

**2017**



# índice

## **1º contenido**

contexto

## **2º contenido**

propuesta pedagógica

objetivos generales de complementario

objetivos generales de grabado

compromiso del taller

contenidos mínimos

precisiones sobre la implementación de la propuesta

## **3º contenido**

Programa

## **4º contenido**

propuesta metodológica

plan de actividades docente

## **5º contenido**

Bibliografía

## **6º contenido**

equipo docente

## contexto

El s. XXI se presenta en transformación, en un pasaje de la cultura basada en la escritura o analogía hacia la cultura digital, orientada hacia lo visual, sensorial, retroactivo, no lineal, virtual.

En este contexto, las tecnologías se asumen como parte intrínseca de nuestro ser y permiten existir/comunicar en el mundo. Las máquinas y herramientas son parte de la cultura, no se las puede escindir, forman parte de nuestra vida.

Las herramientas digitales permiten crear imágenes o manipular imágenes ya existentes que integran la representación mental que se tiene del mundo que nos rodea. Las tecnologías fotomecánicas, de la comunicación y de los sistemas digitales son herramientas utilizables en función de los objetivos de la materia y se emplean como herramientas a disponer para la producción de imágenes/sentido, como aportes complementarios para el desarrollo de un discurso plástico acorde a la contemporaneidad. Un uso crítico y ético de las tecnologías permite ampliar el campo práctico y teórico de creadores y docentes.

Los nuevos medios de comunicación y teletransmisión audiovisuales han cambiado radicalmente la percepción de la realidad. El papel ejercido por los dispositivos técnicos/imágenes no consistiría en tratar de reproducir la realidad (herencia de la fotografía) sino en construirla. Si bien existen procesos de apropiación graduales, con las tecnologías de informatización el proceso se ha producido de manera veloz: Como dice Gianetti,

“..Ya no vivimos hoy exclusivamente “en” el mundo, ni “en” el lenguaje, sino sobre todo “en” las imágenes: en las imágenes que hemos hecho del mundo, de nosotros mismos y de otras personas; y en las imágenes que hemos hecho del mundo, de nosotros mismos y de otras personas que nos fueron proporcionadas por los medios de comunicación. Estábamos delante de la imagen y ahora estamos en lo visual. Estar en lo visual de la imagen tiene una doble connotación: tanto desde la noción de vivir en la imagen como desde el propósito de participar en la imagen. Esta participación o acción es factible a partir del empleo de los sistemas digitales en los más diversos ámbitos de la cultura y de la comunicación interhumana...”

Un continuo cambio en los modos de producción acompaña las realizaciones contemporáneas, influenciadas por el cruce discursivo que se da entre arte, información, ciencia y tecnología. Los creadores buscan constantemente nuevas herramientas que además de permitir otra forma de trabajo y de búsqueda de sentido, adjuntan el contenido lingüístico y social que llevan asociados. El arte no se limitaría a incorporar una herramienta o un avance científico determinados, sino que la aparición de teorías y utilidades científicas provoca en la sociedad receptora nuevos modos de pensamiento y de percepción de la realidad. Varía, incluso, el concepto de realidad. Varía, también, el concepto de arte.

La vinculación del origen de la imagen impresa a los discursos informativos y científicos posibilita una estrecha y duradera relación del grabado con los avances tecnológicos. Las técnicas de impresión, los procesos fotomecánicos, la producción digital aportan sus características propias para esta modalidad del arte. La búsqueda en lo circundante, en lo técnico, lo tecnológico, en las nuevas posibilidades que se generan en la contemporaneidad acompañan de alguna manera al desarrollo del arte impreso.

“...si bien es ridículo esperar que todo desarrollo técnico de lugar al desarrollo de una forma artística, resulta igualmente inverosímil pensar que pueda una forma artística nacer si no es irreversiblemente ligada a un desarrollo de lo técnico...” (Brea, 2002:13)

El arte y los procesos artísticos discurren entre líneas fluctuantes y borrosas, cada vez más en compartimentos no estancos. El mundo de la industria y de la técnica, junto a la búsqueda de sentido propio del arte, permiten el desarrollo de obras artísticas seriadas y de producciones consistentes en multiejemplares. Podemos hablar de técnicas pre-industriales (xilografía, aguafuerte, punta seca), industriales (litografía, off set, serigrafía, las derivadas de los procesos fotográficos) y postindustriales (electrografía, arte digital).

## propuesta pedagógica

El cruce de medios y técnicas propicia la experimentación artística y pedagógica; posibilita la construcción de un espacio que se nutre de aportes divergentes, donde se favorece un proceso creativo que vincula las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías y conocimientos con las improntas personales individuales, siempre enmarcado en un contexto cultural propio, situado en un ser nacional, internacional y actual.

Las tecnologías fotomecánicas, de la comunicación y de los sistemas digitales son herramientas utilizables en función de los objetivos de la materia: se emplean como herramienta a disponer para la producción de imágenes/sentido, como aportes complementarios para el desarrollo de un discurso plástico acorde a la contemporaneidad.

Partiendo de la noción de aprendizaje como construcción, ligado en este caso a la tecnología, es fundamental la organización integrada entre la teoría y la práctica, en pos de una formación para el desarrollo plástico profesional.

Es pertinente propiciar la práctica activa como forma de adquirir conocimientos, integrando la teoría con información conceptual, contextual y técnica, acompañando al estudiante en el proceso de adquisición de conocimientos, búsqueda de sentido en su producción y la maduración necesaria para que desarrollen imagen propia, planteando lo teórico-práctico como praxis, como conjunto y no como una aplicación.

El desarrollo de la materia pretende permitir al egresado interactuar desde su orientación básica con los saberes específicos del arte impreso, y se proyecta en torno a la bidimensión y la tridimensión, áreas del espacio abordables plásticamente y de manera combinada por las distintas modalidades en una praxis superadora de lo disciplinar.

## objetivos generales de los talleres complementarios

Introducir al estudiante en los recursos materiales y procedimentales básicos de las diferentes disciplinas estético-visuales y su potencialidad expresiva, que permitan complementar la especialidad básica elegida, mediante la presentación de otras estrategias formantes.

Propiciar una visión integradora de las prácticas artísticas sin descuidar la comprensión de la problemáticas específicas de cada una.

Estimular la elaboración por parte del estudiante de proyectos, comentarios y nuevas propuestas artísticas.

## objetivos generales del taller grabado complementario

Son objetivos generales del taller que los estudiantes conozcan los diferentes procedimientos técnicos del arte impreso.

Innovar en el lenguaje artístico general a partir de la incorporación de tecnologías de producción de obra contemporáneas.

Reflexionar sobre las producciones propias, de otros artistas y de los estudiantes.

Apreciar las obras gráficas pre y posfotográfica.

Enseñar los hábitos operativos y las habilidades técnicas propias de la gráfica artística.

Investigar y experimentar con los materiales y técnicas de impresión.

Estimular prácticas que favorezcan la comprensión de obras gráficas.

Capacitar a los estudiantes en el uso de nuevas tecnologías para la creación de obras artísticas.

Para estos fines es necesario que el estudiante logre alcanzar los siguientes

### **objetivos:**

#### **Conocimientos: que el estudiante conozca:**

Las etapas necesarias para el desarrollo de una obra de arte.

Los diferentes procedimientos requeridos para distintas etapas de una práctica artística: diferencia entre anteproyecto, proyecto, boceto, experiencia plástica y obra de arte.

Las distintas posibilidades que ofrecen los medios de impresión actuales en función de su imagen/proyecto plástico propio.

Los tipos de obras posibles en función de las tecnologías utilizadas en el proceso de producción de obra.

Los sistemas de impresión implicados en las técnicas de impresión y producción de imágenes.

Las distintas técnicas de impresión y las características específicas de la imagen para cada caso.

La utilización de las herramientas digitales para la creación de obras de arte.

#### **Habilidades: que el estudiante domine:**

Las diversas posibilidades de impresión existentes en el mercado.

Las herramientas propias de la especialidad.

La optimización del uso del espacio físico (taller) para la producción de obras gráficas.

#### **Actitudes: que el estudiante logre:**

El conocimiento técnico básico y la utilización de nuevas tecnologías aplicadas a la imagen gráfica.

Establecer criterios de diseño que le permitan aplicar los conocimientos tecnológicos en función de un discurso artístico.

Reconocer los sistemas de impresión adecuados al tipo de obra planteada.

Integrar un conocimiento de marco que le permita investigar en forma independiente la temática.

#### **Producción: que el estudiante:**

Adquiera los conceptos contenidos en el curso.

Realice obra propia con la incorporación de tecnologías de la gráfica artística.

Asuma tareas de programación y autogestión.

Adquiera nuevos caminos de exploración artística.

## compromisos del taller

Generar un espacio donde cada uno encuentre y desarrolle sus ideas, su identidad, su espacio expresivo, la elección de la poética, los aspectos técnicos y artísticos que le son afines.

Fomentar el debate individual-nacional-internacional dentro de un marco contemporáneo, estimulando la creatividad y el desarrollo de una imagen propia.

Fortalecer procesos concernientes al trabajo con nuevas herramientas, materiales, soportes, como así también posibilitar que el estudiante pueda configurar producciones que aborden las problemáticas de la interdisciplina.

Propiciar un espacio de trabajo creativo en el que entren en juego aspectos técnicos y específicos disciplinares, haciendo hincapié esencialmente en la problemática de la construcción de sentido a través de la imagen gráfica.

Practicar en forma constante una mirada hacia el propio quehacer, para valorizar los aspectos positivos, cuestionarlos, relativizarlos; y continuar actualizando la práctica docente-profesional

## contenidos mínimos

Desarrollo de proyectos artísticos: de la idea a la obra.

Sistemas de impresión: procedimientos de impresión en relieve. Procedimientos de impresión por entintado en hueco: punta seca, aguafuerte, aguatina. Procedimientos de impresión por entintado en plano: photoplate, off set mecánico. Impresión por estarcido: estenciles, serigrafía. Xerografía. Heliografía. Fax art. Transferencia. Impresión manual o mecánica. Impresiones digitales.

Procedimientos con materiales fotosensibles.

Experimentación con soportes variados. Dos y tres dimensiones. Trabajos en el espacio.

Obras para el medio urbano.

Objetos utilitarios.

Hilos conductivos para generar procesos / corregir procesos tendientes a generar capacidades creativas.

## precisiones sobre la implementación de la propuesta

Estructuración del programa en modalidades operativas de trabajo individual y en equipo. Ambas instancias deben ser aprobadas por separado para promocionar la materia.

Desarrollo del trabajo en el taller entendiéndolo como una comunidad productora de conocimiento y un ámbito social de intercambio y enriquecimiento espiritual. En este sentido, el respeto hacia los otros y hacia el espacio de trabajo serán entendidos como parte de los objetivos de la propuesta.

En el trabajo de taller se utilizarán cuatro herramientas básicas: la motivación, la crítica, la experimentación y la investigación.

La motivación consiste en lograr el entusiasmo, el compromiso con las ideas y proyectos propios y con el arte impreso. Para ello estimulamos con el ejemplo y la emulación, en los que el docente no es ajeno ni neutral.

La crítica abarca todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es crítica sobre el proceso, el producto, hacia uno y desde uno. Implica que el estudiante sepa siempre cómo está trabajando y cómo trabaja quien lo evalúa. Se respeta la manera de trabajar, inculcando siempre el conocimiento del modo idóneo de proceder en cada caso. Se analiza el proceso en función del producto.

Criticamos por cierto, con pautas previamente explicitadas; no es una sorpresa al finalizar una etapa o al llegar a una evaluación final.

Se propiciarán prácticas donde el estudiante se estimulará y será acompañado en cada una de las instancias de la realización, y encuentros experimentales donde alumnos y docentes explorarán nuevas posibilidades / aportes para la imagen impresa. Se impulsará de este modo el estímulo hacia

la autoformación, instancia de práctica personal que desarrollan profesionales de las más variadas disciplinas.

La producción artística y de investigación como modos de generación de conocimiento, requieren creatividad, constancia y rigor. Es importante incentivar “la actitud hacia” y por supuesto requiere docentes que muestren estar involucrados en lo mismo.

La productibilidad como posibilidad profesional: se estimulará la producción de obra en función de un mercado real existente. De esta manera se pretende valorizar la labor del artista plástico, entendido como un profesional inmerso en una realidad, en la que puede interactuar y comercializar sus conocimientos específicos.

Se sostendrá una práctica que tenga en cuenta los aspectos de materialización y uso. Esto incluye el conocimiento de la existencia de un mercado de materiales, herramientas y sistemas que deben ser manejados, dejando de lado la idea que el artista debe trabajar como si fuera un solitario abandonado en un medio elemental.

El trabajo en taller estará acompañado desde tres vías complementarias: textos e imágenes de publicaciones, libros e internet, multiplicando el número y calidad de las informaciones accesibles; la calle y los ámbitos artísticos específicos; la experiencia personal vivida.

## propuesta metodológica

Toda área del saber es un conjunto coherente de conocimientos interrelacionados y un conjunto de procedimientos con los cuales se construyen los conceptos. Partiendo de la noción de aprendizaje como construcción, ligado en este caso a la tecnología, la integración de la teoría y la práctica con información conceptual y técnica es fundamental. El acompañamiento docente en el proceso de adquisición de conocimientos debe garantizar la maduración que los estudiantes realicen de su imagen y la consecuente adquisición de lenguaje propio.

Se organizarán los distintos contenidos de la materia para que los estudiantes aprendan a partir de su hacer y de la reflexión sobre lo hecho, relacionando su práctica con introducciones teóricas, como forma de profundizar los conocimientos y como eje sobre el cual organizar la labor artística, propiciando la práctica activa como forma de adquirir conocimientos.

Los conocimientos, técnicas y habilidades de la especialidad se enriquecen con la incorporación de nociones propias de los media actuales. Las tecnologías de la comunicación y de los sistemas digitales serán incorporadas en función de los objetivos de la materia, como herramienta a disponer para la producción de imágenes/sentido, como aportes complementarios para el desarrollo de un discurso plástico acorde a la contemporaneidad.

Se apelará a seminarios, al aula como un espacio de experimentación, al seguimiento individual de los estudiantes y a una evaluación permanente. En este punto se resalta que la evaluación estará al servicio del proceso enseñanza-aprendizaje, integrada al quehacer diario del aula, de modo que oriente al estudiante y sirva para reajustar permanentemente tanto su aprendizaje como la actividad docente. La evaluación como parte del proceso educativo contribuye al logro de las metas propuestas.

En cuanto a la planificación de actividades, se dará más importancia a las que lleven a la integración de prácticas y conocimientos, buscando en los estudiantes soluciones creativas frente al discurso visual.

Se planificarán actividades que favorezcan la búsqueda personal de los estudiantes, la observación, la investigación, al planteo de situaciones problemáticas que impliquen análisis, síntesis e integración,

la búsqueda de información bibliográfica, generando relaciones y nuevos interrogantes para acceder a nuevos conocimientos.

El plan de actividades docentes parte de la especificidad del grabado, en las posibilidades del arte impreso y en las alternativas que surgen en la contemporaneidad por los avances tecnológicos. Nos referimos a la imagen digital y su potencial a través de la tecnología de la informática, que aportan posibilidades ilimitadas a la cultura visual.

## programa

El desarrollo de las clases se estructura en tres áreas temáticas que se relacionan constantemente e incluso se superponen en el dictado de las clases.

**La 1º área** corresponde a los contenidos teóricos que los estudiantes deben conocer en función de los objetivos de este programa.

**La 2º área** corresponde al desarrollo práctico individual de los contenidos de la materia, en función de que los estudiantes entiendan el lenguaje de la gráfica artística.

**La 3º área** corresponde a la producción grupal que los estudiantes deben desarrollar en función de proyectos armados y aplicables interdisciplinariamente.

1º clase: Presentación de la materia y de los docentes. Bloque teórico: histórico + conceptual del grabado y el arte impreso. Arte y contemporaneidad. Usos apropiados del taller. Responsabilidad áulica.

2º clase: Show de técnicas. Experiencia estructurada en 4 postas. En cada una de ellas los estudiantes experimentan con un sistema de impresión: relieve (xilografía, acrílico, pvc), hueco (aguafuerte, aguainta, punta seca, pvc), estarcido (serigrafía), planimétrica (off set manual). Sistemas de impresión. Técnicas de impresión. Impresión manual o mecánica. Procesos pre-fotográficos. Procedimientos con materiales fotosensibles. Impresiones digitales. Impresos contemporáneos.

3º clase: Show de técnicas. Experiencia estructurada en 4 postas. En cada una de ellas los estudiantes experimentan con un sistema de impresión: relieve (xilografía, acrílico, pvc), hueco (aguafuerte, aguainta, punta seca, pvc), estarcido (serigrafía), planimétrica (máster poliéster). Sistemas de impresión. Técnicas de impresión. Impresión manual o mecánica. Procesos pre-fotográficos. Procedimientos con materiales fotosensibles. Impresiones digitales. Impresos contemporáneos.

4º clase: Show de técnicas. Experiencia estructurada en 5 postas. Transferencia y tiempo de experimentación/recuperación de los sistemas de impresión vistos en clases dos y tres.

5º clase: De la estampa a la obra: resignificación de las impresiones del show de técnicas en una obra de acción grupal. Experiencia creativa: lluvia de ideas. Este trabajo se establece como primera entrega y reúne toda la producción gráfica del show de técnicas.

6º clase: Teórico sobre sistemas de impresión y su aplicación en la producción de obras artísticas. Recuperatorio de la primer entrega.

7º clase: Teórico sobre arte correo / bocetos

8º clase: Corrección de imágenes. Confección de matrices.



9º clase: Realización de matrices. Impresiones.

10º clase: Impresiones.

11º clase: Entrega.

12º clase: Mi pequeña edición. Teórico sobre edición autoeditable. Bocetos  
Recuperatorio de Arte correo.

13º clase: Confección de matrices. Impresiones

14º clase: Impresiones.

15º clase: Impresiones. Armado de la edición.

16º clase: Entrega. Exposición de los trabajos.

17º clase: Recuperatorio. Fin de cursada.

El taller de grabado y arte impreso complementario corresponde al plan de estudios de las carreras Profesorado en artes plásticas y Licenciatura en artes plásticas.

Es de cursada cuatrimestral, de cuatro horas semanales, promoción directa y correlativa de las materias Procedimiento de las artes plásticas (711) y Lenguaje visual I (712).

Los estudiantes aprueban la materia con 80% de asistencia efectiva a clase y habiendo realizado y aprobado (nota mínima 6) los trabajos grupales e individuales propuestos.

## Bibliografía

Aumont, Jacques: *La imagen*. Editorial Paidós, Barcelona 1992.

Ardenne, Paul: *Un arte contextual*. Editorial Azarbe, Murcia 2006.

AA. VV. *Videoculturas de Fin de Siglo*. Cátedra, signo e Imagen, Madrid 1990.

Barthes, Roland: *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Editorial Paidós, Barcelona 1992.

Bourriaud Nicolás: *Post Producción*. Adriana Hidalgo Editora, 2004.

Brea, José Luis: *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Editado en formato PDF, 2002. Disponible en la Web.

Calabrese, Omar: *El Lenguaje del Arte*. Paidos Instrumentos, Ministerio de Cultura y Educación de la Nación. Bs. As. 1997.

Carlón, Mario: *Imagen de arte/ Imagen de información. Problemas actuales de la relación entre el arte y los medios*. Ediciones Atuel, Colección del Círculo, Buenos Aires 1994.

Cilleruelo Gutierrez, L.: *Lo TECNOLógico en el ARTE, de la cultura vídeo a la cultura ciborg*. Virus Editorial, España, 1997.

Eco, Humberto: *Obra Abierta*. Colección Obras Maestras del Pensamiento contemporáneo, Editorial Planeta-Agostini, España, 1992.

Gauthier, Guy: *Veinte Lecciones sobre la imagen y el sentido*. Cátedra, signo e Imagen, Madrid 1992.

Masotta, Oscar: *El pop-art*. Editorial Columba, Buenos Aires, 1976.

Vattimo, Gianni: *La sociedad transparente*. Editorial Paidós, Barcelona 1990.

Zátonyi, Marta: *Arte y creación*. Capital intelectual, Buenos Aires, 2007.

## equipo docente

Mag. rö Barragán (Rosana Barragán)  
Profesora Titular

Lic. Carlos Servat  
Ayudante diplomado

Lic. Virginia Chiodini  
Ayudante diplomada

Lic. Micaela Liberanone  
Ayudante diplomada

Prof. Agustina Bianchi  
Ayudante adscripta

Lic. Juan Pablo Martín  
Ayudante adscripto