

# Editorial

En la recta final del año europeo del ciudadano, el arte pasa por una situación desfavorecida respecto a las políticas de austeridad olvidando la importancia que este aspecto supone para el ciudadano y en las múltiples facetas en las que puede actuar, desde la inclusión social, pasando por una herramienta que beneficia la salud, potencia la actitud emprendedora que en estos momentos es tan necesaria y se comporta como un pilar indiscutible tanto para la economía como para la educación y la empleabilidad. Por todo ello, hablar de arte no se reduce a un mero entretenimiento, en algunos casos sólo para un pequeño porcentaje de privilegiados que pueden acceder a una Educación que cada vez más va ganando terreno en el ámbito elitista. Hablar de arte es hablar de ciudadanía, de sociedad, de economía, de educación, de salud y bienestar, de cimientos que pueden sustentar la estructura de un país.

En este número de ARTSEDUCA reunimos técnicas y pedagogías que se dirigen a una calidad educativa fomentando nuevas alternativas para adaptarse a los tiempos actuales, trabajos de recuperación de repertorio, de diseño gráfico, una visión diferente de la música clásica, utilidad de las nuevas tecnologías, reseñas de bibliografía reciente, además de las reflexiones aportadas por profesionales a través de entrevistas, buscando la integración de las artes desde contextos diferentes que se unen por un fin común, que los ciudadanos puedan acceder al conocimiento artístico desde todas las perspectivas posibles.



### Alejandro Macharowski

Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia

alemacha@esat.es

www.artesvisuales-alejandromacharowski.blogspot.com.es

## La enseñanza de la EDUCACIÓN ARTÍSTICA, aportaciones de un docente especialista en técnicas del grabado para formar profesionales en Diseño Gráfico

| *The teaching of Art Education, contributions of specialist teacher of printmaking techniques to train professionals in graphic design*



#### 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.**

#### Abstract

*This paper analyzes the need of applying the fine art print 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.*

#### Palabras Clave

**Educación · Arte · Multimedia · Grabado · Diseño**

#### Keywords

*Education · Art · Multimedia · Fine Art Print · Design*

### Introducción

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.

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.

Cumplo mi labor pedagógica como profesor titular en la Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia (ESAT), 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.

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, donde 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.

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

### Hipótesis y objetivos

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 planteara una serie de preguntas: ¿qué podía ofrecerles a estos alumnos?, ¿con qué finalidad?, ¿de qué modo?. Con ese

fin orienté una práctica docente que vinculara lo *digital* desde lo *analógico*.

En palabras de Elliot (1990) *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.*

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.*

Esta idea me ha ayudado a programar la asignatura con un tipo de enfoque de *corte manual*, consideraba iba a aportar a los estudiantes una experiencia novedosa como estimulante en el propio proceso de trabajo de la técnica. De esta manera los estudiantes obtendrían no solo mayor información y dominio de las herramientas en el momento de desarrollar la actividad, sino también saber utilizar otras herramientas de forma creativa que no fueran las informáticas, utilizar otra tecnología de forma creativa, aplicando un recurso técnico tradicional.

Esta actividad docente 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.**

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- genera el clima adecuado para el conocimiento, creando un aprendizaje dinámico y creativo a la vez, cuyos resultados se pueden modificar, corregir y mejorar hasta llegar al punto correcto en lo técnico como en lo expresivo.

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.

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 tecno-

lógico en mi actual labor educativa en la ESAT.

En palabras de Antonio Latorre: “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”

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.*

Según Lipovetsky: “En una civilización de pantallas, una forma de proceder podría ser la utilización de las nuevas tecnologías, confiando a los propios alumnos el verter en imágenes la educación que reciben”. (Lipovetsky, 2010:173)

Me interesa que lo *analógico* protagonice lo *digital*, donde la actividad *manual* domine la práctica docente, permitiendo a la técnica del grabado ser la protagonista de una actividad formativa y creativa en un contexto educativo donde las herramientas informáticas están muy presentes.

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.*



Giroux nos dice: *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.* (Giroux, 1990: 89 y 90)

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.

Saura reflexiona sobre la tecnología del siguiente modo: *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.* (Saura 2011:53)

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. *Manipularían átomos, no bits.*

En palabras de Huerta: *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.* (Huerta, 1985: 79 y 80)

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.

## Metodología

Los objetivos de esta práctica docente 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 lograran 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.

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.*

La educación artística 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.





Un taller de arte es un laboratorio donde investigar, que tiene elementos y herramientas de precisión que permiten no solo experimentar al artista sino también lograr la capacidad creadora y de invención para generar imágenes a través de la utilización y la manipulación precisa de los diversos elementos utilizados. Junto al dominio de una técnica crearemos una serie de imágenes con una identidad.

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”.

### Plan de trabajo

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.

*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.* (Gallego 1979: 13)

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.

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.

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.

Aquí podemos apreciar algunos de los trabajos de los alumnos:



Imagen 1 y 2, diseños de un Ex Libris.

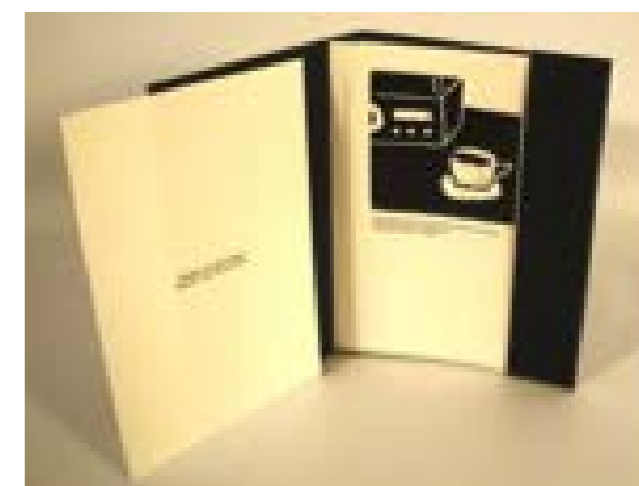


Imagen 3, ilustración de un texto en un libro de artista.



Imagen 4, impresión del grabado y soporte.



Imagen 5 y 6, diseños de un Ex Libris.

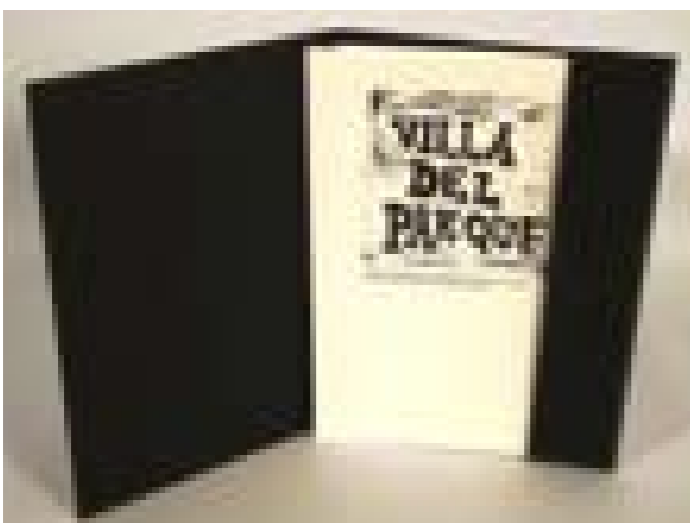


Imagen 7 y 8, ilustración de un texto en un libro de artista.



Imagen 9, soporte y cuño de un Ex Libris.

## Conclusiones

Al acabar el curso realicé una encuesta con cinco preguntas para que los alumnos manifestaran sus inquietudes frente a la experiencia y las aplicaciones que podrían dar a la técnica del grabado en su futuro trabajo profesional. Todas las respuestas han sido muy interesantes confirmando que el concepto empleado y descrito aquí les ha sido útil para su futuro trabajo como profesionales del diseño gráfico.

Escogimos una de las encuestas:

### ENCUESTA SOBRE LA ACTIVIDAD PRÁCTICA (curso 2012/2013)

NOMBRE Y APELLIDO: Paula S.

EDAD: 25 años

CURSO: Segundo de Diseño Gráfico

ASIGNATURA: Diseño y técnicas de expresión gráfica.

ÁMBITO ACADÉMICO: Escuela Superior de Arte y Tecnología (ESAT)

*¿Qué conocías del grabado? ¿Te ha gustado la experiencia? ¿Por qué?*

No conocía gran cosa, tan solo que existía como una técnica de expresión artística tradicional. La experiencia me ha gustado, sobre todo porque ha sido muy nueva para mí y me ha permitido hacer un trabajo de tipo manual en una carrera donde casi todo se hace a través del ordenador.

*¿Consideras a la xilografía/lineografía como un modo válido de expresión y comunicación? ¿Por qué?*

Sí, porque como cualquier técnica artística permite expresar y comunicar ideas de una forma única e irreproducible de cualquier otra manera. Por otra parte, tiene el valor añadido del trabajo que supone hacer el grabado para la impresión posterior.

*¿Has podido expresarte sin que la técnica te condiciona?*

Sí, porque sabiendo qué tipo de técnica era adecuaba todo el planteamiento de mi trabajo a ella. Y cuando había una parte algo más difícil intentaba sortearla dentro de las posibilidades de la técnica, pero nunca sentí que me estuviera limitando. Cada técnica tiene sus posibilidades.



¿Consideras que esta técnica permite desarrollar la capacidad creadora de las personas?

Sí, por lo mismo que he dicho antes. Si te encuentras con una técnica concreta y sabes que tiene sus limitaciones como cualquier otra, eso te obliga a amoldarte a ella y por lo tanto a ejercitar tu imaginación. Cuando te encuentras ante una manera nueva de hacer las cosas y ves que te tienes que salir de tu proceso de trabajo normal, es cuando más trabajas la creatividad.

¿Aplicarías esta disciplina gráfica en tu trabajo profesional adaptándola a la necesidad de tus futuros clientes? ¿Por qué?

Dependería del tipo de trabajo. Si es una cosa que requiere velocidad y precisión utilizaría una técnica digital porque es más rápida y fiable y permite hacer cambios de última hora fácilmente. Si se tratara de un trabajo más exclusivo donde se me permitiera utilizar más mi propia capacidad creativa, entonces sí lo haría.

## Bibliografía

Arnheim, R. (1976). *Arte y percepción visual*. Buenos Aires: Ediciones Eudeba.

Berger, J. (1975). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.

Buckingham, D. (2002). *Crecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.

Eisner, E. (1995). *Educación la visión artística*. Barcelona: Ediciones Paidós.

\_\_\_\_\_ (1998). *El ojo ilustrado, indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Elliot, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Madrid: Ediciones Morata.

\_\_\_\_\_ (2000). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Madrid: Morata.

Gallego, A (1979). *Historia del grabado en España*. Madrid: Morata.

Giroux, H. (1990). *Los profesores como intelectuales*. Barcelona: Paidós.

\_\_\_\_\_ (1996). *Placeres inquietantes*. Barcelona: Ediciones 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 educació*. Valencia: Publicaciones de la Universidad de Valencia (PUV).

\_\_\_\_\_ (2005). *Apàga-la!*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim.

Latorre, A. (2003). *La investigación acción*. Barcelona: Graó

Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2010). *La cultura-mundo*. Barcelona, Anagrama.

Negroponte, N. (1995). *Ser digital*. Buenos Aires: Editorial Atlántida.

Read, H. (1982). *Educación por el arte*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Saura, A. (2011). *Innovación educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual*. Sevilla: Ediciones MAD.

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

🕒 Recibido: 30/05/2013

✅ Aceptado: 26/06/2013