

Diseño y Comunicación Intercultural, reflexiones de las experiencias en Diseño Gráfico e Industrial en la Universidad del Bío Bío, Chile.

Autores:

Dra. Isabel Leal Figueroa, ileal@ubiobio.cl / ileal2011@gmail.com
Universidad del Bío, Chile

MSc. Rodolfo Quezada Cofré, rodolfodisen@gmail.com / rquezadac@ubiobio.cl
Universidad del Bío-Bío, Chile

Lic. César A. Sagredo A., csagredo@ubiobio.cl
Universidad del Bío-Bío, Chile

RESUMEN

La interculturalidad es un proceso comunicativo, íntimamente relacionado con la educación y con el concepto de identidad, está basada en las relaciones dialógicas entre culturas en un contexto multicultural, donde el estado del ser (en su movimiento constante entre la individualidad y diversidad) se confronta y se define. El pensamiento intercultural se construye entonces, por medio del desarrollo de competencias que fortalecen la capacidad de empatía, tolerancia y otros valores fundamentales para el convivir del ser humano.

La carrera de Diseño en la Universidad del Bío Bío, está separada en gráfico e industrial, cuyas sedes se encuentran ubicadas a 100 kilómetros de distancia aprox. Ambas han abordado los principios de la interculturalidad de forma distinta, la primera de forma consciente y declarada y la segunda, focalizada en el concepto de observación del territorio. Estas dos formas han convocado acciones didácticas diferentes pero que igualmente convergen en el desarrollo de competencias similares, habilidades que ambas carreras han considerado fundamentales para el desarrollo de un perfil profesional en el contexto disciplinar actual, marcado por la conjunción de diversas culturas y el fortalecimiento de la identidad territorial. El objetivo será analizar las dos experiencias en el ámbito académico, sus principios rectores y sus resultados, con la finalidad de reflexionar sobre el impacto didáctico, humano-cultural y disciplinar.

INTRODUCCIÓN

Para el presente texto entenderemos interculturalidad como lo expresado por Alsina (200) quien lo define como un proceso comunicativo, íntimamente relacionado con la educación y con el concepto de identidad, por lo tanto, se concentra en las relaciones de personas de distintas culturas, diferenciándose del concepto de multiculturalidad que denota el estado en el cual conviven estas culturas diferentes (Alsina,2000). Esto implica concentrarse en las interacciones que suceden entre los sujetos de diferentes culturas que dialogan personalmente o mediatizados, y por lo tanto, siguiendo esta lógica podemos entender que no resulta importante si el entorno donde el sujeto gesta sus mensajes es multicultural, sino que lo relevante es la diversidad cultural de su destino interpretativo. Es de especial atención entonces, desde la educación del diseño, visibilizar y explicitar el desarrollo de las competencias que se requieren para trabajar desde un enfoque intercultural.

Esto implica diversos retos, en primera instancia, consensuar lo que se entiende por diseño intercultural y la manera en que debe ser tratado el concepto en aula, luego, distinguir aquellos valores que la componen y la manera en que pueden ser discutidos y desarrollados, y tercero, definir aquellas competencias necesarias y evidenciables en la didáctica. Estos tres desafíos

implican también a lo menos tres situaciones que lo propicien: lo teórico, lo actitudinal y el comportamiento activo en el hacer, adecuándose a un curriculum basado en competencias.

Este artículo expondrá las experiencias en aula y en terreno de las dos escuelas de diseño de la universidad del Bío Bío: diseño gráfico y diseño industrial, la primera con un programa de asignatura declarado en su malla (Apreciación del diseño intercultural) y a través de un programa académico paralelo llamado Nexo diseño, se propician experiencias activas en diversos países y cuya didáctica es trabajar en un taller con docentes y alumnos de diferentes países. Diseño industrial, por otra parte, favorece la experiencia territorial denominada "caminata", donde cada año dentro de las actividades académicas del Taller, los alumnos deben vivir por tres días en un lugar dentro del país, esto complementa su método/filosofía interna de levantamiento de información basado en la observación. Estas experiencias podrán ofrecer un panorama interesante para reflexionar sobre el diseño intercultural en el ámbito educativo.

Cultura, Interculturalidad Y Diseño

Actualmente se registran tantas definiciones de cultura que se pueden agrupar en Descriptivas, Evolucionistas, Funcionalista-estructuralista, Simbólicas, Ideológicas y Neoevolucionista o ecofuncionalista. Pero una manera clara y simple de definirla es: "El modo particular en que una sociedad experimenta su convivencia y la forma en que se la imagina y representa" (Unesco, 2000), la identidad es por lo tanto, un aspecto fundamental de la cultura y por consiguiente, esa identidad cultural la encarnamos cuando dialogamos o nos encontramos frente a sujetos de otras culturas, lo que nos permite conformar la "otredad" que no comparte dichos parámetros identitarios. Esto puede provocar en el acto dialógico, en su performatividad, una serie de entredichos y malos entendidos que surgen a través de juicios (o prejuicios) que nos separan y dificultan una buena convivencia o una comunicación eficaz. La interculturalidad se presenta entonces como una alternativa para entender las diferencias, aceptarlas y emocionalmente estar preparados para enfrentar un encuentro de diversidad cultural, y no sólo eso, sino que facilita la comunicación aumentando la capacidad empática y de respeto mutuo, porque como dice Jordán, comunicación intercultural es un proceso comunicativo donde se involucran en la percepción de los actores, más de una cultura, pero en cuyo acto están habilitadas para su coexistencia pacífica (Jordán, 2000)

El diseño por otra parte, lo podemos entender como una disciplina cuya función principal es mejorar el bienestar del ser humano y la sustentabilidad del planeta, afectándolo positivamente por medio de una intervención objetual, visual o de interacción espacial, donde las múltiples variables, tales como forma, orden, composición/estructura, entre otras, serán usadas para facilitar y optimizar ciertas acciones, percepciones, ideas, emociones u otras actividades del quehacer de un individuo en un contexto específico. Para llegar a buen término con un diseño y lograr lo mencionado anteriormente, en muchos casos implica conocimientos no sólo de la cultura propia sino que de otras culturas sobre las cuales lo diseñado será evaluado por sus clientes y/o usuarios. Según lo anterior, formar a los diseñadores bajo los preceptos de la interculturalidad es una forma apropiada de conseguir el desarrollo de competencias que le serán útiles en el diseño como en la vida.

Competencias Interculturales En Diseño

Educar para las competencias interculturales las podemos dividir en tres grandes categorías: lo cognitivo, lo experiencial y lo reflexivo, lo que derivará en saber, saber hacer y el desarrollo en las emocionalidades de lo actitudinal y valórico. Desde lo cognitivo nos encontramos con conceptos tales como comprender lo que es cultura y sus variantes (multiculturalidad, transculturalidad, integración cultural, globalización, etc.), considerando desde luego, el concepto de interculturalidad. También es necesario que se aborde y discuta la idea de Desarrollo con sus respectivos enfoques, tales como: humano, sustentable, endógeno y otros. Lo experiencial permite reforzar competencias relacionadas con el diálogo, la observación, el

trabajo colaborativo y en definitiva, vivir el fenómeno con todas sus dificultades y virtudes. Por último, el aspecto reflexivo derivará en la capacidad de análisis, síntesis, crítica y argumentativa, pero especialmente, el encuentro vivencial activa y permite reforzar el pensamiento basado en los valores de la interculturalidad tales como la empatía, solidaridad, respeto, autoestima, flexibilidad, tolerancia a la diversidad, comunicación, aceptación a la alteralidad, pensamiento democrático y/o capacidad de diálogo consensual y participante.

Experiencias

Las experiencias en Diseño Gráfico en la Asignatura de Apreciación al Diseño Intercultural, han sido diversas dependiendo de los profesores que la han tenido a su cargo, su programa declara que es una "Asignatura de pensamiento crítico referida a la intervención del diseño en un entorno sociocultural plural y cambiante, donde resulta indispensable garantizar el intercambio armonioso de ideas, bienes y servicios culturales diversificados a escala local y mundial". Su objetivo es "Desarrollar capacidades cognitivas y actitudinales que permitan comprender una sociedad global de creciente complejidad, mediante la experiencia de conocer y vivenciar realidades distintas a las del entorno inmediato de una región o país" y sus contenidos y unidades abordan en general lo ya mencionado. En una de las primeras experiencias de la asignatura (docente Isabel Leal) se vivió con visitas a terreno con comunidades mapuches en Mehuín (sector cercano a Temuco, sur de Chile), donde después de discutir el marco teórico de cultura e interculturalidad, los alumnos trabajaron en conjunto con los habitantes bajo dos premisas ya declaradas por la misma comunidad, la primera con microempresas y la segunda con agrupaciones comunales de defensa del mar. Sus resultados gráficos fueron imágenes de identidad de marca y de productos en el primer caso, y en el segundo lienzos y mural. Luego los alumnos y la docente reflexionan sobre la experiencia y el futuro del ámbito disciplinar basado en la interculturalidad.

Los métodos utilizados se basan principalmente en la etnografía, ya que dentro del equipo se encontraban dos antropólogos quienes establecen los contactos y asesoran el encuentro. Siendo una actividad participante se sustenta en la co-creación, pero deja abierta varias preguntas interesantes, como por ejemplo ¿En qué momento se considera el proceso dialógico y observación, como el punto de descubrimiento de la necesidad, planteamiento del problema, recopilación de datos, elaboración del proyecto?, ¿Cómo registrar los datos útiles para el diseño dentro de la actividad en terreno?, ¿Cómo debe ser la participación del diseñador durante el proceso?, ¿Cómo se reconocen los datos "útiles" de los "inútiles" en la práctica del diseño? ¿Cómo se distingue la información estereotipada de la no estereotipada dentro del proceso?, ¿Hasta qué punto el diseñador debe involucrarse dentro del proceso etnográfico con la comunidad?, ¿Cómo se "negocia" lo identitario con lo global dentro del proceso de diseño? Todas estas dudas posteriormente se abordan y se pueden en parte responder al momento de complementarlas con los principios de la fenomenología. Pero deja claro que el impacto emotivo es un punto clave en la vivencia.



Otra experiencia académica (docente Cesar Sagredo), se desarrolla haciendo un levantamiento conceptual acerca de los Elementos Universales de la Cultura (Austin, 1999) y en la diferenciación en cuanto a la visión Humanista y Estética (Fischer, 1992). Dentro de la lógica hegemónica observada, el alumno entiende el rol de productor simbólico que puede llegar a adquirir un profesional del Diseño (Geertz, 1973) y reflexiona acerca del trabajo persuasivo generado por Agencias y Estudios de Diseño, observando la cadena y herencia de estrategias globalizadas de los Medios de Comunicación. Una vez observado este

fenómeno, se busca que analice su contexto propio y cercano, detectando conceptos tales como cultura, sub cultura, simbolismos, normas, códigos, valoración y entiende como el diseño y la comunicación visual fomenta o degrada estos conceptos. Esta etapa concetual y reflexiva que busca conocer, comprender y analizar (Marzano y Kendall, 2008) se hace mediante lectura de libros y foros de discusión guiados. Una vez establecido el marco teórico-conceptual relacionado con la cultura, se incorpora el concepto que le da sentido a la asignatura; la Interculturalidad, discutida en la realidad nacional (Estado-Pueblo Mapuche) y bajado a sub sistemas culturales observados en el contexto provincial. Para esto se hace un análisis crítico reflexivo incorporándose técnicas de observación participante y estudios de campo, donde el alumno recorre su ciudad y vuelve a ver la gráfica oficial y periférica con un sentido crítico.

Para lograr el objetivo final de aprendizaje el cual busca hacer algo nuevo (Anderson L, Krathwohl 2001) se desarrolla a partir de la observación de campo en sectores periféricos de la ciudad de Chillán, donde los estudiantes deben reconocer y rescatar tipografías vernaculares aplicadas a algún soporte comunicacional. A partir de levantamiento fotográfico de *lettering* de la ciudad, entregan *Moodboards* del sectores y barrios particulares, luego, mediante análisis morfológico centrado en aspectos conceptuales basada en la identidad y el Patrimonio Visual, los alumnos (pareja) seleccionaban un *lettering*, para luego transformarlo en una tipografía digital.



Nexo Diseño es un programa creado por el docente Rodolfo Quezada de Diseño Gráfico UBB, cuya amplia y prestigiosa trayectoria data desde el año 2004, ha realizado viaje con alumnos a países tales como: Argentina (Universidad de Mendoza, 2004 y Universidad CAECE de Mar del Plata, 2008), Uruguay (Universidad ORT de Montevideo, 2005), Guatemala (en la XXII Conferencia Latinoamericana de Escuelas y Facultades de Arquitectura CLEFA) Paraguay (Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción, 2010) y Brasil (Universidad Católica de Santos, Brasil, 2006 y Universidad Federal de Paraná en Curitiba, 2013). En cada universidad se realizaron talleres conjuntos y los estudiantes tuvieron la posibilidad de compartir con docentes y alumnos de la nacionalidad visitada. Estas experiencias son muy significativas si consideramos que hablamos de una universidad pública con recursos escasos y cuyos alumnos se encuentran dentro de los quintiles más bajos del país, demostrando que la voluntad de conocer realidades es una motivación que supera las limitaciones. La propuesta implica una alta participación de estudiantes y profesores; una exhaustiva recopilación de información sobre los principales aspectos involucrados (contextualización) y recopilación bibliográfica; un posterior análisis y elaboración de un diagnóstico; una descripción detallada del problema en términos de diseño y la realización de una propuesta de solución.

En su dinámica se combinan tres métodos: De observación sistemática, porque permite interpretar y describir la realidad con mayor objetividad, de Aprender-Investigando, ya que permite el diseño de microproyectos o unidades en un corto plazo y el Creativo basado en la integración del conocimiento (místico, práctico, social y científico), por que sitúa al profesor también como un diseñador implicado en el avance continuo del sentido y la búsqueda de las ideas más propias y valiosas, contribuyendo así en el aumento de la capacidad de pensamiento estratégico o creativo en el estudiante.

Las experiencias educativas en los Talleres han permitido comprender que ofrecer al estudiante de Diseño Gráfico la posibilidad de utilizar principios internacionales de cooperación y comunicación a través de una experiencia de formación intercultural, contribuye al desarrollo de una actitud crítica e interesada sobre temas culturales/sociales, comprender mejor la naturaleza de su propia identidad cultural y comparar una cultura extranjera con mejores recursos para explicar las diferencias culturales.



En Diseño Industrial de la UBB, se realiza cada año una experiencia de caminata a un sector del territorio, éstas se han realizado a ciudades y localidades tanto de la octava región (provincias de Ñuble, Bío Bío, Concepción, Arauco) y a provincias de regiones más distantes como Valparaíso, Santiago, Colchagua, Malleco, Cautín, Villarrica, por mencionar algunas. Lo interesante de esta experiencia es que ha abordado sectores muy alejados tales como la Isla Mocha o sectores cordilleranos, y la idea principal, más que establecer contacto con personas de las zonas visitadas es empoderar al estudiante a las realidades de su propia geografía territorial. Esto facilita la convivencia de pares y con sus profesores, pero también favorece impregnarse de la filosofía interna que se sustenta con la observación como método de creación dentro del diseño.



Conclusión

Si interculturalidad es vista como una noción interna del sujeto, es decir, de su forma particular de entender y reconstruir su propia cultura en relación a las otras, y también entendemos que las acciones comunicativas "se dan" de forma natural, pero no siempre bajo un enfoque intercultural, podemos distinguir en las carreras de Diseño de la UBB estas dos formas de vivencia intercultural: la que es intuitiva y no posee consciencia teórica del fenómeno y aquella que es producto de un aprendizaje previo. En ambos casos se produce el conocimiento porque "El conocimiento, en todas sus formas, es una vivencia psíquica; es conocimiento del sujeto que conoce (Husserl. 1998:13). Para la fenomenología el acto de ver se transforma en un saber corporizado y lo que trasciende de ello convoca la plenitud del acto de observación. La contemplación, como lo denomina Oyarzún (1981), es también la abertura al fenómeno por ello cautiva, es creativo y constructor. Por todas estas virtudes es memorable, y se transforma en una herramienta insustituible para el diseño intercultural, porque como dijo Francisco Varela el objeto surge como fruto de nuestra actividad, por lo tanto, tanto el objeto como la persona están co-emergiendo, co-surgiendo (Varela, 2000), sujeto-objeto-entorno se requieren mutuamente y así el ser humano se expresa para entregar su posición en el mundo. Si el diseño intercultural es abordado por medio de los principios básicos de la observación como método, usando las siguientes condicionantes que lo caracterizan: emerge desde la vivencia, como un proceso dinámico, incierto y probabilístico (jamás basado en juicios o prejuicios), sinéctico (basado en las analogías) y sinestésico (basado en los sentidos), como un proceso dialógico y consensual, adaptativo y por sobre todo, transversal al proyecto, estaremos muy cerca de entender que los valores sobre los cuales se construye, son

inherentes a cualquier ser humano, y por ello, inevitablemente convergentes a cualquier cultura y creativo por naturaleza.

Una observación es detenerse en el mundo de lo omitido pero real, es una nueva configuración del mundo, pero toma tiempo aprenderlo e incorporarlo, una manera básica de adentrarse en el método es primero distinguir y separarlo de aquello que no es, por ejemplo, los datos (hora, lugar, situación), las descripciones (del lugar, de las conductas, del contexto, de los actores, etc.) y los juicios (emociones, opiniones y sentencias personales). Lo que queda, es insumo para dar inicio a observaciones de valor, eso implica detenerse en las interacciones, sensaciones y ritmos sobre lo observado, que en la medida que más se practique mayor profundidad reflexiva y conceptual alcanza. En este punto la palabra y el croquis se posicionan, se estilizan, puesto que a partir de ellos inicia el proceso creador, configuran el mundo de lo observado y ofrece alternativas de génesis, por ello deben ser evocadoras y más bien conceptuales y abstractas, con la finalidad de convocar formas e ideas que se interrelacionen.

Por todo lo anteriormente declarado, no sólo resulta necesario incorporar competencias interculturales dentro del proceso de aprendizaje de Diseño, sino que es una apuesta que mejora la observación, además favorece la didáctica y el clima en el aula, pero por sobre todo ayuda a la autoestima del educando puesto que la identidad se forja por medio de las interacciones amorosas que construimos cada día al relacionarnos con otros y nuestro entorno, en especial si en esos "otros" develamos nuestra propias capacidades de entendimiento creador.

BIBLIOGRAFÍA

- Alsina, M.R.(1999), La Comunicación intercultural, Anthropos, Barcelona
- Anderson L, Krathwohl D. (2001), A taxonomy for learning, teaching, and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives” Horizons, Cambridge
- Austin T. (1999), Conceptos Fundamentales para el Estudio de la Interculturalidad, en Serie cuadernos de discusión y estudios nº 2, de la Dirección de Investigaciones de la Universidad de Temuco.
- Fischer G. (1992) “Campos de intervención en psicología social” Madrid: Narcea S.A.
- Geertz C. (1973) “La Interpretación de las Culturas” (12 ed.). Barcelona: Gedisa S.A.
- Husserl, E. (1998). La idea de la fenomenología, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Jordán, J. A. (1997). Propuestas de educación intercultural para profesores. Barcelona: CEAC.
- Marzano, R., Kendall, J. (2007). La nueva taxonomía de los objetivos de educación. California, EE.UU: Corwnin Press.
- Oyarzún, L., (1981). Meditaciones Estéticas. Santiago: Editorial universitaria.
- Rogers, M. T. (1999). Intercultural Communication. Illinois: Waveland Press.
- Vilá Baños, R. (2005). La competencia comunicativa intercultural.Un estudio en el Primer Ciclo de la ESO. Barcelona: Tesis Doctoral en Pedagogía, Universidad de Barcelona.
- Unesco (2000) <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>
- Varela, F., 2000. El Fenómeno de la Vida, Santiago de Chile: Dolmen