tratan como si fuéramos parte del paisaje. Ni preguntan, ni escuchan, solo vienen aquí a hacerse ver como si todo fuera una cuestión de estatus.*

#### **¿Cómo afecta la afluencia turística a la fauna y flora del valle?**

*Los animales están desplazándose. Cada vez se ven menos. Y muchas flores típicas desaparecen por el pisoteo y el desmonte.*

#### **¿Se están promoviendo suficientes iniciativas para un turismo ecológico y de bajo impacto?**

*No. Se habla de ello, pero en la práctica todo sigue girando en torno al esquí, los hoteles y el lujo.*

#### **¿Cómo imaginas el turismo ideal para el futuro del Valle de Arán?**

*Uno que escuche a quienes vivimos aquí.*

#### **¿Qué materiales crees que mejor representan la esencia del valle y su historia?**

*La madera, la piedra, el hierro... Materiales nobles, de toda la vida.*

#### **¿Cómo debería reflejarse la identidad aranesa en el diseño del mobiliario?**

*Con formas que evoquen la montaña, lo rústico, pero sin caer en lo folclórico, en lo típico. Se necesitan mentes jóvenes que apuesten por el valle y sigan enriqueciendo su patrimonio. Que se creen cosas elegantes y auténticas.*

#### **¿Qué elementos visuales o simbólicos consideras esenciales en una línea de muebles inspirada en el valle?**

*Los tejados inclinados, las formas de los picos, la cruz occitana, los patrones del tejido tradicional aranés...*

#### **¿Crees que la madera y la piedra siguen siendo los materiales más representativos del valle o debería incorporarse algo más contemporáneo?**

*Sí, pero también se puede reinterpretar con otros materiales típicos. Lo importante es que la esencia no se pierda.*

#### **¿Cómo podría integrarse la artesanía aranesa en el diseño del mobiliario?**

*Trabajando con artesanos locales. Rescatando técnicas antiguas como la cestería, el forjado, el bordado.*

#### **¿Qué opinas sobre la funcionalidad del mobiliario en relación con la vida cotidiana en el valle?**

*Debería ser práctico y cálido. Aquí vivimos con frío, con humedad. El mobiliario debe abrigar, no solo decorar.*

#### **¿Cuáles crees que son los valores culturales que debería transmitir esta línea de mobiliario?**

*Resistencia, arraigo, comunidad, naturaleza, y orgullo de una identidad pequeña pero fuerte.*

**¿Cómo se podría hacer que el mobiliario sea atractivo tanto para locales como para visitantes sin perder su esencia aranesa?**

*Contando bien la historia detrás. Que no sea solo bonito, que transmita algo real. Y usando nombres en aranés con explicaciones.*

**¿Qué formas o estructuras crees que evocan mejor el paisaje y la arquitectura del valle?**

*Las curvas de los valles, los ángulos de los tejados, las chimeneas, las formas orgánicas de la naturaleza.*

**¿Cómo se podría relacionar cada pieza de la colección con los seis terçons de Arán?**

*Dándole a cada pieza una identidad única, vinculada a la geografía, historia o mito de cada terçon.*

**¿Qué opinas sobre el uso del aranés en los nombres de las piezas? ¿Crees que refuerza la identidad local?**

*Es imprescindible. Es una forma de dignificar nuestra lengua y que no se pierda entre tanto turista.*

**¿De qué manera el mobiliario podría contar la historia del Valle de Arán y su conexión con la naturaleza?**

*A través de los materiales, las texturas, los nombres, las formas. Cada mueble debería tener una historia que contar.*

**¿Cómo podríamos equilibrar tradición e innovación en el diseño de los muebles?**

*Con respeto. Innovar no es olvidar, es reinterpretar. Si sabes de dónde vienes, puedes avanzar sin traicionarte.*

**¿Ves viable la incorporación de materiales reciclados o sostenibles en la colección?**

*Sí, y sería coherente con el amor que sentimos por nuestras montañas. No queremos más residuos.*

**¿Crees que la gente del valle recibiría bien esta propuesta de mobiliario o habría resistencia a adoptar un diseño inspirado en su cultura?**

*Si está bien hecho, con respeto y sin apropiación, lo recibirán con orgullo. Porque nos merecemos ver nuestra cultura valorada más allá de una estación de esquí.*

## ENTREVISTA 2

**María Iglesias**

24 años. Estudiante de magisterio.

Aranesa. Nacida en Vielha, sigue viviendo ahí.

**¿Cómo describirías el impacto del turismo en la vida cotidiana de los araneses?**

*Cada vez somos menos protagonistas de nuestro propio territorio. Todo está montado para el turista, no para quienes somos de aquí.*

**¿Crees que el turismo masivo ha cambiado la identidad cultural del Valle de Arán? ¿De qué manera?**

*Claro que sí. Nuestra cultura se está quedando en los escaparates como decoración, no se vive ni se respeta de verdad.*

**¿Cuáles son los principales beneficios económicos que trae el turismo a la región?**

*Sí, hay trabajo... pero mal pagado y muy estacional. Y el dinero de verdad se lo llevan cuatro.*

**¿En qué medida crees que el turismo ha afectado el medioambiente del valle?**

*Muchísimo. Cada nueva construcción es un trozo de montaña menos. Y las carreteras están saturadas.*

**¿Se han implementado medidas para controlar la sobreexplotación de recursos naturales debido al turismo?**

*Hay ideas, pero no voluntad real. Mientras Baqueira funcione, parece que todo vale.*

**¿Cómo afecta el turismo masivo a la accesibilidad y precios de la vivienda para los residentes locales?**

*Directamente: no podemos permitirnos vivir aquí. Muchos jóvenes como yo tenemos que irnos fuera.*

**¿Sientes que hay un equilibrio entre el desarrollo turístico y la conservación del patrimonio aranés?**

*Ni de lejos. El patrimonio se usa como gancho publicitario, no como algo que de verdad se proteja.*

**¿Qué actividades turísticas crees que deberían fomentarse más para un turismo más sostenible?**

*Cultura, naturaleza a pie, rutas guiadas por locales, gastronomía real... cosas que conecten, no que consuman.*

**¿Crees que el turismo en el valle está demasiado enfocado en la temporada de invierno?**

**¿Cómo se podría diversificar?**

*Por supuesto. Aquí hay vida todo el año, pero parece que el valle duerme hasta que vuelve la nieve.*

**¿Qué impacto tiene el turismo en las lenguas y costumbres locales?**

*El aranés se está perdiendo. No se enseña, no se exige. Y muchos ni saben que tenemos una lengua propia.*

**¿Existen políticas locales que protejan el estilo de vida aranés ante la masificación turística?**

*No lo suficiente. Se debería escuchar más a los jóvenes de aquí, no solo a los que vienen con talonario.*

### ¿Cómo valoras la relación entre los turistas y los habitantes del Valle de Arán?

*Hay respeto en algunos casos, pero muchos vienen como si esto fuera un parque temático. Ni saludan.*

### ¿Cómo afecta la afluencia turística a la fauna y flora del valle?

*Los animales huyen.*

### ¿Se están promoviendo suficientes iniciativas para un turismo ecológico y de bajo impacto?

*No. Todo gira en torno al esquí, y eso es un modelo que agota el valle a largo plazo.*

### ¿Cómo imaginas el turismo ideal para el futuro del Valle de Arán?

*Un turismo que venga a aprender, no a consumir. Que valore nuestra cultura, nuestra lengua, nuestro entorno.*

### ¿Qué materiales crees que mejor representan la esencia del valle y su historia?

*La madera de nuestros bosques, la piedra de nuestras casas, la piel de los animales... Cosas con historia.*

### ¿Cómo debería reflejarse la identidad aranesa en el diseño del mobiliario?

*No con clichés, sino con alma. Con formas que hablen del paisaje, de la niebla, del frío, de lo que somos.*

### ¿Qué elementos visuales o simbólicos consideras esenciales en una línea de muebles inspirada en el valle?

*Las líneas de las montañas, los colores del bosque en otoño, los símbolos antiguos,...*

### ¿Crees que la madera y la piedra siguen siendo los materiales más representativos del valle o debería incorporarse algo más contemporáneo?

*Se puede combinar, claro. Pero que lo nuevo no tape lo de siempre. Hay formas de hacerlo bien.*

### ¿Cómo podría integrarse la artesanía aranesa en el diseño del mobiliario?

*Involucrando a los que aún saben trabajar con las manos aquí. Que no sea un diseño “inspirado en” sino hecho con.*

### ¿Qué opinas sobre la funcionalidad del mobiliario en relación con la vida cotidiana en el valle?

*Tiene que ser útil, resistente, adaptado al clima. Aquí no todo es decoración, las cosas tienen que durar.*

### ¿Cuáles crees que son los valores culturales que debería transmitir esta línea de mobiliario?

*Resistencia, comunidad, sencillez, conexión con la tierra y la historia.*

### ¿Cómo se podría hacer que el mobiliario sea atractivo tanto para locales como para visitantes sin perder su esencia aranesa?

*Contando la historia detrás. Si la gente entiende lo que representa, lo valora más. Pero que no se convierta en souvenir de lujo.*

### ¿Qué formas o estructuras crees que evocan mejor el paisaje y la arquitectura del valle?

*Curvas suaves como los valles, ángulos marcados como las cumbres, formas cerradas que recuerden al hogar.*

### ¿Cómo se podría relacionar cada pieza de la colección con los seis terçons de Arán?

*Cada pieza puede reflejar la personalidad de un terçon: el más montañoso, el más agrícola, el más cercano al río... hay mucha riqueza ahí.*

### ¿Qué opinas sobre el uso del aranés en los nombres de las piezas? ¿Crees que refuerza la identidad local?

*¡Claro que sí! Es lo mínimo. Si no usamos el aranés, ¿quién lo va a usar? Y además suena precioso.*

### ¿De qué manera el mobiliario podría contar la historia del Valle de Arán y su conexión con la naturaleza?

*Cada mueble podría tener un relato breve, una anécdota, un guiño a las tradiciones o al paisaje de donde viene.*

### ¿Cómo podríamos equilibrar tradición e innovación en el diseño de los muebles?

*Mirando hacia adelante sin olvidar lo que nos trajo hasta aquí. No se trata de hacer una copia del pasado, sino una evolución con sentido.*

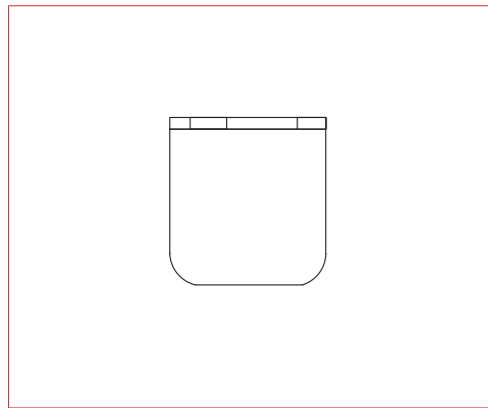
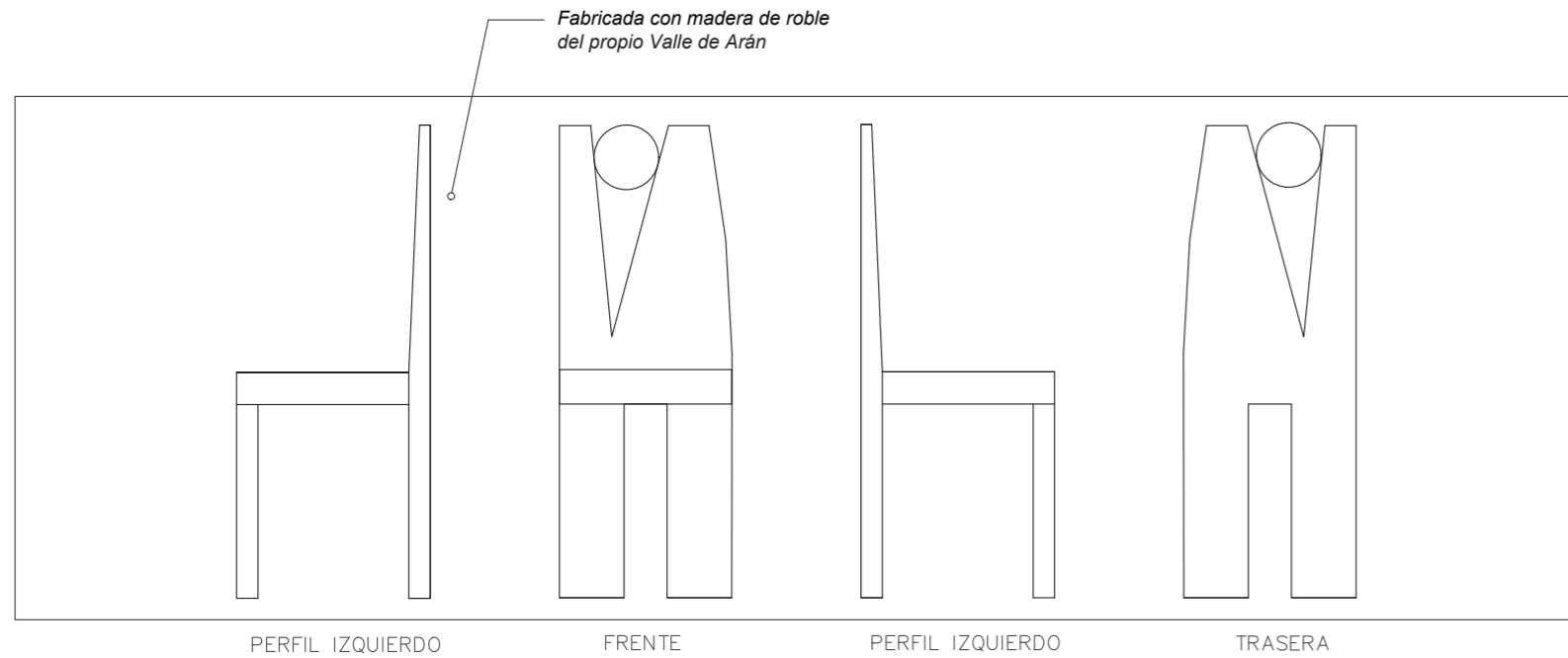
### ¿Ves viable la incorporación de materiales reciclados o sostenibles en la colección?

*Sí, y sería coherente con lo que defendemos. Vivimos en un entorno frágil, hay que cuidarlo en todo lo que hagamos.*

### ¿Crees que la gente del valle recibiría bien esta propuesta de mobiliario o habría resistencia a adoptar un diseño inspirado en su cultura?

*Si se hace con respeto, sí. Hay hambre de reconocimiento. Estamos cansados de que solo se hable de Baqueira.*

# ANEXO IV: PLANOS MOBILIARIO

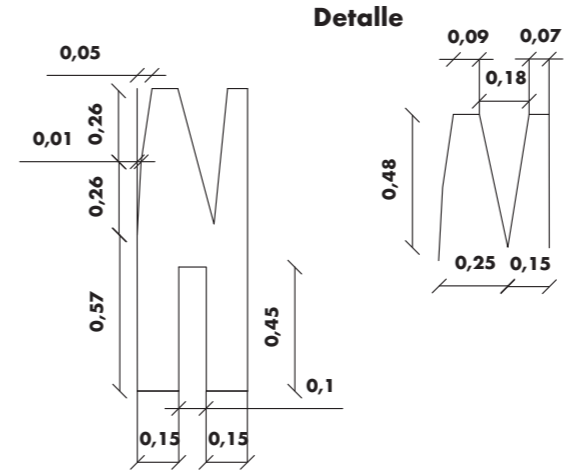


Escala 1/15

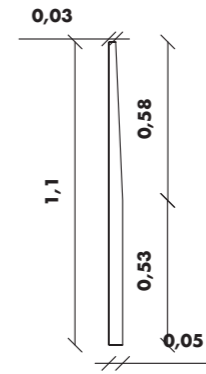
Disefadora: Arán Gonzalez

ERA CAGIRA

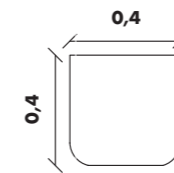
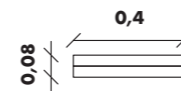
## Pieza trasera



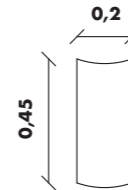
## Vista de perfil



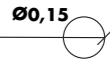
## Asiento



## Patas delanteras



## Círculo

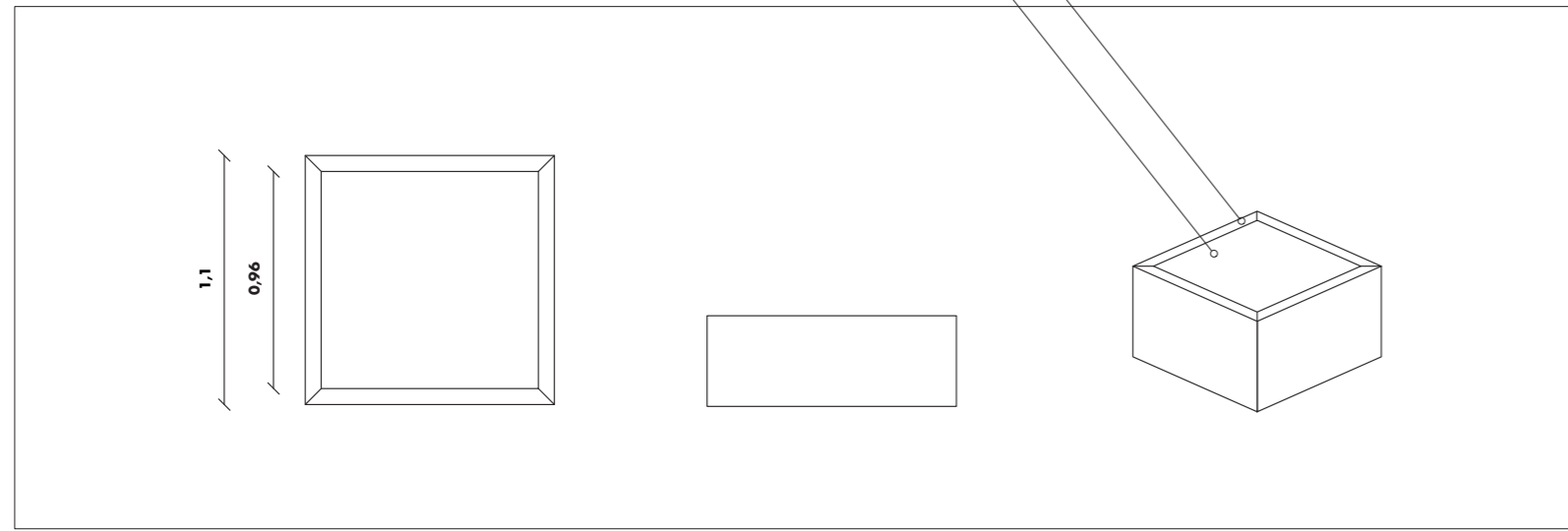


Escala 1/30

Disefadora: Arán Gonzalez

ERA CAGIRA

Pieza de piedra caliza  
Pieza de piedra pizarra



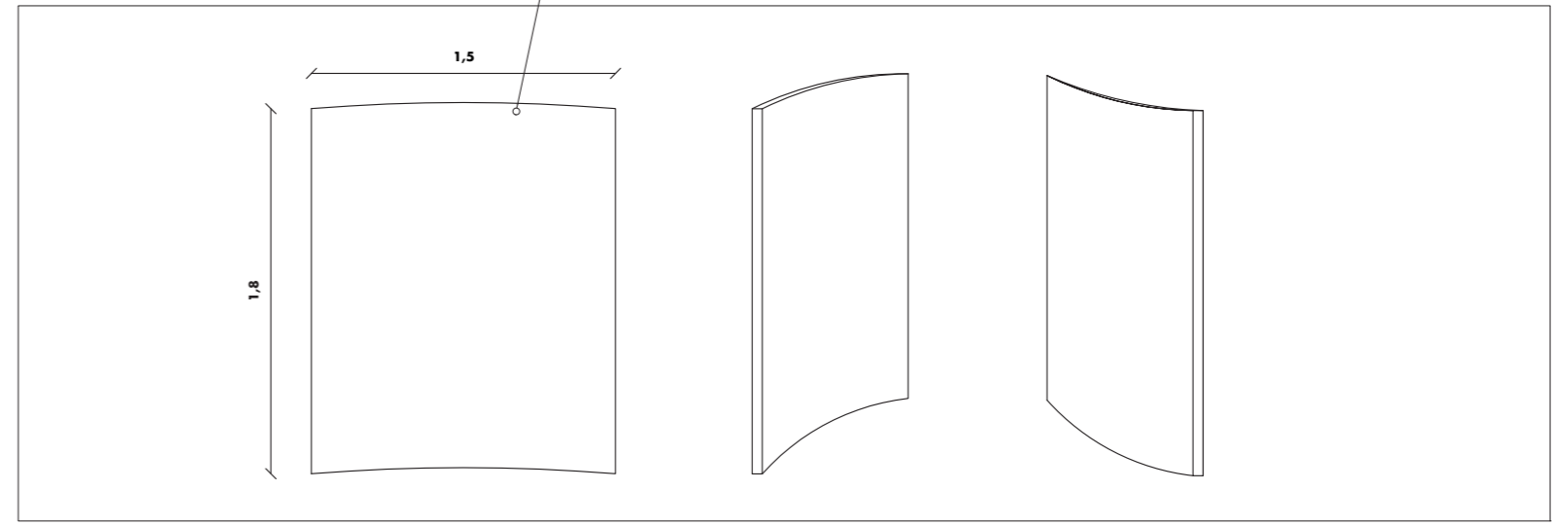
PLANTA

PERFIL

Escala 1/35

Diseñadora: Arán Gonzalez  
ERA TAULA

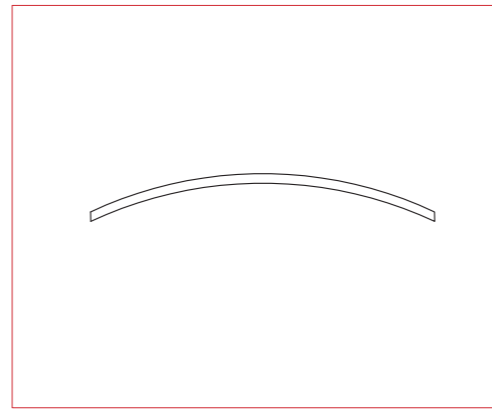
Fabricada en hierro



FRETE

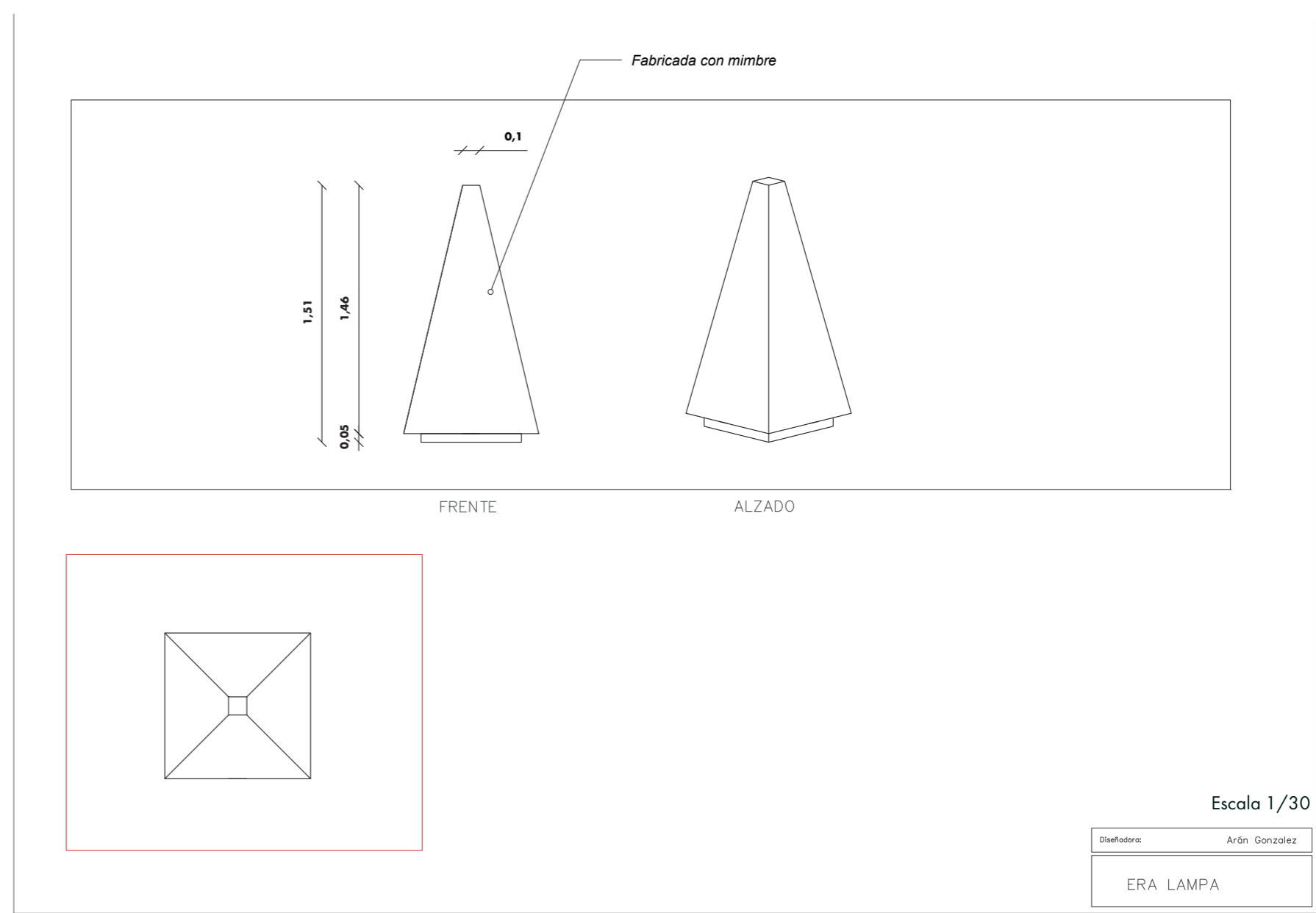
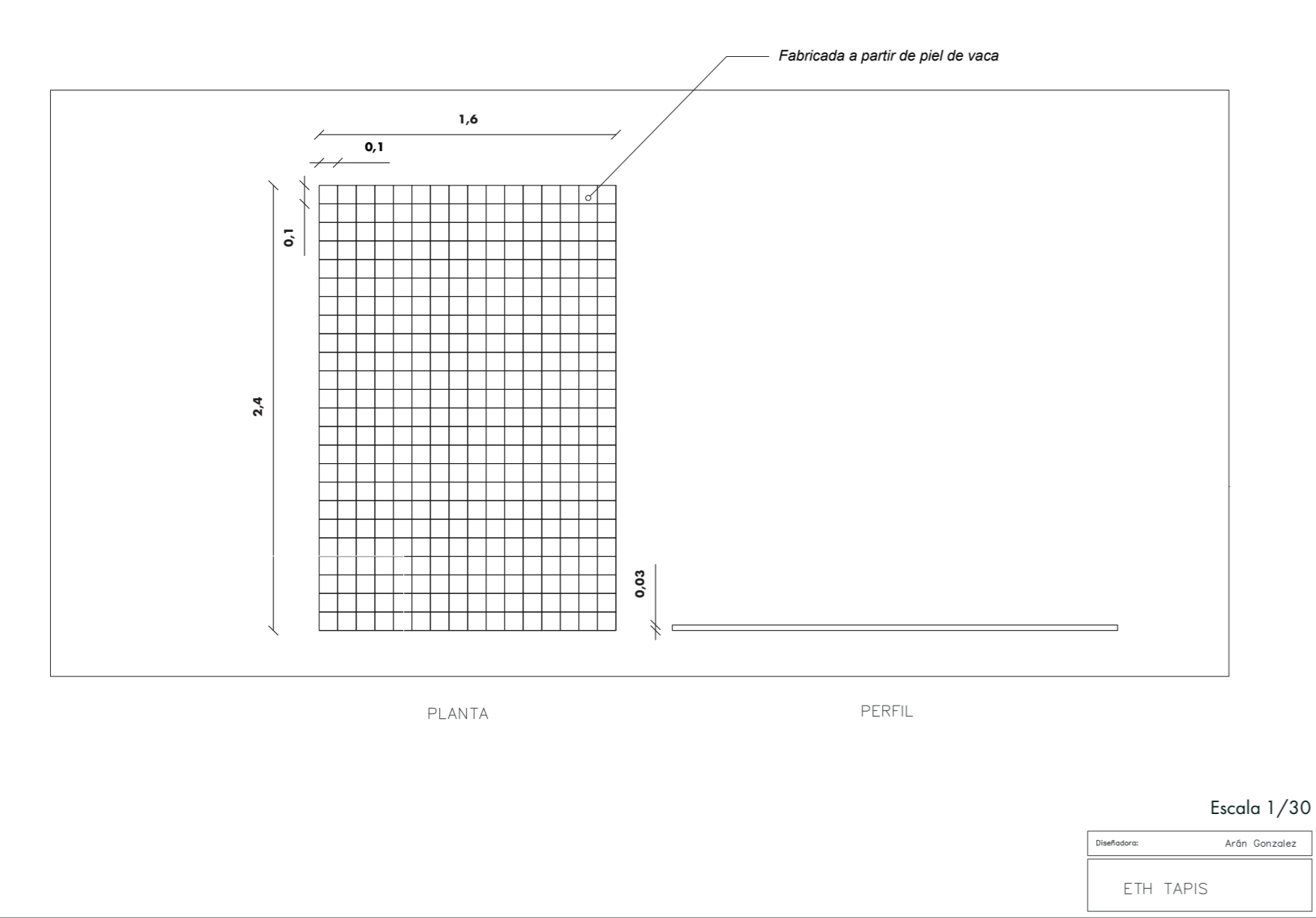
ALZADO 1

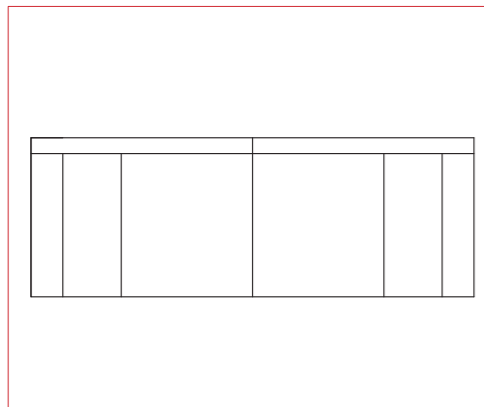
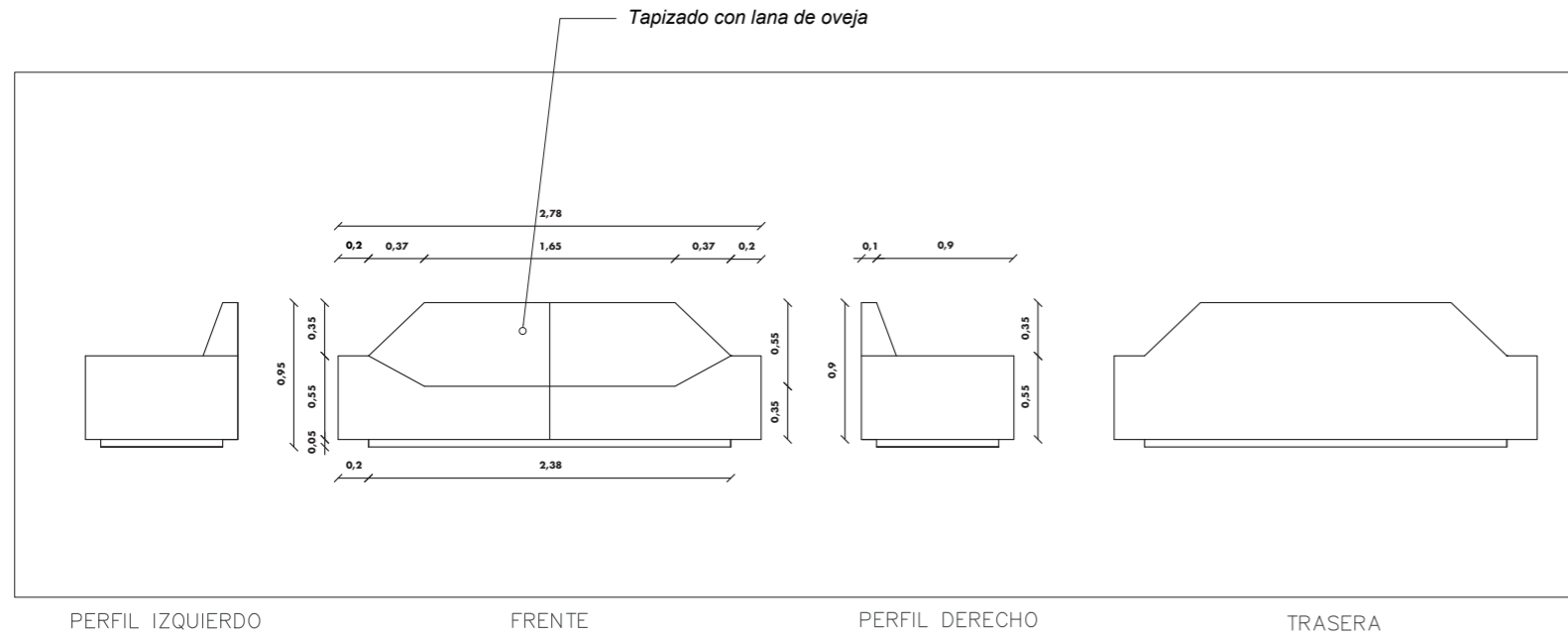
ALZADO 2



Escala 1/35

Diseñadora: Arán Gonzalez  
ETH VIRAVENT





Escala 1/35

Diseñadora: Arán Gonzalez

ETH SOFÀ

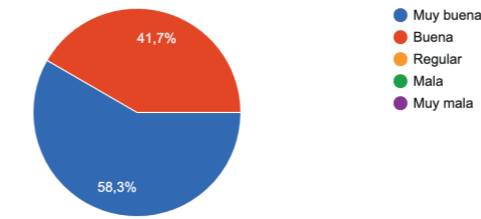
## ANEXO V: RESULTADOS ENCUESTA 2

ERA CAGIRA: FUNCIONALIDAD, ESTÉTICA Y SIMBOLOGÍA

### ERGONOMÍA

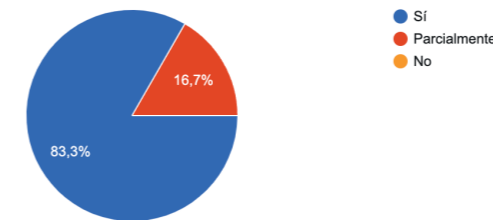
¿Cómo calificarías la ergonomía de la silla? (ajuste al cuerpo, postura, altura, etc.)

12 respuestas



¿Te sentiste en una postura cómoda al sentarte en la silla?

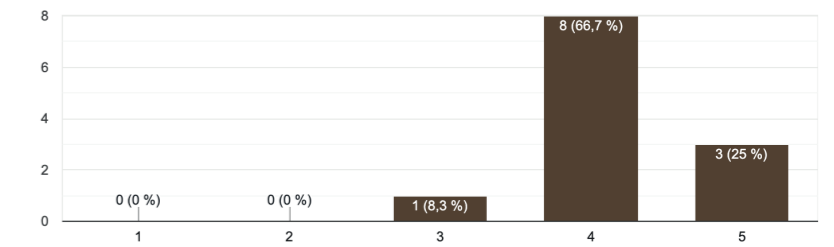
12 respuestas



### COMODIDAD

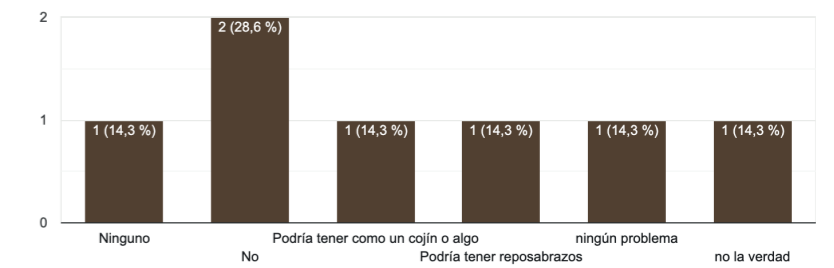
En una escala del 1 al 5, ¿qué nivel de comodidad experimentaste al usar la silla?

12 respuestas



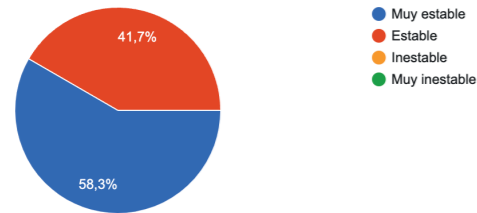
¿Notas algún punto de presión incómodo o zonas que mejorarías para mayor confort?

7 respuestas

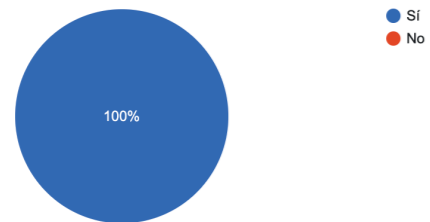


## ESTABILIDAD Y ROBUSTEZ

¿Cómo calificarías la estabilidad de la silla?  
12 respuestas

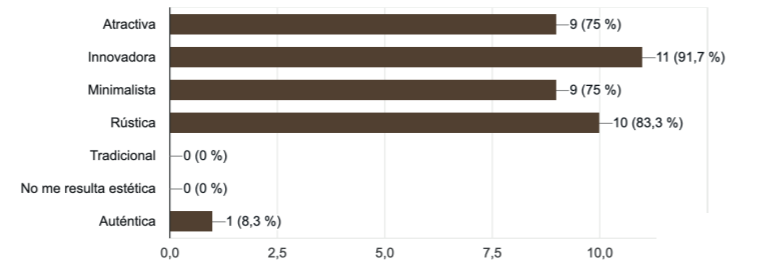


¿Te sentiste seguro/a al usarla?  
12 respuestas

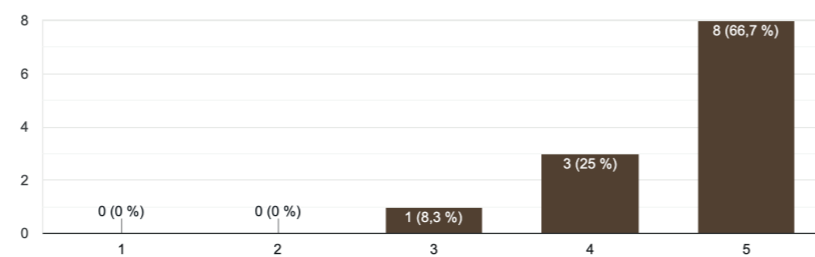


## ESTÉTICA Y DISEÑO

¿Cómo describirías la estética de la silla?  
12 respuestas

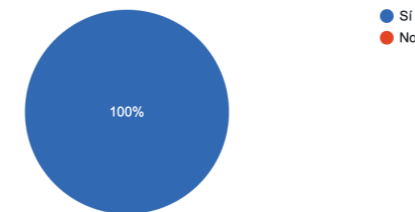


En una escala del 1 al 5, ¿cuánto te gusta el diseño general de la silla?  
12 respuestas

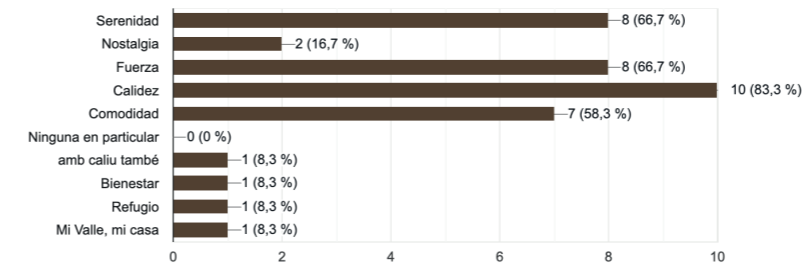


## SIGNIFICADO SIMBÓLICO

¿Captaste alguna relación con la montaña, el paisaje o el Valle de Arán en el diseño?  
12 respuestas

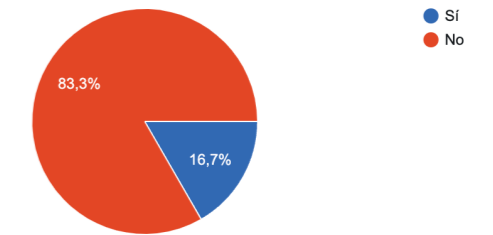


¿Qué emoción principal te genera la silla?  
12 respuestas



## OPINIONES Y MEJORAS

¿Encuentras algún aspecto de mejora en la silla?  
12 respuestas

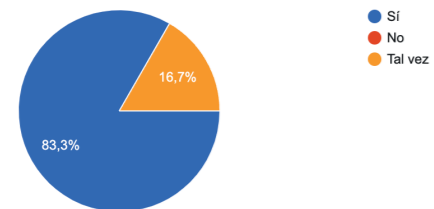


En caso afirmativo, ¿Qué encuentras que se podrían mejorar?  
3 respuestas

- poner un asiento más mullidito
- Reposabrazos
- fabricar más

¿Te gustaría tener una silla como esta en tu hogar u otro espacio?

12 respuestas



¿Quieres añadir alguna reflexión personal sobre tu experiencia con la silla?

4 respuestas

- Es muy bonita, me recuerda más a una pieza de arte
- Muy buena
- Me encanta
- hay que comercializar esto!

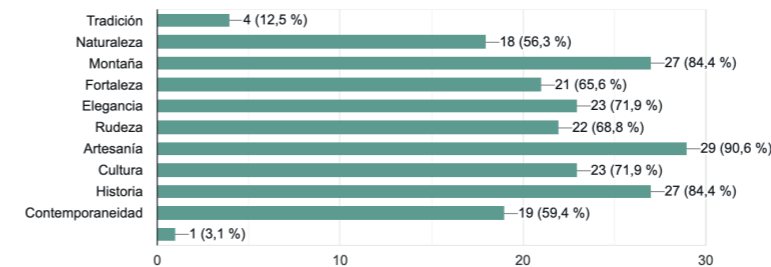
## ANEXO VI: RESULTADOS ENCUESTA 3

ERA CAGIRA: ENCUESTA VISUAL

### PRIMERAS IMPRESIONES

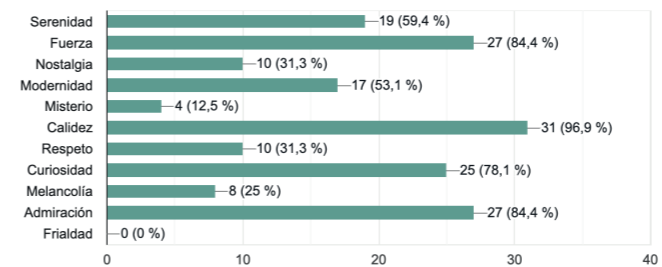
¿Qué palabras te vienen a la mente al ver esta silla?

32 respuestas



¿Qué emociones te transmite este diseño?

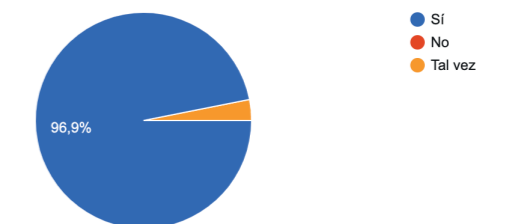
32 respuestas



### INTERPRETACIÓN CULTURAL Y SIMBÓLICA

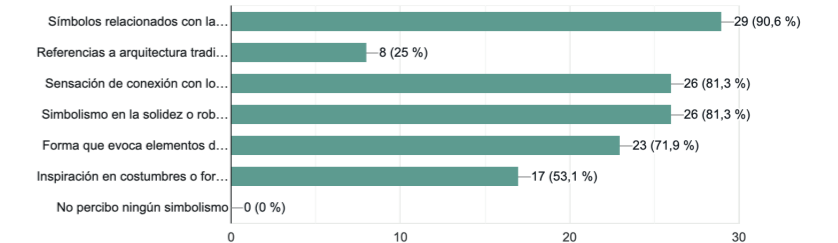
¿Crees que el diseño transmite elementos relacionados con la montaña o la naturaleza?

32 respuestas



¿Notas algún tipo de simbolismo en la forma o los materiales que te sugiera una historia o tradición?

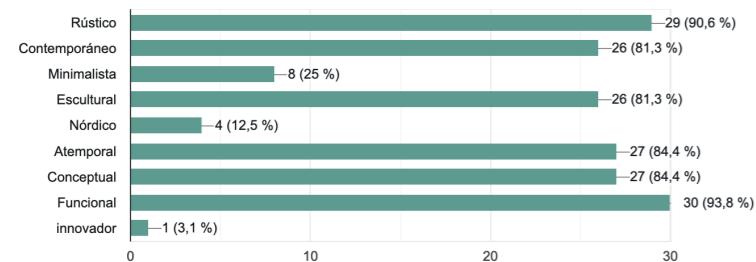
32 respuestas



## ESTILO Y CONTEXTO DE USO

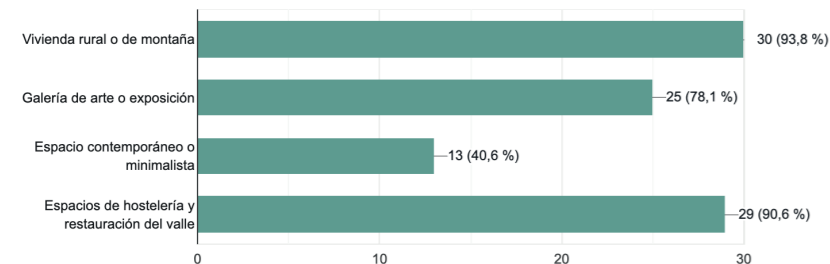
¿Cómo describirías el estilo de esta silla?

32 respuestas



¿En qué tipo de espacio imaginas esta silla?

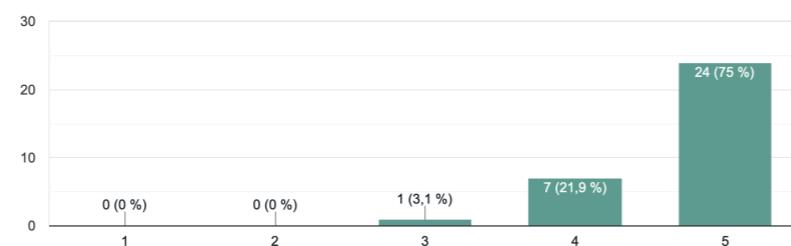
32 respuestas



## VALORACIÓN GENERAL

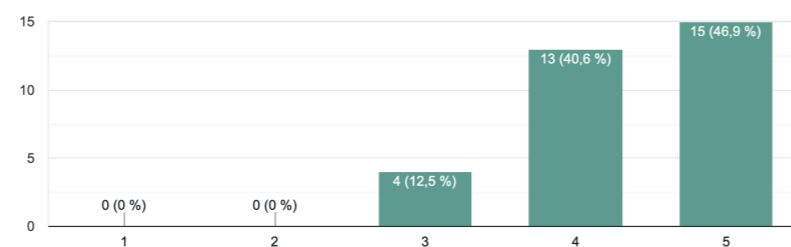
Del 1 al 5, ¿cómo valorarías la originalidad del diseño?

32 respuestas



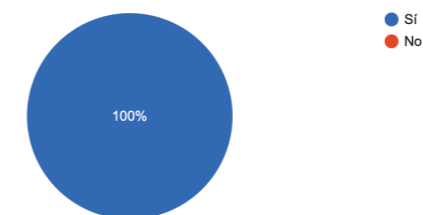
Del 1 al 5, ¿cómo valorarías su capacidad para transmitir una identidad cultural?

32 respuestas



¿Te gustaría saber más sobre la historia o inspiración detrás de esta pieza?

32 respuestas



¿Hay algo más que te gustaría comentar sobre este diseño?

2 respuestas

Podría estar en un museo ya que habla de la historia del Valle

Quiero comprar una

## ANEXO VII: CONSENTIMIENTOS INFORMADOS

### ENTREVISTAS

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LA ENTREVISTA

**Título del estudio:**

Diseño contemporáneo e identidad cultural en el Valle de Arán.

**Investigador/a responsable:**

Arán González – Estudiante del Grado en Diseño, Universidad Francisco de Vitoria

**Objetivo del estudio:**

El objetivo de esta investigación es comprender cómo perciben los habitantes del Valle de Arán los efectos del turismo masivo y cómo valoran una propuesta de diseño contemporáneo inspirada en su identidad cultural.

**Procedimiento:**

Se le invita a participar en una entrevista semiestructurada que tendrá una duración aproximada de 30 a 45 minutos. Las preguntas estarán centradas en aspectos culturales, sociales y simbólicos relacionados con el diseño, el territorio y el turismo.

**Confidencialidad:**

La información proporcionada será tratada de manera confidencial y utilizada exclusivamente con fines académicos. Su identidad no será revelada en ningún momento. La entrevista será grabada solo si usted lo autoriza, y los audios serán eliminados una vez transcrita la información relevante.

**Voluntariedad:**

Su participación es completamente voluntaria. Puede negarse a responder cualquier pregunta o retirar su consentimiento en cualquier momento sin que esto tenga ninguna consecuencia negativa.

Declaro que he sido informado/a sobre los objetivos y condiciones de participación en este estudio y acepto participar de forma voluntaria.

Nombre y apellidos del participante: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### ERA CAGIRA: FUNCIONALIDAD, ESTÉTICA Y SIMBOLOGÍA

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPACIÓN EN PRUEBA DE ERA CAGIRA DE FORMA PRESENCIAL

**Título del estudio:**

*ERA CAGIRA: funcionalidad, estética y simbología*

**Investigador/a responsable:**

Arán González – Estudiante del Grado en Diseño, Universidad Francisco de Vitoria

**Objetivo del estudio:**

Esta encuesta tiene como finalidad recoger las impresiones de los participantes sobre la comodidad, estabilidad, estética y el significado simbólico percibido al observar y usar la silla denominada "ERA CAGIRA".

**Procedimiento:**

Se solicita su participación voluntaria en una encuesta presencial que le tomará menos de 5 minutos. Las preguntas se realizarán a través del portal *Google forms* están orientadas a conocer su percepción sobre la funcionalidad, estética y simbología de la silla.

**Confidencialidad:**

La información recogida será tratada de forma estrictamente confidencial y anónima. Ningún dato que permita identificarle será publicado. Los datos obtenidos serán utilizados únicamente con fines académicos.

**Voluntariedad:**

Su participación es completamente voluntaria. Puede negarse a responder alguna pregunta o abandonar el estudio en cualquier momento sin necesidad de justificar su decisión y sin que ello le ocasione ningún perjuicio.

Declaro haber sido informado/a sobre los objetivos y condiciones de participación en este estudio, y acepto participar voluntariamente.

Nombre y apellidos del participante: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

## AGRADECIMIENTOS

Gracias a ti papá, por cuidarme como lo has hecho desde que nos conocimos, especialmente este año tan difícil. Gracias por estar siempre tan atento de nosotras.

Gracias a ti mamá, por enseñarme a que solo logramos nuestras metas si luchamos por ellas. Gracias por ser mi ejemplo a seguir y quién siempre ha querido seguir a mi lado.

Gracias a mi familia por confiar en mi cuando ni yo lo hago.

Gracias a Lauilo por convertirse en mi imprescindible este año y por sufrir junto a mi este curso.

Gracias a Álvaro por su infinita paciencia y generosidad al haber soportado todos mis momentos de llantos, de quejas y mis repetitivos: NO PUEDO MÁS.

Gracias a Minerva, mi tutora, por seguir al pie del cañón a pesar de los obstáculos que se le han podido poner en medio este curso.

Gracias a Juse por hacer realidad mis ideas.

Y, por último, me quiero agradecer este trabajo a mí, por creer en mí, por hacer lo que pocos hacen y por seguir luchando.

