

Proyectos de Intercambio Intemporal

Carmen Herrera Nolorve y Andrea del
Carmen De La Cruz Vergara (*)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 145-148. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: enero 2022
Versión final: octubre 2022

Resumen: “Intercambio Intemporal” son proyectos interculturales y comunicacionales entre los alumnos de profesiones, centro de estudios y espacios geográficos distintos. A pesar de las diferencias horarias, los alumnos de la Filière Métiers du Livre - IUT Bordeaux Montaigne y los alumnos de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño PUCP, crean piezas gráficas con temas relacionados a la intertextualidad, confraternidad, expresiones culturales, derechos de los animales y preocupación por el ecosistema. Para este intercambio se utilizan plataformas virtuales mediante las cuales los alumnos puedan comunicarse (entre diciembre y febrero) y concluir el proyecto en exposición internacional.

Palabras Clave: Habilidades para la vida - interculturalidad - reconocimiento cultural - plataformas virtuales - vocación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p.147]

Introducción

“Eventualmente nos vamos desarrollando emocional y cognitivamente, esto implica un progresivo crecimiento de quiénes somos. El desarrollo cognitivo no tiene que ver con el desarrollo profesional. El conocimiento es asimilado constantemente pero también depende de cuánto quiere uno mismo aprender” (Arévalo 2015, p.31).

Aprender es una disposición perenne y muchas veces inconsciente. Frecuentemente se va adquiriendo nuevos conocimientos a partir de acciones y el compartir de situaciones cotidianas. Es por ello que, el aprendizaje va más allá del individuo que aprende, puesto que implica un proceso colectivo que se extiende desde el nivel grupal (equipo de trabajo, departamento, unidad, etc.) hasta el organizacional en su conjunto (organización que aprende) (Gil & Alcover, 2002). Una organización que resiste los cambios, los impactos negativos, las nuevas competencias, que resiste el futuro incierto, es una organización que aprende. Solo quienes aprenden son capaces de sobrevivir en un mundo competitivo y alcanzar el éxito.

Gil & Alcover (2002), docentes de la Universidad Complutense de Madrid, y de la Universidad Rey Juan Carlos respectivamente, exponen que el proceso por el cual adquirimos un conocimiento lleva consigo la complejidad, la interconexión e interdependencia de contenidos implicados en este; de ahí la necesidad de ser gestionado colectivamente.

Las universidades y otras casas de estudio, sin embargo, no han puesto necesariamente especial énfasis en el desarrollo de habilidades para la vida que proporcione herramientas a los estudiantes para gestionar sus propios aprendizajes basados en experiencias colectivas.

En los años de docencia en Formación General y en la especialidad de Diseño Gráfico, se ha observado que existen muchos más retos que plantearse y ofrecer a los estudiantes, nuevas metas y sobre todo nuevas oportunidades como profesionales, quienes luego, contribuirán en satisfacer la necesidad de quienes requieren de diseñadores o diseñadoras.

El gran reto es aprender a lidiar con las diferentes características y personalidades de las personas, pero más aún aprender de estas diferencias. En el ámbito laboral, muchas veces se encuentran con un cliente extremadamente determinante sobre cómo desea que termine su diseño. Cabe entonces, la pregunta ¿A qué diseñador no le ha tocado un cliente difícil? Lo cierto es que no se sabe cómo serán las experiencias a futuro, cómo serán los clientes que pongan su entera confianza, o tal vez sea completamente diferente.

Intercambio y aprendizaje a través de la experiencia

En la formación de los alumnos de Diseño Gráfico, es importante enseñarles a establecer un adecuado diálogo con el cliente, planificar y organizar el trabajo de manera que ellos mismos puedan reconocer y valorar el tiempo invertido en el diseño. Esto es imprescindible para que los clientes también puedan reconocer y valorar el trabajo de los diseñadores.

En el año 2014 se tuvo la oportunidad de viajar, conocer y reconocer diferentes sitios y realidades distintas. La comunicación entre grandes amistades se mantenía gracias a la comunicación vía mail o redes sociales. Una de esas grandes amistades, es Carmen Herrera, grabadora de profesión quien terminó sus estudios de maestría y doctorado en su actual lugar de residencia, la ciudad de Bordeaux.

Entre las múltiples facetas de esta destacada artista, resalta la docencia del idioma español a un grupo de estudiantes cuyos talentos se encuentran entre leer y escribir. Es así que, en el reencuentro amical en la ciudad de Bordeaux, en una amena cena se origina la posibilidad de hacer algo que involucre la confraternidad y la labor docente.

Desde entonces surgieron sucesivamente propuestas como “S’afficher: Intercambio Intemporal” (2016), “Livres Libre” (2017) y “Herbario Literario” (2018) que consistían

en que alumnos de español de la Filière Métiers du Livre-IUT Bordeaux Montaigne y Diseño Gráfico de la facultad de Arte y Diseño PUCP, participen en la elaboración de afiches, imágenes e ilustraciones de cuentos para una exposición en la cual puedan aportar y practicar de manera efectiva los conocimientos adquiridos en clase. Es así que se logra crear un espacio de comunicación donde el alumno se integra a proyectos interdisciplinarios e interculturales. Para ello se utilizan plataformas de comunicación virtual, desde correos electrónicos, un grupo en las redes sociales e incluso comunicación vía whatsapp y reuniones sincrónicas online para las críticas constructivas.

Asimismo, se proporcionan asesorías personales necesarias mediante las cuales se incentiva a la investigación, se les brindan consejos pertinentes y las facilidades para propiciar una interacción y comunicación dinámica; también se proporcionan referencias visuales para enriquecer el proceso creativo de los estudiantes. Finalmente, se tiene la disposición de resolver cada duda del proceso productivo y fomentar la retroalimentación de forma eficaz. También se realiza un balance equitativo de las fortalezas y debilidades como grupo, reconociendo siempre su participación para fortalecer la confianza en sí mismos como futuros profesionales.

El objetivo de este tipo de proyectos es incentivar a los estudiantes a trabajar con responsabilidad y colaboración mediante la experiencia de poner a prueba su imaginación, intercambiar ideas a pesar de la distancia o las diferencias horarias. Asimismo, poner en práctica los conocimientos adquiridos, trabajar en conjunto a partir de dos realidades distintas, enseñándoles a valorar su trabajo, desde el principio hasta el final del proceso. Se establece un cronograma y se cuenta con el apoyo incondicional de docentes como Carmen García y Martín Rázuri, así como el comunicador y periodista Diego Avendaño. Sin ellos no hubiera sido posible tener una visión externa de la comunicación gráfica durante el proceso de diseño.

El aprendizaje a través de la experiencia –según Lidia Montes (2016)– no descarta las metodologías tradicionales, sino que complementa el aprendizaje al generar una dinámica de trabajo grupal tal como señala el investigador John R. Mergendoller:

Los estudiantes recuerdan lo que han aprendido, lo aprenden en mayor profundidad y, además, desarrollan habilidades de gestión, de planificación, de criticar su propio trabajo y el de otros. De ser parte de un equipo. Se trata, en cualquier caso, de un tipo de enseñanza que trabaja, paralelamente, la gestión emocional en los ambientes de trabajo, la confianza y la responsabilidad. (Citado por Lidia Montes, 2016)

Definitivamente, el trabajar en equipo implica más que alcanzar el objetivo final. No es solo el conocimiento resultante del trabajo colectivo, sino los demás conocimientos obtenidos a partir de la interacción de personalidades, de formas de pensar y perspectivas distintas, los que conllevan a un crecimiento personal y profesional en el caso específico del diseñador, quien

posee además el deseo constante de enriquecimiento de creatividad a base de muestras creativas distintas a la suya. Los resultados de esta metodología grupal son variados, entre eficientes y muy óptimos. Por un lado, el hallazgo más importante es que los alumnos no se conocían a sí mismos, y por tanto, no eran conscientes de sus fortalezas, sus debilidades, ni sus habilidades técnicas frente a la variedad de recursos que tiene esta profesión. Conocer esto, como profesional y como docente, es importante y positivo, ya que es en este aspecto de la identidad de las y los estudiantes.

Nace así la necesidad de fomentar el desarrollo de habilidades para la vida, de promover las actitudes sociales entre sus compañeros y por qué no con sus clientes. El Ministerio de Salud, define estas habilidades como:

«Son aquellas aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo que permita enfrentar eficazmente los retos y desafíos de la vida diaria. Son un conjunto de destrezas psicosociales cuyo desarrollo incrementa las posibilidades de las personas a aumentar su desempeño en la vida diaria». (MINSA, 2016)

El Ministerio de Salud señala 4 habilidades para la vida esenciales: autoestima, asertividad, comunicación y manejo de emociones. De esta manera, se puede entender que el trabajo colectivo necesariamente está sujeto al desarrollo de estas habilidades, pues por ejemplo, un alumno con baja autoestima, desencadenará inseguridad y desconfianza en su trabajo perjudicando su desempeño laboral y el compartir con sus compañeros.

Se necesitan alumnas y alumnos preparados para los retos de su profesión, pero más todavía para los retos del hoy. Asimismo, son necesarios docentes que sirvan como orientadores en la búsqueda de sus talentos, como impulsores de su vocación, como apasionados de sus profesiones.

La creación del proyecto desde el otro lado

Para explicar de qué manera se contextualiza el proyecto desde Burdeos, se debe mencionar que el espacio de estudios está vinculado con las carreras del libro dividido en dos ramas que son Edición/librería, y Mediateca/Biblioteca. En Francia, estas formaciones se encuentran en relación con las Artes en general, puesto que los estudiantes del Instituto deberán ser capaces de organizar eventos culturales dentro de las diversas Mediatecas/Bibliotecas y posibles ferias de libros o dentro de las editoriales o librerías en las cuales ellos trabajarán. Lo importante de este intercambio fue que los estudiantes bordeleses pasaron de ser simples lectores, críticos y observadores de arte a tener un nuevo rol: el de comunicadores y organizadores de eventos.

Dentro de este tiempo, se tuvo como primera experiencia concebir un proyecto que serviría de base para la comunicación con su binomio, seguido de la preparación de un texto argumentativo para pedir las salas de exposición y para la comunicación mediática.

Desarrollando capacidades en comunicación textual y visual que se encontraban fuera de su confort de lector. En una segunda experiencia, con el proyecto de livre-libre, los estudiantes asumieron el rol de escritores, grafistas y editores. Primero, se debía tomar el lugar del escritor creador, creando un texto de libre creación. En esta fase la comunicación sería desde el escrito.

Los estudiantes bordeleses, como grafistas, debieron confrontarse con la imagen y el texto dentro de un objeto, el libro. Según Didi-Huberman (2016), “los libros saben darnos la impresión de ser un objeto verdaderamente reconocido desde todos sus lados y que este nos remonta a un pasado lúcido, se transforma en una representación donde podemos encontrar temas individuales que se convierten en espejo de la propia persona y que lleva además todos los conceptos a imágenes o todas las imágenes a conceptos” (p.11, traducción propia).

El reto de lograr una armonía entre la imagen y el texto nos hizo distinguir que era necesario para cada etapa:

1. Faire percevoir ;
2. Faire comprendre ;
3. Faire évaluer ;
4. Faire vivre (Doguet, 2007, p.42, traducción propia).

Puntos indispensables en el desarrollo de todo trabajo visual y escrito.

Bajo estos puntos, obtener el concepto del proyecto « libro » fue encontrar una cohabitación entre el texto y la imagen. Dejó de tener solo la forma de un ejercicio de intercambio para convertirse en una herramienta de trabajo y potencial proyecto semi-profesional que fue presentado en el Instituto Cervantes de Burdeos dentro del marco institucional público de la Semana de América Latina y del Caribe, organizado por el ayuntamiento de Burdeos que se desarrolla en el mes de mayo en toda Francia. Es en esta nueva fase que los estudiantes tuvieron la posibilidad de presentar el proyecto como futuros editores jóvenes, logrando así una mayor responsabilidad y empatía para con el estudiante peruano, su binomio, a quienes agradecen por el trabajo en colaboración que habían realizado.

Estas etapas y roles necesarios para llevar adelante cada proyecto nos permitieron establecer que el proceso de creación, tanto de escritura y de gráfica están inscritos dentro del marco de tiempo, de la diversidad social, cultural e ideológica registrada en cada grupo. Pero que a través de la lengua se podían establecer nuevos vínculos entre los jóvenes.

Es importante señalar que para los estudiantes los términos de confianza en sus propias competencias desarrollaron un también interés en el autor que se vieron al finalizar el proyecto. Las experiencias de nuevas competencias adquiridas mostraron que las nuevas tecnologías durante un aprendizaje e intercambio tienen sus límites y beneficios, pero que para nuestros proyectos lograron una aproximación en la comunicación pluridisciplinaria del intercambio.

Conclusiones

Las piezas como afiches, imágenes e ilustraciones para cuentos en su mayoría tienen un final satisfactorio, con una gráfica interesante de lenguaje universal. Los alumnos se vuelven casi independientes en la parte final del proyecto. Para la mayoría de estudiantes trabajar con un compañero de otra carrera, espacio geográfico y cultura diferentes, los hace reflexionar sobre las similitudes que tienen como estudiantes por encima de las diferencias culturales.

La producción, difusión y alcance logrados en estos proyectos generan el interés participativo por parte de nuevos grupos de estudiantes, mejora el desempeño de las y los estudiantes gracias al intercambio de aportes y compromisos entre sus pares. La disposición de los alumnos es de vital importancia para el desenvolvimiento del trabajo en conjunto. Ellos encuentran motivación en la experiencia, la cual le da un valor agregado a lo aprendido dentro de los salones de clase y los ayuda a comprender detalles de la producción que debe ir de la mano con el proceso creativo.

La base académica de la formación general en arte y diseño adecua al alumno a una autodisciplina y compromiso con su carrera. Es muy posible seguir adelante con un proyecto que no solo calza en un intercambio virtual con otros alumnos y otro espacio educativo; sino que los prepara y les da confianza para trazarse nuevas metas. Todo es posible para aquel que cree en sí mismo.

Referencias bibliográficas

- Ministerio de Salud - MINSAL. (2017). “Habilidades para la Vida”. Consulta 17 de febrero de 2017. Rescatado de <http://www.minsal.gob.pe/portal/servicios/susaludesprimero/adolescente/adolesc-habilidades.asp>
- Arévalo Santa María, C. J. (2015). “Labor Competitiveness”. *The Code War en Lexicon.com*. Toronto. Consulta 18 de febrero de 2017. <http://lexiconin.com/wp-content/uploads/2015/03/Lexicon-TheCodeWar.pdf>
- Gil, F., & Alcover, C. M. (2002). Crear conocimiento colectivamente: aprendizaje organizacional y grupal. *Revista de Psicología del Trabajo y de las Organizaciones*, 18(2-3), 259-301. Recuperado el 30 de marzo de 2017. <http://www.redalyc.org/pdf/2313/231318274008.pdf>
- Montes, L. (2016). “Educar a través de la experiencia”. Consulta 18 de febrero de 2017 <http://www.elmundo.es/economia/2016/06/16/57626b87e2704ea11c8b460d.html>
- Garbarino, S. y Ollivier, C. (2020). “Pratiques plurilingues, apprentissage des langues et numérique” Vol. 23, N° 2, 2020. Consultado el 17 abril de 2020 <https://journals.openedition.org/alsic/4866>
- Douguet, J.P. (2007). *L'art comme communication pour une re-définition de l'art*. Editeur Armand Colin: Berlin.
- Didi-Huberman. (2016). *Devant l'image*. Les éditions de minuit: France.

Abstract: “Timeless Exchange” are intercultural and communicational projects between students from different professions, study centers and geographical spaces. Despite time differences, students of the Filière Métiers du Livre - IUT Bordeaux Maigne and students of the Graphic Design specialty of the Faculty of Art and Design PUCP,

create graphic pieces with themes related to intertextuality, fraternity, cultural expressions, animal rights and concern for the ecosystem. For this exchange, virtual platforms are used through which students can communicate (between December and February) and conclude the project in an international exhibition.

Keywords: Life skills - interculturality - cultural recognition - virtual platforms - vocation.

Resumo: Os "Intercâmbios Temporais" são projetos interculturais e comunicacionais entre estudantes de diferentes profissões, centros de estudo e áreas geográficas. Apesar das diferenças de tempo, estudantes do Filière Métiers du Livre - IUT Bordeaux Montaigne e estudantes da especialidade de Design Gráfico da Faculdade de Arte e Design PUCP, criam peças gráficas com temas relacionados à intertextualidade, fraternidade, expressões culturais, direitos dos animais e preocupação com o ecossistema. Para este intercâmbio, são utilizadas plataformas virtuais através das quais os estudantes podem se comunicar (entre dezembro e fevereiro) e concluir o projeto em uma exposição internacional.

Palavras chave: habilidades para a vida - interculturalidade - reconhecimento cultural - plataformas virtuais - vocação.

(*) **Carmen Herrera Nolorve:** artista peruana, realizó sus estudios de la especialidad de pintura en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Posteriormente realizó una licenciatura, máster y doctorado en Artes Plásticas (Histoire, Théorie et pratique), títulos obtenidos en la Universidad Bordeaux Montaigne, Francia. Docente en lengua y proyectos en español en el IUT Bordeaux Montaigne en la filial de Métiers du Livre y profesora de grabado en la filial de Carreras Sociales. Ha creado diversos proyectos de intercambio estudiantil internacional. Co-presidenta de la Asociación cultural « Connectif Plateforme Créative, Lima-Bordeaux-Beirut » en la cual crea y desarrolla proyectos artísticos-científicos ganadores de varios premios por su originalidad e innovación. **Andrea del Carmen De La Cruz Vergara:** Magister en Gerencia Social con mención en Gerencia de programas y Proyectos de desarrollo de la PUCP. Licenciada en Artes Plásticas con mención en Diseño Gráfico, de la Facultad de Arte y Diseño. Dedicada a la educación y al aprendizaje a través de competencias, es docente en los años de Formación General y en la especialidad de Diseño Gráfico. Viene realizando proyectos sobre tipografía experimental, es cofundadora del colectivo Compositipo y coordina proyectos académicos de intercambio cultural reconocidos con dos premios de Innovación en Docencia Universitaria PUCP.

Transformaciones de la representación conceptual tridimensional en tiempos de virtualidad

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 148-151. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: enero 2022
Versión final: octubre 2022

Alejandro Folga, Natalia Botta y Ana Pertz (*)

Resumen: Métodos y Procesos Creativos (MPC) es un curso opcional del primer año de la carrera de arquitectura de la FADU UDELAR (Montevideo, Uruguay). Antes de 2020, en el curso MPC los estudiantes realizaban una maqueta física como síntesis de un trabajo de análisis de proyectos. La situación sanitaria provocada por la covid-19 obligó a desarrollar el curso en modalidad no presencial y nos llevó a proponer un formato de entrega alternativo que pudiese realizarse a distancia. Este nuevo formato, consistente en un diagrama digital animado, inevitablemente alteró algunas de las lecturas que aportaban los modelos físicos tridimensionales. Sin embargo la pérdida de la tridimensionalidad permitió el surgimiento de una cuarta dimensión comunicativa. La experiencia nos brindó una oportunidad de innovar en el uso de las herramientas gráficas, estableciendo así una ruptura epistémica con el paradigma de representación precedente.

Palabras Clave: Proyecto; Representación; Maqueta conceptual; Axonometría; Enseñanza; Educación a distancia

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p.151]

Introducción

La experiencia sobre la que este texto reflexiona refiere a la optativa de inicio Métodos y Procesos Creativos (MPC), una unidad curricular que se dicta en el primer ciclo de la carrera de arquitectura en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de la República (UDELAR) de Montevideo, Uruguay. Desde 2017 MPC viene siendo desarrollada en el Taller Artcardi, uno de los nueve talleres de anteproyecto y proyecto de

arquitectura, dirigido por el Prof. Titular Dr. Arq. Juan Artcardi. El equipo docente de MPC ha estado integrado por: Alejandro Folga, Jesús Arguiñarena, Daniela Garat, Natalia Botta, Ximena Rodríguez, Sofía Guillén, Juan Pablo Lescano y Ana Pertz.

La propuesta académica y pedagógica de la unidad curricular MPC fue pensada para actuar como complemento de los cursos regulares de proyecto, además de apoyar el proceso de ingreso a la universidad que realizan los