



Este artículo es una réplica de la publicación de las actas de la Bienal Iberoamericana de Diseño para aumentar su difusión, en común acuerdo entre Zincografía y la BID

Diseñar lo intangible: patrimonio cultural inmaterial y tipografía

Design of the immaterial: intangible heritage and typography

María Andrea Izquierdo Manrique
mizquierdom@pucp.edu.pe
Pontificia Universidad Católica
del Perú
Lima, Perú
ORCID 0000-0003-2668-6306

Andrea del Carmen De La Cruz Vergara
a.delacruzv@pucp.pe
Pontificia Universidad Católica
del Perú
Lima, Perú
ORCID 0000-0002-3659-4715

Dictaminado por BID
Recibido: 04 de abril de 2022
Publicado: 15 de junio de 2022

Resumen

El presente texto relata la experiencia pedagógica *Diseñar lo intangible: patrimonio cultural inmaterial y tipografía*, realizada en el curso de Tipografía de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Para el proyecto final de dicha materia, se planteó a los estudiantes el reto de representar *aquello que no se ve*, mediante el diseño de una fuente tipográfica inspirada en una manifestación peruana incluida en la lista de Patrimonio Cultural Inmaterial de la Unesco. Los objetivos de la actividad fueron fortalecer competencias de investigación y análisis para la creación visual, promover la interacción y el trabajo en equipo y fomentar el conocimiento y valoración del patrimonio peruano. Para el ejercicio se propuso la metodología de Aprendizaje basado en problemas (ABP), asimismo para el presente artículo se tomó en cuenta la recolección de hallazgos mediante la observación de las actividades grupales en clase, la revisión de los ensayos de los estudiantes y la aplicación de rúbricas para el seguimiento del proyecto. En las dos ediciones en las que se ha desarrollado la actividad, los resultados han demostrado que el objeto de estudio planteado resultó pertinente para desarrollar habilidades de diseño e investigación en los estudiantes y se planea seguir explorando la idea de diseñar sobre intangibles en futuras ediciones del curso.

Palabras clave: Diseño tipográfico, patrimonio cultural inmaterial, docencia en diseño gráfico

Abstract

The paper presents a teaching experience entitled Design of the Immaterial: Intangible Heritage and Typography, developed in the Typography course of the Pontifical Catholic University of Peru. For this subject's final project, the students were given the challenge of representing something invisible through the design of a typographic font inspired by one of the cultural manifestations of Peru inscribed on the Unesco World Intangible Cultural Heritage List. The objectives of this activity were to strengthen research and analysis abilities for visual creation, promote peer interaction and teamwork, and foster knowledge and appreciation of Peru's cultural heritage. The methodology used for the execution of the project was Project Based Learning. As for this paper, findings result from observation of group activities held within the classes, review of essays written by students, and the use of rubrics for follow-up and feedback. After two editions of running the project, results have shown that the subject of study was pertinent to developing research and design abilities among students, and the team will continue exploring graphic design projects based on intangible assets for future editions of the course.

Keywords: Typographic design, intangible cultural heritage, design education

◆ Introducción

El primer paso de un proyecto de diseño gráfico debería ser siempre un ejercicio de investigación. Cualquiera que sea su metodología, un diseñador debe entender las necesidades de su cliente o emisor, así como las de su público y, además, debe estudiar los contenidos a partir de los cuales creará sus propuestas de comunicación. En este sentido, buena parte su pesquisa y análisis se basa en un proceso que se conoce como investigación visual, un ejercicio consciente de observación que involucra la “deconstrucción de un trabajo visual existente y el desarrollo de nuevas estrategias y métodos” (Noble y Besteley, 2005 pág. 92).

En el marco de la emergencia sanitaria declarada desde el año 2020 en el Perú, para la edición 2021 y 2022 del curso de Tipografía y Diagramación, el equipo docente compuesto por Regina Dávila, Andrea De La Cruz, Isabel Hidalgo, María Andrea Izquierdo y Christian Uceda, reflexionó acerca de las dificultades que implica para un diseñador no poder hacer su trabajo de campo. Con esta idea en mente, el grupo planteó a sus estudiantes el reto de representar aquello que no se ve mediante un trabajo que se alejara decididamente de una base conceptual visual. Para esto, propuso el proyecto diseñar una fuente tipográfica relacionada con alguna de las trece manifestaciones peruanas incluidas en la lista de Patrimonio Cultural Inmaterial de la Unesco (Unesco, s.f.).

Los objetivos del proyecto fueron: fortalecer competencias de investigación y análisis para la creación visual, a partir de elementos no visuales; promover la interacción y el intercambio de ideas y saberes entre los estudiantes, mediante el trabajo en equipo; estimular el proceso de aprendizaje individual, mediante la resolución de problemas en grupo y motivar la relación con el entorno y el reconocimiento del valor del patrimonio inmaterial, a través de la construcción de signos tipográficos.

◆ Desarrollo del proyecto

El proyecto final de Tipografía se realiza desde 2011 con una estructura similar. El principal cambio que sufrió este proyecto en 2021, con respecto a ediciones anteriores, fue el objeto de estudio. Anteriormente, este ejercicio se realizaba a partir de la abstracción visual de objetos,

paisajes y espacios arquitectónicos, y se creaba una fuente tipográfica. Solo desde 2021, los insumos de trabajo fueron inmateriales y el equipo docente fue enfático en la necesidad de alejarse de los elementos visuales y concentrarse en aspectos intangibles.

Previo al inicio del proyecto, el equipo docente propuso varios ejercicios que prepararon a los estudiantes para abordar lo que sería el desafío final. Entre las actividades propuestas durante el ciclo se desataca un ejercicio de personalidad musical tipográfica inspirado en el taller Tipografía experimental realizado por Tano Verón en el marco del X Encuentro Latinoamericano de Diseño de la Universidad de Palermo (2015) y la creación de un alfabeto a partir de piezas modulares adaptado de Super Tipo Veloz, el icónico diseño de Joan Trochut cuya aplicación en el ámbito de la enseñanza sigue vigente aún en la era digital (Balius y Gamonal, 2021).

Acerca de la metodología de enseñanza, el curso de Tipografía y Diagramación está apoyado en el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), un “método de aprendizaje en grupo que usa problemas reales como estímulo para desarrollar habilidades de solución de problemas y adquirir conocimientos específicos” (McGrath en Gil-Galván 2018, pág. 74). Para esto, el equipo docente preparó un documento guía con las pautas del proyecto, además de guías semanales con metas de las etapas del diseño y material complementario en formato de presentaciones temáticas.

Para el desarrollo del proyecto se propuso una estrategia de trabajo en equipo, en la que todos los participantes tenían un rol definido que los llevó a cumplir un objetivo común. Los estudiantes seleccionaron libremente su equipo con base en experiencias pasadas en el curso y se dividieron los roles, según sus perfiles y fortalezas. Esto garantizó una cooperación interindividual, donde se sugirieron condiciones estructurales de pequeños grupos de tres a cuatro personas para la designación de tareas, la distribución del tiempo para cumplir con las etapas del proyecto y la producción (Rúe, 2009).

Adicionalmente, como parte de la estrategia pedagógica, durante todo el proyecto se realizaron valoraciones grupales que permitieron a los participantes recibir retroalimentación por parte del equipo docente, así como de sus pares. Estas puestas en común fueron también la oportunidad para que cada estudiante presentara sus propios avances, lo que permitió a los docentes hacer seguimiento al desempeño de cada uno de los alumnos.

La virtualización del curso conllevó a un planeamiento de un cronograma de actividades entre sincrónicas y asincrónicas para cada una de las clases. Las actividades sincrónicas generalmente consistían en la explicación de los temas y en la retroalimentación oral de los proyectos en salas virtuales mediante las plataformas Zoom y Miro, mientras las asincrónicas se planteaban previamente en la teoría y las guías semanales

compartidas mediante el Sistema de Gestión de Aprendizaje de la PUCP denominado *Paideia*. La distribución sincrónica y asincrónica del proyecto ha permitido que los alumnos utilicen también el espacio sincrónico destinado al horario de clases para comunicarse internamente. Como complemento a esto, se estableció un canal de comunicación por medio de una sala grupal de *google chat*, que permitió resolver dudas y compartir noticias actualizadas sobre diseño, recursos y documentos informativos utilizados en el curso.

Asimismo, se brindaron instrumentos de auto y coevaluación cualitativa a través de un formulario en línea con criterios como la participación, aporte creativo, comunicación, puntualidad y valoración constructiva de los integrantes. Toda la información permitió evaluar el desempeño y el tipo de colaboración individual en cada grupo conformado.

Resultados

La presente experiencia ha permitido que las y los alumnos, reflexionen sobre la importancia de incorporar distintas fuentes de investigación en el quehacer del diseño, y fortaleció competencias de investigación y análisis para la creación visual, a partir de elementos no visuales. Como parte del proyecto final, los estudiantes escribieron un ensayo en el que expusieron sus procesos. Algunos de los textos de conclusión evidencian el cumplimiento de los objetivos planteados por el equipo docente:

El mayor reto del proyecto fue conceptualizar la idea [...] dejamos de lado lo explícito, como formas de la naturaleza o patrones en la vestimenta de las personas que realizan los cantos. Era importante ir más allá, sobre todo, por ser un tema relacionado a la espiritualidad (De La Torre, Pereira y Tizón, 2021, pág. 6).

Por la complejidad del tema, la expectativa inicial era un tanto de preocupación por si podríamos captar la esencia de la danza; sin embargo el desarrollo grupal, en adición al conocimiento previo que obtuvimos de los anteriores trabajos, logró que pudiéramos construir un alfabeto con coherencia entre sus caracteres y el concepto que elegimos (Cayo, Martínez y Zavala 2021, pág. 4).

En cuanto al tema elegido para el proyecto: las manifestaciones peruanas incluidas en la lista de Patrimonio Cultural Inmaterial de la Unesco, cabe mencionar que permitió cumplir el objetivo de motivar la relación con el entorno y el reconocimiento del valor del patrimonio inmaterial. Durante las sesiones y en los ensayos, varios de los estudiantes manifestaron que desconocían el concepto de patrimonio inmaterial y que no estaban familiarizados con muchas las manifestaciones inscritas en la lista de Unesco “elegimos la danza del wititi del valle del Colca ya que (wititi) era para nosotras una palabra única la cual nos incentivó a investigar acerca de su origen” (Chirre, Ojeda y Saavedra, 2021, pág. 1).

Los ensayos también demostraron que el tema resultó novedoso, “poder trabajar en base a un concepto que engloba la cultura y tradición, ha dado la oportunidad de poder conocer más a fondo sobre nuestra cultura e identidad” (Cordova, Llontop y Salazar, 2021, pág. 6).

Por su parte, (Cayo, Martínez y Zavala, 2021, pág. 4) afirman que:

Si bien el objetivo de preservar y valorar a la danza de las tijeras debía dirigirse al público y lograrse desde la aplicación de la tipografía que creamos; consideramos que desde el inicio del proyecto el objetivo se logró con nosotros mismos puesto que con la investigación realizada nos ayudó a comprender la costumbre y reconocer la importancia que tiene como patrimonio inmaterial de nuestro país.

Adicional a esto, otro resultado a destacar fue que durante las etapas de diseño, los estudiantes afianzaron y articularon las capacidades y conocimientos adquiridos en otros cursos. De esta manera lograron establecer un espacio para la comunicación e intercambio de saberes. Esto se evidenció en la variedad de formatos de diseño explorados que abarcaron, además del diseño tipográfico, el diseño persuasivo, la imagen en movimiento y una aproximación inicial al diseño editorial.

❖ Conclusiones

La modalidad a distancia permitió resguardar el bienestar de los alumnos y propició innovaciones en el curso. Además, la metodología de trabajo, promovió la autonomía y convirtió a los estudiantes en constructores activos de su propio aprendizaje.

En términos generales, los estudiantes demostraron buena organización interna para colaborar equitativamente en grupo, desde la investigación hasta la producción y exposición final del proyecto. También analizaron y aplicaron los fundamentos de construcción a través de criterios perceptivos, afectivos y sociales para la creación tipográfica.

Luego de dos ediciones del curso, se puede afirmar que el objeto de estudio ha resultado adecuado para retar a los estudiantes e invitarlos a pensar en nuevas formas de diseñar e investigar aprovechando recursos bibliográficos y estímulos sensitivos que puedan incentivar la creatividad a partir de ideas abstractas. Asimismo, proponer temas de estudio relacionados con patrimonio abre las puertas para que los estudiantes conozcan aspectos de su cultura que resultan indispensables para su valoración y protección. El principal desafío que se avecina será evaluar la viabilidad y pertinencia de esta estrategia en un entorno de educación presencial. ●

- Referencias** Balias, A., Gamonal, R. (2021) Super Tipo Veloz: From Letterpress to Screen en Pedro Amado, P., Silva A. y Quelhas, V. (Ed.) *Learning from A Modular Type System in Post-Digital Letterpress Printing*
- Cayo, A., Martinez, S. y Zavala, M. (2021) *Danza de las tijeras: La fuerza de la danza ejecutada en la letra*. [Ensayo no publicado]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Chirre, R., Ojeda, A. y Saavedra, M. (2021) *Tipografía Witi Witi*. [Ensayo no publicado]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Cordova, A., Llontop, L. y Salazar, S. (2021) *Ensayo de Sustentación. Diseño de Alfabeto Nepalli*. [Ensayo no publicado]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- De La Torre, R., Pereira, D. y Tizón, M. (2021) *Rezos Cantados Eshuva*. [Ensayo no publicado]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Gil-Galván, R. (2018). El uso del aprendizaje basado en problemas en la enseñanza universitaria. Análisis de las competencias adquiridas y su impacto. *Revista mexicana de investigación educativa*. Vol. 23, nº 76. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14054854004>
- Noble I. & Bestley R. (2005) *Visual Research. An introduction to Research Methodologies in Graphic Design*. AVA Publishing
- Rúe, J. (2009) *El aprendizaje autónomo en Educación Superior*. Narcea Ediciones
- Unesco (s.f.) *Las listas del PCI y el Registro de Buenas Prácticas de Salvaguardia* <https://ich.unesco.org/es/listas>

Sobre las autoras *Andrea del Carmen De La Cruz Vergara*

Licenciada en Artes plásticas con mención en Diseño Gráfico y Magistra en Gerencia Social con mención en Planificación y Proyectos de Desarrollo en la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Es docente, miembro de la comisión curricular (Facultad de Arte y Diseño de la PUCP) y Miembro Adherente de la Red de Investigadores en Diseño (UP).

María Andrea Izquierdo Manrique

Diseñadora gráfica (Universidad Jorge Tadeo Lozano, Colombia), con maestría en Emprendimiento Creativo y Cultural (Goldsmiths, University of London, Inglaterra). Docente en la Pontificia Universidad Católica del Perú y la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Fue jefe de comunicaciones del Museo Nacional de Colombia, coordinadora de comunicaciones de Latin American Human Resources y asesora de comunicaciones del Ministerio TIC Colombia. Ha desarrollado proyectos de marca y diseño para clientes del sector privado y ONG.