



MÁSTER EN INVESTIGACIÓN EN DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS

La formación de profesionales en diseño, multimedia y creación de videojuegos. El uso del grabado como estrategia de mejora en la formación de profesionales en imagen y diseño.

Trabajo Fin de Máster presentado por:

ALEJANDRO MACHAROWSKI

Dirigido por:

DR. RICARD HUERTA

Valencia, noviembre de 2012

RESUMEN: Este trabajo analiza la necesidad de aplicar el grabado como recurso expresivo. Se trata de utilizar las técnicas gráficas para favorecer un entorno educativo multimedia. Mostramos el proceso desarrollado y el motivo por el cual se ha escogido dicha técnica en el ámbito educativo descrito.

Explicaremos los motivos que llevan a un docente a desarrollar este tipo de práctica en un centro de enseñanza superior donde un alto porcentaje de contenidos y proyectos se realizan y desarrollan por medio de la utilización de ordenadores

PALABRAS CLAVE: Educación, arte, multimedia, grabado, diseño.

ABSTRACT: This paper analyzes the need of applying the engraving as an expressive resource. It is about using graphical techniques to enhance multimedia educational environments. We show the developed process and why we have chosen this technique in the educational field described. We will explain the reasons that lead a teacher to develop this kind of practice in an superior educational center where a high percentage of content and projects are made and developed through the use of computers.

KEY WORDS: Education, Art, Multimedia, Engraving, Design.

ÍNDICE

I.	INTRODUCCION	4
II.	SITUACION A INVESTIGAR E HIPÓTESIS	9
III.	MARCO TEÓRICO	10
	III.1 Objetivos	13
IV.	METODOLOGIA	17
V.	PLAN DE TRABAJO	19
	V.1. El grabado, una historia gráfica	21
	V.2. Un taller de grabado, una experiencia gráfica	22
	V.3. Primera sesión, breve práctica de introducción	25
	V.4. Segunda práctica, un texto ilustrado	30
	V.5. Tercera práctica, diseño de un Ex Libris	37
VI.	CONCLUSIONES	44
VII.	BIBLIOGRAFIA	45
VIII.	ANEXOS	47

I. INTRODUCCION

“Hoy día, el debate educativo no se centra tanto en qué contenidos transmitir como en propiciar una enseñanza orientada a descubrir, innovar y pensar para construir conocimiento”

Antonio Latorre

Analizamos una experiencia investigadora de la práctica docente en el aula. Explico de qué modo las técnicas gráficas pueden contribuir al desarrollo de la formación de profesionales de la imagen y el sonido. En palabras de Latorre (2003, p. 8): *La investigación tradicional se ha enfocado más a crear las teorías sobre la educación que a mejorar la práctica educativa, separando y distanciando a quienes investigan en educación de quienes están en la práctica.* Con este trabajo me interesa generar un antecedente en donde se demuestre la importancia del grabado en los estudios artísticos vinculados a la tecnología informática en todos sus aspectos en la producción de imágenes.

Postular una enseñanza basada en la investigación es, según mi opinión, una forma de analizar lo que hacemos a medida que avanzamos junto a los alumnos en la actividad, algo que nos permite corregir los errores en el mismo momento de detectar durante el proceso algún problema.

Aportamos con este análisis una investigación-acción que analiza y promueve la enseñanza de esta especialidad gráfica que requiere del dominio de una técnica específica para lograr creatividad en sus resultados. Presentamos y definimos el proceso seguido a través de las diferentes fases del estudio que se describen en este escrito. Durante las sesiones se han utilizado diversos procedimientos de recogida de datos tales como encuestas, opiniones orales, fotografías, bocetos y trabajos de ilustración en base a los cuales se articula esta investigación.

Presentamos los resultados de los trabajos de los alumnos, las transcripciones y las conclusiones derivadas de las mismas. Los originales de todas ellas se pueden consultar en los anexos digitales que acompañan el presente trabajo.

Dada mi formación en una escuela de magisterio en artes visuales, voy a referirme a mi propio trabajo desde el punto de vista no del artista plástico (que no es mi caso), sino del docente especializado en educación artística. Por ello utilizo las narrativas personales como experiencia válida en la reflexión pedagógica. Mi vocación docente se afianzó cuando ingresé como alumno a la Escuela Nacional de Bellas Artes “Manuel Belgrano”, de la ciudad de Buenos Aires (Argentina), donde obtuve el título de *Maestro Nacional de Dibujo*. En esta institución educativa de magisterio se imparten, junto con las disciplinas artísticas de dibujo, pintura, grabado y escultura, otras asignaturas vinculadas a las didácticas y las pedagogías específicas, como psicología evolutiva, pedagogía y metodología y práctica de la enseñanza. Esta formación académica y práctica permite al maestro especializado en educación plástica y

visual incorporarse al sistema educativo nacional a partir del primer nivel de escolarización. En España este título me fue homologado por una *Licenciatura en Bellas Artes*, dado que esta titulación equivale por sus contenidos y cantidad de créditos (240 ECTS) a los estudios artísticos universitarios españoles.

Cumplo mi labor pedagógica como profesor titular en la (ESAT) Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia, adscrita al sistema educativo británico. En ella los alumnos cursan tres años para obtener un *Higher National Diploma (HND)* de 120 créditos ECTS, una titulación técnica oficial que les permite acceder a los últimos niveles en universidades del Reino Unido, de Canadá o de Australia. Entre sus asignaturas están: diseño interactivo multimedia, desarrollo web, creación de videojuegos multiplataforma programación informática, técnicas de animación, etc.

Las especialidades impartidas en nuestra escuela son: HND en Diseño Gráfico, Ilustración y Multimedia, HND en Diseño Gráfico para Videojuegos, HND en Programación de Videojuegos. Están caracterizadas por los contenidos y conocimientos artísticos y técnicos que hacen que nuestros estudios sean indispensables en la formación del alumnado como futuros profesionales del diseño en su concepto más amplio. Se les prepara en la creación de videojuegos, una industria en alza que genera millones. En esta institución se capacita al alumnado para dominar la última tecnología en creación de imágenes en el ámbito de telefonía móvil, internet, las áreas editoriales, la programación de videojuegos, el diseño y la fotografía.

Estas especialidades en diseño en una escuela que tiene pocos años de trayectoria ya tiene un prestigio ganado a nivel docente, formando profesionales de reconocido prestigio que saliendo de nuestras aulas han alcanzado relevancia a nivel nacional e internacional, dado que la escuela promueve una proyección profesional no solo a nivel local sino también mundial.

Como profesor que venía de otros ámbitos educativos, donde la enseñanza de la tecnología informática vinculada a la creación de imágenes no era su fundamento educativo, debí adaptarme a unos lineamientos curriculares inéditos. A la vez tuve que plantearme un método de trabajo que pudiera adaptarse al perfil de este alumnado, personas adultas que dominan los más complejos programas informáticos vinculados con la imagen y el diseño multimedia. Este dilema ha generado que me plantease una serie de preguntas: ¿qué podía ofrecerles a estos alumnos?, ¿con qué finalidad?, ¿de qué modo?.

El objetivo de los estudios que se imparten en la ESAT es la formación de verdaderos profesionales en el ámbito del diseño y los “new media arts”, desde una perspectiva teórica y práctica en constante evolución y en coherencia con la realidad del mundo profesional.

Tanto la formación teórica como la práctica están dirigidas por profesores cualificados que provienen del ámbito profesional, cuya metodología se basa en promover la participación activa de los alumnos y en una atención

personalizada que garantiza el máximo aprovechamiento de la formación impartida. La vocación docente y la alta especialización son elementos básicos en la impartición de clases, integrándose el profesor al proyecto educativo y trasladando sus conocimientos y experiencia de una forma abierta y fluida.

El diseño está cada vez más latente en nuestra sociedad y en constante cambio gracias a la incorporación de nuevas tecnologías y soportes para la información. Los procesos tradicionales de gestión y creación de gráficos se han enriquecido con el actual diálogo entre arte y tecnología, que permite la coexistencia de nuevas formas de ver, interpretar y sentir.

Actualmente hablamos diseño multidisciplinar, en el que tendencias gráficas y recursos tecnológicos se aúnan en la conquista de nuevos lenguajes. La dependencia entre creativos, ilustradores, animadores, programadores, tecnólogos, artistas, músicos o cineastas, es una realidad interactiva que confiere una nueva forma de entender la cultura. El sector del diseño es hoy vivero de tendencias vanguardistas muy variadas que, generan múltiples vías de acceso de nuestros creadores al entramado empresarial. En palabras de Saura (2011, p. 53): *Siempre que el ser humano ha incorporado nuevos procedimientos de creación, el arte ha sufrido un gran cambio. Nos encontramos en una fase de clasicismo del arte posmoderno que es la que define, junto a su carácter tecnológico, una nueva cultura global. Ésta crece extrañamente desdoblada entre el mundo real y el virtual, igual que nuestra actividad artística y docente.*

II. SITUACION A INVESTIGAR E HIPÓTESIS

Esta investigación parte de la siguiente hipótesis:

El grabado tradicional como técnica gráfica mejora la enseñanza en la formación de profesionales en diseño, imagen multimedia y creación de videojuegos.

La presente investigación analiza una experiencia de la práctica docente en el aula en la modalidad de taller. Pretendemos que pueda servir para mejorar la docencia y la enseñanza vinculada con las artes visuales, introducir elementos del grabado tradicional y al mismo tiempo ayude a los futuros profesionales de la imagen y el sonido a utilizar esta técnica como recurso expresivo y técnico en su futura experiencia profesional. Según Latorre (2003, p. 8): *La investigación tradicional se ha enfocado mas a crear las teorías sobre la educación que a mejorar la práctica educativa, separando y distanciando a quienes investigan en educación de quienes están en la práctica.*

Las especialidades impartidas en la ESAT están caracterizadas por los contenidos y conocimientos artísticos y técnicos que hacen que nuestros estudios sean indispensables en la formación del alumnado, como futuros profesionales del diseño como así también en la creación de videojuegos. Se trata de que pueda facilitar la inserción laboral de los futuros profesionales.

En esta institución, se capacita al alumnado para dominar la última tecnología de creación de imágenes en el ámbito de internet, las áreas editoriales, la programación de videojuegos y la fotografía. Como profesor, debía adaptarme

a unos lineamientos curriculares y a la vez tenía que plantearme un método de trabajo inédito: *enseñar a manipular átomos de manera que les resulte útil cuando los transformen en bits*. Debía suscitar su interés no sólo para que aprendieran una técnica nueva, de la cual podrían echar mano en su futuro profesional; también para que buscaran un estilo personal contrapuesto a los estereotipos, las repeticiones y la invasión de imágenes en los que hoy vivimos inmersos las personas de todas las edades.

Apostamos por desarrollar el aprendizaje del grabado y la manipulación de sus elementos y herramientas esenciales para lograr el dominio del dibujo, la gráfica y la aplicación de sus códigos estéticos.

III. MARCO TEORICO

“Si las artes visuales enseñan algo, es que ver
es primordial para hacer”

Elliot W. Eisner

Durante mi práctica docente y a medida que la informática ha ido evolucionando en su interfaz gráfica y ergonómica con el ser humano haciéndole más agradable el trabajar con los ordenadores, he ido percibiendo una concepción que tiende a pensar que los programas informáticos de diseño nos resuelven los problemas creativos. Esta tendencia -y posteriormente práctica- afecta de forma negativa al alumnado, que cree, que sólo con el correcto uso de los potentes programas informáticos resolverá, por sí mismo, sus problemas estéticos. Esto afecta negativamente a los alumnos en el

momento de dibujar o ilustrar una idea, dado que no lo han resuelto exitosamente en el paso previo al digital. No han resuelto en el mundo analógico el concepto a desarrollar cuando van a empezar a interactuar con la tecnología de que disponen. Esta práctica intenta resolver esta situación. Aunque aquí no trabajemos en un ordenador, la actividad les servirá como experiencia para trasladar este trabajo a otros procesos creativos que requieran de unas herramientas informáticas. Dicho con otras palabras: manipulando adecuadamente los átomos en el *mundo analógico* podremos trabajar más eficientemente cuando lo hagamos con los bits en el *mundo digital*.

La tecnología no es un sujeto. Las personas tenemos la capacidad de crear más allá de posibilidades técnicas que facilitan el trabajo con ordenadores, somos nosotros los que debemos experimentar para conocer y dominar las herramientas y elementos compositivos para lograr el dominio de las técnicas que permiten crear posteriormente las imágenes por medio de los programas específicos. Así se deja en la tecnología las cuestiones que tienen que ver con la actividad artística, como si la programación informática y el software específico reemplazaran la actividad humana, por nuestro quehacer creativo.

Existen hábitos y actitudes que repercuten negativamente en los resultados de los trabajos de los alumnos de las asignaturas artísticas. La enseñanza del dibujo es fundamental para adquirir los conocimientos y las destrezas esenciales para componer de forma proporcionada lo que vemos e

imaginamos, comprender las proporciones, las distancias y las formas; en otras palabras debemos *aprender a ver*.

Los profesores que ejercemos la docencia de estas asignaturas debemos y tenemos que reforzar algunos aspectos para que una vez dominado el lenguaje *analógico* planteado como actividad pueda ser potenciado y enriquecido con las herramientas que la tecnología nos acerca por medio de los programas informáticos. La identidad de las imágenes que creamos hablan de nuestra propia personalidad, para ser creativo por medio de ellas debemos experimentar e investigar todas sus posibilidades expresivas. *Manipularían átomos, no bits*. De este modo lo aleatorio, la casualidad y lo fortuito se harían presentes en el mundo analógico como un recurso expresivo más. Experimentando estos recursos se enriquece la experiencia didáctica afectando de forma creativa a los alumnos.

En palabras de Huerta (1985, p. 79 y 80): en “Com podem plantejar una educació a través de l’art?. Precisament amb una metodologia adequada”. “La metodologia que proposem es basa en el model de procés, dins de les línies de la innovació educativa; les seqüències a seguir estaran fonamentades en la investigació-acció a l’aula. Amb aquest sistema intentarem aconseguir el més idoni desenvolupament cognitiu, expressiu i formatiu de l’alumnat”.

Con estos presupuestos académicos creí interesante desarrollar una actividad manual, de neto corte analógico frente al *lápiz óptico* de un ordenador. Los

futuros profesionales en diseño gráfico y creación de videojuegos podrían aplicarla a sus futuros trabajos como profesionales.

Tantos los textos literarios como la música son aliados, algunas de las expresiones artísticas que nos permiten crear imágenes, imaginar escenas, desarrollar nuestra imaginación visual. Esto me permitía cumplir un doble objetivo, promover la lectura de textos entre mis alumnos y desarrollar la imaginación por medio de una técnica netamente ilustrativa y a la vez gráfica.

III.1 OBJETIVOS

“Un pintor coge el sol y lo convierte en una mancha amarilla. Un artista coge una mancha amarilla y la convierte en el sol”

Pablo Picasso

Los objetivos de este trabajo de investigación están fundamentados sobre distintas capas y simultáneas premisas. Una de ellas es el de ofrecer a los alumnos una actividad donde aprendieran a dibujar pensando en realizar un grabado en madera o linóleo, evitando a veces la dependencia y el uso excesivo de los programas informáticos para resolver problemas creativos. Conocieran la técnica del grabado como gráfica interesante a sus estudios y logaran dominar sus fases técnicas, creando códigos inéditos con los elementos específicos -lápices, gubias, tintas, rodillos, espátulas, papeles-, sus procesos, dominio de las herramientas y adquirir nuevos conceptos estéticos que les permitieran desarrollar un lenguaje novedoso y útil para su formación. En palabras de Gallego (1979 p. 13): *El grabado comprende, en principio, una*

serie de técnicas que permiten producir, mediante una matriz, imágenes o signos repetibles con exactitud. Mediante estas técnicas muchos artistas intentaron expresarse con estos procedimientos y lo consiguieron en numerosas ocasiones. Pero debemos diferenciar con claridad las dos cuestiones, ambas igualmente importantes para el desarrollo de la cultura, pero distintas: la transmisión de imágenes, y el que esa imagen sea artística.

La Escuela Superior de Arte y Tecnología (ESAT) no es una escuela de bellas artes y no forma artistas sino otro tipo de profesionales que crean imágenes para el consumo de la sociedad. Por ello el objetivo de la práctica docente no es lograr obras de arte, pero sí permitir a los alumnos conocer una técnica y un recurso gráfico que puedan aplicar en su futuro profesional.

Esta práctica de investigación también mejora la docencia detectando las necesidades de los alumnos, analizando los errores en este tipo de técnicas gráficas. Se trata de facilitar la mejora de dicha práctica introduciendo elementos del grabado tradicional como un elemento estético válido para su aplicación al diseño multimedia. La intención de realizar una práctica docente en una modalidad de taller está íntimamente vinculada al contexto tecnológico en mi actual labor educativa en la ESAT. Me interesa que lo *analógico* protagonice lo *digital*, que el grabado sea el protagonista de una actividad creativa. Tal y como sugiere Elliot (1990, p. 176): *El desarrollo profesional del docente depende en cierta medida de la capacidad de discernir el curso que debe seguir la acción en un caso particular, y ese discernimiento se enraíza en la comprensión profunda de la situación.*

El estudio ha sido realizado con la participación del alumnado de segundo año de la carrera HND en Diseño Gráfico, Ilustración y Multimedia, en la asignatura *Técnicas de Expresión Gráfica* durante el año académico 2011/2012 en la Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia (ESAT)

El diseño latente en nuestra sociedad, está en constante cambio gracias a la incorporación de nuevas tecnologías y soportes para la información. Los procesos tradicionales de gestión y creación de gráficos se han enriquecido con el actual diálogo entre arte y tecnología, que permite la coexistencia de nuevas formas de ver, interpretar y sentir. Guy Debord lo plantea del siguiente modo: *Vivimos en una sociedad del espectáculo, una sociedad diseñada a base de superficies, de representaciones sin profundidad alguna. Esta sociedad, por tanto, se basa en un sistema de relaciones sociales mediatizadas por una serie de imágenes, que han sido separadas de su posición inicial hasta el punto de que lo verdadero se ha tornado en falso, la realidad se alza sobre el espectáculo y el espectáculo es real.* (citado por Lechte, 2011. p 37)

De acuerdo con esta definición, ¿qué posición debería tener y qué lugar debería ocupar la educación de las artes visuales para lograr que lo verdadero vuelva a ser real?

Uno de los objetivos principales de las artes plásticas y visuales es la producción de imágenes. El concepto de diseño suele estar vinculado al empleo de las imágenes para comunicar una información concreta, o a aplicarse a un producto acabado. La función principal del diseñador, ya sea gráfico, industrial o ilustrador en múltiples formatos, es saber representar por

medio de imágenes el mensaje adecuado para quien va dirigido, de manera que lo comprenda de forma clara y precisa, aunando así la tradición artística y el conocimiento y la aplicación de las nuevas tecnologías, tanto en el proceso de realización de la obra como en el de su reproducción.

Actualmente el diseño se basa en la combinación de técnicas artísticas tradicionales con los medios informáticos y audio-visuales de última generación, con el fin de responder a las demandas sociales y económicas que determinan la forma y el contenido de los mismos. Por todo ello los alumnos de esta especialidad necesitan de un estudio y de una comprensión de la evolución histórico-gráfica en el desarrollo de los medios de trabajo y su repercusión en el ámbito social de su profesión. El diseño y la difusión de las imágenes llegan en nuestros días a toda la sociedad por medio de las diversas formas de difusión existentes como internet, los monitores en los autobuses, los móviles, las cámaras fotográficas, la TV, el cine, en los aeropuertos, etc.

La asignatura que imparto en la ESAT nos permite trabajar con un amplio abanico de posibilidades del lenguaje plástico y visual, experimentar con diversos materiales y herramientas. Es una asignatura adecuada para poder crear un laboratorio en el propio taller de arte, un I+D+i de corte educativo que permite innovar con nuevas formas en didácticas específicas complementándose con los contenidos de otras asignaturas que se imparten en la escuela: la representación mediante la línea y sus tipos; el equilibrio; la tensión espacial y la composición; la luz con sus diversos efectos sobre los objetos; el volumen; el recurso expresivo; el movimiento y la representación de

espacios virtuales y/o reales. Todo ello adecuando diversas estrategias y recursos expresivos, dominios técnicos que permitan no solo enriquecer al alumno sino también potenciar la personalidad del futuro diseñador.

Las TIC'S en el estudio del diseño las posibilidades que ponen a nuestro alcance las tecnologías informáticas y analógicas no solamente se han perfeccionado y consolidado, sino que también pueden desarrollarse sin fin. Como el grabado, pueden reciclarse y reproducirse mediante el dominio de estas, en un amplio registro de posibilidades, que amplían las salidas profesionales del diseñador, ayudándole a adoptar un estilo personal que -a su vez- será su identidad profesional.

Para la realización de sus proyectos, el diseñador cuenta actualmente con los estilos más diversos y las técnicas tradicionales o de última generación, pues ningún medio queda desfasado ni obsoleto para formar profesionales que puedan afrontar retos el cualquiera de las ramas del diseño. Y es precisamente en este ámbito donde se enmarca el taller de grabado que conforma la base de esta investigación.

IV. METODOLOGIA

“Ni la ciencia ni el arte pueden existir al margen de la experiencia, y la experiencia requiere un tema. Este tema es cualitativo”.

Elliot Eisner

En una investigación cualitativa el contexto es importante, dado que estudiamos los procesos que se suceden en un contexto específico -en este caso un taller de grabado en una escuela donde se forma en tecnología informática-. Nuestra metodología se dirige a la comprensión, explica, comprende, interpreta. No nos interesan los criterios puntuales, por eso es holística, porque queremos comprender el todo, queremos estudiar la realidad como un todo. Estudiamos procesos que nos permiten profundizar aquello que investigamos. Realizamos una investigación de corte cualitativo, participativo, e implicando a todos los actores (profesorado y alumnado) Latorre nos dice al respecto: *La investigación del profesorado necesariamente requiere integrar investigación y enseñanza (práctica educativa), características que proporciona una verdadera oportunidad para el autodesarrollo del personal docente. Si el objetivo de la investigación es mejorar la calidad educativa, la enseñanza, concebida como actividad investigadora, tiene pleno sentido.* (Latorre, 2003, p. 10)

La metodología aplicada es opuesta a la corriente científica *dualista*, que ha marcado durante casi trescientos años al pensamiento occidental *separando al sujeto que observa del observado*. En cambio la que aquí desarrollamos se basa en referentes cualitativos. La investigación-acción permite un aprovechamiento mayor de todo el entorno docente, dado que podemos abordar aspectos sociales y curriculares de manera más abierta como nos permite la práctica en la modalidad de taller. Las acciones y situaciones que en ella ocurren son modificadas por los participantes debido a la dinámica de trabajo planteada. Siguiendo a Elliot (2000, p. 67): *El objetivo fundamental de la*

investigación acción consiste en mejorar la práctica docente en vez de generar conocimientos. La producción y utilización de conocimiento se subordina a este objetivo fundamental y está condicionado por él.

Me interesa la idea de Hernández (2008, Educatio p. 90) cuando dice que: *es necesario replantear la creencia que establece que el conocimiento sólo se produce desde el raciocinio que de forma inductiva o deductiva se relaciona con una base empírica.*

Hay que actuar como mediadores para que la realidad hable por sí misma.

Mediante esta metodología de investigación-acción se crea una relación de conocimientos y experiencias con concepciones y prácticas relacionadas con la educación que intentamos mejorar. Estamos de acuerdo con Silverman (2000) cuando considera que la finalidad de cualquier investigación es permitir acceder a lo que las personas hacen y no sólo a lo que dicen, llevando las artes *el hacer* al campo de la investigación. Una práctica docente en la modalidad de taller -como un laboratorio de ideas creativas- genera el clima adecuado para el conocimiento, creando un aprendizaje dinámico y creativo a la vez, cuyos resultados se pueden corregir hasta llegar al punto correcto.

V. PLAN DE TRABAJO

Se ha establecido una experimentación en todas las fases del proyecto: la idea, el proceso del boceto inicial, la copia del diseño al taco o plancha, el

desbastado de la superficie con las gubias, la correcta manipulación de las tintas gráficas, el entintado con el rodillo de la plancha y las impresiones y copias seriadas. Se intenta lograr dominar los aspectos fundamentales que componen el grabado en madera o linóleo. Comparto el concepto de Eisner (1998, p. 16) cuando nos dice: “¿depende la destreza de la experiencia? ¿Puede ser expresada?”, esta definición me ayuda a confirmar que el concepto que intento explicar aquí es válido para la ESAT. De este modo tres prácticas artísticas van a ser desarrolladas en una modalidad de taller en el aula.

Para iniciar el proceso la consiga del nuevo trabajo -luego de la actividad de introducción- fue proponer al alumnado que escogieran un texto para ser ilustrado con las características de esta técnica. Motivación que movilizaría su imaginación creando imágenes para la interpretación gráfica del texto elegido, donde posteriormente irían desarrollando todas las etapas o fases para llegar a un trabajo acabado y correcto. (Albiñana, 2011)

Cuando la Jefatura de Estudios de la ESAT me ofreció la asignatura *Técnicas de Expresión Gráfica*, me planteé cómo abordar la educación artística en un contexto de alta tecnología: ¿qué podía ofrecerles y con qué fin?. Imparto docencia potenciando y motivando las habilidades y las capacidades creativas del alumnado; dirigiendo las prácticas mediante ejercicios que desarrollan el conocimiento y el pensamiento, el análisis estético y el intercambio de información, conocimientos y experiencias que promuevan el aprendizaje y sus aptitudes creativas.

El grabado es una disciplina artística que requiere un dominio técnico previo para poder aprovechar todas sus posibilidades expresivas, plásticas y gráficas; como así también sus posibilidades prácticas.

V.1. El grabado, una historia gráfica

Entre las intenciones de este trabajo pretendo que el alumnado conozca la tradición del grabado. Por ello les explico los antecedentes históricos del mismo en Europa y sus antecedentes en Valencia.

En Europa el grabado se inicia entre los siglos XIV y XV, es posible que desde China llegara hasta Europa traído por medio de los árabes. Una de sus primeras aplicaciones fue el estampado de telas. En cuanto al libro, los primeros incunables españoles datan de 1472, pero habremos de esperar a hasta 1480 para encontrar el primer libro ilustrado producido en España. En Valencia el hallazgo de la matriz de una estampa en metal de *La Virgen del Rosario* del año 1488 da como primer grabador en estas tierras al Fraile Valenciano Francisco Doménech. También por esas fechas -finales del siglo XV- se conocen algunos naipes realizados en Vic. El grabado en Valencia ha sido un valor en sí mismo, muchos son los grupos, artistas y docentes que han consagrado sus obras a esta disciplina, como Ernest Furió, Julio Salvatierra Mateu, Francisca Lita, Juan Genovés, Ramón Polit, Irene Iribarren, Francisco Ramos Dorado, Rosa Fagoaga, Ricardo Verde y Rubio quien a comienzos de los años 20 del siglo XX se hizo cargo de las enseñanzas del grabado gracias a la iniciativa del patronato de la Academia de Bellas Artes de San Carlos,

entonces presidida por José Benlliure Gil. También los talleres, editoriales y galerías han dado un gran impulso al grabado por aquellos años. Pueden mencionarse la imprenta *Ibero Suiza*, bajo la dirección de José Llopis, *Serigrafía Giménez*, *Serigrafía Armando Silvestre* y los talleres de *Vicente Silvestre Navarro* y *Lola Giménez*, *Gráficas Vicent* en cuanto a las editoriales y la inestimable contribución de las galerías *Val i 30*, *Galería Punto*, *Viciana*, *Temps* y *L'EixaM*. En los años 60 El grupo *Estampa Popular* también tuvo mucha incidencia en la difusión de obras gráficas a través del grabado en chapa y linóleo. En Valencia, tenemos calles con los nombres de reconocidos grabadores valencianos que nos brindan la posibilidad de conocer nuestro rico pasado cultural y artístico. Algunos de ellos son: Grabador Esteve, Grabador Fabregat, Grabador Jordan, Grabador Monfort, Grabador Selma, entre otros.

Un docente en Valencia ha sido el maestro Rafael Perez Contel, quien en los años sesenta inculcaba a sus alumnos de bachiller las enseñanzas de esta disciplina en el Instituto “José de Ribera”, de Xátiva, cuna del papel en Europa. Sus libros más importantes vinculados a las didácticas han sido “Orientación en la educación artística” y “La práctica del grabado es formativa”. También publicó varios libros con estampas originales de su alumnado.

V.2. Un taller de grabado, una experiencia gráfica

El arte es la piedra de toque de la cultura de una época y de un pueblo, y puede medirse por la comprensión del arte del momento en que se vive. El arte es también un medio educativo del que no podemos prescindir en los planes de

educación general de los hombre de mañana, bien sea como colaboración con las demás materias del saber humano o como medio de estimular las facultades creadoras". Rafael Perez Contel

El poder de la imaginación, los textos literarios y la música son algunas de las ideas y expresiones artísticas que nos ayudan a percibir, animan nuestras emociones y permiten expresarnos, en el caso de las artes visuales, por medio de las imágenes, desarrollando de esta forma nuestra capacidad de creación visual.

La actividad propuesta debía suscitar su interés no sólo para que aprendieran una técnica nueva, de la cual podrían echar mano en su futuro profesional; también para que buscaran un estilo personal contrapuesto a los estereotipos, desarrollando una imagen original, personal. Sin estereotipos.

Para lograr una buena gráfica es necesario hacer un uso adecuado de los conceptos del grabado, las herramientas y de los materiales. El correcto uso del tórculo, de las gubias, los rodillos, las tintas, los papeles; requieren de experiencia en su uso y manipulación para lograr el éxito en el trabajo. La calidad de la tinta y del papel es muy importante para lograr una buena copia o estampa. En el grabado, la textura y las líneas -como el plano- son dos de los más importantes elementos compositivos, es importante el uso correcto para aprovechar todos los recursos expresivos que permite desarrollar esta técnica, todos ellos son elementos que deben ser utilizados.

Para explicar la técnica preparé una serie de imágenes de artistas, grabados universales de diferentes estilos y épocas para que comprendieran las características y posibilidades xilográficas, analizando sus características, estéticas, modos de realizarla. Con estas explicaciones pudieron apreciar en imágenes todo tipo de estilos de grabados: clásicos; minimalistas; decorativos; experimentales, expresionistas.

De este modo, un taller de grabado en madera o linóleo le permitiría al alumno acercarse a esta disciplina artística, que por medio de la práctica tendría contacto con las artes gráficas, la tipografía, el diseño, la composición, la encuadernación y el envase.

Así planteada la práctica, se trabajaría en la interpretación de un texto literario que el alumno ilustraría según el plan trazado. Harían una cantidad de dibujo y bocetos que corregidos y aprobados -para su copia definitiva a la superficie a desbastar- daría inicio al procedimiento descripto. La segunda actividad en la modalidad de taller descripta sería el diseño de un Ex Libris.

Nos dice Giroux (1990, pp 89 y 90): *Enseñar a los estudiantes a leer, escribir y a comprender el marco conceptual de un determinado curso ha sido definido a menudo por los educadores como una tarea técnica. En el sentido en que aquí se usa, el término técnico se refiere a la definición aplicada en las ciencias exactas. Técnica se refiere a una forma de racionalización como un interés dominante puesto en modelos que promueven la certeza y el control técnico, el término en cuestión también sugiere un cierto énfasis en la eficacia y en las*

técnicas de procedimiento que desconocen las cuestiones más importante de los fines.

Al finalizar la práctica, el alumno ha experimentado un verdadero proceso de creación y fabricación manual que finaliza con la entrega de todas sus estampas impresas encuadradas como un “libro de artista”.

Un taller de arte es un laboratorio donde investigar, que tiene objetos y elementos de precisión que permiten experimentar al artista la capacidad creadora y de invención para lograr una imagen a través de la utilización y la manipulación precisa de diversos elementos utilizados. Junto al dominio de una técnica crearemos una serie de imágenes con una identidad.

Esta actividad es una forma de vincular la asignatura a otras materias de la carrera, en este caso el packaging. En este proceso mi función era motivar por medio de una charla y posteriormente realizar el proceso de trabajo para ver que hacía cada alumno con el tema escogido, asesorando como llevar adelante sus idea apoyando con ejemplos y prácticas de como dibujar con las características apropiadas para realizar un boceto de un grabado pensando en realizar el desbastado de una plancha de linóleo o madera.

V.3. Primera sesión, breve práctica de introducción

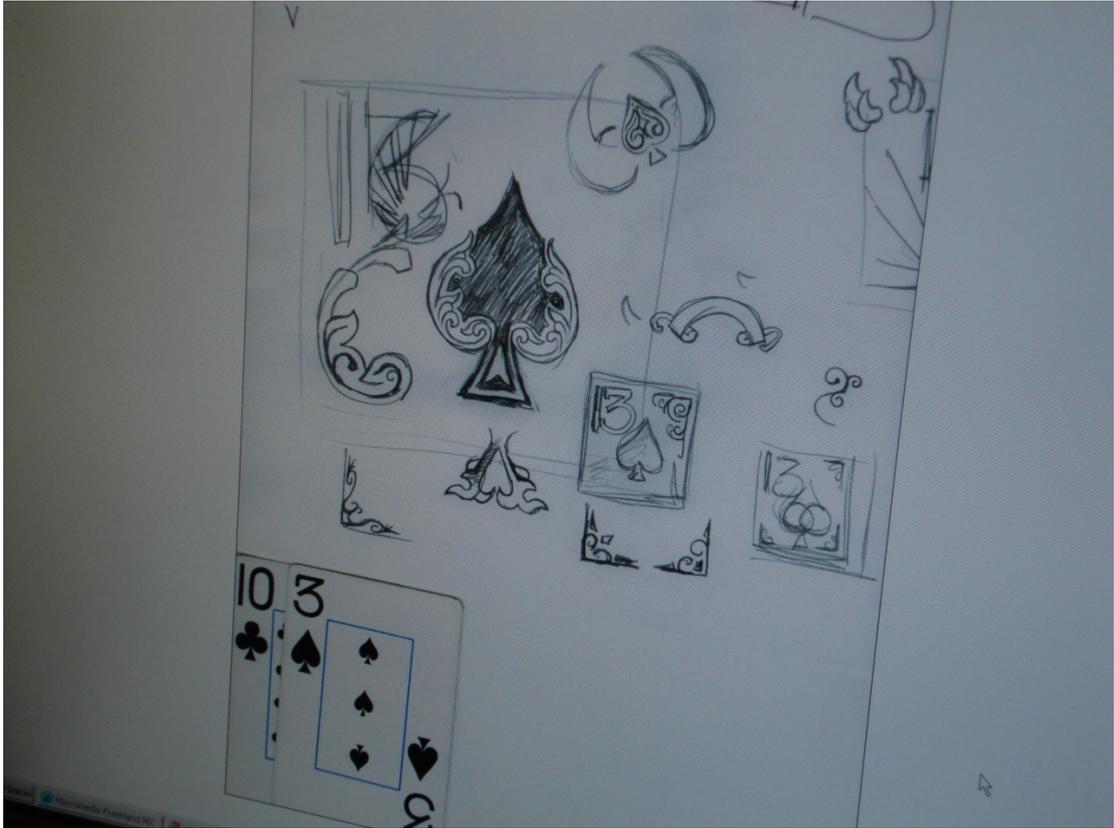
Para que los alumnos pudieran realizar todo el proceso haríamos una primera experiencia, a modo de “prueba piloto”, con ello obtendríamos toda la

información y experiencia necesaria para poder desarrollar la actividad de manera más acabada. Para ellos les pedí que cada uno realizara varios dibujos para elegir el adecuado para la práctica docente.

En las imágenes siguientes podremos apreciar las fases más importantes de la actividad introductoria al tema de grabado.

Primeros bosquejos del motivo de una baraja, una combinación de dos diseños. (foto1 y 2)





Definido el motivo se procede a copiar el diseño a la plancha de linóleo. (foto 3)



Una vez transferido correctamente el motivo al soporte se inicia el siguiente paso. (foto 4)



Con el motivo adherido a la superficie se inicia el desbastado con la gubia (foto 5)



1ra copia de prueba, se realizan varias copias para imprimir correctamente el motivo definitivo



Resultado final, el diseño y el número del motivo se debe a la suma de las barajas (ver foto 2)

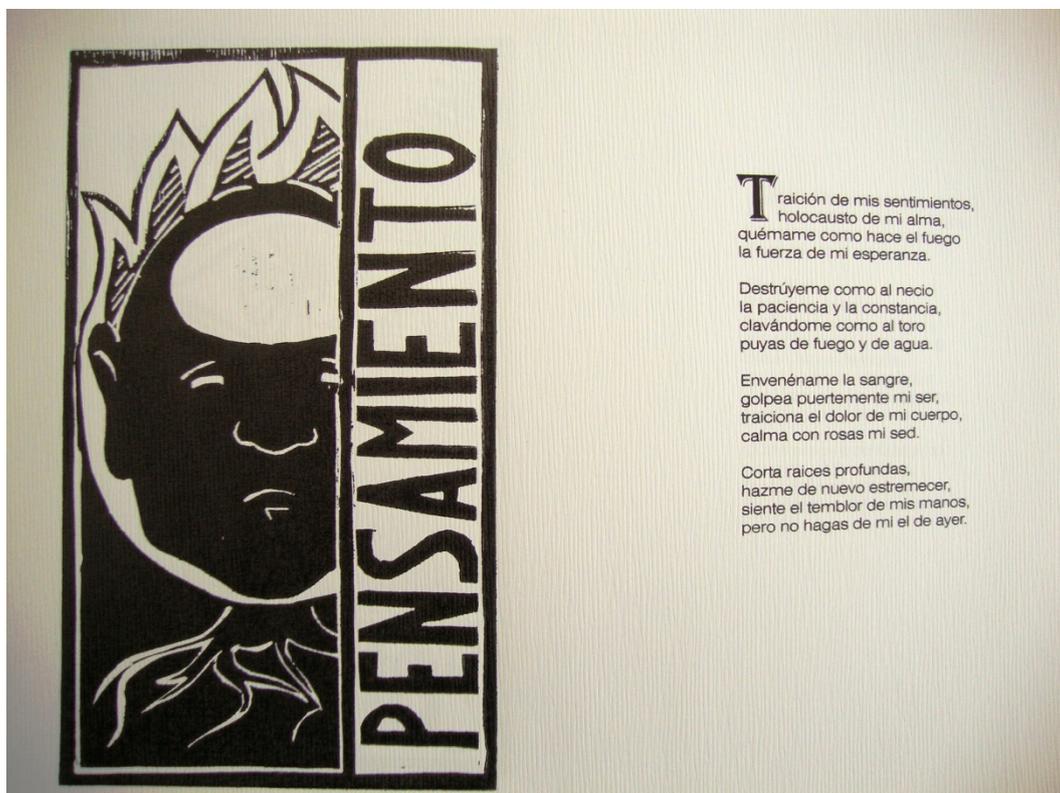
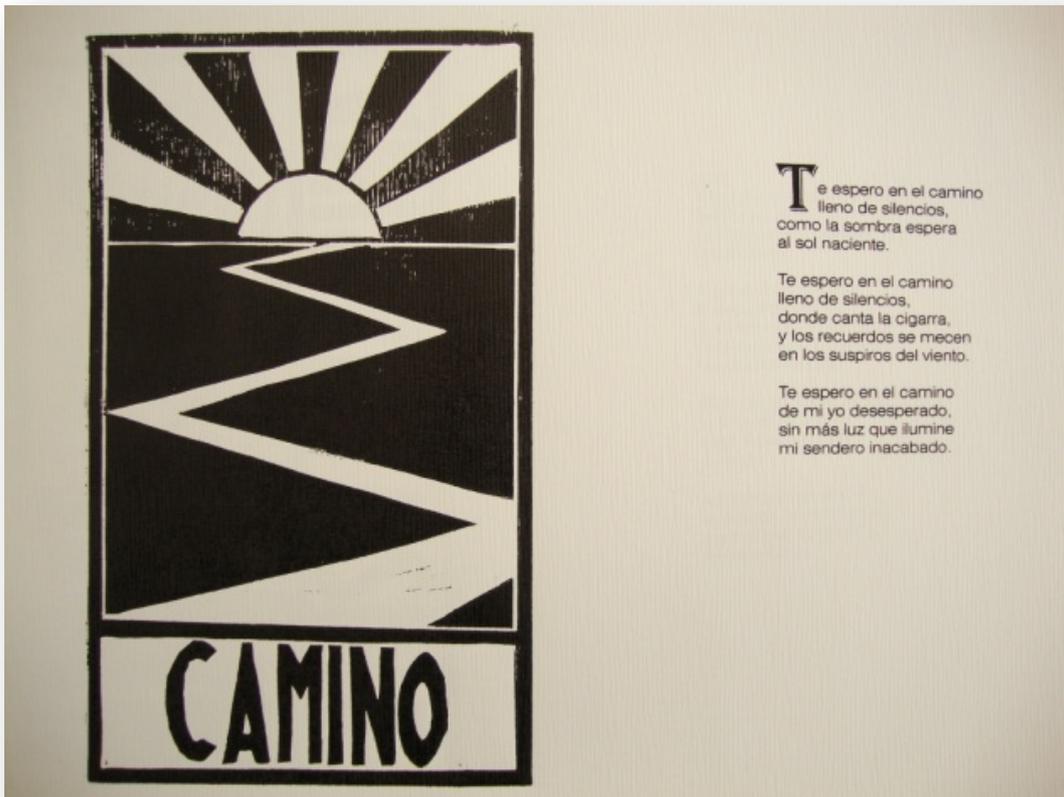


V.4. Segunda práctica, un texto ilustrado

En las palabras de (Denzin 1977) *los textos evocativos son aquellos que tienen fuerza suficiente para que el lector se coloque “dentro” de la experiencia. En las narrativas evocativas, la validez de un texto puede ser determinada por aquello que la narrativa provoca o evoca en el lector.*

La práctica debía comprender no menos de diez grabados con sus respectivas copias xilográficas, cada alumno debía desarrollar el tema propuesto para desarrollar un *cuento ilustrado* partiendo de una serie de dibujos a dos colores.

Selección de cuatro estampas realizadas sobre un texto del escritor Miguel De la Fuente.





A tu cuerpo llegan sombras
con la fuerza del silencio,
envolviendo tu figura
en la caricia del sueño.

Y yo velaré tu luz,
que no se apague durmiendo,
mientras mis ojos cansados
suspiran por el recuerdo.



Aquí traigo conmigo
pedazos de tu nostalgia,
fragmentos de tu sonrisa
dulce como el agua clara.

¡Tus ojos!
Plenos de la luz del alba,
profundos como el abismo
del porqué de la esperanza,
brillan llenos de dudas,
de rumores como el agua,
desgranando en sus pupilas
toda la pasión del alma.

Quién pudiera conquistarlos,
penetrar en su ventana,
llegar al fondo del muro
de la luz que nos separa.



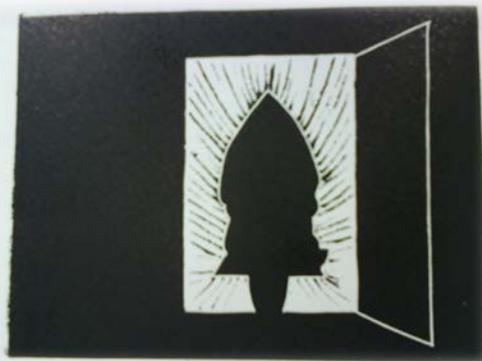
—¡Glotón, más que glotón! —gritaron todos a coro, y hasta El Señor del Cielo soltó la carcajada.

En esto el gato salió arrastrándose. Venía sin fuerzas y vomitaba agua como una fuente.

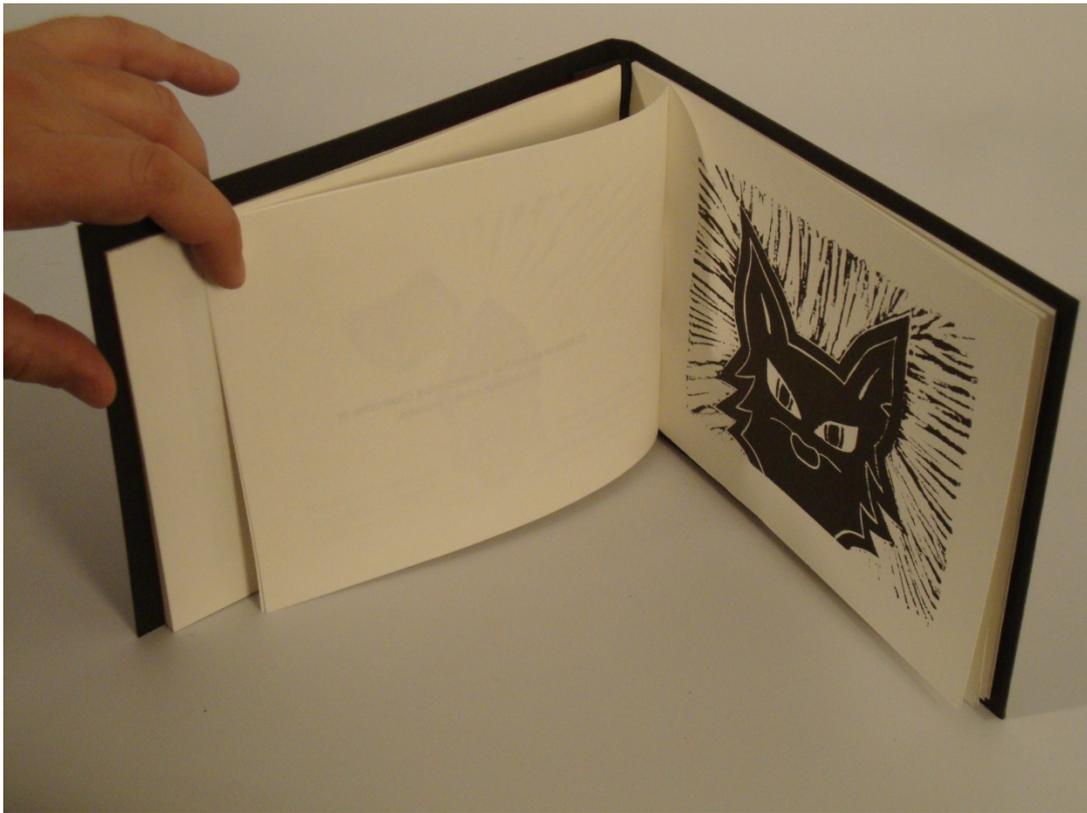
—¿Qué número soy? —preguntó, ilusionado—. ¿Estoy entre los tres primeros?

—Lo siento mucho —contestó el Señor del Cielo—. Llegas tarde. El cerdo ha sido el último.

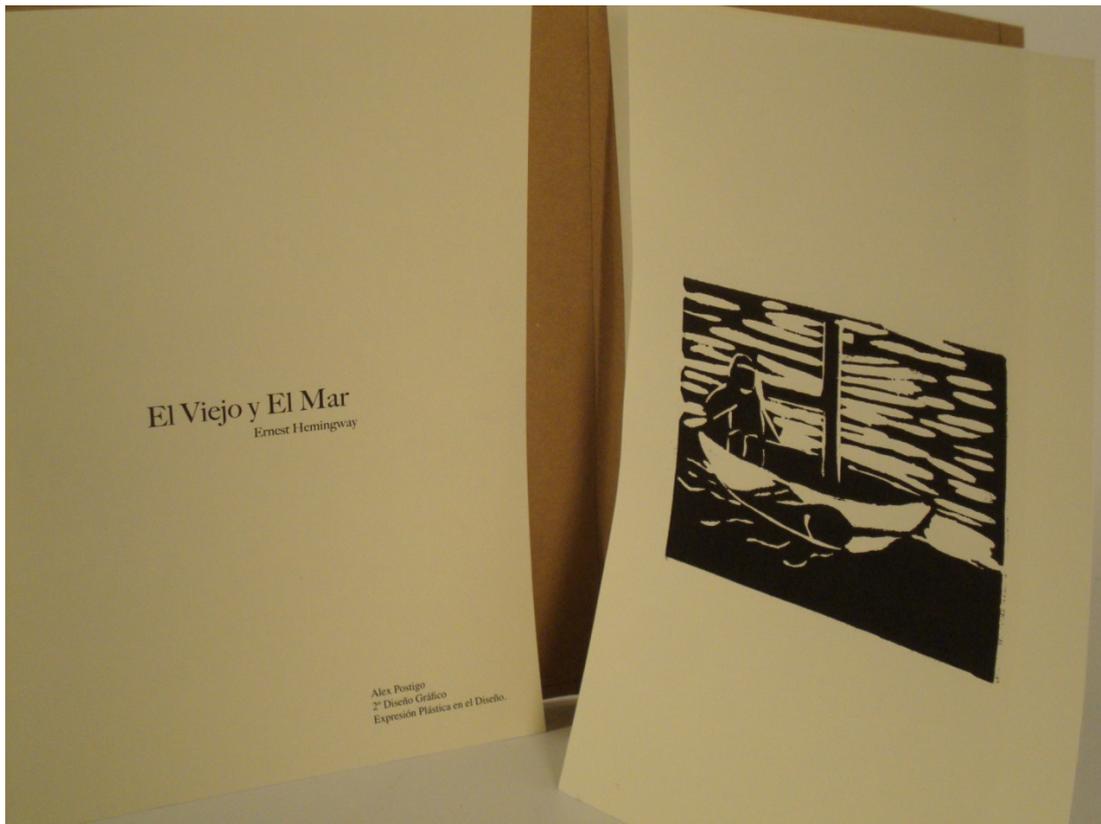
Serie de grabados de una interpretación libre del cuento de *Caperucita Roja*



“Libro de Artista” con sus estampas originales (texto de Capercuita Roja)



“Libro de artista” con sus estampas originales sobre un texto de Ernest Hemingway



“Libro de artista” con sus originales. Grabados realizados sobre un cuento de Julio Cortázar

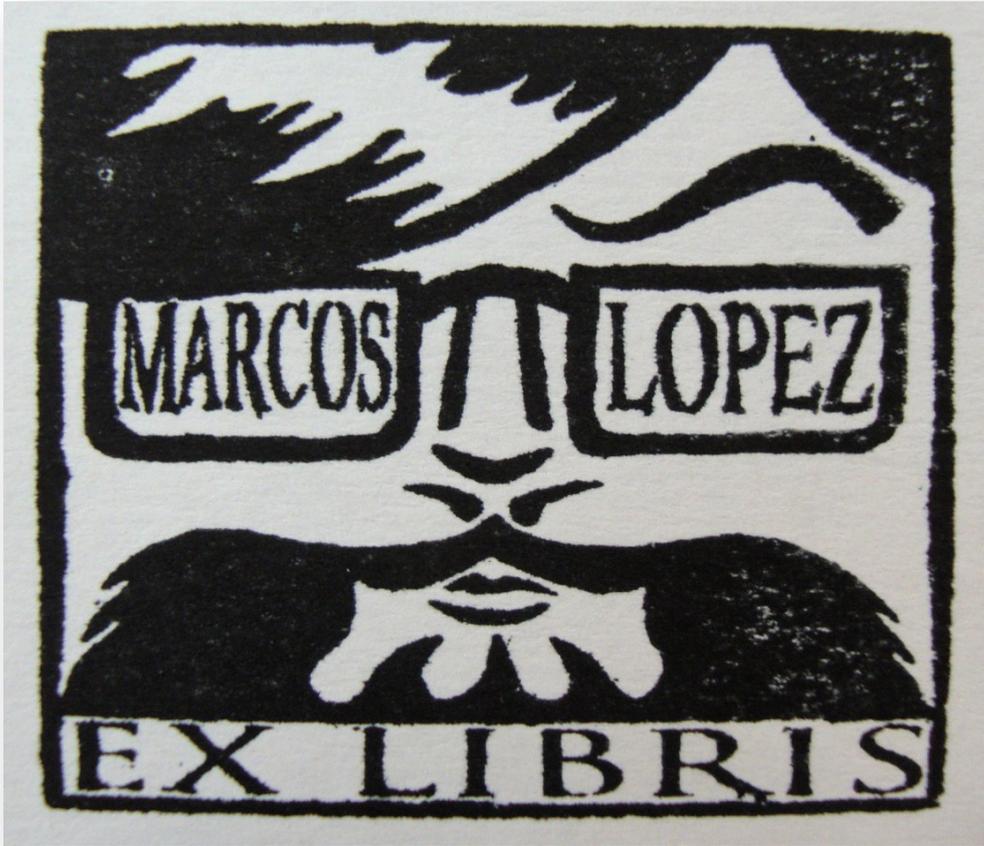


V.5. Tercera práctica, diseño de un *Ex Libris*

Mi interés por la identidad y las narrativas personales me llevó a plantear una actividad que consistía el diseño de un Ex Libris, una idea creativa *aplicada*, que en general se utiliza en el ámbito artístico; que vincula lo literario y lo ilustrado con lo bibliográfico. Con esta idea los alumnos deberían pensar sobre el tema planteado. Si el Ex Libris fuera pensado para regalar a una persona deberían indagar sobre sus gustos, afinidades o profesiones por medio de unas sencillas preguntas, de este modo conseguirían la información relevante para realizar el diseño. Esta práctica está relacionada con la asignatura de packaging dado que para acabar la práctica debían crear una caja o tampón para conservar el sello.

En esta foto apreciamos las primeras ideas y en las cuatro imágenes siguientes podemos ver el proceso realizado por el alumno: Ex Libris impreso, desarrollo de la caja para guardar los cuños y acabado final con los elementos más destacados de las fases (linóleo, caja e impresión)







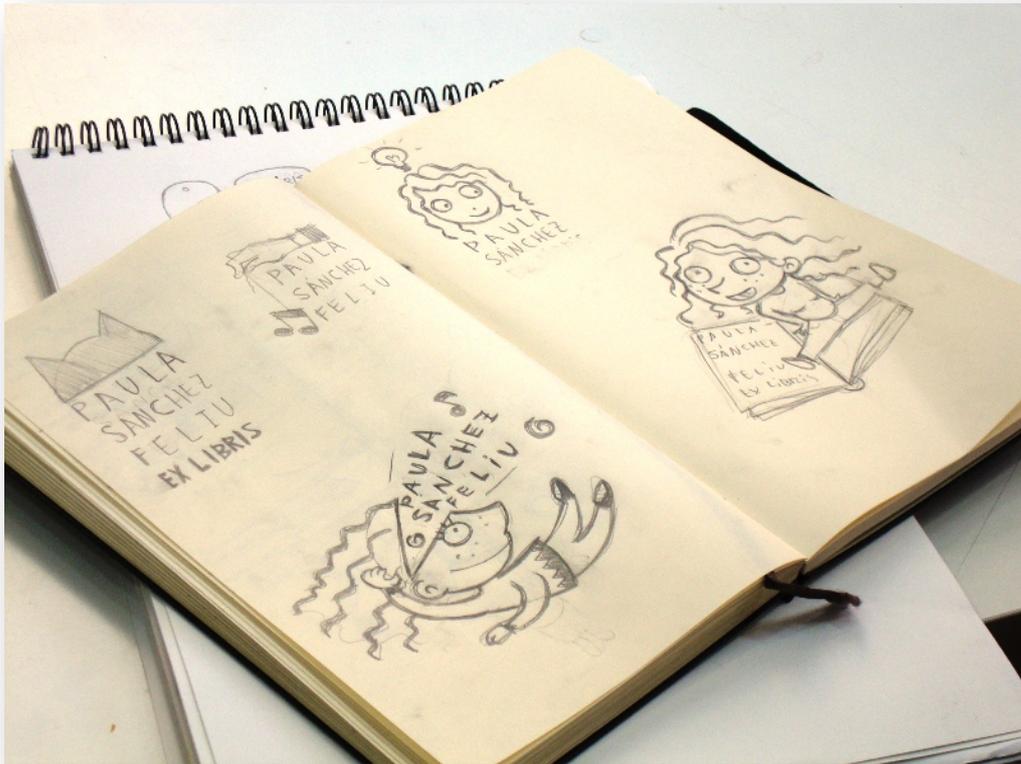
Cuño y Ex Libris impreso



Linóleo, caja y Ex Libris



Bocetos para Ex Libris



Diseño de Ex Libris definitivo



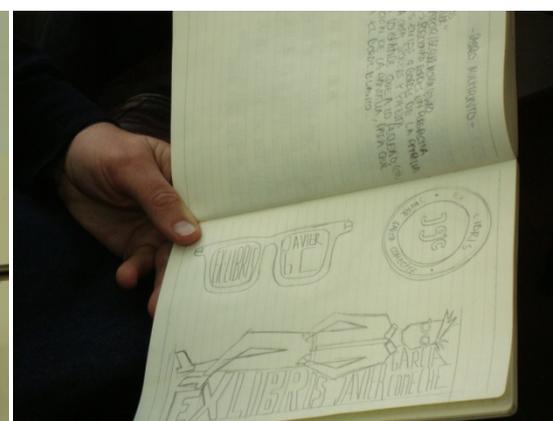
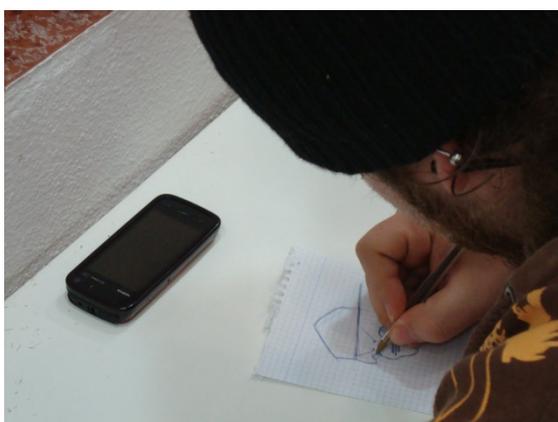
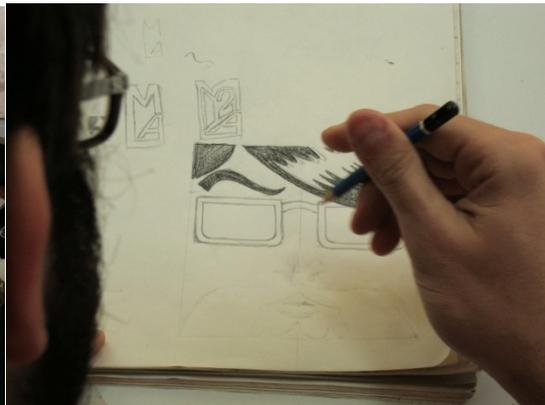
Debate de ideas en el aula



Boceto de Ex Libris. Foto tomada en el aula.



Proceso analógico. Realización de dibujos y bocetos originales, foto tomada en el aula.



VI. Conclusiones

En base a los resultados obtenidos por el alumnado de la materia, podemos opinar que los procesos del grabado tradicional mejoran las posibilidades creativas de los futuros diseñadores multimedia. Describa la actividad y el contexto creí interesante desarrollar una actividad creativa en un contexto educativo donde el alumnado se capacita para dominar la última tecnología para crear imágenes y desarrollo de software de diseño interactivo multimedia, creación de videojuegos multiplataforma, ilustración digital.

Los futuros profesionales del desarrollo del diseño y de los videojuegos deben conocer estas técnicas tradicionales, que pueden aplicar a sus futuros trabajos como profesionales de diseño multimedia. Por lo expuesto tuve que orientar la actividad docente hacia sus necesidades personales, desarrollando un “currículum a la carta” de acuerdo a su realidad educativa

Así entiendo y he realizado mi actividad docente, para aprender de esta experiencia e intentando fomentar la creatividad en todos los formatos posibles, de manera que mis alumnos, al mismo tiempo que disfrutaban de nuevas experiencias plásticas, aprendieran a manifestar su visión personal del mundo.

VII. BIBLIOGRAFIA

- Albiñana, J. (2011). *Estrategias docentes para la ilustración gráfica en la interpretación de textos*. Trabajo de Fin de Máster. Master en Investigación, en Didácticas Específicas. Universidad de Valencia
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid, Catarata.
- Arnheim, R. (1976). *Arte y percepción visual*, Buenos Aires. Eudeba.
- Bartolomé, M. (1992). *Investigación cualitativa en educación: ¿comprender o transformar?*. Revista de Investigación educativa, 20, 7-36
- Berger, J. (1975). *Modos de ver*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Buckingham, D. (2002). *Crecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid, Ediciones Morata.
- Daud, C. (2003). *Percepción visual, aprendizaje imaginativo*. Valencia, Intertécnica Ediciones.
- Denzin, N. (1977). *The life history method*. Nueva York, McGraw-Hill.
- Eisner, E. (1995). *Educar la visión artística*. Barcelona, Paidós
- (1998). *El ojo ilustrado, indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa*. Barcelona, Paidós.
- Elliot, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Madrid, Morata.
- (2000). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid, Morata
- Gallego A. (1979). *Historia del grabado en España*. Madrid, Cátedra.
- Giroux, H. (1990). *Los profesores como intelectuales*. Barcelona, Paidós.
- (1996). *Placeres inquietantes*. Barcelona, Paidós.

- Hernández, F. (2008). *La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación*, Barcelona, Educatio Siglo XXI, nº 26 pp 85-118
- Huerta, R. (1995). *Art i educacio, PUV, Valencia*
- (2005) *Apàga-la!*, València, Institució Alfons el Magnànim.
- (2012). *Mujeres maestras*, Barcelona, Graó.
- Latorre, A. (2003) *La investigación-acción*, Barcelona. Graó
- Lechte, J. (2011). *50 pensadores contemporáneos esenciales*. Madrid, Cátedra.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2010). *La cultura-mundo*. Barcelona, Anagrama.
- Lowenfeld, V. y Lambert, W. (1977). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires, Kapelusz.
- Marín, R. (coord.) (2003). *Didáctica de la educación artística*, Madrid, Pearson.
- Marín, R. (2005) *La investigación Educativa basada en las Artes visuales o Arte Investigación Educativa*. Universidad de Granada, 223-274
- Martine, J. (2003). *La interpretación de la imagen: entre memoria, estereotipo y seducción*, Barcelona, Paidós.
- Morán, A. y San Martín, A. (2000). *El grabado valenciano en el año 2000*. Valencia, Fundación Universitaria San Pablo CEU.
- Negroponete, N. (1995). *Ser digital*, Buenos Aires, Atlántida.
- Pérez Contel, R. (1966) *Linoleografía, expresión gráfica con linóleo*, Valencia, Cosmos.
- Ramírez, J. (1992). *Medios de masas e historia del arte*. Madrid, Cátedra.
- Read, H. (1982). *Educación por el arte*, Barcelona, Paidós.
- Saura, A. (2011). *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual*, Sevilla, MAD.

Silverman, D. (2000): *Doing qualitative research*, London, Sage.

Stenhouse, L. (1987) *La investigación como base de la enseñanza*, Madrid,

Morata

Wittrock M. (dirección) (1989) *La investigación de la enseñanza II*, Barcelona,

Paidós.

VIII. ANEXOS

A. Anexo imágenes. Fotos de las prácticas

A.1 Practica de introducción

A.2 Practica de un texto ilustrado

A.3 Práctica de un Ex Libris

A.4 Trabajos enmarcados

B. Anexo Cuestionarios. Encuestas al alumnado sobre la experiencia