

(*) **Jesús Barrientos:** está certificado en Tipografía por la Universidad de Reading; Profesor Investigador de tiempo completo en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla e investigador invitado del Instituto Scaliger. Ha impartido talleres y conferencias en distintas instituciones de Nicaragua, Colombia, Argentina, Portugal, España, Irlanda, Polonia e Inglaterra. Su investigación sobre Tecnologías para la Comunicación Escrita se ha publicado en diversos medios y sus tipografías han obtenido galardones en la Bienal Tipos Latinos, premios CLAP y la Bienal Iberoamericana de Diseño; entre sus clientes han estado Reebok, Macmillan, KNOTION, & Walsh y UNESCO. Es delegado mexicano ante la ATyPl. **Mara Serrano:** Profesora Investigadora en BUAP, miembro del Consejo de Docencia de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, y de las redes: Internacional en Ciencias Sociales Interdisciplinarias, de Investigadores en Diseño de la Universidad de Palermo, Argentina y del cuerpo académico Investigación Científica, Desarrollo Tecnológico y Vinculación Social. Premio al Desarrollo Docente por el diseño de un ambiente transmedia, presentado en España y Ganadora del financiamiento CONACyT de posgrados de calidad por la investigación sobre metáforas visuales. Con formación en Crown Point Press, California, impartió talleres

sobre creatividad en U.S.A. y Argentina, ha realizado estancias de investigación en UNAM. **Denisse Diego:** es diseñadora gráfica mexicana egresada de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla con especialidad en animación de gráficos, además de también contar con estudios específicos en el área de animación impartidos en diferentes instituciones, una de ellas, CENTRO. Cuenta con más de 5 años de experiencia en diseño y animación para medios de comunicación televisivos, desarrollando campañas comerciales y tv branding. Ha colaborado en distintos proyectos que involucran el diseño y animación 2D y 3D. **Gerardo González:** es diseñador gráfico e ilustrador radicado en Puebla, México, terminó la carrera en Diseño Gráfico por parte de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Con experiencia en diseño y elaboración de branding, identidad corporativa, gráficos animados, ilustración y diseño de personajes. Participante del programa Talento Joven en Volkswagen de México por parte de Fundación Nemi A.C. donde desempeñó en la producción de material de comunicación interna para un departamento de la empresa. Colaborador En Global E-Learning Consulting con la producción de material para plataformas de e-learning para empresas en la ciudad de Puebla, nacionales y extranjeras.

Tallando Mentes: Una construcción experiencial-virtual posibilitadora de diseño de futuros

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 367-370. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: marzo 2022
Versión final: octubre 2022

Jeimy Johana Acosta Fandiño y María
Ximena Dorado Velasco (*)

Resumen: El asumir el ingreso a la virtualidad en tiempos de pandemia y el diseño de un curso en un programa cuya presencialidad implica parte fundamental del proceso de formación, han sido algunos de los retos más grandes que hemos tenido que asumir durante nuestro ejercicio docente. Sin embargo, esta experiencia que estamos compartiendo presenta una de las tantas posibilidades que surgieron en estos tiempos y que vale la pena compartir y dialogar con otros docentes, como una manera de darle trascendencia a aquellas capacidades de crear otros mundos posibles.

Palabras clave: Diseño – futurización – sentipensante – metodología autónoma y transición.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 369]

Diseño de Futuros.

Durante el semestre 2020-B se diseñó y desarrolló una propuesta para trabajar de manera remota el curso Diseño de Futuros, un estudio que “se enfoca en proyectar sostenibilidad [...] definida por Fry (1999) como la habilidad para sostener y sostenerse en el medio de nuestra interdependencia” (Plan de Estudios, 2018). Esta propuesta representó un gran reto para las docentes, ya que existen algunos componentes claves en este estudio que en la modalidad remota pueden ser difíciles de abordar, como lo son: el trabajo con comunidad y la perspectiva

práctico-teórica de la concepción de diseño de futuros, anclada en el Pensamiento Sistémico.

El diseño pedagógico, producto del trabajo de pares docentes, requiere de la construcción común de un plan de asignatura y de una permanente mirada reflexiva que implica diálogos y apertura al cambio, que tenga en cuenta los giros que surjan del grupo de estudiantes y sus procesos de aprendizaje. El objetivo de nuestro trabajo fue, a partir de un ejercicio sentipensante (Escobar, 2014), vislumbrar el rol del diseñador en el marco de la construcción de procesos *futurizantes*, donde los

estudiantes y el equipo docente acompañan un proyecto comunitario. Para cumplir este objetivo, propusimos cuatro momentos: Introducción a la crisis epocal, Diseño de una metodología autónoma, Desarrollo de la propuesta y Síntesis del trabajo semestral.

Introducción a la crisis epocal.

Con base en la noción de *desfuturización* (Fry, 2018) y en los cada vez más evidentes efectos ambientales y sociales del sistema económico imperante, decidimos iniciar el curso construyendo un recorrido histórico no lineal sobre la situación compleja que atraviesa el mundo, deteniéndonos en particular en el sistema educativo y de salud nacional, el Covid-19 y la cadena de producción de bienes de consumo masivo. Con tal amplitud temática tendríamos elementos para redirigir las prácticas de diseño, al menos en las actividades del curso, con base en argumentos y posturas ético-políticas en formación, derivadas del enfoque del diseño de futuros:

Brought to design and architecture, and informed by a non-linear understanding of time, futuring is a way of thinking futures (as well as futural action) that recognises and engages defuturing forces that negate the future for life as it is now known. At the same time, 'futuring' recognises that the future is an obstacle course filled with 'things' thrown into it from the past that constantly arrive in the present. Beyond these two critical perspectives, futuring is also about designing the ontological quality of a designed thing so that it performatively has a futuring effect over a protracted design life. (Fry, 2018).

Nos interesó fomentar diálogos con los/las estudiantes, a partir de material audiovisual y documentos escritos donde ellos/as pudieran reconocer manifestaciones de la defuturización estructural y estructurante del presente. Consideramos que “el diseño está inextricablemente ligado a las decisiones sobre el tipo de vidas que vivimos y los mundos donde las vivimos; estas son cuestiones normativas que la academia usualmente rehúye, dada su predilección por la neutralidad” (Escobar, 2019, p.80) y por ello nos interesó conectar la crisis, en sus diversas temporalidades, con la cotidianidad de los/las estudiantes. De tal manera, las problemáticas de carácter global ganaban sentido para ellos/as cuando encontraban, en una escala menor y próxima, algunos rasgos y manifestaciones concretas de esa crisis.

Diseño de una metodología autónoma.

En el planteamiento del curso, el diseño metodológico nos permitió explorar, en compañía de los estudiantes, sobre la creación de un proceso ajustado a la experiencia emergente y a las necesidades que día a día la práctica requería. Inspirados en las palabras de Cicourel “toda orientación teórica exige su perspectiva metodológica y no se puede determinar cuál es el método apropiado para examinar una teoría sin una explicación de cómo piensan, sienten y actúan las personas al ocuparse de sus asuntos en la vida cotidiana” (citado en Vasilachis, 2007:

p.50), asumimos el ejercicio de diseño futurizante como una inmersión en los límites de la existencia humana, que requiere de la formación de capacidades y sensibilidades para construir, en el camino del aprendizaje, posibilidades que contengan procesos de auto-observación continua y consciente. Este proceso de auto-observación es un ejercicio de largo aliento que en la práctica se incorporó más en nosotras, las docentes, que en los estudiantes.

Sin embargo, cuando se trató de guiar su propio diseño metodológico, empezamos por una contextualización al trabajo comunitario y una introducción al registro consciente, mediadas por la creación colectiva de la propuesta de talleres, el desarrollo de piezas gráficas y la gestión del trabajo en equipo. Este enfoque ubica al diseño como un medio y no como fin último del intercambio con la comunidad, es decir, los talleres eran el escenario que le permitiría a los/las estudiantes aproximarse a tal comunidad (personeros estudiantes de educación secundaria, aspirantes a primer semestre e, incluso, ellos/ellas como comunidad de aprendizaje); es por eso que funcionaban como “cartas de presentación” del diseño (en su aspecto más técnico), como hilos de sentido que luego, en una etapa posterior del proyecto, pudieran trenzarse con procesos que ya tuvieran una trayectoria al interior de la comunidad de acogida.

Desarrollo de la propuesta.

Los/las estudiantes debían diseñar un taller que incorporara la concepción de diseño que habían discutido y consensuado en grupo en la etapa anterior. Su propuesta de taller práctico se construía a partir de una técnica creativa que ellos/as elegían según el nivel de conocimiento y dominio de la misma. Además, el diseño del taller debía tener en cuenta la comunidad con la que se trabajaría y debía evidenciar el recurso al lenguaje común sobre diseño de futuros que empezamos a crear desde el inicio del curso.

El taller debía tener un título, unos objetivos de enseñanza-aprendizaje claros, una forma de comunicación incluyente; lejos de un lenguaje de expertos/as, queríamos que logran ser coherentes con la metodología participativa y horizontal que requería el trabajo con las comunidades. Por último, todos estos elementos debían expresarse a través de una pieza gráfica, estéticamente rica y comunicativamente efectiva.

Una vez sometida a evaluación, la propuesta avanzaba a la etapa de prototipado; la idea era que los diferentes grupos pusieran a prueba los talleres entre ellos/as, simulando, en lo posible, las condiciones de un eventual trabajo comunitario. Evidenciamos un inconveniente en esta etapa que quizá sea importante señalar: el avance de los grupos no fue homogéneo ni simultáneo. Un grupo de estudiantes ya contaba con experiencia en trabajo con comunidades y con propuestas de intervención social, entonces resolvió muy rápido la preparación de la propuesta e hizo el prototipado mientras los demás compañeros/as seguían trabajando para alcanzar los objetivos propuestos. Como el grupo había cumplido con las expectativas del ejercicio en menor tiempo, los estudiantes integrantes

se marginaron y perdieron motivación. Intentamos involucrarlos en tareas de acompañamiento en los procesos de concreción de las propuestas de los otros grupos, así como en actividades específicas del evento mayor (Tallando Mentes), el que contendría todos los talleres. Aun así, estuvieron desconectados varias sesiones.

A propósito, consideramos que las condiciones de virtualidad impiden que las actividades sigan un curso determinado a priori, pues es cierto que los ambientes de aprendizaje de cada estudiante son significativamente diferentes y esto se refleja, ahora con más fuerza, en sus trabajos y su participación en general. De alguna manera las docentes, en este caso, perdemos control sobre la efectividad de la comunicación que tenemos con nuestros estudiantes: no los vemos, en ocasiones ni siquiera los escuchamos, no hay manera de verificar si realmente entendieron las instrucciones, si siguieron la sesión hasta el final... en fin.

Síntesis del trabajo semestral.

La estructura del curso se transformó a la luz de los acontecimientos del semestre y en gran medida como resultado de los constantes ejercicios de autoobservación crítica de las docentes. Por tal motivo, el hecho de acogernos a una metodología móvil y adaptativa nos permitió cambiar en el transcurso del semestre; no en todos los puntos, pero sí en algunos importantes. En este sentido, generamos un vínculo con el programa de Ciencia política de la Universidad de Ibagué y la Personería Municipal de la ciudad, como apoyo a los procesos de liderazgo en pandemia. Junto a los estudiantes construimos la propuesta denominada “Tallando Mentes”, la cual constó de seis talleres basados en conocimientos técnico-prácticos de diseño, para iniciar el proceso de aproximación a la comunidad. Estos talleres se realizaron con los personeros estudiantiles en modalidad virtual, pero debido a que la convocatoria no fue efectiva (participaron pocos personeros), tuvimos que suspender el trabajo con esta comunidad. No obstante, esto nos llevó a explorar otros escenarios como “Un día en la U”, un evento impulsado por la Universidad de Ibagué y el programa de Diseño con el fin de dar a conocer la oferta académica a posibles aspirantes al mismo; en esta ocasión el resultado tampoco fue el esperado: por cuestiones logísticas tuvimos que reducir la actividad a un solo taller con baja asistencia. Finalmente, la propuesta derivó en un ejercicio de autogestión de los/las estudiantes, en el cual se realizó un evento convocado a través de redes sociales, abierto a todo tipo de público, totalmente gratuito, con el objetivo de mostrar, a través de los talleres diseñados, qué significa el diseño (de futuros) para nosotros/as. Este evento se desarrolló durante tres días en horarios diversos y logró la participación de al menos 80 personas con las que pudimos compartir las propuestas construidas colectivamente. Por lo tanto, pese a los dos fracasos iniciales, el equipo de diseñadores se permitió tomar un producto (taller) diseñado inicialmente para acercarse a la comunidad de personeros y potenciarlo para dar a conocer la relación de los/las estudiantes con su disciplina y su proyección a través de ejercicios prácticos.

Ideas finales.

El estudio diseño de futuros nos permitió (a estudiantes y docentes), a partir de nuestra capacidad de escucha y pensamiento crítico, desarrollar un ejercicio autónomo que construyera, liderará y autogestionaría procesos que permitieran acercamientos empáticos con la comunidad y de esta manera explorar procesos futurizantes. Logramos adaptarnos a las condiciones que impone la virtualidad, sobre todo en tiempos donde la crisis socio-económica derivada de la pandemia estaba influyendo en el desempeño de los/las estudiantes.

Si bien *Diseño de futuros* está proyectado para la presencialidad, ajustamos los contenidos a las formas de aprendizaje mediadas por la tecnología y entonces involucramos varios recursos (audiovisuales, sonoros, gráficos, redes sociales) que nos permitieron dinamizar las sesiones de clase y vincular los lenguajes expresivos de esta generación de estudiantes. Por supuesto, migrar a la virtualidad no fue fácil, ni para nosotras ni para los/las estudiantes; hay mucho agotamiento físico y mental, temores asociados al contagio, a la enfermedad; pérdida de empleo y de condiciones básicas para la vida familiar e individual... etc. Por eso, para mantener la motivación y la curiosidad del grupo, fue necesario preguntar, escuchar y dialogar constantemente sobre el presente, las experiencias individuales, las emociones, las expectativas, y de alguna manera, canalizar toda esa incomodidad a través de los contenidos del programa.

Referentes Bibliográficos

- Escobar, A. (2019). *Autonomía y diseño*. Popayán: Universidad de Caldas.
- Escobar, A. (2014). *Sentipensar con la tierra. Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*. Medellín: Ediciones UNAULA, (colección Pensamiento vivo).
- Fry, T. (2018). *A political lexicon of design. Studio at the edge of the world*: <https://www.thestudioattheedgeoftheworld.com/lexicon.html>
- Programa de Diseño. (2018). *Plan de Estudios Universidad de Ibagué*; (pp. 21) Ibagué, Colombia: Documento Institucional.
- Vasilachis de Gialdino, I. (2007). La investigación cualitativa. En I. Vasilachis de Gialdino, (Coord), *Estrategias de una investigación cualitativa*. (pp. 50) Buenos Aires, Argentina: Editorial Gedisa.

Resumo: Assumir o mundo virtual em tempos de pandemia e a concepção de um curso em um programa em que a presença é parte fundamental do processo de treinamento foram alguns dos maiores desafios que tivemos de enfrentar durante nossa prática de ensino. Entretanto, esta experiência que estamos compartilhando apresenta uma das muitas possibilidades que surgiram nestes tempos e que vale a pena compartilhar e discutir com outros professores, como uma forma de dar transcendência a essas capacidades para criar outros mundos possíveis.

Palavras chave: Design - futurização - sentipensante - metodologia autônoma e transição.

Abstract: Assuming the entry into virtuality in times of pandemic and the design of a course in a program whose presence implies a fundamental part of the training process, have been some of the biggest challenges we have had to assume during our teaching practice. However, this experience that we are sharing presents one of the many possibilities that emerged in these times and that is worth sharing and dialoguing with other teachers, as a way to give transcendence to those capacities to create other possible worlds.

Keywords: Design - futurization - sentipensante - autonomous methodology and transition.

(*) **Jeimy Johana Acosta Fandiño**, Docente-investigadora de la Universidad de Ibagué, diseñadora Industrial de la Universidad Antonio Nariño, con maestría en Estudios Culturales de la Universidad Nacional de Colombia. Con experiencia en el campo de la pedagogía universitaria en programas experimentales, trabajo con comunidad, población en situación de discapacidad y culturas juveniles. Profesora **María Ximena Dorado Velasco**, Universidad del Valle, Colombia. Profesora del departamento de diseño de la Universidad del Valle. Diseñadora Industrial, Magister en Diseño comunicacional y candidata al título de doctor/a en Ciencias sociales y humanas. Intereses de investigación: pedagogía del diseño desde una perspectiva decolonial y feminista.

O impacto da arte

Gisella V. Mello (*)

Actas de Diseño (2022, octubre),
Vol. 41, pp. 370-373. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: marzo 2022
Versión final: octubre 2022

Resumo: Esse artigo traz um levantamento de como a arte influencia a vida dos estudantes da comunidade acadêmica da Universidade Federal Fluminense.

Palavras chave: Arte – Aprendizagem – Estudantes.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo na p. 373]

Introdução

Este trabalho apresenta a experiência de ensino-aprendizagem desenvolvida ao longo da Especialização MBA em História da Arte da Universidade Estácio de Sá (UNESA). O que torna relevante, pois faz parte de uma investigação que visa ratificar a importância da arte na fase de aprendizagem. Este, delineou-se a partir do desdobramento de pesquisas desenvolvidas sobre o tema do museu de arte e a sua relação com a educação.

Sendo assim, o objeto de estudo é a investigação do papel da arte como agente influenciador da aprendizagem, do comportamento cotidiano e das escolhas profissionais da comunidade acadêmica da Universidade Federal Fluminense (UFF) na cidade de Niterói – Rio de Janeiro, Brasil. É uma verificação dos pontos de vista, formação e hábitos desse grupo.

Como problema procurou-se saber se a arte realmente teve/têm influência na vida da comunidade acadêmica da Universidade Federal Fluminense? Como se constitui esse conjunto. E o que acha a comunidade acadêmica da UFF sobre esses questionamentos: A arte tem importância na formação escolar? A arte ajudou a aprendizagem das matérias escolares? A arte é reconhecida como terapia? Qual a frequência das idas aos museus de arte? A arte influenciou na escolha profissional?

Para tal, foi feito um estudo exploratório e descritivo, com estudo de caso: comunidade acadêmica da Universidade Federal Fluminense (UFF), Niterói – Rio de Janeiro, através da técnica de coleta de dados com aplicação de questionários.

Fundamentos

a. Atualidade

Vivemos numa época regida pela informática onde a facilidade de pesquisa, estudo e diversão se encontram muito ligados e ao alcance do computador, tablet ou celular mais próximos. Os Museus já não são mais os lugares para se buscar a informação primária, dessa forma e gradativamente eles foram se reposicionando, se reinventando, assumindo novas funções e proporcionando novos atrativos para que o usuário percebesse que há uma infinidade de usos que não só a experiência da fruição do observador ao vislumbrar uma obra de arte (e também ela!). Trata-se de um local que ao mesmo tempo que proporcionam a redescoberta dos mesmos como fonte rica e interessante de aprendizagem, apresenta o espaço para outras práticas.