

1.8. EL INTERDISEÑO

Para definir el mapa del interdiseño es necesario observar el fenómeno de la visibilidad del diseño en el mundo actual: la aceleración y la desaparición de las imágenes conlleva a una continua y frenética superposición de las mismas, lo que disminuye la posibilidad del acontecimiento e incrementa “una visualidad conformada, estereotipada y diseñada”, que Leonor Arfuch denuncia en el texto “Ver el mundo con otros ojos. Poderes y paradojas de la imagen en la sociedad global”. Visibilizar el diseño es fundamentar el proyecto de diseño en las interacciones de problemáticas, campos, discursos, estrategias, medios y recursos que se dan durante el desarrollo del proyecto, desde la evaluación de su situación de comunicación hasta su intervención en el contexto. Es tomarlas en cuenta, planificar, analizar y controlar su acción.

El inter-diseño se define en un territorio de interacciones abordadas de manera estratégica y desarrolla contextualizaciones múltiples. El proyecto de diseño, como construcción interdisciplinaria, desarrolla un planteamiento sistémico que proporciona los parámetros para conjugar elementos de diferentes campos y disciplinas, con miras a su intervención comunicativa.

LA DINÁMICA DE LA INTERDISCIPLINARIEDAD

Los nueve números de MG abordaron su problemática desde diferentes ángulos. En “Investigaciones cruciales: Arte, Diseño, Imagen y Cultura” (MG8) Martín Jaime definió un mapa de interrogantes y posibles respuestas en torno a la interdisciplinarietà: “Este artículo busca proporcionar algunas reflexiones sobre ¿cuáles son las rutas para pensar las imágenes en el mundo contemporáneo? Y específicamente ¿Cuáles son las rutas para pensar su producción en el diseño y el arte contemporáneos? Para ello, es fundamental establecer algunas ideas sobre cómo entendemos

la imagen y la reproducción de su sentido con el fin de plantear algunas posibilidades analíticas frente a dicho fenómeno. En este punto, epistemología y metodología son dimensiones que deben estar unidas mediante enfoques interdisciplinarios.” En “Narrativa del cuerpo y discurso político en el diseño de autor de una colección de moda” (MG7) Mihaela Radulescu relacionó el diseño con el género y la política, como actualizaciones socialmente significativas de su mapa de interacciones: “El cuerpo en la moda no es el soporte de la vestimenta sino su razón de ser, la voluntad de expresar su mundo, en el límite de lo interior con lo exterior.(...) En este sentido opera en la problemática del género, de los derechos humanos y culturales, de la historia y de la política. Sus discursos son activos, tendientes a efectos persuasivos, provocan, discuten, combaten, resisten”. Sobre la dinámica de la interdisciplinarietà, en “El diseño de narrativas transmedia en el marco de un proyecto comunicativo integral” (MG6) Milagro Farfán analizó cómo “un contexto cultural caracterizado por una convergencia

digital vertiginosa, en donde los medios tradicionales y no convencionales confluyen en una sola plataforma tecnológica” producen diseños transmediáticos y transdisciplinarios.

LA GENERACIÓN DE LAS INTERACCIONES

El número 9 de la Memoria Gráfica es dedicado a la observación de este fenómeno generativo estratégico, enfocando las interacciones del diseño con las ciencias humanas y sociales, la literatura y el cine; la informática y la gestión; la ingeniería y la arquitectura. En el artículo “El valor del diseño gráfico en la construcción de un mundo mejor (y más feliz)” Diana Solórzano ilustró el inter-diseño con varios proyectos internacionales, enfocando al mismo tiempo las condiciones actuales en las cuales el proyecto de diseño funciona: “hemos observado la capacidad del

diseño en campos como el humano, social y ambiental, así como la conciencia social que ya existe entre los profesionales del área. Es preciso expandir este pensamiento y sobre todo llevarlo a la práctica. Esa será la mejor vía para que nuestro trabajo sea visible y consiga una valoración justa en la sociedad”. El proceso de la contextualización en el inter-diseño fue enfocado por el artículo “High tech y Low tech: Una puesta en perspectiva de la investigación del inter-diseño videasta” de Mihaela Radulescu: “El proyecto del uso de la tecnología para un video comienza por su contextualización: desde la voluntad creativa comunicativa se definen las expectativas tanto de su instancia creativa (persona o equipo) como del entorno en el cual se desea intervenir (entorno humano, de medios, profesional). Las expectativas configuran hipotéticos mapas de alcances (identidad



Gráfica Jornada Video Diseño VIDI - PUCP Diseño: Judit Zanelli. 2017.

e imagen del producto) y de resultados (efectos de recepción). Esta es la plataforma sobre la cual se definen los recursos tecnológicos cuyo uso pasará por el filtro de la producción“. Explorando en la misma línea del video diseño, Milagro Farfán, en el artículo “Las posibilidades creativas e interdisciplinarias del diseño aplicado a la animación Stop motion” analizó el impacto de la tecnología en la cultura y sus efectos en la producción multidisciplinaria de videos. La contextualización, como operación enunciativa, exige investigar cada uno de los espacios culturales que intervienen en el proyecto, como lo ilustró Susana del Río en el artículo “El retablo ayacuchano: tradiciones y cambios” en el cual explicó la investigación realizada en torno al retablo (orígenes, diseño y temática) para su proyecto en animación en 3D: “La búsqueda de equilibrio entre establecer una conexión visual con los aspectos culturales, pero al mismo tiempo tomar la licencia creativa de interpretarlos para un trabajo propio, dio luces para mi propio proyecto (...) , y constituye un reto constante para los diseñadores que quieran trabajar con tradiciones culturales”. En la misma línea de exploración, Carmen García, en “Iconografía y tradiciones en la artesanía mexicana” relató la investigación realizada por el grupo de investigación Diseño e Identidad PUCP, “Diseño

Gráfico y su vinculación con la identidad, la herencia cultural y la producción artesanal de comunidades originarias del Perú y México”: “En este recorrido pudimos notar, cómo es que se están transfiriendo los conceptos originales de las culturas ancestrales a una función utilitaria, una transferencia inherente a la vida del artesano y su comunidad, conscientes de que transmiten una identidad. Estos elementos (iconografías) que utilizan, que toman y extraen, de una imagen que se encuentra en un textil, en una cerámica, en un códice o en los muros de los complejos arqueológicos, son transportados a otros soportes de expresión para darle, un valor diferente del original.”. La contextualización puede ser también proyectiva, enfocando el futuro. En “Earworm Decimators”, Antonio Palacios llevó el enfoque del inter-diseño al plano de la investigación especulativa al tratar sobre los earworms, “ocurrencias involuntarias en las cuales se nos presenta un evento sonoro sobre el cual no tenemos control”. Es una visión crítica en la cual interviene la psicología, la filosofía y la teoría del sonido sobre “los usos de las tecnologías sonoras en el futuro y como estas podrían llegar a ‘instalar’ ideas y propaganda política en nuestras mentes “con el propósito de “una toma de conciencia y el planteamiento de preguntas por parte de la audiencia.” MG9 presenta también varios



Captura del video realizado por Consuelo Almonacid, Sheila Torres, Luca Barreto y Gonzalo La Torre, curso de Semiótica 1, 2017.

proyectos de aula de inter-diseño: **Proyectos sociales e interculturales** como “Diálogos Interculturales” (“un proyecto de interdiseño que propone una exploración de la generación de sentidos, formas y efectos en el diálogo intersubjetivo e intercultural que toma forma en una serie de poemas visuales, en los cuales interactúan el verbo en castellano y quechua y la imagen, con su potencial icónico y plástico. El núcleo conceptual de la serie es la percepción del entorno urbano por parte de los inmigrantes andinos, desde el punto de vista del habitante de los Andes y desde el punto de vista del habitante de Lima.”) del curso “Proyectos Integrales 1” y “El Video Diseño en interacción social y cultural” (“Los video diseños interactúan con la sociedad y sus problemas, con el imaginario actual de la gente, con la literatura y el arte. Se generan y funcionan en un espacio de la cultura heterogéneo, nutriéndose de la hibridación de las formas de expresión.”) de los cursos de “Semiótica 1” y “Proyectos estratégicos”; **Proyectos de educación y difusión de la lectura** como “El libro interactivo: una propuesta de inter- diseño para la literatura infantil”, un proyecto de re-lectura expresiva de los cuentos tradicionales a través de libros postales (“ Los libros postales son parte de un proyecto mayor de difusión de la lectura infantil que enfoca el rol de la lectura des-

de la infancia para la mitigación de los problemas de la educación infantil, para el desarrollo de valores humanos en el marco de un aprendizaje sustantivo creativo, imaginativo e interactivo y un desarrollo humano sostenible, con derecho a una educación proactiva.”) y “Leer para crecer”, un proyecto de afiches destinados al público escolar (“ El proyecto consiste en un encuentro estimulante con el imaginario infantil a través de varias formas de interacción desde el diseño conceptual y formal. “) del curso “Proyectos Integrales 1”; **Proyectos de comunicación de la identidad PUCP** como “Diseño de pañuelos, corbatas y pashminas IDENTIDAD – PUCP” (“ Los proyectos de diseño que establecen dinámicas conjuntas entre la formación universitaria en diseño y los usuarios reales de éste aportan prácticas y roles que desarrollan los valores de la formación y contribuyen a mejorar situaciones reales de producción, gestión y comunicación.”) del curso “Comunicación Corporativa 1” y “Diseño de Sellos” con el motivo de la fauna y flora de la PUCP, del curso “Ilustración 3” (“El arte correo, por otra parte, desarrolla sus propias estrategias de circulación del arte utilizando el formato de los sellos. En la formación de un diseñador, crear sellos es un reto profesional que enseña cómo articular las normas con los temas y la libertad .“); **Proyectos de defensa del medio**



Captura del video realizado por Consuelo Almonacid, Sheila Torres, Luca Barreto y Gonzalo La Torre, curso de Semiótica 1, 2017.



Ilustración para video de Miyuki Tamashiro, curso de Semiótica 1, 2017.

ambiente como “Diseño editorial y medio ambiente” (“El Perú es uno de los tres países más vulnerables frente al desequilibrio eco-ambiental y al cambio climático; y el diseñador gráfico como comunicador visual tiene las herramientas para ayudar a crear conciencia al respecto.”) del curso Diseño Editorial; **Proyectos de desarrollo sostenible** como “Estudiantes de diseño gráfico y pescadores artesanales” (“El aporte de este grupo de estudiantes hacia las comunidades ha sido el de la revalorización de la cultura local y la reafirmación de su identidad a través de afiches que contienen mensajes sobre la labor que desempeñan los pescadores artesanales y un respaldo a las acciones que vienen realizando. Esta sinergia revitaliza y fortalece la lucha de estas comunidades por mantener su forma de vida.”). Además de los proyectos de aula, el inter-diseño estuvo presente en las investigaciones y proyectos que se presentaron en el Congreso de Investigaciones en Arte y Diseño: “Arte y Diseño en contexto: proyecto, metas y resultados” (Mihaela Radulescu), “El diseño especulativo” (Antonio Palacios), “Dimensiones de la investigación gráfica” (Carla

Sagastegui), ““Affiches: Échanges intemporelles “ (Carmen Herrera Nolorve y Andrea De La Cruz Vergara), “Earworm Decimators” (Antonio Palacios), “Design thinking: Prende. Laboratorio de diseño e innovación” (David Chau y César Castañeda), “Cómo no morir haciendo una tesis” (Diana Solórzano), “Entre plumones y teclados un proyecto didáctico para emular en grupo los pensamientos iniciales de una investigación” (Andrés León Geyer), entre otros. La creación del Laboratorio de innovación del diseño interdisciplinario, presentada en MCG9, se centró en el desarrollo del inter-diseño: “El laboratorio de innovación aporta un nuevo método para soluciones didácticas y profesionales; estimula un ambiente físico, intelectual y procesual de colaboración; ofrece condiciones para la innovación en productos, procesos y asociaciones; propicia el desarrollo cognitivo y el desarrollo creativo y emocional de los estudiantes; favorece la transmisión de valores propios de diferentes carreras; estimula la cultura de la innovación, con redes de colaboración y nuevos enfoques y tecnologías.”). El mismo enfoque fue compartido por el proyecto realizado del e-book 24 HORAS DE FUNDAMENTOS DISCURSIVOS PARA LA SEMIÓTICA DEL DISEÑO, un proyecto interdisciplinario: “La innovación consistió en la elaboración e implementación de un ebook de semiótica aplicada al diseño, enfocado como un recurso interactivo transmediático que ofrece al estudiante una experiencia de aprendizaje interactivo haciendo uso de la intermedialidad electrónica, con la finalidad de expandir las estrategias de información y profundizar en el aprendizaje sustantivo del estudiante”. Los eventos realizados, El Primer Simposio de Semiótica de la Moda, el Coloquio Internacional de Diseño y Tradiciones Visuales de Perú y México, el XI Coloquio de Estudiantes de Diseño Gráfico PUCP, la Quinta Jornada VIDÍ PUCP exploraron diferentes facetas del inter-diseño. **2017** continuó con los eventos en los cuales el inter-diseño fue un tema central: El Segundo Simposio de Semiótica de la Moda, el Tercer Congreso de Investigaciones en Arte y Diseño, el XII Coloquio de Estudiantes de Diseño Gráfico PUCP, la Sexta Jornada VIDÍ PUCP. Asimismo, con los proyectos de aula, como en el caso de los proyectos de video diseño realizados en los cursos de “Semiótica 1” y “Proyectos Estratégicos”: video social found footage, video en animación stop motion para adolescentes y jóvenes, video ensayo y video arte.