

# ARTÍCULO

## EL BICENTENARIO A LA LUZ DEL DISEÑO

*María del Carmen Razo* • maria.razo@anahuac.mx

*Martha Tappan* • mtappan@anahuac.mx

### Resumen

En este artículo se presenta una experiencia académica en la que estuvo involucrada la Escuela de Diseño de la Universidad Anáhuac México Norte y que tuvo como finalidad abordar la pertinencia de la investigación en el proceso de conceptualización en los proyectos de diseño a través de una temática común, el Bicentenario de México. Este planteamiento se implementó a través del trabajo colaborativo entre materias con del objeto de facilitar la integración de conocimientos y el desarrollo de competencias. Aquí se presenta el plan de trabajo, su desarrollo y el análisis de resultados; se formula también la vía que seguirá la siguiente etapa de este proyecto de investigación-acción en torno a las prácticas de enseñanza en diseño.

### Palabras clave

Configuración, planeación, valoración, investigación-acción, trabajo colaborativo.

El planteamiento que se presenta aquí se hizo a partir del modelo de la investigación proyectual (*Tappan et al, 2006*) a fin de hacer extensiva esta metodología de trabajo a todos los talleres y cursos teóricos en nuestras tres licenciaturas: Diseño Gráfico, Diseño Industrial y Diseño Multimedia.

Durante el semestre escolar de agosto a diciembre del 2009 y de enero a julio del 2010, los alumnos y maestros nos abocamos a trabajar sobre temáticas relacionadas con la celebración del Bicentenario de nuestra nación que, si bien ha sido un acontecimiento relevante para los mexicanos, para la Escuela de Diseño fue el tópico que permitió al cuerpo académico de nuestras dos licenciaturas, Diseño Gráfico e Industrial, llevar a cabo un ejercicio de conceptualización sustentado en una metodología común de trabajo que se articula a través de cuatro acciones fundamentales del proceso de conceptualizar: coleccionar, comparar, valorar y comunicar. (Fig. 1: pag. 3)

Por otro lado, este proyecto permitió establecer dinámicas de trabajo interdisciplinario al vincular a profesores que impartían clases en el mismo semestre a fin de ofrecer mejores condiciones para descubrir espacios efectivos para la interrelación de contenidos.

La mecánica consistió en crear mesas de trabajo en donde se eligió a un representante responsable de moderar, controlar los tiempos y entregar el plan de trabajo de la mesa. De este modo, se organizaron seminarios en donde los participantes expusieron sus propuestas con la finalidad de ubicar coincidencias entre materias, sumar esfuerzos y

proponer ejercicios y actividades destinadas a crear contextos que mejorarán efectivamente las condiciones para que el alumno integrara conocimientos de los diversos ámbitos implicados en cada una de las materias que cursa al semestre.

Con esa finalidad los miembros de la mesa debían elegir un proyecto y sumarse a su consecución apoyando desde los contenidos de cada materia. Esto exigió un plan de trabajo conjunto en donde se debía determinar la materia que coordinará el proyecto y los *insumos* que el proyecto requería y

que era objeto de enseñanza de las otras materias participantes, por lo que la cuestión de los tiempos de entrega resultaba fundamental para conducir el proyecto a buen término. A fin de contar con la evidencia del trabajo para su futuro análisis, se pidió a cada coordinador de la mesa reunir las bitácoras de trabajo de las materias involucradas en donde se presentaba el registro del proceso.

A manera de ejemplo se muestra el plan de trabajo propuesto por la mesa del segundo semestre (Fig. 2).

CONFIGURAR	VALORAR	COMUNICAR	GESTIONAR	Perfil de actitudes
Expresarse a través de diversos lenguajes. Conceptualizar y abstraer. Visualizar y sintetizar la información.	Reconocer valores estéticos. Desarrollarse en un modelo de enseñanza multidisciplinario. Organizar la acción del diseño. Reconocer contextos disciplinarios y culturales diferenciados.	Manejo de códigos verbales y no verbales de disciplinas no específicas. Comunicar visualmente la información. Trabajo colaborativo en equipo.	Manejo de conocimientos técnicos y tecnológicos de la profesión. Capacidad de gestión de la información. Capacidad para planificar y evaluar procesos y resultados de la acción de diseño.	Tomar decisiones. Trabajar en equipo. Resolver problemas. Capacidad de independencia y autogestión. Capacidad para especializarse en algún ámbito de diseño. Capacidad de liderazgo a nivel nacional e internacional.

Fig. 1. Cuadro de competencias (Tappan, et. al. 2009: 45)

SEGUNDO SEMESTRE - PLAN DE TRABAJO DE VINCULACIÓN

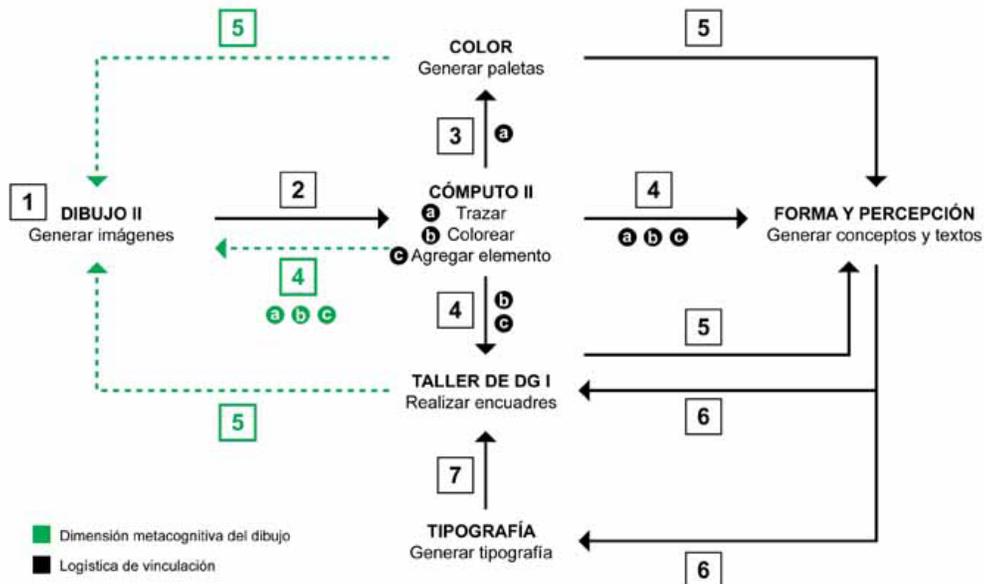


Fig. 2. Plan de trabajo de vinculación del segundo semestre. En este esquema se presenta el flujo de información entre materias.

Al término del semestre agosto-diciembre del 2009 aplicamos una encuesta a maestros y alumnos a fin de evaluar la impresión que les había dejado esta modalidad de trabajo y también se llevó a cabo la *Expodiseño: El Bicentenario a la luz del diseño* en donde se presentaron los resultados de los trabajos de las mesas. De una muestra de 184 encuestas que cubre a alumnos de las dos carreras y de todos los semestres, la percepción hacia la implementación de una temática común, como la del Bicentenario, fue de un 60% positiva contra un 40% negativa.

La perspectiva optimista consideró este ejercicio como una oportunidad de fortalecer el trabajo en torno al desarrollo de conceptos y la integración de contenidos entre materias; la pesimista consideró que la imposición de una temática común coartaba la libertad creativa, resultaba redundante y volvía el trabajo tedioso. Por otro lado, lo que hicieron ver estas encuestas fue la necesidad, implicada ya en la propuesta del ejercicio mismo, de organizarnos mejor como claustro académico a fin de sacar un mejor provecho de los tiempos y recursos materiales e intelectuales. Por otro lado, si bien fue cierto que el Bicentenario constituyó la excusa temática para gestionar el trabajo interdisciplinario, se obtuvieron los resultados esperados: (1) propuestas con una mayor riqueza conceptual; (2) se iniciaron mancuernas de tra-

bajo entre materias; y (3) se crearon las condiciones para que aquellos alumnos con el mérito de su propia autogestión aprovecharan la oportunidad para integrar la perspectiva de diferentes materias al desarrollo de un solo proyecto.

A continuación se presentan los resultados más significativos de la licenciatura en Diseño Gráfico.

## Mesa de trabajo de primer semestre

En la materia de *Expresión oral y escrita* se llevó a cabo una Investigación en torno al Himno Nacional, el paliacate y la manifestación de la expresión de *lo mexicano*. Se hicieron visitas al Castillo de Chapultepec y al Museo de Arte Popular a fin de que los alumnos tuvieran referentes visuales de la historia, tradiciones y culturas nacionales. En esta materia se identificaron la serie de conceptos en torno a los cuales se trabajaría el ejercicio de representación gráfica en *Diseño básico, Dibujo I y Morfología*. En *Dibujo I* se hicieron ejercicios de análisis y síntesis del concepto elegido utilizando diversas técnicas de representación (Fig. 3). En *Diseño básico* se analizaron los motivos gráficos de los paliacates y se seleccionaron algunos elementos que se tomaron como fuente de inspiración para construir diferentes propuestas a partir de parámetros compositivos



Fig. 3. Ejercicios de dibujo y aplicaciones.

como simetría, repetición y modulación (Fig. 4). En otro grupo se partió de los dibujos elaborados en *Dibujo I* y, mediante un nuevo proceso de abstracción y síntesis, se obtuvo una serie de imágenes gráficas con las que se crearon modulaciones que se utilizaron como motivos decorativos en azulejos (Fig. 5).

Por otro lado, los patrones desarrollados en *Dibujo I* y *Diseño básico* y se retomaron en la materia de *Cómputo I* para poner en práctica las herramientas y técnicas para trazar en el medio digital. Se escanearon las imágenes, se les aplicaron filtros y color, y se reforzó el aprendizaje del recorte de imagen y la aplicación de capas de ajuste de tono y saturación de color. El resultado de este proceso se aplicó a la propuesta de una línea de productos de papelería.

En la materia de Morfología se retomaron los ejercicios de *Dibujo I* y de *Diseño básico* para la elaboración de módulos tridimensionales. Los gráficos producidos en estos talleres se reinterpretaron a través de una retícula que sirvió para crear módulos individuales con los que se construyeron estructuras tridimensionales (Fig. 6).

## Mesa de trabajo de segundo semestre

El ejercicio se apoyó en la investigación desarrollada en Forma y percepción respecto de la construcción de la identidad nacional y el concepto de independencia. También se realizó una visita al Mercado de Sonora para efectuar un registro visual de los puestos y comprobar aspectos vistos en clase sobre color, diversidad, acumulación y sincretismo cultural, entre otros.

Posteriormente se hizo una lluvia de ideas para proponer objetos representativos de la identidad nacional que se clasificaron de acuerdo a los conceptos de tradición, historia y manifestaciones culturales contemporáneas. El ejercicio de *Dibujo*

// consistió en trabajar sobre la representación de sombreros de diferentes regiones y juguetes tradicionales que mostraran el concepto a partir de la variedad de formas, materiales y colores. Se hizo un estudio de estructura y proporción del objeto elegido; se partió de bocetos rápidos, con línea continua para pasar a representar la montea de los objetos, vista superior, lateral y frontal.

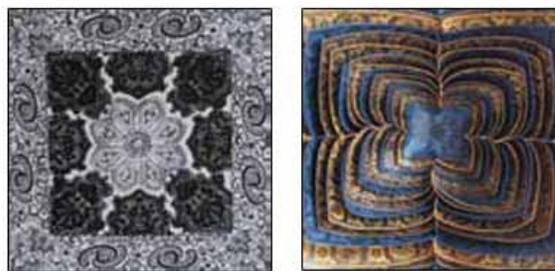


Fig. 4. Ejercicios de modulación a partir de motivos visuales en paliacates.



Fig. 5. Ejercicios de dibujo, s vectorización y aplicaciones.

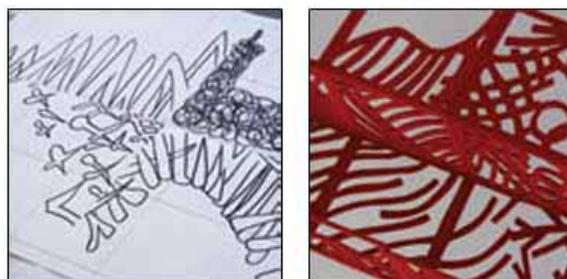


Fig. 6. Ejercicios de dibujo y su interpretación tridimensional.

Posteriormente se realizó un trabajo de contraste de valor con grafito y con tinta china para obtener una síntesis visual. En la materia de *Color* se tomaron estos bocetos como base para explorar el contraste de figura y fondo a través de la variable de color. Como cierre del ejercicio se utilizaron los resultados de este proceso de bocetaje en las materias de *Tipografía*, *Diseño gráfico I* y *Cómputo II* a fin de hacer propuestas para un cartel sobre el Bicentenario (Fig. 7).



Fig. 7. Ejercicios de dibujo y aplicaciones.

De manera adicional, cada materia desarrolló proyectos asociados a la temática del Bicentenario. En el *Taller de diseño gráfico I*, los alumnos hicieron un registro fotográfico de la gráfica popular en las calles de la ciudad. Sobre este material hicieron un primer estudio aplicando diversos encuadres. De los resultados se hizo una selección que se aplicó a un cartel. Sobre esta imagen se hicieron ejercicios de jerarquización de la información y de composición tipográfica (Fig. 8). En la materia de *Tipografía* los alumnos eligieron una palabra relacionada con el Bicentenario y una familia tipográfica. A través de una serie de ejercicios manuales, modificaron el peso y la altura 'x' de una tipografía. Con los caracteres creados se generó un módulo para a su vez, desarrollar un patrón que se aplicó a un paliacate. Con la palabra se hicieron composiciones para separadores de libros y una etiqueta de botella (Fig. 9). En el taller de *Color* los alumnos hicieron una investigación iconográfica sobre una diversidad de temáticas asociadas a lo mexicano. Hicieron análisis de paletas de color y su investigación les permitió elegir elementos asociados a la iconografía nacional para hacer una serie de propuestas compositivas con color (Fig. 10).



Fig. 8 Ejercicios de composición tipográfica.



Fig. 9 Ejercicios de tipografía y aplicaciones.

## Mesa de trabajo de tercer semestre

En el Taller de diseño gráfico II se desarrolló el logotipo, imagotipo y aplicaciones a papelería. Para ello se inició por detectar y comprender los



Fig. 10 Ejercicios de color.

rasgos esenciales que definen a un sujeto o entidad a fin de traducirlos a un sistema de identidad visual. Para este ejercicio se partió de la búsqueda e investigación de empresas tradicionalmente mexicanas para proponer el rediseño de su imagen como motivo de celebración del Bicentenario. La materia de Cómputo III apoyó este proyecto asesorando a los alumnos en una serie de aplicaciones (Fig. 11).

## Mesa de trabajo de cuarto semestre

En el *Taller de diseño gráfico III* se buscaron alternativas creativas para el desarrollo de sistemas

de información; la solución de problemas de diseño a través de la jerarquización de textos e imágenes; el uso de diversos elementos compositivos para el desarrollo de productos editoriales; y el uso de los procesos tecnológicos adecuados para su formación y producción. Se propuso como concepto editorial el desarrollo de líneas de tiempo sobre diversos temas asociados a la historia y cultura de México que se plasmaron en una variedad de propuestas editoriales. La materia de Impresos digitales asesoró la producción del proyecto de *Taller de diseño gráfico III*. El contenido de la propuesta editorial se rediseñó para el medio digital en la materia de Cómputo IV (Fig. 12).



Fig. 11 Desarrollo de identidad gráfica.



Fig. 12. Desarrollo de proyecto editorial en su versión impresa y electrónica.

En la materia de *Fotografía digital* se diseñó una *Lotería fotográfica* que partió del análisis iconográfico de la tradicional lotería mexicana. A cada alumno se le asignó un número de cartas con la finalidad de que ese fuera el punto de partida para llevar a cabo una documentación fotográfica (Fig. 13).

## Mesa de trabajo de sexto semestre

En el *Taller de diseño gráfico V* se desarrolló un proyecto sobre la tradición de los dulces mexicanos a fin de elaborar un concepto y propuesta editorial.

En la materia de *Fotografía de producto* se produjeron las fotografías para este proyecto (Fig. 14).

Por otro lado en el taller de diseño de Texturas tipográficas se llevaron a cabo ejercicios de modulaciones creadas a través de redes tipográficas inspiradas en nombres de las calles de la ciudad de México que se aplicaron a un proyecto desarrollado en Diseño y mercadotecnia II en donde se generó una investigación en torno al tradicional carrito de camotes. De la investigación documental y de campo surgió el proyecto del rediseño del carrito de camotes, así como unas propuestas para generar una marca (Fig. 15: pag 9).



Fig. 13. Imágenes para una Lotería Fotográfica.

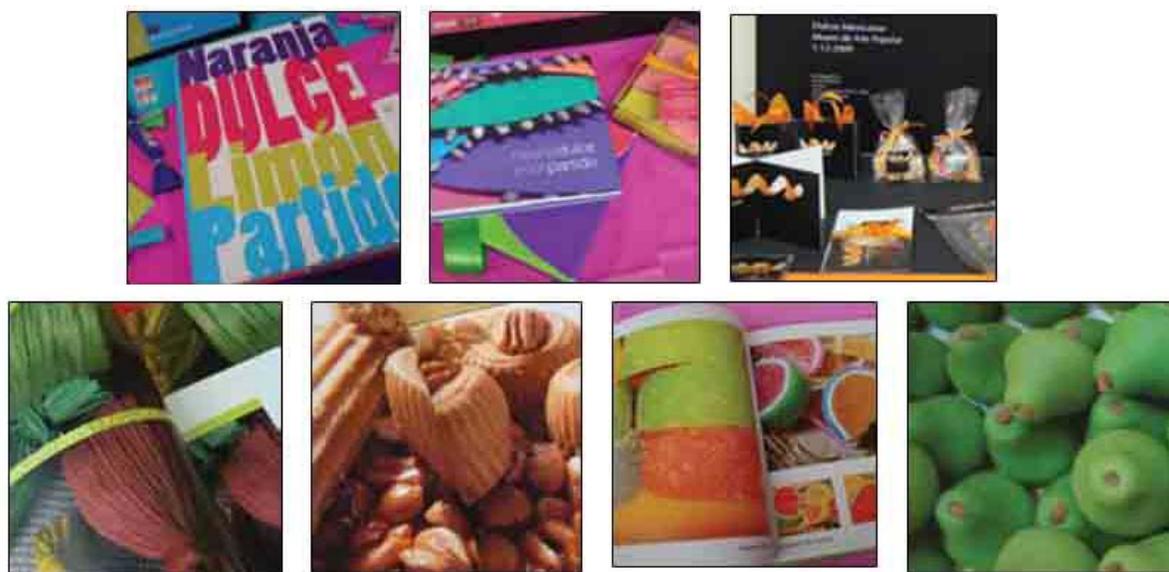


Fig. 14. Fotografía de producto y proyecto editorial que retoma tradiciones mexicanas.

## Mesa de trabajo de séptimo semestre

En el *Taller Integral I* se llevó a cabo un proyecto editorial que partió de la lectura del libro de Francisco de la Maza, *La Ciudad de México en el Siglo XVII*, como fuente de inspiración para la sugerencia de posibles temas de investigación de los que se derivarían ideas para generar un concepto editorial. El resultado fue un conjunto de guías turísticas conmemorativas del Bicentenario. En este trabajo los alumnos pasaron por las distintas disciplinas involucradas en la concepción y producción de un libro el escritor, el editor, el fotógrafo, la dirección artística y la ejecución del diseño con el objetivo de que cada proyecto respondiera a parámetros funcionales y estéticos, de producción y económicos (estudio de viabilidad de mercado y financiamiento). Entre los temas desarrollados sobresalen los siguientes: *Changarros. El sabor de lo mexicano* por Daniela Gutiérrez; *Lugares curiosos por Lorena Burillo*; *la colección de tres guías Un día en por Lourdes Armida*; *Morelia, ciudad de la cantera rosa, cuna de la Independencia* por Miriam Colín; y *Al son de la ciudad. Un recorrido musical por el D.F. por Mariana Peña* (Fig. 16).

Al término del segundo semestre fue posible recabar un total de doscientas propuestas de diseño que se presentan en el libro *El Bicentenario a la luz del diseño* (2010) que salió a la luz en el mes conmemorativo, Septiembre del 2010 (Fig. 17). Esta colección de trabajos refleja el resultado de un esfuerzo conjunto que centra su atención en la interacción disciplinaria en donde el Bicentenario constituyó el tema que cohesionó la integración de contenidos, competencia y habilidades que suelen desarrollarse de manera aislada en cada curso o taller.



Fig. 15. Proyecto conjunto de Texturas tipográficas y Diseño y mercadotecnia en torno al tradicional carrito de camotes.



Fig. 16. Proceso de conceptualización de un proyecto editorial



Fig. 17. El Bicentenario a la luz del diseño. Publicación en la que se reúnen doscientos resultados de los procesos de diseño llevados a cabo durante un año para conmemorar los doscientos años de nuestra nación.

## Conclusión

El análisis de estos resultados ha permitido mostrar la cantidad de variables que intervienen en un ambicioso proyecto de este tipo a fin de detectar aquellas que trabajan a favor de la vinculación y las que lo impiden y que deben sobrellevarse de manera que en lugar de ser debilidades se conviertan en fortalezas. Por ejemplo, si la materia de Fotografía básica no pudo incorporarse al proyecto de otras materias por no contar con un cuerpo común de alumnos, lo cierto es que la temática incitó a que en esta materia se generara un rico proyecto, la “Lotería fotográfica” que puede ser retomada en un Taller de Diseño para desarrollar este concepto cabalmente. Asimismo, se puede ver que si se definen los proyectos con antelación, se pue-

de contar con la asesoría de maestros en momentos puntuales del proceso de diseño, como por ejemplo, en el Taller Integral, la asesoría del experto en procesos de impresión que permite hacer ajustes al diseño obedeciendo a criterios de producción y de mercado.

Si bien los resultados mostraron que la perspectiva que cambia el enfoque del centro hacia las periferias disciplinarias requiere de más ensayos a fin de introyectar el cambio de enfoque, esta experiencia nos conduce a la necesidad de proponer y ejecutar una planeación más estratégica que tenga como sustento la integración de las cuatro competencias fundamentales del diseño que hemos planteado en el cuadro de la Fig.

## Fuentes de Consulta

**ABlaxter, L., Hughes, C., Tight, M.** (2004) *Cómo hacer una investigación*. Barcelona: Gedisa.

**El Bicentenario a la luz del diseño** (2010) México: Escuela de Diseño / Universidad Anáhuac México Norte / Investigaciones y Estudios Superiores S.C.

**Maza, F.** (1984) *La Ciudad de México en el Siglo XVII*. México: Fondo de Cultura Económica / SEP.

**Tappan, M., Bassani, T., y Vázquez, A.** (2006) *“La investigación proyectual”*, MM1. Un año de diseñarte, número 8, México: UAM Azcapotzalco.

**Tappan, M., Razo, M. y Ricalde, E.** (2009) *“Competencias del diseño”*, Quinto Simposio Anáhuac “Investigación. Capital intelectual y competitividad”, México: Investigaciones y Estudios Superiores S.C.