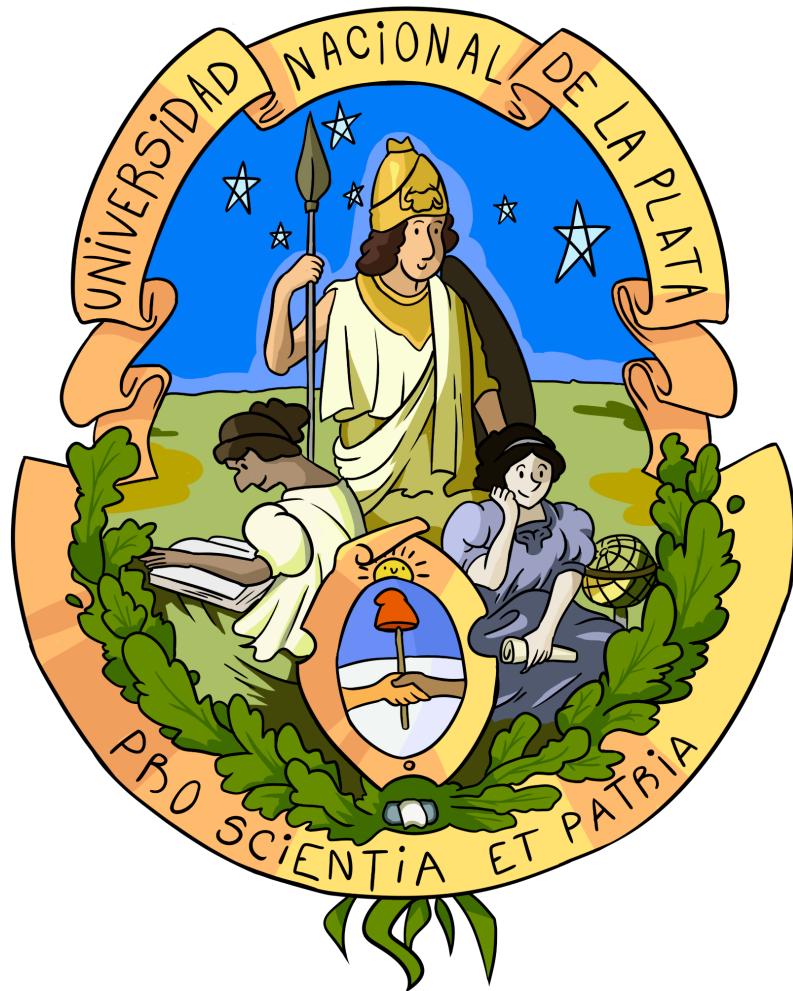




**Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Artes
Taller de Diseño Multimedial 5
Tesina de grado**

PIDCA (Proyecto de Ilustración Digital y Concept Art)

Profesor: Federico Joselevich Puiggrós
Alumno: Manuel Medina. Legajo N° 80418/5



**Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Artes
Taller de Diseño Multimedial 5
Tesina de grado**

PIDCA (Proyecto de Ilustración Digital y Concept Art)

Profesor: Federico Joselevich Puiggrós
Alumno: Manuel Medina. Legajo N° 80418/5

Índice

1. Descripción breve	Página 4
1.1 Abstract	Página 4
1.2 Introducción y palabras clave	Página 4
1.3 Marco Teórico	Página 5
2. Desarrollo	Página 8
2.1 ¿Por qué dibujar?	Página 8
2.1.1 Experiencias pasadas en la materia	Página 9
2.1.2 Necesidades de alumnos	Página 10
2.1.3 Metáfora	Página 10
2.2 PIDCA, planificación didáctica	Página 11
2.2.1 Unidad 1. Ilustración digital	Página 12
Personajes	Página 12
Escenarios	Página 14
2.2.2 Unidad 2. Concept Art del libro ilustrado	Página 15
Moodboard	Página 15
Personajes	Página 16
Storyboard	Página 16
Tapa y contratapa	Página 17
2.2.3 Unidad 3. Realización del libro ilustrado	Página 18
Bocetos	Página 18
Color	Página 18
Iluminación y atmósfera	Página 19
Detalles finales	Página 19
3. Conclusión	Página 20
4. Anexo y Obra	Página 21
5. Bibliografía y Obrología	Página 30

1.1 Descripción breve | Abstract

Modificación del plan de estudio de Arte en las escuelas secundarias argentinas, enseñando ilustración digital y concept art, donde los alumnos realizarán un libro ilustrado con clases de taller.

1.2 Descripción breve | Introducción y palabras clave

La propuesta surge a partir de una problemática de la educación secundaria, que es la falta de contenidos sobre la ilustración: cómo dibujar, qué dibujar, qué se gana aprendiendo, qué comunicamos haciéndolo y cómo.

Es fundamental crear un plan de estudio y trabajo para los alumnos de las secundarias públicas en Argentina, sobre la ilustración digital, creación de contenido multimedia (como animaciones, audiovisuales, videojuegos) y acreditar la importancia del “concept art” para todas estas actividades. Los estudiantes realizarán un libro ilustrado, con la ayuda de todo lo mencionado anteriormente.

El hilo que une al tema de la ilustración y la educación que es interesante indagar, son las nuevas tecnologías; aprovechar los softwares, celulares, apps, computadoras (dispositivos que los adolescentes están muy acostumbrados a utilizar), para darle un fin educativo, en el cuál los alumnos estén dispuestos a aprender con entusiasmo.

Uno de los pilares del trabajo es explicar la relevancia del “concept art” y también diferenciarlo del “arte conceptual”; que aunque comparten algunas similitudes, sus fines y materialidades son opuestos. El concept art trabaja las ideas de personajes, escenarios, situaciones; para ilustrarlas, estilizarlas, realizarlas en un plano bi o tridimensional, en la preproducción de algún contenido multimedia. Esta definición se profundizará en el marco teórico.

El agregado de valor al concept art es la importancia que se le da a la construcción de significado en los personajes y en los escenarios. Todo tiene un por qué, ya que tiene que responder a la narrativa de la producción. No se buscan ilustraciones que basten con ser “bellas” o “estéticas”, sino que también es determinante demostrar visualmente la personalidad y actitudes en los personajes; e indicios en los escenarios, que explican cómo y dónde es ese lugar, que sucesos ha vivido.

Volviendo a las dos palabras que antes han sido utilizadas con comillas, podríamos preguntarnos si la estética responde a una ilustración visualmente atractiva, o si va más allá. En palabras de Simón Marchán Fiz (1982) “Diderot recurre a la siguiente acrobacia: si bien estas nociones formales pueden llamarse, si así se desea, eternas, originales, «reglas esenciales de lo bello», «pasaron por nuestros sentidos para poder llegar a nuestro entendimiento» es decir, son tamizadas por los sentidos antes de alcanzar, gracias a las operaciones de la razón, ese carácter abstracto e intemporal con que se nos presentan”. (p. 13).

Con esto dicho, podemos hacer una conexión de la estética con la ilustración. Un hipotético dibujo hecho, pasa por nuestros sentidos (bello) así llega a nuestro

entendimiento (storytelling). La obra se termina de entender con el sentido, la intención que se le puso a la ilustración, no solo con su atractivo visual.

Es esencial la realización de un estudio de campo en una escuela, la cuál será la Escuela de Educación Secundaria N°1 de Lobos, donde estudié y egresé. Trabajar con encuestas, entrevistas, obtener datos cualitativos que apoyen a la investigación. Preguntar qué opinan los alumnos y profesores de la inclusión de un aprendizaje más profundo en la ilustración, el concept art, y herramientas de software como photoshop o illustrator (por ejemplo) para la creación de estas primeras.

Las entrevistas a los profesores son cruciales para obtener información sobre su relación no solo con la materia, sino con los conocimientos que se quieren transmitir en esta investigación.

También es necesario aclarar que este trabajo es un potencial proyecto educativo y sus dimensiones conllevan un equipo de determinadas características, ya que idealmente los alumnos trabajarán en clase junto a computadoras/notebooks con sus respectivas tabletas gráficas. En la encuesta hecha, se descubrió que el 95,7% de los alumnos tienen acceso a internet en su casa, y un 64,3% tiene en su disposición una computadora o notebook con la cuál realizar las actividades.

1.3 Descripción breve | Marco Teórico

En este trabajo se centran dos ejes fundamentales, el primero siendo la ilustración digital y el segundo el concept art.

La **ilustración** es definida como una disciplina artística, donde una persona dibuja/ilustra algo en un tipo de soporte; una idea, un personaje, escenario, lo que tenga en mente. La ilustración ayuda a plasmar físicamente alguna idea que tengamos, que de otra manera sería difícil contarla.

La ilustración se diferencia del dibujo, ya que se puede ilustrar sin dibujar. Ilustrar es comunicar. Va más allá de dibujar correctamente una persona, un edificio. Se trata de contar una historia, reflejar una idea, un sentimiento, a través de lo visual.

Menza Vados, Sierra Ballén, Sánchez Rodríguez afirman que los ilustradores muchas veces combinan sus trabajos con algún tipo de texto, sirviendo de paratexto, ayudando a una comprensión más fácil de la lectura. Ellos confirman que gracias a los avances tecnológicos, la ilustración pasa a tener un rol más importante. Dejan de ser solo imágenes. (Menza, Sierra, Sánchez, 2016).

Esto se relaciona directamente con la ilustración digital, que es un método para ilustrar, ayudándose de un soporte digital; tabletas gráficas, mouse, mouse pads, y software de ilustración para realizar los trazos digitales. Este método es fundamental para distintos tipos de producciones actuales como animaciones, películas, videojuegos, libros ilustrados.

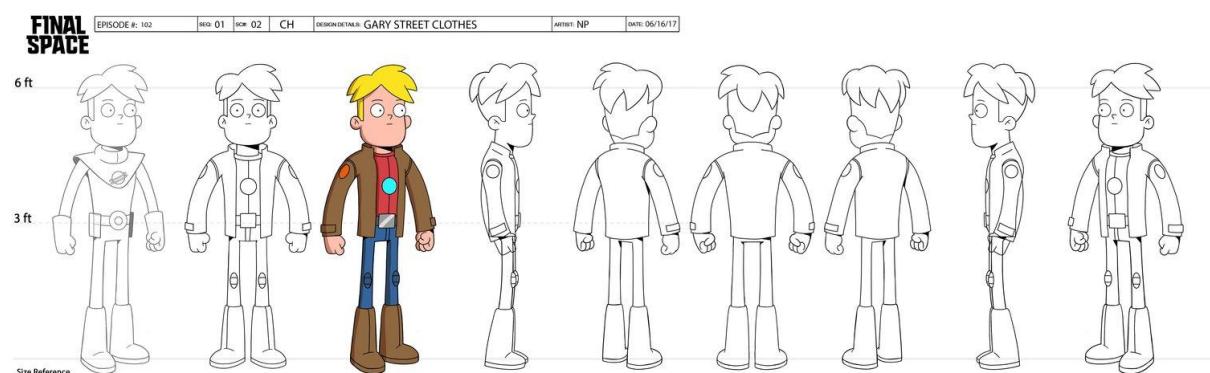
Para poder realizar todo lo nombrado anteriormente se utiliza el **Concept art** que Álvaro Fernández González define como el momento de una pre-producción, donde se materializan ideas y conceptos, para audiovisuales como películas y videojuegos.

Podemos notar que la definición mantiene cierta similitud con la ilustración, y es así; ya que a través de la ilustración, nace el concept art. (Fernández, 2019).

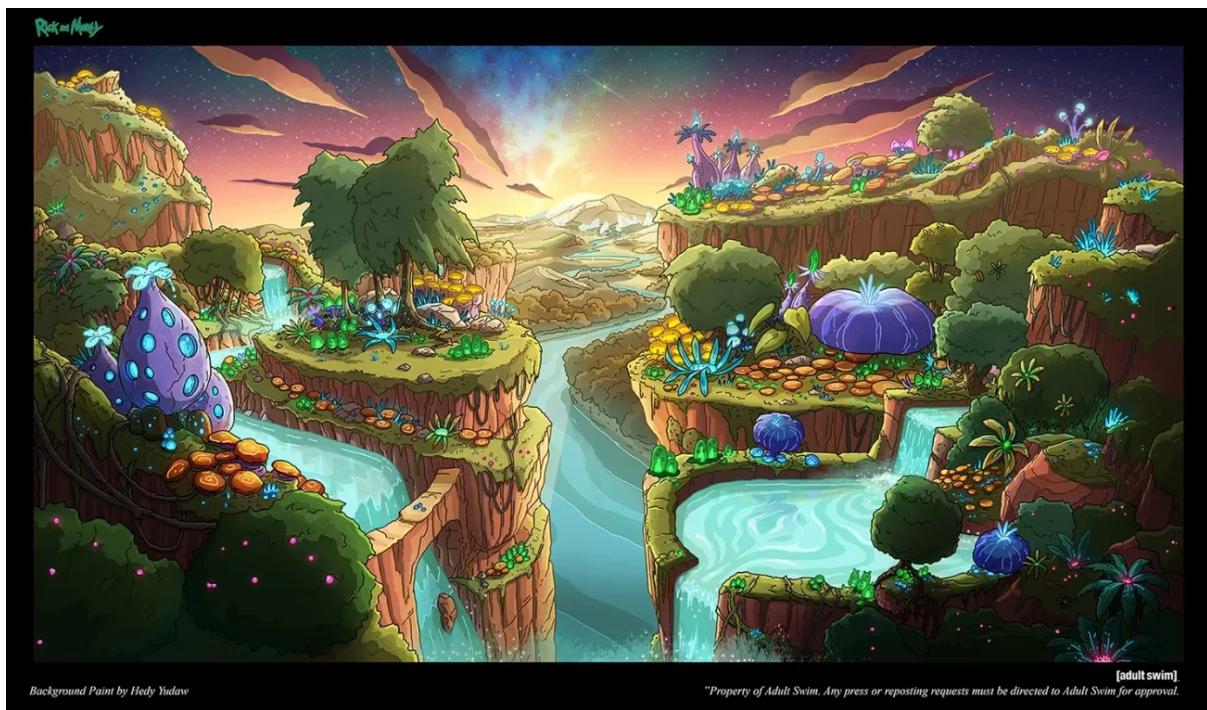
En la encuesta hecha a los alumnos de sexto año de la E.E.S.N°1 de Lobos, el 62% no saben lo que es el concept art, mientras que el 38% sí. Al mostrarles y enseñarles cómo utilizar el concept art a su favor, los alumnos se desempeñarán mejor en la manera de transmitir historias a través de la ilustración.

Es fundamental señalar la diferencia entre el concept art del arte conceptual o conceptual art, ya que éste último es un tipo de arte crítico, donde se prioriza la idea de la obra a su materialización y resultan ser instalaciones artísticas. En este tipo de obras, no hay un disfrute instantáneo al visualizarlo, sino cuando el espectador reflexiona y hace un juicio sobre ella. Muchos artistas, en los años sesenta, utilizaron el movimiento del arte conceptual para transmitir ideas políticas o sociales, teniendo una gran repercusión con el público.

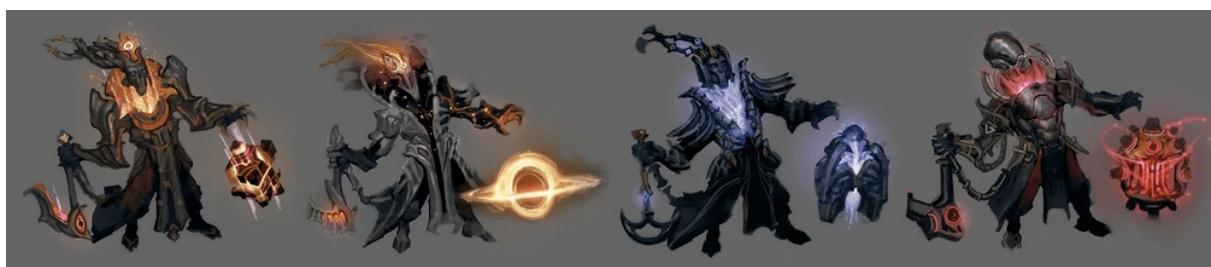
El concept art es muy variado, dividiéndose en dos categorías: personajes y escenarios. De los cuales engloban muchos tipos de conceptos; partes del cuerpo, armas, expresiones faciales, vestimenta, objetos, edificios, criaturas mágicas, naturaleza. Todos estos ejemplos, pueden mostrarse tanto a nivel de sketch (trazo, lápiz), hasta nivel render (ilustración completa, con colores, iluminación, sombra, profundidad y detalles).



Nota. Turnaround de personaje, por Nathan Palm para Adult Swim.
<http://www.nathanpalmart.com/work#/final-space/>



Nota. Concept de escenario, por Hedy Yudaw, para Adult Swim.
<https://hedyudaw.com/rick-and-morty>



Nota. Concept de skin de personaje, por Elena Bespalova para Riot Games.
<https://www.artstation.com/hellstern>

Otro de los núcleos de este escrito, son los nuevos métodos de enseñanza, utilizados con la multimedia. Leticia Pozos Gálvez nos dice que la **tecnología educativa** es aprovechar los dispositivos tecnológicos, y la facilidad de los niños y adolescentes de usarla, para métodos pedagógicos, una nueva manera de aprender, que genera mucho interés y adherencia por parte de los alumnos. (Pozos, 2020).

Al preguntarles si les gustaría la incorporación de contenidos relacionados a la ilustración digital, el 55,7% del alumnado respondió que sí, mientras que un 30% respondió tal vez y solamente un 14,3% respondió negativamente. Los chicos necesitan aprender a través de la tecnología, y la ilustración digital es un método adecuado para ellos.

2.1 Desarrollo | ¿Por qué dibujar?

Antes de empezar a desarrollar el nuevo plan de estudio, o siquiera comentar cómo se aborda la realización de un libro ilustrado, es necesario despejar dudas sobre la ilustración.

Cuando se les preguntó a los alumnos de todos los 6tos años de la E.E.S.N°1 de Lobos, si les gustaba dibujar, el 46,9% respondió “Un poco”, un 26,5% respondió que no y el otro 26,5% respondió que sí. Algunas personas están negadas a aprender a dibujar. Piensan que no pueden hacerlo, que no saben, que no están hechos para eso.

Eso es mentira, todos podemos dibujar. Con práctica, es posible.

Con el plan de estudios de esta investigación , el objetivo es cambiar el porcentaje de “sí” para aumentarlo lo más posible, haciendo que los estudiantes en edades más tempranas estén dispuestos a dibujar.

Un claro ejemplo de que todos podemos dibujar, es la charla TED de Graham Shaw, éste hace dar cuenta el potencial escondido de cada uno. Lo hace a través de un simple ejercicio de unos pocos minutos en los que hace que las personas recreen pequeños dibujos que él hace en vivo. Son caras, en un estilo de dibujo minimalista. Más tarde logra que cada persona cree su propia cara a su antojo, con diferentes accesorios. Con esto él demuestra que no importa tu edad, manejo con la hoja y lápiz; todos podemos ser capaces de dibujar y crear personajes nuevos.

TEDx Talks. (1 de abril de 2015). Why people believe they can't draw - and how to prove they can | Graham Shaw | TEDxHull. Youtube. <https://youtu.be/7TXEZ4tP06c>

El artista no es un mago, que a través de un hechizo asombra a los espectadores, sino un productor. El artista produce, crea, se expresa. Para llegar al nivel de habilidad que tiene, pasó por mucha práctica y especialización en su ámbito.

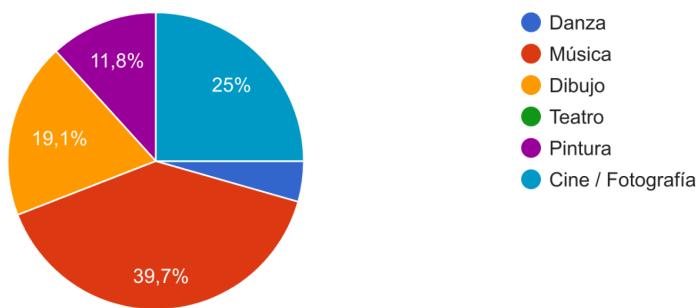
Otra excusa que puede ser dicha por alguien que se refusa a dibujar puede ser sobre la originalidad.“No tengo creatividad, no tengo originalidad, siento que ya todo está creado”.

Con la implementación de PIDCA, al estar creando un libro ilustrado de a grupos, se reforzará la idea de que las producciones visuales no tienen un límite, siempre hay algo nuevo para crear, ya que todo se reinventa, en sí todo es un poco de algo y un poco de otro, nunca hay una originalidad de cero.

Podemos notar incluso que dibujar no es una de las prioridades artísticas de los alumnos, ya que cuando se les preguntó cuál de los lenguajes artísticos les interesa más, la opción Dibujo quedó relegada a una tercera opción, después de Música y Cine/Fotografía (aunque guarda ciertas conexiones con esta última opción).

¿Cuál de estos lenguajes artísticos te interesa más?

68 respuestas



Ilustrar es una manera más en la que nos expresamos, en la que creamos. Sirve para comunicar, tanto o incluso más que hablar. No es por nada que a veces recurrimos a la hoja para hacer un dibujo de algo cuando no nos entienden o no podemos explicarnos verbalmente.

Experiencias pasadas en la materia

Es común entre los actuales adolescentes o casi adultos, que sus experiencias en las materias artísticas, como Arte o Plástica, no hayan sido las mejores.

Se realizó una entrevista a cuatro ex alumnos que cursaron la materia Arte en 2017, en la E.E.S.N°1 de Lobos, para conocer un poco sobre sus experiencias.

“Era una materia que no incentivaba al creativo, era más bien unas pautas preestablecidas, un cronograma, cumplir eso y listo, al trabajo siguiente.” (Piersantolini, B., comunicación personal, Octubre de 2022).

Los relatos son similares, exponiendo que no trabajaban mucho, que era como una hora libre. Trabajos sin sentido donde solo dibujaban o pintaban alguna figura. Ejercicios de copiar una imagen, pero con líneas curvas, o trabajar texturas, o puntillismo.

“Los trabajos eran muy fáciles de hacer, lo cuál hacía que no se tomara en serio la materia.” (Giles, E., comunicación personal, Octubre de 2022).

Se nos ha enseñado a repetir imágenes, cuando lo que necesitamos es aprender a crear cosas nuevas. Si bien las herramientas para poder replicar algo son fundamentales para la técnica, también es necesario despegarse de eso para poder crear obras, con una construcción de sentido, alejándose de las ejercitaciones que no cuentan nada.

“No nos enseñaron a pintar, no nos enseñaron teoría de color, o como interactúan las sombras e iluminación en objetos.” (Müller, L., comunicación personal, Junio de 2022). Es indispensable la enseñanza de conocimientos técnicos como los

nombrados anteriormente, para que los alumnos puedan utilizarlos a favor de sus creaciones, ayudándoles a ser más creativos a la hora de encarar los trabajos.

Necesidades de alumnos

Después de platicar con tres profesoras del Colegio Nacional de Lobos, las carencias más notorias de los alumnos, que se intentan resolver con el plan nuevo, son las siguientes:

- Los chicos no saben cómo dibujar correctamente el cuerpo humano, no entienden las rotaciones, les cuesta pensar y dibujar un cuerpo tridimensional en la hoja.
- Los alumnos no saben plasmar un personaje en un escenario. Les falta conocimientos de composición y profundidad. Algunos son capaces de dibujar un personaje muy bien hecho, pero lo sitúan en medio de una hoja en blanco o no se esmeran en ubicarlo espacialmente.

Metáfora

La metáfora es esencial para el aprendizaje artístico de los alumnos. La metáfora es una figura retórica, agarra algo y lo cuenta a través de otra cosa. En palabras de Daniel Belinche (2010) :

“El arte opera en una dimensión metafórica. La abstracción como disociación abre la posibilidad de considerar un elemento de un objeto prescindiendo de otros del mismo orden. Cuando un niño es capaz de conceder sentido de pelota o cabeza a un pedazo de plastilina cumple una condición del arte: promueve operaciones que también aislan o separan una parte del todo en las antípodas de los postulados tecnicistas. La abstracción consiste en la capacidad de canjear ese todo por un todo cuyos bordes son menos tangibles, renovando el circuito. Es decir, el arte promueve la interpretación” (Belinche, 2010).

Para aclarar aún más el panorama, podemos analizar la metáfora de la película Soul (2020) de Pixar. Toda la pieza audiovisual gira en torno a la metáfora de la muerte, la conciencia, el propósito de la vida. Lo hace representando con cosas ya existentes, (un sistema controlado por seres, filas de almas yendo a un destino, cada una con su tarea asignada). Si bien nadie sabe qué nos espera después de la muerte, la película nos cuenta sobre ella a través de operaciones de imitación y representación.

Es necesario también romper los estereotipos de metáforas instalados que tienen sobre, por ejemplo, los colores. El rojo no es igual a pasión, o blanco igual a pureza, no necesariamente. El color no tiene un solo significado, sino que el artista le da el significado al color que requiera la obra.

“El color es un medio de expresión perfectamente válido (Urbez, 1974) que tiene la particularidad de transmitir con inmediatez su mensaje, de crear un propio lenguaje

y presentar constantes interpretaciones.” Con esta aclaración, también notamos que transmite mensajes, emociones y estados de ánimos de los personajes o escenarios.

Si vemos por un momento el ejemplo de la película Joker (2019), notamos que el color amarillo es una metáfora a su descenso a la locura, pero también de su resistencia y fuerza. Este color está presente en su forma de vestir, las paredes de su departamento, las luces de la ciudad y también cuando él asesina a dos hombres que lo molestan.

Si buscamos en google “color amarillo psicología”, vamos a observar que el primer resultado nos cuenta que éste color representa energía, alegría, felicidad y riqueza, entre otros. Esta generalidad y estereotipo no concuerda para nada con lo anterior contado. Si bien el color amarillo funciona para los términos nombrados anteriormente, es un asunto a tomar con pinzas. El alumno tiene que entender que si quiere expresar “felicidad” no tiene que recurrir inmediatamente al amarillo, sino que puede elegir otro color, siempre y cuando se justifique metafóricamente.

El color no tiene un solo significado fijo, sino que varía lo que transmite según la producción que estamos realizando/consumiendo.

2.2 Desarrollo | PIDCA, planificación didáctica

PIDCA, Proyecto de Ilustración Digital y Concept Art, es un programa para los alumnos que cursan la materia Arte, de la E.E.S.N°1 de Lobos, estudiantes de 5to o 6to año dependiendo la orientación elegida.

Organiza los contenidos planteados en el diseño curricular de Arte, y los dirige específicamente al dibujo y la ilustración.

La duración es de 6 meses, pensado para los dos últimos trimestres. El objetivo es aprender sobre las técnicas de la ilustración digital, y a fin de año, grupos de alumnos realicen un libro ilustrado, atravesando el proceso del concept art.

La unidad dos está basada en contenidos dados en la materia Lenguaje Visual 3, de la Facultad de Artes, de la Universidad Nacional de La Plata.

- **UNIDAD 1** (1er y 2do mes): aprendizaje de ilustración digital
- **UNIDAD 2** (3er y 4to mes): concept art del libro ilustrado
- **UNIDAD 3** (5to y 6to mes): realización del libro ilustrado

1. **DATOS ESCUELA:** Escuela de Educación Superior N°1
2. **DATOS DOCENTE, GRADO, DÍA Y HORA, CANTIDAD DE ALUMNOS/OS:**
Docente: Yamila Asurmendi
Grado: Arte
Curso: 6°1° Educación Física
Día/Hora: Miércoles de 10:05 a 12:05
Cantidad de alumnas/os: 34
3. **DATOS DEL PRACTICANTE:**
 Medina, Manuel
4. **CONTENIDOS:**
UNIDAD 1 ILUSTRACIÓN DIGITAL
UNIDAD 2 CONCEPT ART
UNIDAD 3 LIBRO ILUSTRADO
5. **CONSTRUCCIÓN METODOLÓGICA + N° DE CLASE:** (40 clases aproximadamente si es que se dicta los miércoles del 2023, entonces serían 24 clases de los últimos dos trimestres).

2.2.1 UNIDAD 1 ILUSTRACIÓN DIGITAL	NÚMERO DE CLASE
<p>JUNIO - PERSONAJES La primera aproximación es hacer prácticas para soltar la mano, dibujar muchas líneas, muchos círculos, para sacar tensión de la muñeca y tener relajada la mano para crear. Se enseña la importancia de las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo), tanto su tecnicidad como su forma de comunicar (acá entra un poco de estereotipo, con que cara cuadrada significa rigidez, o cara triangular significa villano o cara circular significa ternura, etc, que también se puede romper). Comentar sobre formatos de imagen, png,jpg, pdf y gif. Exponer las diferencias. Esto es importante para las entregas semanales, y la del libro ilustrado. Un png (portable network graphics) es un formato de archivo sin pérdidas de calidad, uno de los más utilizados hoy en día. También permite realizar una imagen con un fondo transparente. Un jpg (joint photographic experts group) se define de la misma manera que un png, pero con menor calidad de guardado, sin transparencias, y más enfocado en la fotografía. Un pdf (portable document format) es un archivo que almacena documentos digitales. Puede contener una o más imágenes, textos. Generalmente se los utiliza para trabajo de vectores (los vectores utilizan una fórmula matemática para no perder calidad al realizar zoom). </p>	CLASE N°1

<p>Por último, un gif (graphics interchange format) es un formato para imágenes, generalmente utilizado en internet, para animaciones, sin sonidos.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Png/hoja física de dibujos de círculos, distintos tipos de líneas. -Png/hoja física conteniendo 3 bocetos de caras de personajes, uno por cada figura geométrica. 	
<p>JUNIO - PERSONAJES</p> <p>Se aprende sobre bocetos de personajes, con la creación de “esqueletos” o figuras. Dibujar personajes a través de estas figuras, como círculos o cuadrados. Tomamos de ejemplos, personajes famosos, analizándolos a nivel técnico (por ejemplo, Mickey creado a través de 3 círculos, uno su cabeza y dos sus orejas, o Bart, siendo un rectángulo, con triángulos en la punta de su cabeza, etc). Reconocer siluetas en los personajes, y cómo son únicos.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Png/hoja física de un personaje ficticio a elección, al cuál se analizará técnicamente, desde sus formas geométricas, y cómo aporta a la construcción de su carácter o personalidad. -Png/hoja física de un boceto de personaje propio, realizando una actividad cotidiana de su modo de vida. 	CLASE Nº2
<p>JUNIO - PERSONAJES</p> <p>Explicación de teoría del color. mostrar ejemplos de colores complementarios, tríadas, monocromáticos; y su poder comunicativo. Uso de iluminación y sombreado.</p> <p>Los alumnos realizan sus propios personajes con todo lo aprendido, para que sean únicos, destacables. Tengan sentimientos, ropa que cuenten su historia.</p> <p>Luego con la teoría del color se sigue explotando la creación de sentido en la vestimenta, piel y pelo de los personajes.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Png/hoja del personaje anteriormente trabajado. Turnaround de su cuerpo. 	CLASE Nº3
<p>JUNIO - PERSONAJES</p> <p>Se termina de diseñar el personaje propio, se hacen correcciones grupales donde el profesor y los alumnos analizan el trabajo de un</p>	CLASE Nº4

alumno, y entre todos señalamos aciertos y errores; y cómo mejorarlos. Los alumnos empiezan a bocetar poses de sus personajes, haciendo actividades que concuerden con ellos, aprenden sobre la línea de acción y su importancia para transmitir movimiento.

Actividad para entregar la semana siguiente:

-Png/hoja física de tres poses del personaje y tres expresiones faciales, todo acorde a su personalidad.

JULIO - ESCENARIOS

Introducción a composición. Explicar que un escenario no es algo detrás de un personaje, sino que es UN personaje, es decir, puede llegar a transmitir lo mismo que éste último. El fondo es un personaje más de la composición. Los escenarios evocan sentimientos, miedo, alegría, tristeza, etc.

Se enseña conceptos de composición. Diferentes tipos de encuadre y planos. Mostrar ejemplos de escenarios y los conceptos aplicados, junto a background, midground y foreground (ayudan a marcar profundidad).

Éstos últimos tres conceptos, son definidos como objetos situados con un fin no sólo estético sino también narrativo, la diferencia entre cada uno es su ubicación en el canvas. Por ejemplo, en el background, se dibuja el fondo, cielo, pasto, árboles pequeños (que en realidad son árboles lejanos, no de menor tamaño). En el midground, generalmente van los objetos o personajes que más llama la atención al espectador, por ejemplo una vaca, un gaucho, una casa. El foreground, son objetos que están delante de todo, y se ilustran más grande y a veces desenfocados, para dar la ilusión que están al lado de la "cámara". Por ejemplo, unas hojas de girasoles, o parte del techo de otra casa. Con todos estos ejemplos, es posible imaginarse una composición de un gaucho y una vaca en un campo.

Se les dan a los alumnos papelitos de escenarios escritos en ellos, por ejemplo "bosque encantado", "ciudad medieval", "inframundo", "mundo de caramelo", etc. Ellos bocetan lo que les tocó, teniendo en cuenta los conceptos antes vistos, y haciendo énfasis en las formas geométricas.

Actividad para entregar la semana siguiente:

-Png/hoja física de una práctica de "naturaleza muerta". Los adolescentes tomarán objetos aleatorios de sus casas y los ubicarán en una mesa, no de forma aleatoria, sino con una puesta en escena, aplicando objetos en foreground, midground y background. Serán dibujados, analizando los objetos desde su forma.

JULIO - ESCENARIOS

Introducción a la perspectiva. Uno, dos y tres puntos de fuga. Regla de tercios. Se muestran ejemplos de escenarios con los tres tipos de puntos de fuga. Los alumnos ejercitan realizando otro escenario, también

CLASE
Nº5

CLASE
Nº6

<p>aleatorio. Esta vez, cambiando el tipo de plano (si antes usó un plano contrapicado, ahora picado). Aplican uno o dos puntos de fuga al ejercicio.</p>	
<p>Los dos últimos miércoles de julio caen en las vacaciones de invierno.</p>	
<p><u>Actividad a entregar en la primera clase de agosto:</u></p> <p>-Png/hoja física de un escenario pensado para el personaje propio antes hecho. Relacionar el espacio a los sentimientos, actividades que frecuenta. El escenario tiene que contar parte de la historia del personaje. Reflejar sus gustos. El personaje tiene que estar incluído en la pieza. Utilizar los conceptos de composición y perspectiva. Uso de color y sombreado.</p>	
<p style="text-align: center;">2.2.2 UNIDAD 2 CONCEPT ART DEL LIBRO ILUSTRADO</p>	
<p>AGOSTO - MOODBOARD</p> <p>El profesor y los adolescentes revisan algunas de las entregas de escenarios, y debaten sobre aciertos y errores, para realizar una corrección grupal.</p> <p>Se dividen los alumnos en grupos de tres personas, quedando un total de once grupos. Ellos buscan un cuento corto latinoamericano para empezar. No tiene que ser ni muy corto, ni muy largo, tiene que tener como máximo una carilla de extensión.</p> <p>Explicación de moodboard. Esto es la primer acción que se realiza al empezar cualquier tipo de producción. Se trata de una imagen, que contiene fotos, ilustraciones, paletas de colores, tipografías, que remiten al universo visual de lo que vamos a realizar. Al ver esta imagen, nos tenemos que dar una idea de como puede llegar a verse el libro ilustrado que hacemos. Por ejemplo, un trabajo es sobre vampiros. Es de terror, quiere utilizar colores fríos y transmitir muerte, miedo. La hoja se verá con un fondo negro o gris oscuro, contendrá imágenes de algunos vampiros, en el estilo visual que se querrá interpretar (si los estudiantes quieren hacer personajes estilo cartoon, no deben elegir imágenes de vampiros realistas). También incluye escenarios, castillos, lugares donde viven estos vampiros. Las tipografías son con sangre, puntiagudas, que denoten peligro. La paleta de colores puede contener azules oscuros, negros, grises, algún detalle de blanco o celeste.</p> <p>Recalcar la función de la síntesis y poder visual que contiene. Muestra de ejemplos en la clase.</p>	CLASE Nº7
<p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Tener elegido cuál cuento van a trabajar para el resto del año. -Png de un primer acercamiento del moodboard, relacionado con lo que quieren transmitir a través del cuento elegido. 	

<p>AGOSTO - MOODBOARD</p> <p>Los alumnos realizan un ejercicio mental y empiezan a construir la historia, el entorno, los personajes, y lo escriben en una hoja. Leyendo el cuento, se imaginan en qué espacio físico se sitúa, el tiempo, el estilo visual que tendrá, se ayudan con el moodboard hecho.</p> <p>El profesor y el alumnado escogen algunas de las hojas de los compañeros y discuten sobre la trama, qué sucede en la historia, dónde está el conflicto.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u></p> <p>-Png de moodboard finalizado. Deberá contener imágenes de objetos y personajes con el estilo visual que se querrá encarar. Tipografías, colores y texturas acorde al universo visual plantado.</p>	CLASE Nº8
<p>AGOSTO - PERSONAJES</p> <p>Se refrescan los contenidos previamente vistos sobre la creación de personajes, para que cada uno de los grupos, ideen y diseñen como mínimo dos personajes, un protagonista y un antagonista. Para esta producción en específico, tienen que ser personajes no abstractos.</p> <p>Explicar y mostrar ejemplos de turnarounds, character sheet u hoja de personaje. Esto es una imagen que contiene un personaje, con sus rotaciones. Es un dibujo más técnico, que se utiliza como base y referencia, para que al momento de ilustrarlo en diferentes momentos de la producción, tenga consistencia. Se dibuja en una sola pose y se lo rota. Tiene que tener como mínimo, una vista frontal, una de perfil, una en $\frac{3}{4}$ (es la pose intermedia entre frontal y de perfil) y una pose de espaldas.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u>-Png/hoja física de turnarounds de los personajes, a modo de boceto, con las primeras pruebas de colores.</p>	CLASE Nº9
<p>AGOSTO - PERSONAJES</p> <p>Se corrigen en vivo los bocetos, junto a los alumnos. Se debate sobre elecciones formales en formas de cuerpos, vestimenta, justificación de colores. Esto ayuda a los cambios futuros.</p> <p>Los alumnos bocetan tres expresiones faciales y tres poses de cada personaje.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u></p> <p>-Png/hoja física de turnaround de los personajes, finalizada.</p> <p>-Png/hoja física de las tres poses y tres expresiones faciales de los personajes.</p>	CLASE Nº10
<p>AGOSTO - STORYBOARD</p> <p>Enseñanza de storyboards. Muestra de ejemplos. Los storyboards son</p>	CLASE Nº11

<p>bocetos rápidos de planos. Se hacen en un tamaño pequeño y se ubican varios en una misma hoja, para ver como queda toda la continuidad y el ritmo, en la totalidad de la obra. Al ser a nivel boceto, no se exige mucho detalle, pero sí es importante que transmita el tipo de plano, encuadre, figuras, movimiento y composición. Tipos de hojas, horizontales, verticales.</p> <p>Con la ayuda de una planilla de storyboards, los alumnos piensan y realizan los primeros planos, ayudándose de fragmentos de texto de cada cuento.</p> <p>El libro ilustrado debe tener un mínimo de ocho ilustraciones dobles, siendo diecisésis hojas carillas individuales.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u> -Pngs/hojas físicas de todas las hojas de storyboard, a nivel sketch.</p>	
<p>SEPTIEMBRE - STORYBOARD</p> <p>Mostrar más ejemplos de storyboards profesionales, señalar la importancia de generar ritmo en ellas. Esto significa que tiene que haber variedad de planos, encuadres. La gran mayoría de las hojas deben tener texto, pero en una o dos, puede omitirse, siempre y cuando sea justificado, y de un impacto visual y narrativo.</p> <p>Corrección de los bocetos junto a los alumnos, se piensa en conjunto si la historia se entiende, buscar errores o inconsistencias, ya sea narrativas, o técnicas; de profundidad, ritmo, composición, tangentes, claridad de figuras.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u> -Pngs/hojas físicas de todas las hojas de storyboard, a nivel sketch, con la corrección aplicada.</p>	CLASE N°12
<p>SEPTIEMBRE - STORYBOARD</p> <p>Clase finalizadora de storyboards. Última corrección grupal de cada proyecto.</p> <p>Los alumnos intercambian storyboards, y con los nuevos obtenidos, dibujan detalles y objetos nuevos que según su criterio, aportan a la construcción de sentido. Luego, al devolverse cada trabajo, los grupos analizarán los cambios y decidirán cuáles utilizar y cuáles no.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u> -Pngs/hojas físicas de todas las hojas de storyboard, finalizadas.</p>	CLASE N°13
<p>SEPTIEMBRE - TAPA Y CONTRATAPA</p> <p>Muestra de ejemplos de distintos tipos de tapas y contratapas. Recalcar la importancia de las tapas, son el primer vistazo a la historia, literal y metafóricamente la puerta hacia la producción. La tapa tiene que contar, pero no mucho. No queremos saber toda la historia con solo ver la tapa. Tampoco debería ser una ilustración que está en el libro. Tiene que ser</p>	CLASE N°14

<p>una ilustración nueva, que invite al espectador a visualizarla. Los alumnos bocetan un mínimo de tres(una por cada alumno de cada grupo) variantes de tapas y contratapas.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u></p> <p>-Png/hoja física de la versión elegida, a nivel boceto y con una prueba de color.</p>	
<p>SEPTIEMBRE - TAPA Y CONTRATAPA Clase de corrección de las actividades. Se da mucha importancia a la composición, para que el título del cuento, el texto del autor, los ilustradores, y texto de contratapa, tengan un equilibrio y no se solapen. Los compañeros aplicarán las correcciones bocetando.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u></p> <p>-Png/hoja física de la tapa y contratapa, finalizada.</p>	CLASE Nº15
<p style="text-align: center;">2.2.3 UNIDAD 3 REALIZACIÓN</p>	
<p style="text-align: center;">DEL LIBRO ILUSTRADO</p>	
<p>OCTUBRE - BOCETOS Ya teniendo terminado el moodboard, plantilla de personajes, storyboards, tapa y contratapa, nos queda la realización. Estos últimos dos meses se dedican a las ilustraciones de las páginas del libro, son clases de taller donde los alumnos corregirán el material que lleven y seguirán trabajando en él (por eso es importante que estén al día y no se atrasen). En esta clase, los chicos realizan los primeros bocetos de todas las hojas, ayudándose de los storyboards y plantillas de personajes.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u></p> <p>-Pngs/hojas físicas de todas las hojas, a nivel boceto.</p>	CLASE Nº16
<p>OCTUBRE - BOCETOS Corrección grupal y finalización de bocetos, aplicando lo aprendido.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u></p> <p>-Varias copias de Pngs/hojas físicas de todas las hojas, con boceto finalizado.</p>	CLASE Nº17
<p>OCTUBRE - COLOR Con las copias de las distintas hojas, y la paleta de colores definida por el moodboard, los alumnos hacen pruebas de colores. Realizan cuatro pruebas por hoja, en la que se cambiará el dominante, subdominante y acento. Al final de la clase elegirán una prueba por cada hoja.</p>	CLASE Nº18

<p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u> -Pngs/hojas físicas de las hojas que lleguen a hacer, color base.</p>	
<p>OCTUBRE - COLOR Ídem clase anterior, con las hojas que no hayan llegado a colorear.</p>	CLASE Nº19
<p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u> -Pngs/hojas físicas de las hojas que lleguen a hacer, color base.</p>	
<p>NOVIEMBRE - COLOR Última clase de color, corrección grupal de algunas hojas de distintos grupos. Se finaliza el coloreado de todas las hojas.</p>	CLASE Nº20
<p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u> -Pngs/hojas físicas de todas las hojas, color base, finalizado.</p>	
<p>NOVIEMBRE - ILUMINACIÓN Y ATMÓSFERA Mostrar ejemplos de distinta iluminación y atmósfera en una misma ilustración. Diferencia de sensaciones y qué nos transmite, el día, noche y amanecer/atardecer, día soleado, nublado y lluvioso. Tipos de iluminación, natural y artificial. Frontal, lateral, cenital, contraluz, su poder narrativo. Los alumnos bocetan sus primeros intentos de iluminación y atmósfera en las hojas que puedan, tratando de que cada hoja tenga una carga lumínica y atmósfera distinta, para seguir trabajando el concepto de ritmo.</p>	CLASE Nº21
<p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u> -Pngs/hojas físicas de las hojas que lleguen a hacer, con iluminación y atmósfera.</p>	
<p>NOVIEMBRE - ILUMINACIÓN Y ATMÓSFERA Corrección grupal de algunas hojas de distintos grupos, que tengan distintas aplicaciones de iluminación y atmósfera. Los alumnos terminan de trabajar en las hojas que les quede por finalizar.</p>	CLASE Nº22
<p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u> -Pngs/hojas físicas de todas las hojas, con iluminación y atmósfera, finalizado.</p>	
<p>NOVIEMBRE - DETALLES FINALES Para esta clase, el trabajo estaría casi completo. Se realiza una última corrección grupal sobre las hojas y se analiza cómo afecta la iluminación y atmósfera a la narrativa visual. El docente explica sobre la exportación de las hojas en PDFS, para luego subirlas a la página issuu.com, donde se da un formato automático</p>	CLASE Nº23

<p>de libro.</p> <p>Se comenta sobre el tema de la impresión, distintos tipos de papel, se prioriza una tapa dura.</p> <p><u>Actividad para entregar la semana siguiente:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Unificar la tapa y contratapa con todas las hojas finalizadas. Subir los PDFS a issuu.com, enviar el link del libro ilustrado al profesor. -Impresión de una copia del libro ilustrado. 	
<p>NOVIEMBRE - DETALLES FINALES</p> <p>Clase distendida. Mesa redonda. Cada grupo intercambia los libros ilustrados, y los leen mientras comen y toman. Pequeña devolución del profesor sobre cada libro ilustrado.</p> <p>Cierre de clase explicando la importancia de la ilustración en el mundo actual. No solo a nivel laboral sino a nivel emocional.</p>	<p>CLASE N°24</p>

6. RECURSOS Y MEDIOS DIDÁCTICOS:

- Computadoras
- Photoshop
- Tabletas gráficas

7. EVALUACIÓN:

Entrega de tareas semanales y el libro ilustrado a final de noviembre.

3 Conclusión

El contenido de las clases puede parecer muy demandante para los próximos egresados, considerando su edad, y el ritmo que llevaban previamente en la materia Arte. Esto es un beneficio, ya que es un escalón intermedio entre la secundaria y la universidad, y más para los alumnos que deseen seguir una carrera relacionada al arte. Los pocos que consideran de la materia Arte una hora libre, se encontrarán con este plan que no sólo no lo es, sino que da un tipo de trabajo extenso, donde cada entrega semanal es importante, ya que aporta a la totalidad del libro ilustrado.

Concordando con las profesoras de la materia, podemos decir que los jóvenes necesitan de la tecnología para aprender. Los tiempos cambian y ellos no retienen la atención al estar con una hoja y lápiz. Al implementar clases de taller, con el uso de notebooks y tabletas gráficas, y trabajos digitales, estarán muy dispuestos a trabajar y no sólo por la obligación de hacerlo, sino que lo harán con una intención de expresarse, al estar más familiarizados con el formato digital. La tecnología avanzó y cambió la manera de aprender de los chicos, necesitamos cambiar la manera de enseñar, apuntando a una actualización sobre softwares de edición de imagen.

La ilustración digital es una perfecta herramienta para comunicar, contar historias. Les permitirá a los chicos no sólo una nueva manera de transmitir sus sentimientos, sino de encontrar su estilo visual, y poder encontrar su impronta, conociéndose un poco mejor a ellos mismos.

4 Anexo

Entrevista realizada a las tres profesoras de la materia Arte de la E.E.S.N°1 de Lobos.

PREGUNTAS

1. ¿Cómo fue la materia ARTE en pandemia? ¿Qué se ganó, que se perdió? ¿Hacían trabajos y los enviaban por classroom? ¿Daban módulos teóricos?
2. Ahora en 2022 ¿Volvieron completamente a la presencialidad, o rotan entre clases virtuales y presenciales? ¿Las clases online tienen modalidad de taller?
3. ¿En cuántos cursos estás a cargo?
4. ¿Dónde estudiaste terciario/universitario? ¿Cómo se llamaba la carrera?
5. ¿Cuáles son las disciplinas artísticas en las que más te destacas?
6. ¿Qué es lo que más te gusta enseñar del diseño curricular?
7. ¿Cómo se llevan los alumnos con la materia? ¿Y en pandemia?
8. ¿Sentís que los alumnos ven la materia como “hora libre”, o ellos le ponen ganas y realizan los trabajos en tiempo y forma?
9. ¿Has trabajado entrelazando con otra materia? ¿Con cuál? ¿Cuáles han sido los resultados?
10. ¿Algo más para contar que se te ocurra?

RESPUESTAS

Asurmendi Yamila 6TO EDFI TM

1. La materia Arte en pandemia, fue bastante dinámica a pesar de las circunstancias, tuve un grupo que por suerte, estuvo siempre presente en su mayoría en las clases online y eso hizo que todo sea más fácil, definitivamente lo que se ganó, fue la incorporación de las nuevas tecnologías, entendiendo que el celular es una herramienta con la están en permanente contacto, con mi par pedagógico del otro 6to, decidimos que sería nuestro aliado, para poder llegar más, hicimos fotomontajes, ilustraciones, collages digitales y cortometrajes.
La clase teórica se daba online, luego subíamos a classroom el apoyo y apuntes teóricos, también videos e imágenes que acompañen y las entregas se subían ahí

también, todos los jueves nos conectamos también, para ir trabajando juntos los proyectos individuales o grupales.

2. Durante este 2022, las clases ya son totalmente presenciales, aunque seguimos teniendo grupos con algunos cursos, y por ahí les enviamos material de apoyo teórico.
3. En secundaria tengo 7 cursos, en primaria, como es rural, tengo también un niño de cada curso (menos 5to grado) y en jardín tengo sala de 3, de 4 y de 5 (los dos turnos).
Perdón, 8 cursos en secundaria.
4. Estudié en la U.N.L.P, en ese momento se llamaba facultad de bellas artes, y la carrera licenciatura en artes plásticas, yo elegí grabado y arte impreso como orientación.
5. Las que más disfruto quizá, el grabado, claro, me apasiona, cada día más, y el muralismo y arte urbano, que también me encanta.
6. Si hablamos de contenidos, me gusta mucho dar color. Pero también trabajar en pequeños y grandes formatos, producciones en la tridimensión. En los últimos años de secundaria los contenidos me permiten también investigar y hacer partícipes a los chicos de nuevas formas de producir y me encanta, me renueva, trabajamos con arte urbano, (intervenciones, graffiti, murales, pósters y pegatinas) lettering cortometrajes, performances, fotografía (esos años son mis favoritos).
7. Reniegan bastante algunos, a otros les encanta, pero todos terminan trabajando al fin, me pasa mucho que la mayoría, al comenzar lo primero que me dicen es YO NO SÉ DIBUJAR, y hablamos bastante sobre eso, primeramente que la materia es Arte, no dibujo, hablamos de las posibilidades de componer y de decir, de la identidad, que es importante, ya que les cuesta mucho encontrarse artísticamente, la mayoría tiene problemas a la hora de crear, de imaginar, necesitan imágenes de guía, ellos mismos buscan en internet, porque dicen NO SE ME OCURRE NADA. Y también es un tema el lograr que copien. Termina resultando igualmente, en algunos más que en otros, pero ellos también terminan entendiendo que cada uno tiene su forma y estilo.

En pandemia fue remar en dulce de leche, buscar herramientas, técnicas, tecnologías y estrategias con las que no había trabajado anteriormente o quizá, con las que no estabamos, tan familiarizados, para captar la atención, lograr que se conecten a las clases, me sirvió mucho conocer sus gustos individuales, que les gustaba hacer o qué hacían, para encarar desde ese lado las actividades.

8. Me pasó una vez en una escuela de campo, que al terminar mi hora, lxs alumnxs se iban y una de las nenas dijo re contenta "hoy fué el mejor día porque no hicimos tarea, tuvimos educación física y después con la señorita Yami".

Claro que le explicamos junto a su señorita que no era así, pero en jardín y primaria, no lo definiría como hora libre, pero si estoy segura de que para ellxs es un momento de disfrute, de experimentación, y si bien trabajan y avanzan con los contenidos, asegurándome de su comprensión, no ven al arte como herramienta para decir, no utilizan sus elementos con una intencionalidad específica, es más expresarse y conocer diferentes formas de hacer, esperando que les quede "bonito".

Diseñamos por ejemplo superhéroes y villanos para un cuento y si bien esos trabajaron con la intencionalidad del color y las temperaturas para crear climas y las escenas en las que iban a desarrollar estos personajes y también trabajaron el color en cuanto a la psicología del color para definir cuáles utilizarían para los trajes

de los villanos con distintos colores a los de los superhéroes, ellos no lo trabajan desde ese lado ,si no, más del lado de disfrutar que están creando un personaje, de la fantasía.

Y en los más grandes es dividido, pero tampoco creo que lo vean como hora libre, si bien a algunos les cuesta un poco más entender cómo utilizar los elementos para llegar a lo que quieren, todos terminan trabajando, algunos con ayuda de sus compañeros también, pero como trabajamos basados en proyectos individuales, conversamos bastante, investigamos opciones para elegir la que mejor se ajuste a su idea, vemos ejemplos, videos, buscamos información.

Y CON RESPECTO AL TIEMPO Y FORMA, también es mitad y mitad, algunos cumplen de excelente forma, a otros hay que estarles un poquito "atrás" para que los terminen.

9. He trabajado con varias materias , en secundaria, entramos en lo que se llamó nuevo formato, dónde se trabaja un tema común, abordado desde las diferentes materias. Me pareció bastante bueno el resultado, más que nada el trabajo diario, ya que los alumnos se adentraron más en el tema y al trabajarla a diario, y poderlo investigar más a fondo, se podían apropiar mejor de las herramientas artísticas para poderla usar para decir lo que querían, o acercarse más a dónde apuntaban.

En jardín por ejemplo, trabajamos junto a la señor de la sala también con los contenidos que ellas estén trabajando, relacionando la clase de educación visual, usando mis contenidos,claro, pero no siempre.

Con las materias con las que más ha resultado, y han resultado lindas producciones, fueron Prácticas del lenguaje, historia y radio (ya que una de las secundarias en las que trabajo tiene orientación en comunicación).

10. Se me ocurren un montón de cosas para contar jajaja, pero creo que es importante siempre innovar, renovar la forma de abordar los contenidos, llevarlos más cerca de los intereses y de las realidades de cada uno también, esa es una buena receta.

Pazstor Adriana 6TO Soc TM Y EDFI TT

1. Durante el principio de la pandemia la materia fue bastante difícil de implementar los contenidos debido a que los alumnos no podían comprar materiales. Trabajamos por classroom, y daba una parte teórica pero siempre una práctica aunque sea trabajando con café (como pintura) por ejemplo que era un insumo que se podía conseguir.
2. Durante el 2022 las clases son 100% presenciales aunque sigo usando el classroom para la continuidad pedagógica sea por ausencia docente o ausencia del alumno.
3. Estoy a cargo de 6 cursos.
4. Estudié en la UBA (Universidad de Buenos Aires) la carrera de Diseño Gráfico y Postítulo Docente en el Instituto Nro 43 de Lobos.
5. Comencé con diseño editorial y en estos momentos realizo diseños de interiores.

6. Del diseño curricular destaco el tema Indicadores Espaciales (en 2do año secundaria) y me gusta la flexibilidad del diseño curricular de 3er año que plantea realizaciones de proyectos tridimensionales.
7. La mayoría de los alumnos disfruta la clase tipo taller. En pandemia se dificultó mucho la entrega de las actividades en general.
8. Los alumnos esperan más que una hora libre una hora distendida y amena por eso como docente me inclino a hacerlos sentir en un taller y no en un aula convencional.
9. Si, hice proyectos transversales con matemática (el tema era proporción áurea y número de oro) y todo el 2020 en la E.E.S.N°7 Chacras trabajamos con tp integrados.
Los resultados son buenos pero no sirve para todo el año ya que quedan temas sin dar o que no se pueden relacionar con otras materias. A mi parecer.
Eran tp integrados que armamos en un archivo compartido.
10. Me encantaría que cada institución educativa tenga un espacio específico (taller) con materiales a disposición y un lavatorio para pinceles, etc.

Dorsi Juliana 5to NAT ™

1. Fue difícil en cuanto a dar las clases virtuales, en algunos cursos muchos alumnos no tenían conectividad, en otros me manejaba por WhatsApp y otros los trabajos se enviaban por classroom. Se ganó el empezar a utilizar la tecnología de otra manera. Se perdió el vínculo y relación docente-alumno. En algunos cursos hacían las actividades y las enviaban por classroom, WhatsApp o correo electrónico.
2. En mi materia volvimos completamente a la presencialidad.
3. Estoy a cargo de 18 cursos, entre primaria (10) y secundaria (8).
4. Estudié en la Universidad del Salvador (USAL). La carrera es Diseño Gráfico.
5. En las que más me destaco enseñando es en dibujo y pintura.
6. Me gusta enseñar en realidad todo, los elementos plásticos (línea, punto, plano, color, textura), planos fotográficos, tipos de iluminación, bi y tridimensión, etc.
7. Por suerte la gran mayoría se llevan muy bien con la materia, son pocos a los que no les gusta. El arte tanto en la pandemia como en la actualidad, ayuda a los alumnos a expresarse, abrir su imaginación y creatividad. Trato en las clases de generar un clima descontracturado y les permito en secundaria escuchar música mientras trabajan.
8. Le ponen ganas, muestran interés y la gran mayoría entregan las actividades en tiempo y forma, a otros hay que insistirles un poco más.
9. En el nacional hice fusión con política y ciudadanía ahora que recuerdo. Fue antes de la pandemia, me parece. Con lengua fue en otro colegio y estaba relacionado con las Mil grullas.

10. El arte en la escuela, permite a los alumnos ponerse en contacto con la producción humana, desde una perspectiva a la vez individual y social. Los contenidos y las propuestas relacionadas con el arte dan lugar a procesos de búsqueda, realización e interpretación por parte de los alumnos y pueden comprometer su sensibilidad, percepción, capacidad intelectual y distintas habilidades tanto en la realización de sus propias producciones como al ponerse en contacto con las creaciones de sus compañeros. Disfruto mucho dando clases, hay cursos que son más fáciles que otros, lo cual me pone a prueba constantemente a distintos desafíos que suceden día a día, eso me hace crecer y tener una mirada diferente en cuanto a la planificación de cada actividad, me hace pensar propuestas distintas y que sean atractivas para lograr la atención de los alumnos y que no se aburran.

Encuesta realizada a todos los alumnos de los cinco diferentes 6tos de la E.E.S.N°1.

<https://forms.gle/5tywiAGUgTsebz369>

Cantidad de alumnos:

6°1° Ciencias Naturales: 22

6°1° Educación Física: 34

6°1° Ciencias Sociales: 31

6°2° Ciencias Naturales: 22

6°2°: Educación Física: 10

TOTAL 119

(de los 119 alumnos, 70 realizaron la encuesta, de forma online).

Entrevista realizada a ex alumnos de la materia Arte, cursándola y egresando en 2017.

PREGUNTAS

1. ¿Sentís que trabajabas mucho en Arte y Plástica? ¿La sentías una hora libre, donde no hacías nada más que charlar con amigos?
2. ¿Era una materia con mucha carga teórica y práctica? ¿Los trabajos eran difíciles de realizar?
3. ¿Aprendiste algo en esa materia? ¿Sentiste que hacías trabajos solo por hacer, para entregarlos y listo?
4. ¿Algo más que se te ocurra para contar de tu experiencia con la materia?

RESPUESTAS

Laureano Müller Biroccio

1. Sí sentía que trabajaba en arte, colgaba un montón con algunos trabajos, pero los entregaba. Lo que pasaba mucho era que no tenías los materiales que te pedían y era feo. Cuando tenías que llevar pintura específica o tinta china, mucha veces la gente no la llevaba porque no podía o porque se olvidaba, y se terminaban atrasando inevitablemente. No necesariamente la sentía una hora libre, había un ambiente relajado, de joda, pero aún así sentía que tenía que hacer las cosas. La mayoría hacían las cosas, pero no era como estar en Lengua, que hacías todas las cosas pero callados. Había mucha más libertad en la clase de arte.
2. No, carga teórica no tenía mucho, era mucho más práctico todo, ni siquiera teoría de color. Los trabajos no sé si fueron difíciles pero algunos eran demandantes de tiempo, por ejemplo los trabajos de puntillismo. Algunos tenían más tiempo y les interesaba más y entregaban trabajos mejores, o algunos no tenían tiempo ni interés y entregan por entregar, para sacarselo de encima.
3. No, no aprendí nada, o lo poco que aprendí siento que no lo voy a utilizar nunca en mi vida, porque no me interesa. No nos enseñaron a pintar, no nos enseñaron teoría de color, o como interactúan las sombras e iluminación en objetos.
Mayormente si, los trabajos solo los hacía para entregar y listo.
4. Mi experiencia en arte fue indiferente, no fue buena ni mala; no me aportaba nada, pero tampoco me sacaba nada, no me ponía mal cuando teníamos esa hora, ni tampoco feliz.

Miranda Marani

1. No siento que Artística haya sido una materia pesada en la que trabajaba mucho, siempre me pareció más distendida y disfrutable que otras, había más libertad a la hora de hacer los trabajos, por ejemplo se podían hacer escuchando música, o hablando con compañeros, intercambiando ideas u opiniones sobre el trabajo de cada uno. A pesar de ese aire más relajado nunca me lo tomé como un recreo o como algo inútil, me interesaba aprender lo que el profesor tuviera que enseñar y mejorar lo que podía. En conclusión diría que me ocupaba de llevarla al día pero no me resultaba un peso
2. La carga teórica era casi inexistente, una breve reseña que la profesora nos daba sobre cada técnica que había que hacer en el día, pero no mucho más. En general disfrutaba de todos los trabajos, aunque había alguno que otro que me resultaba más aburrido que los demás. En cuanto a la dificultad, siento que estaba más impuesta por mí misma y las ganas de presentar algo con lo que estuviera satisfecha y que por la profesora en sí ya que en general eran flexibles en cuanto a las exigencias, sabían que no todos podían dibujar y valoraban mucho la predisposición de intentarlo más que la perfección final.
3. Sí, siento que aprendí varias cosas. Por ejemplo sobre teoría del color, un poco sobre distintas corrientes artísticas, también aprendí a pintar con distintos métodos acuarelas, acrílicos, lápices.

4. Con respecto a los trabajos, los hacía y entregaba más que nada porque lo disfrutaba, tal vez no me tomaba la materia tan seriamente como a otras pero siempre la llevé al día.

Esteban Ariel Giles

1. Se trabaja a nivel primario, unos dibujos y ya está, lo cual nos daba tiempo a joder con nuestros compañeros y tomarlo como una hora de descanso o "casi recreo".
2. Respecto a la carga teórica era casi nula, si tuve 7 hojas en todo un año escolar fue mucho. Los trabajos eran muy fáciles de hacer, lo cual hacía que no se tomara en serio la materia.
3. Lo único que recuerdo haber aprendido fue a marcar los bordes de una hoja A4 (3 cm del lateral izquierdo y 1 cm en los demás laterales). Lo único que importaba era hacer las cosas y entregarlas para luego no hacer nada, siento que esa materia (junto con varias más), no están captando la atención de los adolescentes hacia el arte.
4. No; fue una buena experiencia solo porque tuve tiempo para charlar con mis amigos en la escuela, respecto a nivel educativo es una materia que estuvo para llenar el día.

Bruno Piersantolini

1. No realmente, la mayoría de los trabajos no requerían mucho tiempo. Hora libre no, pero si era una clase mucho más distendida, donde podías ir a tu tiempo, hasta podías tranquilamente no hacer nada que a fin de año te decían bueno entregame los trabajos como salgan y listo.
2. No y no. La carga teórica práctica era referida a trabajos particulares en sí, no nos enseñaban técnicas generales o teoría como tal, era más bien específica para el trabajo dado y listo, trabajos que no eran difíciles pero sí podrían resultar tediosos como los de puntillismo.
3. Si, siempre se aprende algo por mas poco que sea, pero si que los trabajos eran más para cumplir que otra cosa.
4. Era una materia que no incentivaba al creativo, era más bien unas pautas preestablecidas, un cronograma, cumplir eso y listo, al trabajo siguiente, lo que sí recuerdo que el aula estaba en silencio y se podía escuchar música mientras hacías los trabajos, un punto a favor tenía que tener.

4 Obra

Además del trabajo de grado escrito, también se realizó una obra final, la cuál también se tituló PIDCA. Es una instalación interactiva, para ilustrar digitalmente, dirigida a los adolescentes próximos a egresar del secundario.

Se le da a elegir al usuario una de diez situaciones, ilustraciones prediseñadas, para que sean terminadas. Tienen completa libertad creativa para finalizar la pieza. Los resultados son completamente distintos, cada uno reflejando una historia única.

La obra está compuesta por el programa, siendo una ejecución de un archivo Processing.

Los ocho botones son accionados por JoytoKey. Una tableta gráfica Wacom Intuos S y su lápiz digital realizan los trazos en el canvas. Las perillas para cambiar los colores, son potenciómetros, unidos a un sistema de Arduino Uno.

Esta obra fue expuesta en el marco de entrega final de Taller de Diseño Multimedial 5, en la Sede Central de la Facultad de Artes de la UNLP.



Las dos siguientes muestras, fueron las más importantes; la primera siendo en la E.E.S.N°1 de Lobos, y la segunda, en el Festival de Artimañas, en la Sede Fonseca de la Facultad de Artes de la UNLP.

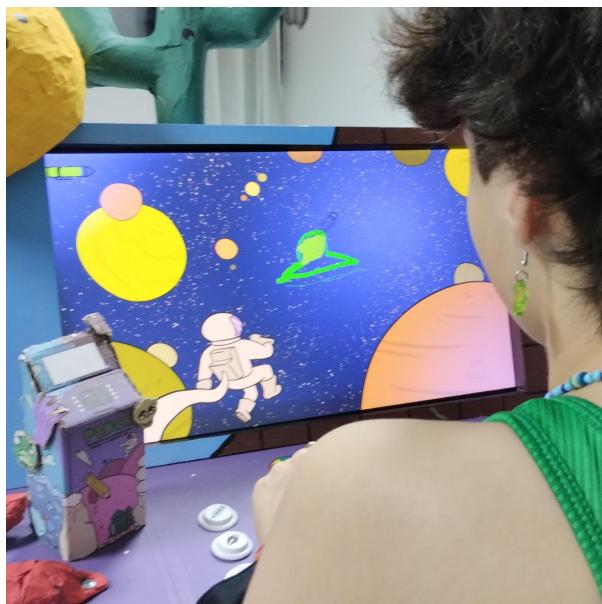
E.E.S.N°1 de Lobos

La obra se expuso en una aula específica para que vinieran de a un curso, siendo tres sextos los que participaron. Los estudiantes se turnaban para dibujar, y se ponían en grupos para observar y acompañar al actual interactor. Su feedback fue muy positivo, entreteniéndose y ayudándose entre ellos para ilustrar. Una de las cosas que dijeron que aportarían a la obra, sería el agregado de sonidos, lo cuál fue un muy buen acierto.

Al preguntarles si después de interactuar con la obra, les gustaría que en la materia Arte se dieran contenidos de ilustración digital, todos respondieron que sí.



Festival de Artimañas



Dos semanas después de la anterior entrega, se realizó el Festival de Artimañas, muestra de las obras finales de Taller de Diseño Multimedial 5. PIDCA fue recibida de manera excelente. Los usuarios elegían una de las situaciones y ya tenían sabido cómo intervenir la ilustración. Los sonidos de cada botón y trazo, más el agregado de música de fondo, le dio mucha más vida a la pieza.

Algunas personas se acercaron a mí, con mucho interés y curiosidad, para preguntarme cómo había logrado esta obra, estudiantes de la carrera de

Multimedia, o gente totalmente ajena a la facultad.

Por momentos se formaba una multitud de gente, algunos para ver lo que la persona estaba ilustrando, o poniéndose en fila para ser los siguientes en dibujar.



5 Bibliografía y Obrología

MARCHÁN FIZ SIMÓN. (1982). La estética en la cultura moderna. De la ilustración a la crisis del Estructuralismo. Alianza Editorial. España.

MENZA VADOS y otros. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. Revista Kepes. Colombia.

FERNÁNDEZ GONZÁLEZ ÁLVARO. (2019). Ilustración digital y Concept Art. El arte del siglo XXI. Trabajo de fin de Grado. España.

POZOS GÁLVEZ LETICIA. (2020). La ilustración en el proceso de diseño y desarrollo multimedia del interactivo educativo infantil. Trabajo de Maestría de Grado. Ciudad de México.

BELINCHE DANIEL. (2010). Arte, poética y educación. Trabajo de Doctorado. La Plata.

VÉLEZ ALINA. (2019). El lenguaje del color. Aplicación de la semiótica del color cinematográfico en las aulas. Universidad de Valencia. España.

Obrología

Alussionario - <https://www.youtube.com/watch?v=T9qFV8SETnA&t=3s>

Tebeos - <https://www.youtube.com/watch?v=89lrQua9cEY>

Etch-A-Sketch <https://www.youtube.com/watch?v=fLtzUdLywuo>

FlowScape - <https://store.steampowered.com/app/1043390/FlowScape/>

Gartic Phone - <https://garticphone.com/es>

Links de consulta

<https://hipertextual.com/2022/03/mejores-metaforas-pixar>

<https://www.google.com/search?q=colro+amarillo+psicologia&oq=colro+amari llo+psicologia&aqs=edge..69i57j0i13j0i8i13i30l7.3151j1j1&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

<https://www.mooncube.space/blog/the-significance-of-colour-in-joker.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=7TXEZ4tP06c&t=1s>

<https://www.youtube.com/watch?v=tVynETvms-o>