

# Sobre la enseñanza del diseño básico

Iñiqui de Olaizola/ Tecnología y Producción  
Angélica León/ Síntesis Creativa

**E**l inicio de una nueva gestión en la dirección de CyAD genera expectativas de reflexión sobre los temas fundamentales del quehacer académico, en particular acerca de la docencia.

Actualmente, el Consejo Académico está organizando un foro de discusión sobre el Tronco Interdivisional (TID). En nuestra opinión, el diseño ha sido relegado a un segundo, o tercer plano en ese módulo y convendría participar con la intención de incorporar la perspectiva del diseño en ese tan importante módulo inicial en nuestra unidad.

Por otra parte, el Tronco Divisional (TD), tronco común a las cuatro licenciaturas de CyAD, ha sido permanentemente motivo de polémica: algunos profesores se quejan de que los estudiantes no aprenden lo necesario para ingresar al cuarto módulo. Suele ocurrir también que algunos profesores ignoran el propósito del TD y lo consideran una especie de propedeútico.

## La enseñanza del diseño básico

Escuelas de diseño tan influyentes como la Bauhaus y la escuela de Ulm propiciaron la tendencia de considerar el objeto diseñado aislado, como un fin en sí mismo, descrito al margen de un contexto y organizado mediante principios inherentes de eficiencia. La enseñanza tradicional del diseño ha puesto el énfasis en el oficio del diseñador como un ente creador de formas-objetos, dejando de lado el carácter social de su práctica, lo que ha traído como resultado un diseñador totalmente alejado de la realidad, que crea formas como meros artefactos.

Hasta la década de los años setenta, la enseñanza del diseño básico estuvo dominada por el formalismo estético. Se le contrapuso el formalismo racionalista que, bajo la denominación de métodos del diseño, impulsó el uso de perspectivas inspiradas en los métodos científicos. Surgen en esa década otros enfoques, que ubican en el centro de la problemática del diseño la necesidad de atender necesidades sociales y que pretenden organizar la enseñanza en torno a problemas reales. El surgimiento del autogobierno en la escuela de arquitectura de la UNAM y la Unidad Xochimilco de la UAM son ejemplos de ello. En ambos modelos educativos, tanto la enseñanza del diseño básico como los métodos del diseño jugaron un papel importante desde el inicio.

Desde hace décadas ha habido un desencanto generalizado por las enormes limitaciones de los métodos del diseño. Si bien el formalismo esteticista que dominó la enseñanza del diseño básico ha sido rechazado, la reflexión sobre el espacio y sus formas básicas, sobre las texturas y el color y otros temas centrales del diseño básico continúa considerándose un componente fundamental en la formación de los diseñadores.

La enseñanza del diseño básico sigue siendo importante en las escuelas de diseño en todo el mundo. Aunque los objetivos y los métodos de enseñanza han ido modificándose, permanecen temas y diversas formas de trabajo.

El Tronco Divisional tiene como objetivo brindar las bases teóricas y prácticas comunes en los diferentes campos del diseño y parte del supuesto de que todo planteamiento elaborado por un grupo de personas con miras a explicarse la realidad para los propósitos del diseño, no pueden ser universales ni aplicables a todos los hombres. Así pues, se niega la existencia de reglas *a priori* para el diseño de esas entidades universales, conocidas como forma, espacio y estructura, y se les problematiza, reconociendo su matriz histórica y cultural.

## La enseñanza del diseño básico en el mundo

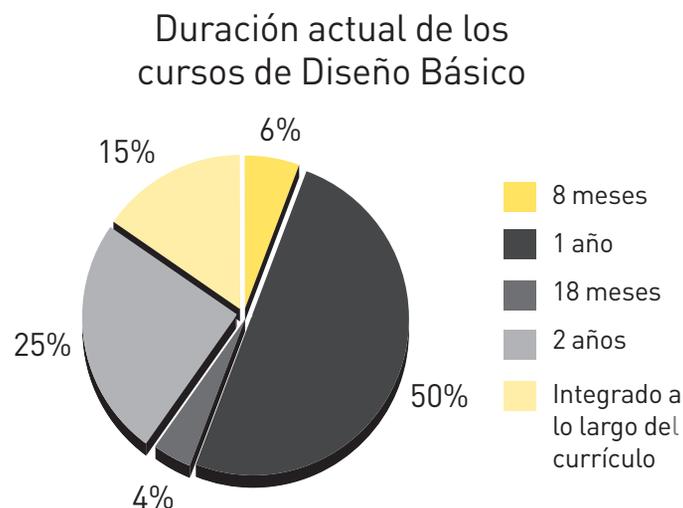
La enseñanza del diseño básico en el mundo ¿Qué ocurre en otras universidades en el mundo en cuanto a la enseñanza del diseño básico? Reseñaremos un estudio cualitativo de Boucharenc sobre la enseñanza del diseño básico en escuelas de diseño como la Bauhaus University Weimar, Helsinki University of Technology, Ecole d'Architecture de Paris-Conflans, Cavendish Collage de Londres, y la University of Industrial Design of Osaka, entre otras importantes universidades del mundo<sup>1</sup>. Boucharenc reconoce que, dada la gran cantidad de escuelas japonesas de diseño que participaron en el estudio, puede haber un cierto sesgo en los resultados.

Por diseño básico se entiende la enseñanza y aprendizaje de los fundamentos del diseño, o bien, los principios del diseño bi y tridimensional que encuentra su origen en las escuelas de Vhutemas, Ulm y Bauhaus. Según este autor, la pedagogía del diseño básico promueve una metodología holística, creativa y experimental en relación con los principios fundamentales del diseño de manera complementaria al enfoque pedagógico de los métodos del diseño.

Como programa educativo, el diseño básico se enriquece más con la curiosidad y las experiencias de los estudiantes que con los contenidos teóricos de la materia a enseñar. Hay consenso en que este enfoque desarrolla el espíritu creativo de los estudiantes al introducirlos a los conceptos de forma, color, ritmo y luz al margen de cualquier acercamiento académico, permitiéndoles descubrir sus relaciones personales con varios materiales.

Se contó con cuestionarios provenientes de 26 universidades. Se preguntó acerca de la duración de los programas de diseño básico, sobre los temas más importantes, las estrategias pedagógicas, el estudio del color y las técnicas de visualización a profesores de diseño básico (PDB) y profesores de proyecto (PP), es decir, profesores que enseñan diseño mediante el desarrollo de proyectos.

La *duración de los programas* varía entre seis meses y dos años, y es un año la duración más frecuente, tal como se aprecia en la siguiente gráfica.



Se les preguntó a los profesores cuál sería la duración ideal que deberían tener estos cursos y las respuestas de ambos tipos de profesores fueron muy semejantes; PDB y PP coinciden (45%) en que el diseño básico debe integrarse a lo largo del currículo, las otras respuestas más frecuentes fueron un año (28%) y dos años (20%). Esto da una idea de la importancia que se reconoce tiene el diseño básico en estas universidades.

Las *estrategias pedagógicas* reportadas fueron agrupadas en dos categorías: *ejercicios introductorios* y *ejercicios analíticos*. Los métodos empleados en los ejercicios introductorios:

- 1) Experimentación, es decir, dejar a los estudiantes en libertad de investigar o desarrollar intuitivamente formas tridimensionales y mecanismos simples.
- 2) Ejercicios con límites establecidos; control del tiempo disponible para terminar el ejercicio.
- 3) Ejercicios con recursos limitados.
- 4) Reducción de los parámetros, esto es, se espera que los estudiantes resuelvan un cierto número de problemas antes de pasar a resolver problemas más complejos.

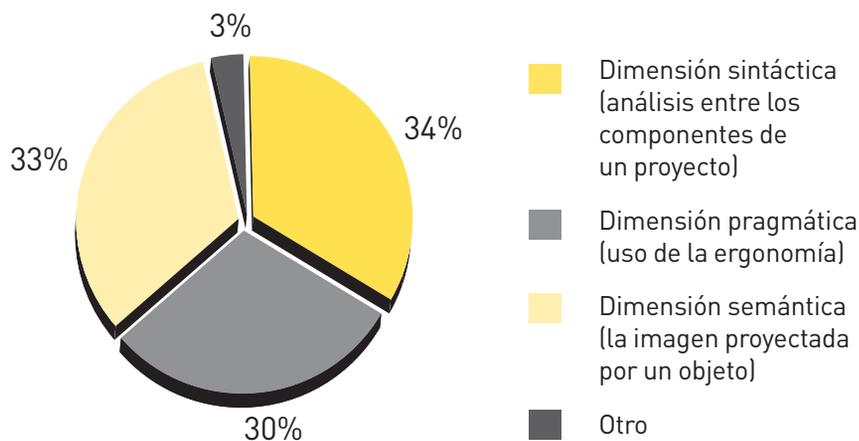
Por ejemplo, empezar con formas geométricas simples como el círculo para desarrollar un ejercicio sobre ritmo y luego seguir con un ejercicio sobre deformaciones y patrones innovadores en el plano.

- 5) Copiar proyectos hechos, por ejemplo, reproducir los dibujos de una construcción sencilla o un producto de consumo.

Los PDB priorizaron las anteriores categorías de la siguiente manera: ejercicios con límites establecidos (27%), experimentación (24%), ejercicios con economía de recursos (23%) y reducción de parámetros (17%). Los PP invierten este orden.

Los ejercicios analíticos, que caracteriza el autor por su objetivo de explorar las dimensiones sintáctica, semántica y pragmática. El autor ofrece apenas pocos ejemplos de este tipo de problemas. No hay grandes diferencias entre los dos tipos de profesores. En la siguiente gráfica se muestra el reportado por los PDB.

Características de los ejercicios analíticos



Los temas señalados con sus frecuencias aparecen en el cuadro. Quitando los extremos, los temas se reparten de manera bastante uniforme, pues esos 12 temas restantes están en el rango (6, 8).

Espacio	10	Luz	7
Volumen	8	Perspectiva	7
Estructura	8	Proporción	7
Materiales	8	Color	7
Línea	8	Punto	6
Ritmo	8	Ergonomía	6
Plano	7	Deformación	4
		Otros	1

Hay un gran consenso entre profesores de diseño básico y de proyectos en cuanto a la importancia del *estudio detallado del color* con el fin de identificar sus dimensiones fundamentales. La relación color-superficie (13%), balance, masa-color (13%), modelos con color (11%), profundidad de campo y el color (11%) fueron los temas más recurrentes.

Enseñanza de *técnicas de visualización*: perspectiva, dibujo a mano alzada, los métodos axonométricos, isométricos, bocetos libres, modelos, software tridimensional. Como técnicas de visualización, hay consenso entre los profesores en cuanto a otorgar básicamente la misma importancia a las representaciones axonométricas (24%), las isométricas (23%), los bocetos (26%) y modelos (24%). La diferencia más significativa entre ellos es que para los PP las técnicas digitales aparecen 16% de las veces y los PDB le dan una menor importancia.

El autor concluye que la enseñanza del diseño básico sigue siendo un componente muy importante en las escuelas de diseño. Sugiere que su enseñanza debería integrarse a lo largo del currículo, vinculando los fundamentos del diseño con los aspectos prácticos de la profesión del diseño. A pesar del desarrollo de las herramientas digitales, los profesores de diseño siguen considerando fundamental que los estudiantes desarrollen habilidades motoras y perceptuales. Reconoce, por último, la necesidad de desarrollar más investigación en este campo.

## A modo de conclusión

17

Tal como se reseñó en el artículo de Boucharenc (2006), el diseño básico sigue siendo un componente muy importante en la enseñanza del diseño en muchas universidades en el mundo y también lo es en el programa del Tronco Divisional de CyAD en la UAM-X. De acuerdo con lo reportado por el autor, se observan muchas coincidencias en las temáticas que se abordan en el Tronco Divisional y en otras universidades.

Creemos que es fundamental discutir ampliamente el Tronco Divisional: hacer evaluaciones sistemáticas, diseñar un programa de formación de los profesores que les brinde herramientas pedagógicas (didácticas y de investigación educativa) y teóricas de los distintos campos del diseño, que se discuta la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación en los programas, que se propicie el intercambio crítico de experiencias de trabajo en el aula y que se discutan los programas. •