

Diálogos visuales:
diseño incluyente
(México - India)

Universidad Iberoamericana, Ciudad de México

Ana Delia Pueblita Díaz

artanaculture@gmail.com

Profesora de asignatura

Doctorado en Historia del Arte (2010). Maestría en Arte Moderno y Contemporáneo (2002 Casa Lamm, CDMX). Posgrado, Universidad de La Sorbonne, París, Francia (1999), Licenciatura en Arquitectura y Urbanismo, Universidad Iberoamericana, Santa Fe. RADIO: ABC Radio: "Ventana Cultural" (2000); www. Radio Libertad (2002), Radio Educación: "De Guerra y de Paz: Las voces del arte" (2010) y "A un click de distancia": Imágenes Sonoras" (2012). Profesora de Diseño en la Universidad Iberoamericana de las Asignaturas: Metodología del Diseño, Diseño y Contexto, Tendencias y Estilos de Vida. También imparte Arquitectura de Interiores, Análisis Histórico de la Construcción y Teorías de la Arquitectura Contemporánea. Certificado del British Council para impartir cátedra en inglés del ATE Course EMI de la Universidad de Oxford, Inglaterra. (2016) Premios y Distinciones: Orgullosamente Ibero, (2009); NY Festivals Awards: Best Radio for the Arts and Culture (2012); Ibero: Premio Estímulo a la Excelencia Académica en la Docencia (2015).

Resumen

El mundo digital se ha convertido en un espacio protagónico para el diseño contemporáneo y el videojuego es una de las interfaces más interesantes en este nuevo territorio. Por otra parte, la era de la información emergió como una promesa democrática abriendo espacios para la participación de múltiples voces, incluso las que tradicionalmente han sido marginadas del discurso de los mass media. Estas son razones para preguntarse por la manera en que el diseño del videojuego, una forma de simulación generalmente asociada al campo del entretenimiento, pueda convertirse en una alternativa para estimular un pensamiento crítico entre sus jugadores.

Palabras clave: diseño social, inclusión, videojuegos, desigualdad, retórica procesual

Abstract

Digital world has become a leading area for contemporary design and video games are one of the most interesting interfaces in this space. On the other hand, information age emerged as a democratic promise opening spaces for the participation of many voices, including those that have traditionally been marginalized in the mass media discourse. These are reasons to question how video game design, a simulation usually associated with entertainment, can become an alternative stimulating critical thinking among its players.

Keywords: social design, inclusion, video games, inequality, procedural rhetoric.

Introducción

A Esta investigación es una mirada desde el diseño gráfico hacia el contexto económico-político reflejado en los escenarios sociales, se basa en estudios comparados de tipo multicultural e incluyente de comunidades marginadas en varios países tanto en Asia como en Latinoamérica (México–India) y toma como ejemplo de estudio el cine en la fotografía con referencias al diseño multidisciplinario.

Se trata de una reflexión en aras del diseño innovador, incluyente, compartido y multicultural, mismo que se propone en este proyecto de tipo interdisciplinario que basa su desarrollo en varias áreas: conceptuales, teóricas y cognoscitivas. Estas intervienen en la precisión e investigación sobre la fotografía documental a nivel gráfico y digital como herramienta metodológica, y hacen uso específico de la observación dentro de un contexto multicultural. Por lo cual, como objetivos de este proyecto se plantean: revisar la fotografía documental para el análisis comparativo del diseño y contexto de los objetos, vistos como productos de varias disciplinas del diseño dentro de un registro digital efectivo para el desarrollo en la búsqueda de la innovación; plantear desde esas observaciones un análisis crítico también registrado a manera de audio descriptivo para incluir a las personas con discapacidad visual e integrarlas a una nueva técnica de interpretación mediante la imagen sonora que describe y analiza las fotografías de Amit Madheshiya, quien es fotógrafo nacido en India y ganador del World Press Photo 2011 con su serie fotográfica “Travelling Tents Cinema”, asimismo, se incluyen breves referencias a algunas de las escenas de la película *Cinema Paradiso* de Giuseppe Tornatore; y hacer una revisión de estudio comparado (con distintos enfoques de los cuales se derivarán resultados paralelos) mediante la formulación de contrastes entre México e India, conforme al mismo planteamiento de llevar el cine a las comunidades marginadas.

En este estudio de contrastes se nos muestran las equivalencias culturales con sus similitudes y divergencias, en las que se puede asociar a México conforme a la revisión del proyecto de Festival de Cine en el Campo, el cual consta de un desarrollo que tiene más de 7 años trabajan-

do con un gran equipo de profesionales dentro de sus giras por todo el país para llevar cine y talleres de creación cinematográfica, incluido el diseño interactivo de animación, a las comunidades desprovistas de instalaciones y espacios de arquitectura de tipo cultural. Se trata de una propuesta integradora para las comunidades de áreas rurales en donde se colocan, de manera provisional, pantallas con proyectores para difundir la cultura a través del entretenimiento de la cinematografía.

Contraste tecnológico e inequidad social y económica

Hoy en día vivimos en una etapa del siglo XXI donde la cultura digital evoluciona de manera acelerada a nivel tecnológico y de comunicación con todas las imágenes que circulan de manera “viral” y que empapan las redes sociales en las plataformas virtuales, que no sólo entretienen una “sub-cultura” dentro de las sociedades de cierto poder adquisitivo consideradas dentro de la diversidad globalizada, sino que además hacen todavía más notable la división que, por ende, existe a raíz de esta nueva logística virtual de la comunicación. Procesos que avanzan y que conectan individuos, inercias e ideas dan lugar a que realmente se logre el propósito virtual de ese discurso original del diálogo ilimitado entre seres de diferentes culturas al trascender las leyes de tiempo y espacio. Sin embargo, estas nuevas plataformas digitales a nivel diseño interactivo (redes sociales) crean, por otro lado, las ya conocidas y estudiadas en otros aspectos, crecientes marginaciones en las comunidades con carencias oriundas de estas civilizaciones; las economías se ven seccionadas aún dentro de una misma nación. Es decir, en algunas latitudes, todavía hoy, y a pesar de la grandeza de la tele-comunicación, existen demasiadas comunidades que padecen de la inaccesibilidad; no sólo es el no poder acceder, sino incluso el no poder llegar a comprender dichas herramientas de los nuevos sistemas y equipos que prevalecen y dictan el futuro impredecible de esta era digital. Es precisamente ese poder adquisitivo el que hace que la nueva era empodere y comunique, el que lleva la ciencia y la tecnología a la búsqueda continua de este proceso

que crece de manera “aparentemente elocuente y con carácter humanista”, cuando en realidad es otra manera, inevitable pero visible dentro de los registros de este tipo de comunicación, de seccionar y marginar a las comunidades menos privilegiadas. Se ha visto que en los países subdesarrollados la globalización y la multiculturalidad a veces no alcanzan a permear a todos los habitantes, que de hecho son desprovistos de toda comunicación, la cual a veces sólo se basa en el teléfono común o el celular sin internet. Es en este tipo de aislamiento donde las personas se ven alejadas de una realidad cultural intrínseca, que los lleva incluso a no tener la facilidad de presenciar eventos de tipo cultural dentro de su contexto y localidad. Hay personas que lamentablemente ni siquiera tienen posibilidad de asistir a una función de cine dentro de las infraestructuras arquitectónicas como espacios dignos.

Cine itinerante como integrador social

Se han desarrollado de manera preliminar algunas iniciativas que llevan proyecciones de cine como manifestación integral del arte y la cultura; no obstante, no es suficiente llevar el cine itinerante a las comunidades marginadas, también es necesario actuar con proyectos de diseño interdisciplinario para proveer espacios de salas de proyección dignas y confortables que brinden a los espectadores la capacidad de cubrir sus necesidades tanto físicas como antropométricas e intelectuales. Como podemos observar, este estudio está enfocado a revisar dos tipos distintos de proyectos de cine itinerante que se trasladan a comunidades rurales con el objetivo de integrar, difundir y culturizar; además de entretener y formar sociedades paralelas capaces de desenvolverse y evolucionar por medio de la equidad que tanto se ha buscado desde épocas ancestrales.

En México se tiene el ejemplo del Festival de Cine en el Campo que tiene dentro de sus objetivos promover el diálogo entre las comunidades rurales de México y la producción cinematográfica de cortometrajes, con la intención de descentralizar el acceso al cine. Se busca una participación activa entre creadores, espacio y público. También propone un espacio de reflexión psico-social, así como de todo lo que se refiere al medio ambiente, se trata de concientizar a los asistentes sobre muchos aspectos del cuidado del planeta. Esto se logra a nivel regional a través de la experiencia artística y colectiva. El proyecto fue creado por varias instituciones federales que apoyan a Fundación todo por el Cine, la cual es financiada en gran parte por varios patrocinadores. Algunos de los temas de los cortometrajes son el agua y la agricultura sustentable. Asimismo, Cine en el Campo difunde talleres de participación con niños y adultos de estas comunidades, en donde se realizan cortometrajes de animación con técnicas de *stop motion* que proyectan la diversidad cultural y profundizan tanto en problemáticas sociales como ambientales.

En contraste a este proyecto de México se revisó el proyecto de la India con la serie fotográfica de Amit Madheshiya, titulada “Travelling Tents Cinema” (Talkies), donde se muestra el cine itinerante que el gobierno de la India promueve anualmente mediante un recorrido por el estado de Maharashtra, India, durante el Festival de Jatra.¹ En esta muestra de fotografía del ganador del World Press Photo 2011, en la categoría de artes y entretenimiento, se observa la urgencia por trabajar, con compromiso social y dentro de un enfoque humanista y consciente, en el bienestar y la promoción artística, educativa y cultural como un derecho humano internacional.

Este estudio revisa la fotografía contemporánea como recurso de registro documental para el análisis de diseño multidisciplinario en espacios públicos culturales de

1 Jatra pronunciado en castellano como “yatra” significa procesión o viaje en sánscrito. Se refiere a una forma de ir a una presentación del teatro bengalí popular, la palabra se extiende a la mayoría de las zonas de habla bengalí en la India, incluido Bangladesh y los estados indios de Bengala Occidental, Bihar, Assam, Orissa y Tripura. Se conoce que a partir de 2005 había unas 55 compañías establecidas en el antiguo barrio de Jatra de Calcuta. Jatra representa anualmente toda una industria y se tiene registro de que en el año 2001 más de 300 empresas emplearon a más de 20000 personas dentro de la industria cinematográfica local y el teatro urbano.

proyección de cine que no cuentan con la infraestructura e instalaciones adecuadas y formales de una sala de cine, sino que son proyecciones improvisadas que carecen del equipamiento de diseño en todas las disciplinas que proveerían al usuario el confort y bienestar mínimo requerido que se ve en las comunidades urbanas de economías más pródigas.

La observación como parte de la metodología del diseño

Al tomar la observación como punto de partida se determina un análisis, síntesis y registro de objetos de diseño, todo esto conforme a las reflexiones que relacionan varios aspectos de la semiótica, la sociología, la filosofía y algunos elementos de la antropología.

Revisar este fenómeno de los cines itinerantes mediante el uso de la fotografía documental como registro digital de imágenes nos puede servir para comprender sensaciones, carencias y sobretodo necesidades reflejadas en los rostros retratados de los espectadores en el cine. Se ha registrado que tanto en nuestro país como en la India se tienen este tipo de participaciones culturales provistas por el gobierno, con sus diferencias y similitudes en contextos de diversidad geográfica, histórica, política, económica, social, artística y cultural.

El concepto de cine plasmado en la fotografía, no la fotografía para crear cine, nos ayuda para mostrar que se pueden identificar dentro de estas imágenes los objetos, productos de diseño, que trascienden épocas, civilizaciones, estereotipos, estéticas y características funcionales dada la relación que conforman algunas tendencias y que caminan de la mano del hombre y de su evolución científica y tecnológica. Lo anterior nos invita a buscar soluciones alternativas.

Este trabajo no tiene la intención de compilar las numerosas definiciones de los diseños, ni tampoco de realizar un estudio crítico de ellos, pues es una actividad compleja y vasta; en cambio busca reconocer las vincula-

ciones existentes entre el diseño y el cine, vistos a través de un panorama de la observación como punto de partida para desarrollar el método creativo del diseño. Este caso del cine en México y en India consiste en distintas narrativas que nos cuestionan y concientizan de manera evidente con el propósito de hacer un especial énfasis en el diseño como parte esencial del motor creativo en la búsqueda del desarrollo innovador.

Este estudio no revisa el estilo de la fotografía en el cine como séptimo arte que la incluye, sino que se muestra al diseño como lenguaje universal y método visual de comunicación efectiva en relación a las artes, dentro de su estética y función. Incluye la presentación descriptiva de imágenes sonoras en el ejemplo de un audio podcast de quince minutos realizado para Radio Educación con el objetivo de integrar a las personas con discapacidad visual y que así puedan apreciar estas imágenes fotográficas.

La semiótica dentro del diseño multidisciplinario

Aquí se considera justamente la interacción del diseño multidisciplinario como parte de los procesos de la comunicación que enmarca un entorno delimitado por la tecnología que implica procesos de repercusión, donde, desde este enfoque, se considera a la disciplina de la comunicación gráfica y a los medios digitales como los protagonistas en los que se fundamenta el desarrollo del diseño.

Se han revisado estudios relacionados con el diseño multidisciplinario, como lo que documentó Olivia Frago:

...fundamental dejar a un lado la visión unidisciplinaria y considerar al diseño, por sus características, como una actividad multidisciplinaria. En especial por la cantidad de elementos que participan en este proceso creativo y por los distintos enfoques desde donde puede considerarse la realización y análisis de los objetos de diseño. Des-

de esta perspectiva multidisciplinaria el enfoque semiótico es abordado como uno de los diversos acercamientos desde donde es factible analizar, evaluar, proyectar y realizar los distintos objetos y mensajes del diseño como actividad de comunicación visual.²

Dentro de la argumentación de Fragoso podemos mencionar que la parte visual del diseño en la comunicación gráfica como actividad multidisciplinaria es considerada también en la investigación metodológica, la cual incluye en su propuesta los avances sobre los estudios de teoría de los sistemas además de lo revisado en la teoría de Edgar Morín y su ruptura epistemológica, la cual presentó a la UNESCO desde finales de la década de los setenta. Dicho autor menciona que la multidisciplinaria del diseño podría convertirse en una perspectiva transdisciplinaria en donde se contemplen una serie de cuestiones mucho más relacionadas con los conceptos del diseño desde una perspectiva sistémica, con direccionalidad a la manera de rizoma, que podría ser reversible y quizá recursiva.

Con esta revisión se intenta hacer un acercamiento al contexto para mostrar, en cada caso, las relaciones con el cine, las realidades expositivas, los proyectos recientes, las vinculaciones e integraciones entre las disciplinas del diseño y las necesidades de los usuarios. Estas

últimas, por lo general, no entran en los proyectos arquitectónicos que manejan un planteamiento de diseño de interiores para espacios públicos de tipo cultural, como estas salas de proyección que todo individuo merece compartir para la integración y goce de las mismas oportunidades como un derecho humano.

Conclusiones

Como conclusión podemos referenciar el uso de la fotografía contemporánea como recurso de registro documental para el análisis de diseño multidisciplinario: gráfico, industrial, textil, indumentaria y moda e interiorismo en espacios públicos culturales. Se muestra al diseño como lenguaje universal y al método visual de comunicación efectiva en relación con el cine y la creación de espacios integrales para todos. En este estudio comparado entre las dos culturas, donde participan México y la India, se han buscado los puntos de relación entre los proyectos recientes de carácter interdisciplinario (como experiencias comprobadas y como reflejo de los planteamientos surgidos en torno a las prácticas dentro de esos contextos) y las muchas complejidades que abarcan las diversas maneras de producir objetos o imágenes en las cuales el diseño es el elemento catalizador y transformador para nuevas y mejores realidades.

2 Olvia Fragoso, “El Diseño como actividad multidisciplinaria” en *Revista del Centro de Investigación*, enero-junio, vol. 8, no. 29, Ciudad de México: Universidad La Salle, p. [Indicar página]

Referencias

- Acha, J. (1988) *Introducción a la Teoría de los Diseños*. México: Trillas.
- Bayley, S. (1994) *Guía Conran del Diseño*. Barcelona, España: Alianza.
- Dorfles, G. (1976) *El Diseño Industrial y su Estética*. Barcelona, España: Labor.
- Duguet, P. (1975) "Interdisciplinariedad: Problemas de la enseñanza e investigación en las universidades", *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, enero-agosto, México: UASLP.
- Nieto, C. (1991) "Una visión sobre la Interdisciplinariedad", *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, enero-agosto, México: UASLP.
- Portes, A. (1995) *Contentious Science: the forms and functions of trespassing*. Maryland, EUA: College Park.
- Fragoso, O. (2008) "El Diseño como actividad multidisciplinaria", *Revista del Centro de Investigación*, enero-junio, vol. 8, no. 29, Ciudad de México: Universidad La Salle.
- UAM Azcapotzalco, et al. (1994). "Fundamentos para un modelo del proceso del diseño"
- Wong, W. (2004) *Diseño gráfico digital* (nueva edición con la actualización sobre los medios digitales). Barcelona, España: Gustavo Gili.

Páginas web

- <http://www.cinamacampo.org>
- <http://www.worldpressphoto.org/collection/photo/2011/arts-and-entertainment/a-mit-madheshiya>
- <http://www.redalyc.org/pdf/342/34282907.pdf>