



**“TRES ACCIONES
PEDAGÓGICAS DESDE
UN ENFOQUE
A/R/TOGRÁFICO
PARA LA ENSEÑANZA DEL
GRABADO EN
EDUCACIÓN ARTÍSTICA”**

Jessica Castillo Inostroza

Universidad de Granada

Paloma Palau-Pellicer

Universitat Jaume I de Castellón

Ricardo Marín-Viadel

Universidad de Granada

**THREE PEDAGOGICAL ACTIONS FROM AN A/R/TOGRAPHIC APPROACH FOR
THE TEACHING OF PRINTMAKING IN ART EDUCATION**

RESUMEN

El grabado es una disciplina de múltiples posibilidades expresivas y tanto el manejo e interiorización de sus métodos, como la experimentación que deviene de ellos son factores que benefician distintos ámbitos de los procesos de enseñanza aprendizaje. Un enfoque a/r/tográfico integra los roles de artista, docente e investigador, lo cual contribuye a las reflexión de la práctica artística desarrolladas dentro del trabajo de taller. Este ejercicio estético es fundamental para orientar y proponer tres experiencias en tres contextos educativos; dos de ellas llevadas a cabo en el Museo Caja Granada. Todas ellas invitan al público en general y en la formación de maestros en particular y en el ámbito de la formación en Educación Artística de un grupo de estudiantes de Educación Social de la Universidad de Granada, a interactuar con obras de la colección. Se trata de acciones sencillas que valoran el resultado individual y lo relación con el resto de participantes, construyendo colectivamente una obra en interacción con su entorno. Los resultados alcanzados contribuyen finalmente a la cristalización de una propuesta que reúne ocho criterios como ideas base para la enseñanza y práctica del grabado aplicable, a otros posibles contextos educativos.

PARALABRAS CLAVE

: Grabado, Entorno, Estampa, A/r/tografía, Educación Artística

ABSTRACT

Engraving is a discipline with multiple expressive possibilities and both the handling and internalization of its methods and the experimentation that results from them are factors that benefit different areas of the teaching and learning processes. An a/r/tographic approach (which brings together the roles of artist, teacher and researcher in an inquiry) contributes to visualizing these affirmations by drawing on the artistic reflections and practices displayed and occurring within the workshop work. The aesthetic exercise is fundamental for directing and proposing three experiences in three educational contexts; two of them are developed in the Caja Granada Museum and invite the general public and primary education teachers to interact with works of the collection while the third is deployed within the scope of professional training in Artistic Education of a group of Social Education students from the University of Granada. These are simple graphic actions that value the individual result and relate it to the rest of the participants, collectively constructing a work in interaction with its place of development. The results achieved contribute finally to the crystallization of a proposal that gathers eight criteria as basic ideas for the teaching and practice of engraving applicable to other possible educational contexts.

KEYWORDS

Engraving, Printmaking, A/r/tography, Artistic Education

TRES ACCIONES PEDAGÓGICAS DESDE UN ENFOQUE A/R/TOGRÁFICO PARA LA ENSEÑANZA DEL GRABADO EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Jessica Castillo Inostroza

Universidad de Granada

Paloma Palau-Pellicer

Universitat Jaume I de Castellón

Ricardo Marín-Viadel

Universidad de Granada

INTRODUCCIÓN

La enseñanza del grabado en contextos educativos formales y no formales evidencian dos situaciones recurrentes: uno, su práctica es restringida debido a la naturaleza de las herramientas, materiales y métodos implicados; y dos, cuando ésta ocurre, comúnmente utilizan procesos tradicionales de forma invariable centralizando en él su importancia. En ambos casos, supone un paso atrás y no un avance para el desarrollo de los procesos creativos generados en el aula.

Este artículo es parte de una investigación más amplia. Uno de sus ámbitos reflexiona acerca de la importancia de la enseñanza del grabado en educación artística valorando la amplitud y diversificaciones de la técnica desde un enfoque a/r/tográfico (Irwin, 2013). Esto quiere decir que por medio de la práctica artística incorpora soluciones conceptuales y procedimentales como reflexión estética que se traspara al trabajo docente y con ello al aula, asumiendo la forma de dispositivo metodológico.

El enfoque a/r/tográfico transita hacia los contextos educativos en los que se despliega valorando los enormes beneficios desprendidos de la práctica gráfica (Barbosa, 2004) y estimando la manera en que su praxis genera conocimiento, desarrolla el pensamiento, potencia habilidades, favorece el juego y beneficia la cohesión grupal. Concretamente, estas apreciaciones encuentran eco en dos acciones desplegadas en el Museo Caja Granada; una, dentro de la muestra Arte para aprender y dos, como parte del programa El Museo en el aula. La tercera acción se realiza dentro del curso de Educación Social de la Universidad de Granada. En las tres experiencias se presenta a los participantes; la técnica por primera vez; se elabora la propuesta en torno a referentes artísticos y se analizan los resultados.

La reflexión a partir de aquellas experiencias ofrece una propuesta compuesta por ocho ideas básicas para delimitar una estrategia de enseñanza del grabado. Su objetivo es abrir un poco más los procesos de creación, instrumentalizando distintos conceptos relacionados con el uso de propiedades intrínsecas de la técnica. Que fomenten la relectura de obra; el empleo de prácticas laterales; la identidad como elemento de narración; el empleo de un modelo de taller; el empleo de materiales de desecho; el uso del grabado no tóxico y trabajo colectivo para la interacción con el contexto.

En la exposición Arte para aprender del Museo Caja Granada invitan a público general y a maestros de educación primaria a interactuar con obras de artistas. Mientras que la tercera se desarrolla dentro del ámbito de formación profesional en Educación Artística de un grupo de estudiantes de Educación Social de la Universidad de Granada

¿POR QUÉ ES NECESARIO EL GRABADO DENTRO DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA?

Grabado deriva del griego *graphos* que significa escribir o dibujar y del latino *cavare*, cuyo significado es ahondar, abrir, cavar. Por tanto, “grabar es crear una imagen mediante incisiones producidas por distintas herramientas o medios en un soporte que lo permita hasta constituirse en una matriz apta para su posterior reproducción múltiple” (Catafal y Oliva, 2002, p.10).

Por otra parte, la Estampa deviene del proceso de impresión y en ella se involucran distintos materiales y pigmentos en donde es fundamental el empleo de la presión. La estampa posee una capacidad reproductiva que “le ha llevado a tener una particular condición de original múltiple” (Bernal, 2013, p.43).

A pesar de la larga tradición del grabado, la incapacidad de la estampa tradicional para informar visualmente acerca de distintas formas y superficies frente a los medios reproductivos actuales ha desencadenado que el concepto de grabado funcional quede desactualizado, naciendo uno nuevo a partir de la profundización y expansión de sus prácticas (Bernal, 2016). Esto posibilita “establecer en la historia de la técnica una separación entre concepto de grabado de reproducción y el concepto de grabado original, cuya finalidad es exclusivamente plástica o creativa” (Barbosa, 2004, p.53). De esta manera, “se trata de entender el grabado, en toda su complejidad y versatilidad, como una especie de potente imán que puede concitar miradas, conceptos, diferencias, asociaciones e ideas transformadoras y abierto a los campos multidisciplinares” (Ramos Guadix, 2015, p.21).

“Una de las líneas más prolíficas en la historia del grabado reciente es la que se enfoca en la investigación de las posibilidades que aporta el propio medio a la creación plástica en general” (Martínez, 1998, p.18), por tanto, cabe entonces preguntarse qué aprendizajes se obtienen del grabado y cuáles son los aportes que éste deja en relación con otras técnicas para identificar sus beneficios y defender su pertinencia dentro de los procesos de enseñanza.

Del cuestionamiento anterior, reconocemos de forma clara tres aprendizajes relacionados a la interiorización del proceso de grabado dentro del aula: uno, como estímulo para el desarrollo del pensamiento; dos, como práctica de la cual deviene el juego y la sorpresa; y tres, como dinámica colectiva que desarrolla valores transversales.

Grabado y desarrollo del pensamiento

El grabado es un sitio de aprendizajes prácticos y contenidos que conllevan una serie de valores formativos que destacan sobre otros medios artísticos; es más, la riqueza que los mecanismos de estampación ofrecen en la actualidad no difieren de las que el dibujo o la pintura ofertan en sus resultados, por el contrario, aumentan enormemente las posibilidades estético-plásticas de quien los practica (Barbosa, 2004).

El grabado presenta varios desafíos iniciales a resolver, los cuales están relacionados con la adaptación de la imagen mental al formato de la matriz y con la comprensión acerca de los procesos a través de los cuales se manifiesta dentro de la estampa. Poder solucionar cada uno es fundamental para remitir a resultados altamente estéticos.

Las técnicas de impresión pertenecen a un sistema creativo basado en un conjunto de relaciones en las que uno tiene que pensar y predecir el resultado de la imagen en cada paso: dibujar la matriz, la acción y el papel. Estos están relacionados con el concepto de serialización, la idea de multiplicidad de la matriz, la materialidad de la impresión, los intermediarios creativos que modifican la matriz, los instrumentos y herramientas, y su efecto transformador en la imagen. Además, el tipo de creación y la personalidad del artista también influyen en un proceso de construcción que es tan interesante en sí mismo como en la impresión final. (Palau-Pellicer, 2014 p.303)

La interiorización de las prácticas relacionadas al grabado posibilita el desarrollo de habilidades, competencias y actitudes debido a que requieren de una planificación de trabajo y un dominio técnico mínimo por tratarse de una idea que se ejecuta de manera progresiva y en fases diferenciadas: "Los sistemas de estampación, como hechos materiales que son, nos permiten discriminar a través de la edición las distintas partes de los estímulos de las sensaciones provenientes de la matriz posibilitándonos aislar e identificar diversos aspectos del fenómeno total" (Ramos Guadix, 2015, p.48).

El autor Isidro López Aparicio (2002) añade una visión más racional cuando manifiesta que el grabado, al facilitar el cuestionamiento mental de sus realizaciones y debido a la inexistencia de una respuesta inmediata, contribuye a inferir las consecuencias en el propio trabajo dentro de los parámetros de causa y efecto para adelantar los posibles resultados. Un ejemplo concreto es la actividad de "inversión de la composición final con relación al trabajo de la matriz y la inversión de hueco/relieve de los trazos como factores especulares que fomentan la experiencia perceptiva" (Vives, 2010, p.100), aspectos que confieren a la aparición de la imagen en el momento de la impresión una sorpresa de alcances significativos.

Todas estas acciones y consecuencias, según Soto-Calzado (2017) son beneficiosas dado que requieren de una planificación de trabajo que implica el cultivo de sensibilidades, conocimientos, competencias y dominios tanto generales como específicos. Esto fomenta la investigación personal como vehículo de creación propia para el aprendizaje y la aplicación de lo aprendido, ampliando los conocimientos que ya se han adquirido y contribuyendo a desarrollar el potencial creativo.

Grabado y Estampación: El juego y sus requisitos.

¿Cuándo se forman los objetivos? Las imágenes, ideas y sentimientos no siempre tienen que preceder al momento de emprender el trabajo con los materiales plásticos, también puede formarse en el proceso mismo de trabajo, resultando útil distinguir entre los procesos que son descubiertos y los que son expresados (Eisner, 2002, p.49).

Si bien, hemos dotado de valor al aprendizaje técnico confiriéndole atribuciones y beneficios, creemos que éste corresponde solo a una parte. Comprendiendo el sitio del grabado dentro de las prácticas artísticas contemporáneas, es importantísimo destacar que pueden extraerse

de él, además, otros atributos vinculados a su desarme, lateralidad y experimentación como instrumentos para satisfacer las necesidades expresivas y creativas en distintos ámbitos.

Naturalmente, surge la siguiente contradicción: habiendo sostenido que es necesario comprender, efectuar e interiorizar un proceso dentro de parámetros claramente definidos, ¿de qué forma éste puede volverse un sitio de experimentación libre?

La pregunta anterior es similar y complementaria a la que se hace Eisner “¿Cómo puedo trabajar dentro de los límites y a la vez trascenderlos?” (2002, p.49), interrogante a la que el autor inmediatamente entrega una respuesta: la creatividad se beneficia de las limitaciones de la libertad “porque necesita el reto de las restricciones” (Eisner, 2002, p.50).

De lo anterior, deducimos que la rigidez técnica devenida de los procedimientos y medios gráficos tradicionales “no se presenta como una limitante de orden estético, sino como un medio seductor que induce al alumnado hacia el juego con las herramientas o reglas propias de los sistemas de estampación” (Avenza, Jaime y Merino, 2008, p.4). Todo juego tiene reglas sin perder por ello su carácter lúdico y en grabado, éstas permiten emerger el factor sorpresa -siempre presente- “con el fin de generar actitudes y emociones positivas en la práctica para revertir en una mejor calidad de vida y bienestar” (Albar y Martínez, 2011, p.70).

Dentro de la técnica, el juego presenta dos caminos posibles: uno, el cumplimiento de las normas necesarias para la elaboración de una imagen y dos, la adopción de prácticas laterales y experimentales. Pese a la diametral diferencia, ambos contienen de forma intrínseca el desarrollo de un proceso que recoge el juego y la conciencia de sí.

Lo anterior se explica comprendiendo que en la dinámica del proceso de creación operan diferentes materiales y herramientas, lo que oferta un continuo de estímulos que desafían al creador a resolver su uso. Junto con esto, se evidencia la sorpresa devenida del encuentro con la estampa, la cual “favorece y provoca actitudes positivas de interés, asombro, motivación, ilusión, rompe esquemas, genera intriga, estímulo, emoción, desarrolla la imaginación, favorece la aplicación, el aprendizaje significativo, la empatía y buen humor” (Albar y Martínez, 2011, p.72).

La esencia del juego permite que la búsqueda de un camino alternativo y experimental en grabado no se aleje ni se contraponga a su correcta práctica y factura porque favorece nuevas formas de pensamiento. Esto porque el estudiantado usa “su mente para imaginar nuevas posibilidades para su trabajo y que se guía por el carácter expresivo de las formas con las que trabaja, con el fin de tomar decisiones durante el proceso” (Eisner, 2002, p.50).

El elemento lúdico del juego se presenta como un impulso libre que viene representado por el movimiento y la acción: se trata de libertad que al no estar completamente sujeta a un fin, entra en la dinámica de la creación. En este sentido, Gutiérrez añade que “el juego en los niños y niñas es una fuente de diversión que aporta conocimiento y creatividad, y el interés por estimular la creatividad se inscribe en la creencia de que el pensamiento creativo es un factor de primer orden en el desarrollo de la inteligencia en general” (2012, p.168).

Trabajo colectivo y desarrollo de valores transversales

La práctica gráfica aporta y potencia tanto el trabajo individual como colectivo, lo que puede observarse y corroborarse en las interacciones desplegadas dentro de un modelo de taller (Marín-Viadel, 1997). Esto, porque enfrentarse al aprendizaje en solitario no es lo mismo, ni

produce los mismos resultados que una actividad colaborativa. A nivel individual, el grabado entrega gradualmente autonomía y en lo colectivo, facilita y regula la interacción ya que al estar cada participante de manera simultánea en una labor es necesario saber sincronizar, ordenar y compartir con otros.

El autor Isidro López-Aparicio (2002) analiza la dinámica forjada en situaciones comunes de aprendizaje en contraposición al ambiente que genera un trabajo de taller indicando que la finalidad general de la educación es fomentar el desarrollo personal, en armonía con el grupo. Indica que, en general, el alumnado tiende a enfrentarse al trabajo solitariamente, lo cual implica menos problemáticas al tener que discutir tan solo con él mismo. Sin embargo, es fundamental la actividad grupal para desarrollar cualidades no sólo intelectuales, sino también sociales, derivadas del contacto humano, y por tanto fundamentales para impartir una buena formación.

LA A/R/TOGRAFÍA COMO ENFOQUE PARA LA INVESTIGACIÓN, CREACIÓN Y DISEÑO DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Desde principios de la década de 1990 el concepto de Investigación basada en las artes [Arts Based Research] comenzó a abrirse paso dentro de las metodologías cualitativas de investigación en Ciencias Humanas y Sociales y particularmente en educación. Es Elliot Eisner (1998) quien vislumbra las posibilidades de este enfoque metodológico, argumentando que el conocimiento artístico posee cualidades propias útiles para la investigación educativa. De esta manera propone el término Crítica Educativa para comprender en profundidad las prácticas educativas y la actuación profesional del profesorado en las aulas. El informe de investigación usará las posibilidades estéticas del lenguaje escrito para describir e interpretar las prácticas que se analizan.

La consecuencia de estos cambios en el funcionamiento de las investigaciones y en la construcción de significados, hace que la Metodología de Investigación Basada en las Artes se sitúe dentro de una tradición emergente de investigación-acción crítica y participativa. El término de Metodología de Investigación Basada en las Artes es amplio y existen para él una amplia variedad de definiciones, pudiendo describirse como “cualquier forma de comprender la investigación a partir del ejemplo de las artes en un sentido abierto enfatizando en el aprovechamiento de las posibilidades estéticas del lenguaje verbal, de las imágenes visuales o de la música” (Marín-Viadel y Roldán, 2012, p.32), lo que “conceptualiza la centralidad emocional o relación estética de las formas de comunicación humana” (Siegesmund, 2014, p.107).

La Metodología de Investigación Basada en las Artes está vinculada con la Investigación Basada en la Práctica (Sullivan, 2004), la cual emplea conocimientos y experiencias artísticas de quienes realizan la investigación para enfocarse en los productos e interpretaciones derivados de ese proceso. La A/r/tografía, es una forma de indagación educativa basada en la práctica artística que incorpora la producción visual y la escritura como formas.

Rita Irwin, docente de la University British of Columbia, es quien acuña este término, definiéndolo como:

Una forma de investigación basada en la práctica, estrechamente relacionada con las artes y la educación. Junto con otras metodologías que se fundamentan en las artes, la A/r/tografía es una de las novedosas formas de investigación referidas a las artes como una manera de indagar en el mundo para mejorar nuestro conocimiento de él (Irwin, 2013, p.106).

Rita Irwin (2017) describe la A/r/tografía como indagación vital que se constituye a través de experiencias artísticas/textuales y sus representaciones, describiendo un ejercicio visual comprometido que reflexiona a la par junto a los demás participantes de la investigación. El trabajo de los a/r/tógrafos es reflexivo, porque considera y utiliza lo que ha ocurrido y lo que puede ocurrir; recursivo, porque permite que su práctica discurra en espiral a través de la evolución de ideas; auto-reflexivo, porque cuestiona sus propios sesgos, suposiciones y creencias; y sensible porque se responsabiliza de actuar éticamente con los participantes y colegas. A la vez, permite resolver uno de los principales problemas del profesorado de Artes Visuales: la imposibilidad de hacer converger intereses investigativos o la producción de obra propia con actividades propias del aula.

Por tanto, la A/r/tografía en esta investigación se involucra en las actividades artísticas y educativas como un modo de recoger información, analizar ideas, valorar la dinámica entre los participantes y crear nuevas formas de conocimiento.

TRES ACCIONES PEDAGÓGICAS DESDE UN ENFOQUE A/R/TOGRÁFICO: CONTEXTOS DE INVESTIGACIÓN

El bloque de acciones pedagógicas comprende tres experiencias diferentes en tres contextos educativos distintos entre los meses de febrero y abril de 2018. El elemento común es su duración y el hecho de que sus participantes, salvo pocas excepciones, se relacionan con la técnica por primera vez.

Intervención 1: *Mural Colectivo*

Intervención permanente en la 6^o muestra Arte para aprender del Museo Fundación Caja Granada, Granada, mediante un módulo que aborda de manera gráfica y participativa la comprensión de los elementos presentes en la obra *Les essencies de la terra* de Joan Miró .

Arte para aprender es un proyecto de innovación docente del departamento de didáctica de la expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Granada creado en el año 2013 en colaboración con el Museo Caja Granada. El propósito de la muestra es desarrollar estrategias innovadoras de mediación en museos proponiendo al público participante una visita en la que deben crear para comprender las obras expuestas, interviniendo de forma activa y rompiendo la actividad usual del visitante de un museo. Por esa razón utiliza en su diseño las Metodologías Artísticas de Enseñanza -MAE- (Roldán, 2015). Éstas, son un enfoque del proceso de la enseñanza y el aprendizaje del arte que utiliza explícitamente medios estéticos y artísticos. Por esta razón todos sus procesos constitutivos están plenos de conocimiento artístico y asumen esa misma forma como estructuras conceptuales pedagógicas. Ello da lugar a métodos artísticos de enseñanza basados en la experiencia.

Los objetivos de esta propuesta giran en torno a la implementación de una estrategia participativa desde la estampación para la comprensión y análisis de la obra *Les essences de la terra* de Joan Miró. El objetivo es trabajar a partir de las formas presentes para realizar variaciones de ellas empleando la estampación manual. Esta acción posibilitará comprender los factores que intervienen en el proceso de estampación de una matriz relacionando colectivamente las estampas resultantes con las obras originales y generando otra pieza gráfica macro compuesta de pequeños módulos.

En concreto, la acción propone 11 matrices en relieve de 10 x 10 cm que contienen diferentes formas fundamentales presentes en la obra de Miró. El visitante, luego de haber observado, analizado y comentado la obra en un primer momento, escoge una matriz para estamparla manualmente en un folio del mismo tamaño, pudiendo cambiar su color, rotarla, imprimir solo una parte o sobreimprimirla varias veces con otras matrices. La estampa de cada participante se coloca en una de las paredes de la exposición en el que se ha preparado previamente una cuadrícula con el fin de conformar progresivamente una obra colectiva de más de un millar de piezas. La muestra se compone por 1.116 estampas individuales de estudiantes de Educación Infantil, Primaria y ESO abarcando desde los cuatro años de edad en adelante.

Intervención 2: Autorretrato

Intervención dentro de la asignatura de *Construcción Cultural y Colaboración Social*. 3º año de la carrera de Educación Social, Universidad de Granada, España.

La asignatura Construcción Cultural y Colaboración Social persigue que el alumnado aprehenda lenguajes y herramientas de las artes visuales para llevarlos a su campo: la mediación con diversos colectivos. En este escenario, se propone una experiencia para establecer una conexión entre la asignatura y el grabado en la creación de un producto gráfico individual y colectivo relacionado con la valoración de la riqueza identitaria.

La experiencia propone una estrategia participativa desde la estampación para la comprensión y análisis de obra que reflexiona sobre la propia identidad, sus particularidades y la relación con el contexto dentro de un proceso de creación de tres autorretratos poéticos. Este proceso se gesta a partir de la relectura de la obra *Individuos: Lo general* (Autora, 2018)², compuesta de 100 estampas que conforman un retrato colectivo y una panorámica acerca del concepto de comunidad y las individualidades que la conforman.

En la acción se ofrecen al alumnado 12 matrices cuya imagen principal está presente en la obra de referencia. Entre las cuales, el estudiante selecciona una o más de ellas, dependiendo de la afinidad e interés que le producen. El elemento diferenciador y determinante para cada nueva pieza, es sin duda, el soporte de impresión proporcionado, impresiones en papel, mapas, periódicos, telas, apuntes, creaciones propias, etc... La imagen se configura mediante un proceso manual de estampación que transparenta su contenido, la ejecución de una serie de autorretratos distintos entre sí, a pesar de nacer del mismo conjunto de matrices.

Las estampas se distribuyen en el interior de una cuadrícula organizada en una gran vidriera de la Facultad de Ciencias de la Educación. Solución espacial que permite relacionar los resultados visuales del alumnado, provocando un retrato colectivo potenciado por la luz, la cual transparenta los soportes, dinamiza las cuadrículas y entrega otras posibles lecturas.

Intervención 3: El Grabado y la estampa como medio para la interacción con la obra de Pablo Picasso.

Jornada de Formación para Maestros/as de Educación Primaria

El Museo Caja Granada cuenta con distintos programas educativos y es sede de diferentes actividades formativas. En este contexto acoge jornadas organizadas por el Centro de Formación de Profesorado de Granada entre las cuales cuenta el programa El Museo en el aula, que posibilita el despliegue de esta acción en la que participan nueve maestros/as de entre 29 y 52 años.

Los objetivos específicos de esta experiencia buscan proponer una estrategia participativa para la comprensión de los procesos de grabado y estampación, mediante el empleo de estrategias laterales para comprender las propiedades básicas del grabado a partir de prácticas experimentales, permitiendo identificar una iconografía propia capaz de dialogar con las imágenes presentes en la obra gráfica *Corps Perdu* de Pablo Picasso³.

La jornada incluye una visita guiada al módulo de grabado perteneciente al siglo XIX, donde se ejemplifican sus distintas modalidades y soportes, en el que se desvelan las ideas previas que cada docente posee de la técnica, generando un diálogo extenso que se traslada a la siguiente sala. En ella se encuentra la serie *Corps Perdu* de Pablo Picasso, de la cual se identifican y analizan sus elementos formales, relacionando además su iconografía con aquello que nos recuerda o remite.

Con la información recibida, el grupo visita el taller donde se enfrenta con sorpresa a una serie de elementos no comunes en grabado y por tanto, no apreciados previamente en la visita: cartones de todo tipo, papeles, cajas de tetrabrik, plásticos, acetatos y otros elementos de desecho. Dichos materiales se convierten en matrices realizadas con punzones, bolígrafos y otros procedimientos manuales, acciones sencillas y menos complejas que homologan el proceso de grabado y estampación. A continuación, se direcciona la experimentación hacia la expresión personal y se retoma la serie *Corps Perdu* como referente artístico, a través de una selección de 12 imágenes que se ponen en común invitando a escoger una imagen que haya despertado alguna sensación. Estas percepciones se objetivan al asignarle contenido icónico; en consecuencia, en un folio aparte, el profesorado dibuja formas nacidas de las aprendido a partir de la observación de la obra de Picasso ejecutando un dibujo sencillo y esquemático que se descompone en siluetas. Estas se replican en una matriz de material de desecho, recortándolas y horadándolas de acuerdo con los distintos procedimientos de devastación y huella investigados. Para cerrar la experiencia, las matrices se entintan con diferentes colores y se estampan sobre la misma imagen de Picasso que ha provocado el gesto creativo. Con esta intervención se genera un diálogo directo -conceptual y visual- entre obra y espectador.

² Autora. (no publicado). Individuo: Lo general. [Xilografía].

³ Picasso, P. (1949-1950). *Corps Perdu*. [Aguatinta]. Granada, Museo Caja Granada

HACIA UNA PROPUESTA PARA LA ENSEÑANZA DEL GRABADO

Nos cuestionamos a partir de las tres experiencias educativas desarrolladas ¿Cómo enseñar grabado a quien no tiene nociones previas?, ¿Qué elementos intrínsecos de la técnica facilitan su comprensión desde la perspectiva a/r/tográfica? ¿Qué otros aspectos deberíamos tener presentes? Estas cuestiones no solo suponen una reflexión desprendida de las propuestas planteadas, sino que son el origen de una propuesta que reúne ocho criterios como ideas base para la enseñanza y práctica del grabado en contextos educativos.

Criterio	Categoría	Descripción
Grabado no tóxico	Ámbito técnico	Modalidad de trabajo inocua que permite introducir la disciplina en educación formal y no formal sin repercusiones sobre la salud.
Empleo de propiedades fundamentales del grabado	Ámbito técnico- creativo	Propiedades intrínsecas y representativas de la técnica como dispositivos para generar estrategias de enseñanza aprendizaje.
Prácticas laterales para la enseñanza y aprendizaje del grabado	Ámbito técnico-creativo	Investigación de soluciones técnico-creativas que contribuyen a re-visualizar el grabado tradicional para generar estrategias de enseñanza aprendizaje.
Empleo de materiales de desecho	Ámbito técnico- creativo	Materiales de desecho como base para la concepción de la estampa y matriz.
Modelo pedagógico de taller del artista	Estrategia metodológica	Estructura organizativa que contribuye a un mejor aprovechamiento del espacio para la práctica del grabado en conjunto.
Relectura o reinterpretación de obra	Estrategia metodológica	Observación activa de la obra para crear nuevos significados a partir de ella.
La identidad como elemento de creación y narración	Estrategia metodológica	Indagación del repertorio personal para la búsqueda de imágenes propias.
Trabajo colectivo para la interacción de la obra con el contexto	Estrategia metodológica	Relación estrecha entre el trabajo personal y grupal para su interacción con el contexto.

Este término, promovido especialmente por Keith Howard, se refiere a una modalidad cada vez más difundida que permite la introducción del grabado en el aula sin repercutir en la salud del estudiantado. (Chaves, 2010)

Si bien el concepto se orienta mayormente a la exclusión de los químicos en el proceso de mordido de la plancha, esto incluye también a las tintas. Las empleadas bajo este criterio son sustitutos acrílicos solubles al agua, lo que evita el uso de tóxicos en los procesos de estampación y limpieza del material. "Esta preocupación es consecuente con objetivos educativos como la formación en valores ambientales, la búsqueda de hábitos saludables en las prácticas artísticas y la incorporación de nuevas tecnologías y materiales en la docencia" (Chaves, 2010, p.123).

Empleo de propiedades fundamentales del grabado

Los valores y elementos plásticos limitados -aunque nunca limitantes- que detenta cada técnica del grabado, llevan a que las soluciones plásticas que se dan en la obra gráfica se construyan sobre una cierta tendencia a la abstracción en el sentido de concreción o condensación de sus elementos compositivos estructurales (Martínez, 1998). Esto quiere decir que sus cualidades intrínsecas (propiedades que además conforman el concepto estético de la imagen) están facultadas para asumir la forma de dispositivos desde los cuales proponer experiencias de enseñanza. De esta manera, seleccionamos para su instrumentalización los siguientes conceptos:

Matriz/Estampa

La dicotomía Matriz/Estampa se ha concebido desde siempre. Sin embargo, debido a la relectura que otorga el concepto de *Desplazamiento del grabado* (Mellado, 2004, Gallardo, 2018) o *Grabado expandido* (Bernal, 2016) sobre la práctica misma, este binomio inamovible cambia al considerar ambas como entidades autónomas, por lo cual se adjudican características particulares y procesos técnicos creativos independientes. Así, la matriz no se centrará en el servilismo reproductivo y técnico hacia la estampa, ni la estampa será la resultante exclusiva de procesos de intervención tradicionales de la matriz. Como ocurre claramente en el monotipo u otros procedimientos que flexibilizan su naturaleza y la extienden a todo lo capaz de ser impreso, lo cual cuestiona la valoración exclusivamente múltiple de la estampa por encima de su carácter único.

Multiplicidad/Sobre estampación

La matriz es única, pero posibilita su reproducción múltiple dependiendo de su materialidad produciendo estampas únicas o en serie (múltiples). Por tanto, varias estampas pueden convivir una en un solo soporte mediante la sobre estampación, acción en donde la estampa única y limpia se elimina al considerar que el interés principal reside en la repetición del acto mismo y en los cambios determinantes que esto realiza en la imagen.

Si bien la *Multiplicidad* ha definido al grabado, ésta puede y debe convertirse en recurso expresivo, ya que la reproducción funcional de la imagen parece hoy inútil si se asume que existen medios tecnológicos que permiten su difusión masiva con procedimientos incluso más rápidos y sencillos. Por tanto, dentro de esta propuesta, la idea inicial de tiraje conformado por imágenes iguales y jerarquizadas según su orden de aparición se abandona para abordar la posibilidad producción y serialización de imágenes *diferentes entre sí*, trastocando la función inicial del grabado. Esto permite obtener un espectro de imágenes amplio en soluciones técnicas y contenido semántico, pudiendo incluso partir de un solo soporte matriz para obtener un número ilimitado de imágenes y significados distintos.

Positivo/Negativo

En grabado, los conceptos de Positivo/Negativo se vinculan a la dualidad Matriz/Estampa, el continente y lo contenido. Asimismo, también tienen relación con el gesto gráfico que deja huella, es decir, el surco en donde está ausente la materia en contraposición al relieve que aloja la tinta.

El concepto de positivo y negativo, se vincula en esta propuesta al uso de espacios llenos y vacíos, al empleo de masas y ausencias como instrumento consciente para la construcción de imágenes equivalentes. Ya que el contenido y discurso semántico varía en cada estampa y su par, dependiendo de los sitios en los que el color y la forma están presentes o se ausentan, posibilitando la comparación entre ambas.

Prácticas laterales para la enseñanza y aprendizaje del grabado

La Real Academia Española (2014, 23^a ed.) define lateral como *Situado al lado de una cosa*. Dentro de la educación, este concepto cobra forma dirigiendo su atención al término de *Pensamiento Lateral* unido al de *Creatividad*, ambos en contraposición y al costado de la tradición del Pensamiento Vertical (De Bono, 1991).

El *Pensamiento lateral* tiene como fin la creación de nuevas ideas, normalmente en el ámbito de la invención técnica, aspecto que deriva de la creatividad. Estas son factores de cambio en todos los ámbitos, por consiguiente, la lateralidad del pensamiento también tiene como función la liberación de las restricciones de las ideas anticuadas. Esto conduce a cambios de actitudes y enfoques y a la concepción diferente de conceptos inmutables, porque la liberación del efecto polarizador de las viejas ideas y el estímulo de las nuevas es una doble función que cumple este tipo de pensamiento (De Bono, 1991).

Trasladando estas ideas al ámbito del grabado se hace necesario indagar *al lado* de la técnica original, circulando por otro carril y en búsqueda de una experiencia distinta de tránsito. La tradición eterniza la repetición de conceptos y métodos fijos, lo que limita el uso de otras nuevas prácticas a menos que, intencionalmente, se disponga de medios para reestructurar y actualizar lo ya existente. El grabado tradicional, en su práctica, refina los procesos para comprobar su validez; sin embargo, para conseguir el curso óptimo de nuevos procesos creativos en concordancia con el arte hoy en día, es necesario crear nuevos modelos escapando a la influencia de los anteriores. En este sentido, las estrategias laterales para la enseñanza del grabado asumen la función de reestructuración de las tradicionales, sin desencadenar el antagonismo entre ambas debido a su complementariedad.

Empleo de materiales de desecho

En la actualidad asistimos a una crisis medioambiental innegable a causa del considerable crecimiento demográfico y del impacto de los residuos de las actividades del ser humano sobre el medio ambiente. Por otra parte, a partir de la irrupción de las vanguardias, la utilización de materiales considerados como pobres se convertirá en una verdadera explosión expresiva, actitud que responde a un cambio en el modo de pensar, desplegándose como un viraje radical de la mentalidad artística y humana de un verdadero reciclaje de ideas (Álvarez y Timón, 2010).

El grabado, que ha estado abierto a los cambios del arte, recoge la problemática medioambiental incorporando a sus prácticas materiales de estas características. El reciclaje bajo la mirada del grabado y la estampa no solo somete un material usado a un proceso estético, sino que asume además una postura conceptual de reutilización, ya que el hecho de reciclar no nace del objeto, sino de la mente que le asigna a éste otras funciones para cubrir otras necesidades (Álvarez y Timón, 2010).

Modelo pedagógico de taller del artista

El término *taller* proviene del vocablo francés *Atelier*. Refiere al lugar donde trabaja el artista, pudiendo existir maestro y aprendices, considerándose un sitio de debate y aprendizaje. La denominación de taller puede depender de situaciones y lugares en que se realiza la tarea, si se trabaja de forma individual o colectiva o si se persiguen fines formativos, productivos o artísticos. Cano (2012) define taller como:

Un dispositivo de trabajo con grupos, que es limitado en el tiempo y se realiza con determinados objetivos particulares, permitiendo la activación de un proceso pedagógico sustentado en la integración de teoría y práctica, el protagonismo de los participantes, el diálogo de saberes, y la producción colectiva de aprendizajes, operando una transformación en las personas participantes y en la situación de partida (Cano, 2012, p.33).

La eficacia de este modelo fue planteada por Marín-Viadel (1997) quien destaca sus cualidades indicando que es enormemente eficiente para conocer el manejo de materiales y herramientas, ya que los aspectos formativos están vinculados a los laborales.

Relectura o reinterpretación de obra

Las investigaciones sobre formas y estrategias de aproximación al arte, según Agirre (2000), tienen dos orígenes: por un lado, la existencia de una preocupación positivista de hacer de la consideración estética un hecho ponderable mediante instrumentos objetivos de análisis. Por otro lado, el establecimiento cultural de la crítica, cuya misión es determinar de forma categórica la experiencia estética mediante la reflexión y la objetivación de los sentimientos que despierta la obra en cuestión. Para lo último, el autor habla de apreciación y agrupa actividades de aproximación responsiva al arte y a las obras de arte. Estas consisten en la interpretación, el análisis, el disfrute o cualquier otra forma de experiencia estética

En esta línea, Perkins sostiene que la apreciación se rige por dos premisas básicas: "Observar arte exige pensar, por lo cual, es una manera de cultivar disposiciones de pensamiento, existiendo doble vínculo entre pensamiento y arte" (Perkins, 1997, citado en Agirre, 2000, p.128).

La apreciación estética es un método para generar conocimiento e incluye el reconocimiento e interpretación del contenido estructural, formal y discursivo de una obra por medio de la implicación activa. Propone concretamente generar diálogos entre la experiencia propia y las sensaciones que devienen de su observación y análisis para desarrollar una lectura o reinterpretación. Releer implica leer nuevamente para recrear un objeto con un nuevo sentido, es por tanto, reinterpretar creando nuevos significados (Barbosa, 2004).

La identidad como elemento de creación y narración

Suscribirse a una historia se relaciona con la necesidad de identidad y pertenencia. Además, permite sostener la ilusión de la certidumbre en los puntos de origen y fin otorgando la ilusoria seguridad de que entre estos dos imposibles transcurre el tiempo de la historia (Barragán, 2014).

El rescate de imágenes personales bajo la mirada de la emoción instiga a descubrir aspectos personales para reconstruir una narrativa. Hoy, “en un mundo interconectado por redes mediáticas, rescatar lo diferencial se vuelve una necesidad, una especie de acto de supervivencia” (Pena, 2012, p.14). El sujeto en lo público y privado necesita establecer una forma de vincular una esfera con la otra: El sujeto individual, actor principal en la esfera privada, precisa publicitarse en el espacio público y ello provoca la propulsión del espacio biográfico (Garro-Larrañaga, 2014). El espacio biográfico es el espacio de acción identitario, porque almacena toda la información y su simbología. Es considerado identitario porque define al sujeto, y es estimado patrimonial porque ha sido quien le ha dado la forma y el contexto.

Trabajo colectivo para la interacción de la obra con el contexto

El trabajo colaborativo permite apropiarse reflexivamente de un hecho para convertir el arte en parte de la realidad dentro de un espacio y tiempo determinados. En esta dinámica el espacio, sumado a todo lo que por él circule, se transforma en una experiencia de segunda naturaleza.

Las acciones gráficas colectivas se delimitan en el contexto en que se realizan transformándose en prácticas que fortalecen los vínculos con la sociedad, estableciendo acuerdos y recuperando dimensiones que se han ido desvaneciendo. La obra está viva porque se relaciona en el contexto, creando lazos con el entorno y el ciudadano receptor (Barragán, 2014). En este sentido, se adoptan dos estrategias de trabajo, las cuales adquieren una significación fluctuante acorde al medio: una, la obra individual -en lo posible- debe interactuar con la obra de otros/as y ponerse en común y dos, estos productos visuales deben tener un lugar en el contexto, acto que genera un espacio de interrelación con la comunidad.

CONCLUSIONES

Las reflexiones en torno al grabado y la propuesta para su práctica hecha en este artículo ofrecen una evaluación amplia y aún en proceso en la que destacan las siguientes conclusiones:

- el grabado no es un sistema rutinario e incapaz de encontrar nuevas estéticas conceptuales y prácticas para la expresión. Su ejecución en sí misma ya es un sitio que genera conocimientos y aprendizajes. Sus beneficios en educación artística se vinculan al desarrollo del pensamiento, al despliegue del sentido lúdico, unido al juego y al fortalecimiento de las relaciones interpersonales. Con esto reconocemos que si bien es cierto que el aprendizaje técnico es importante porque entrega pautas y estructuras, es factible encontrar otras estrategias alternativas y laterales que ayuden a su comprensión.

- Hemos apreciado la importancia de la sorpresa como elemento altamente motivador, pudiendo considerarse como una de las experiencias que deben ser vividas para entender la técnica y sobre todo, encantarse con ella. Esta vivencia se relacionó estrechamente a dos momentos: a la comprensión de que cualquier material en desuso resulta factible de ser convertido en matriz gracias a sus cualidades estéticas (pensamiento que otorgó una mirada indagatoria ante el material de uso cotidiano) y al descubrimiento de la estampa sobre el soporte, en nuestra opinión, el momento de mayor impacto.
- Asimismo, hemos observado que los discursos formales y conceptuales de los participantes son generados en gran medida por sus intereses y necesidades expresivas aumentando y enriqueciendo su valor estético en la medida en que ceden a la experimentación.
- Creemos que es necesario implementar una mínima organización de taller, distinta a la estructura habitual del aula. Con ello, se pone especial atención a las relaciones y regulaciones emergentes entre los participantes, lo que puede abrir otras nuevas investigaciones.
- Por último, concluimos que es fundamental en esta propuesta el enfoque a/r/tográfico porque permite compartir soluciones estéticas a partir de la práctica artística para involucrarlas como dispositivo de aprendizaje.

AGRADECIMIENTOS

Investigación realizada gracias al financiamiento otorgado por la Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica CONICYT PFCHA/DOCTORADOBECAS CHILE/2016-72170041

BIBLIOGRAFÍA

- Agirre, I. (2000). *Teorías y prácticas en educación artística. Ideas para una revisión pragmática de la experiencia estética*. Navarra: Universidad Pública de Navarra.
- Albar, J. y Martínez, A. (2011). Talleres de estampación no tóxica con niños y adolescentes discapacitados. *Arte, Individuo y Sociedad*, Vol. 23 Núm. Especial, 69-75.
- Álvarez, M. y Timón, L. (2010). *El reciclaje en el arte y su aplicación en la Educación Secundaria Obligatoria*. Sevilla: Wanceulen Educación.
- Avenza, A. y Jaime, B., O. y Merino, O. (2008). La interculturalidad en educación a través del arte y la estampación. Universitat Jaume I de Castellón, *Revista Forum de Recerca*, 14, 507-515.
- Barbosa, B. (2004). *La estampa en la Enseñanza Primaria. Metodología para la Educación Plástica*. Madrid: Algibe.
- Barragán, R. (2014). *Grabado. Líneas experimentales de producción artística académica en el taller de grabado*. Buenos Aires: Ed. Universidad Nacional de la Plata.
- Bernal, M. (2013). *Tecnicasdegrabado.es* [Difusión virtual de la gráfica impresa]. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de <http://www.revistalatinacs.org/067/cuadernos/14CBA.pdf>
- Bernal, M. (2016). Los nuevos territorios de la gráfica: imagen, proceso y distribución. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 28(1), 71-90.
- Cano, A. (2012) La metodología de taller en los procesos de educación popular. *Revista latinoamericana de metodología de las ciencias Sociales*. Vol. 2, nº 2, 22-52.
- Catafal, J. y Oliva, C. (2002). *El grabado*. Barcelona: Parramón.
- Chaves, S. (2010). Hacia un hueco grabado menos tóxico en la Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22 (1), 121 - 134.
- De Bono, E. (1991). *Pensamiento Lateral. Manual de creatividad*. Buenos Aires: Paidós.
- Eisner, E. (1998). *El ojo ilustrado*. Barcelona: Paidós.
- Eisner, E. (2002). Ocho importantes condiciones para la enseñanza y aprendizaje de las artes visuales. *Arte Individuo y Sociedad*, 1, 47-55.
- Gallardo, C. (2018). *A la carne de Chile*. Santiago de Chile: Larrea Marca Digital.

- Garro-Larrañaga, O. (2014). El arte y la construcción del sujeto: una reflexión con Nan Goldin acerca de las narrativas familiares. *Arte, Individuo y Sociedad*, 26 (2), 255-26.
- Gutiérrez-Párraga, T. (2012). Arte, creatividad y juego en educación infantil y primaria. En Nuere, S. y Moreno, M., (coord.), *Arte, juego y creatividad*. (pp. 163-180). Madrid: Eneida.
- Irwin, R. (2013). La práctica de la a/r/tografía. *Revista Educación y Pedagogía*, vol. 25, núm. 65, pp. 106-113.
- Irwin, R. (2017). *A/r/tografía como metodología para la investigación visual*. En Marín Viadel, R., Roldán J., (coord.), *Ideas visuales. Investigación basada en artes e investigación artística*. (pp.134-163). Granada: Editorial de la Universidad de Granada.
- López-Aparicio, I. (2002). Los medios de reproducción gráfica: paradigma de la intelectualización de la formación plástica de la enseñanza primaria. *Arte Individuo y Sociedad*, Vol 14, 65-77.
- Marín-Viadel, R. (1997). Enseñanza y aprendizaje en Bellas Artes: una revisión de los cuatro modelos históricos desde una perspectiva contemporánea. *Arte Individuo y Sociedad*, 9, 55-77.
- Marín-Viadel, R. y Roldán, J. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Málaga: Algibe.
- Martínez, J. (1998). *Un ensayo sobre grabado*. Cantabria: Creática ediciones.
- Mellado, J. (2004). *El concepto de desplazamiento del grabado. Informe de campo*. Asunción, Paraguay: Portal Guaraní. Recuperado de http://www.portalguarani.com/1755_justo_pastor_mellado/7436_el_concepto_de_desplazamiento_del_grabado_informe_de_campo_por_justo_mayor_mellado_.html
- Palau-Pellicer, P. (2014). Printmaking with university teacher training students. En Marín-Viadel, Roldán, y Genet, (eds.), *Panorama de especialidades artísticas en Investigación basada en Artes en Investigación Artística*. (pp. 300-319). Granada, España: Universidad de Granada.
- Pena, C. (2012). *Territorios sentimentales. Arte e identidad*. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23^a ed.). Recuperado de <http://www.rae.es/rae.html>
- Ramos Guadix, J. (2015). *En torno al grabado. La estampa y su práctica reflexiva*. Granada: Entorno gráfico ediciones.

- Roldán, J. (2015). *Visual Arts-Based Teaching-Learning Methods*. En Schonmann (coord.), *International yearbook for research in arts education*. Vol.3 2015. (pp. 191-195). Münster: Waxmann.
- Siegesmund, R. (2014). Sobre la necesidad de la Investigación Basada en Arte: Una respuesta a Pariser. En Marín Viadel, Roldán y Genet (eds.), *Panorama de especialidades artísticas en Investigación basada en Artes e Investigación Artística*. (pp. 103-118). Granada, España: Editorial Universidad de Granada.
- Soto Calzado, I. (2017). Proyecto de educación artística funcional. La edición de gráfica original. En Jiménez, D. (Coord.), *V Buenas prácticas de innovación docente en el espacio europeo de educación superior*. (pp. 283-297). Zaragoza: Universidad San Jorge.
- Sullivan, G. (2004). *Art Practice as research Inquiry in the visual Arts*. New York: Teachers College, Columbia University.
- Vives, M. (2010). Implementación de los plásticos en el grabado y la estampación. *Revista El artista*, 7, 98-119.

