

Un modelo estratégico para la enseñanza de la ilustración

Actas de Diseño (2015, Julio),
Vol. 19, pp. 58-64. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: abril 2013
Fecha de aceptación: julio 2013
Versión final: noviembre 2014

Verónica Lizett Delgado Cantú y Eva Julia Isabel de la Cerda Cruz (*)

Resumen: En este proyecto se analiza la importancia de la investigación cualitativa para mejorar la calidad de la enseñanza en diseño gráfico, por lo que su propósito es investigar, analizar y documentar la didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ilustración en la Facultad de Artes Visuales de la UANL. Se busca desarrollar una “teoría fundada” del proceso de enseñanza de la ilustración, utilizando técnicas cualitativas como la entrevista, el estudio de caso, la observación participante y investigación documental. Se analiza el perfil deseable del profesor como tutor, facilitador y modelo; y se aborda el conocimiento aplicado a la enseñanza de la ilustración.

Palabras clave: Investigación cualitativa - Proceso de enseñanza - Aprendizaje - Ilustración - Docente.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 64]

El Diseño Gráfico es una profesión que se encarga de fusionar el arte con la comunicación y poner estas habilidades al servicio de las necesidades de un cliente determinado. Debido a su relación con el arte, existen aspectos del diseño que pueden llegar a caer en el campo de la subjetividad, razón por la cual se torna difícil documentar, medir y evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje del mismo.

Respecto a la educación en este ámbito, existen una gran variedad de técnicas y metodologías didácticas usadas por los diferentes profesores, quienes en la mayoría de los casos, son individuos que ejercen la profesión, pero que no están suficientemente capacitados en áreas de educación y pedagogía, por lo que enseñan de manera natural o en base a experiencias pasadas.

Esto ha traído como consecuencia que la forma de enseñar diseño sea diferente a otras áreas de estudio, donde los métodos de enseñanza funcionales están plenamente identificados. Es por eso que creemos en la importancia de la investigación para mejorar la calidad de la enseñanza en diseño gráfico, específicamente la investigación cualitativa, para clarificar estrategias de aprendizaje que ayuden a la formación de profesionales que logren pensar no sólo en los conocimientos adquiridos durante su carrera, sino en la forma de vida que éstos les traerán. Es decir, que aprendan cómo vive un diseñador, qué es lo que puede aportar a la sociedad, cómo la creatividad estimulada de manera positiva puede aplicarse a la solución de todo tipo de problemas.

En este sentido, el docente tiene un poder inigualable, ya que de él depende en gran parte el grado de motivación que tiene el alumno para asistir a clases y participar en ellas de manera activa. El maestro tiene la responsabilidad de lograr que el alumno se involucre en el aprendizaje, lo cual se puede alcanzar a través del grado de innovación educativa que imprima en cada uno de los cursos impartidos. Por lo tanto, está claro su papel en el proceso de enseñanza-aprendizaje. “La función del profesor es ahora de facilitador y propiciador de los procesos de aprendizaje, al favorecer en el aula una participación

activa, constructiva y corresponsable del estudiante en su propio proceso de aprendizaje (Ángeles, 2003, citado en Modelo Educativo UANL, 2008)”.

Con el fin de lograr que sus egresados cumplan con los estándares educativos demandados a nivel nacional e internacional, la Universidad Autónoma de Nuevo León, adoptó en 2008 un Modelo Educativo centrado en el aprendizaje, con un enfoque basado en competencias: “La educación basada en competencias implica el desempeño entendido como la expresión concreta del conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores, que pone en juego la persona cuando lleva a cabo una actividad” (Modelo Educativo UANL, 2008).

Dicho documento, rige a su vez el Modelo Académico de Licenciatura, mismo que ayuda a la operación del Modelo Educativo a través de la organización curricular. En él se consideran los roles que deben jugar los participantes en el proceso educativo, tales como, profesores, directivos y estudiantes de la Universidad.

Es importante resaltar las actividades que la Universidad Autónoma de Nuevo León desea que ejecuten sus profesores, ya que esta investigación parte precisamente de dichas funciones.

En el Modelo Académico de Licenciatura de la UANL (2011), se establece que el profesor debe contar con un perfil que incluya las siguientes funciones principales:

- Tutor. Orientar oportunamente a los estudiantes sobre las decisiones que tienen que tomar para configurar sus trayectorias formativas, de acuerdo con sus intereses particulares, así como identificar problemáticas que inciden negativamente en su desempeño, canalizando su atención oportuna a las instancias correspondientes.
- Facilitador. Ser un facilitador del aprendizaje y potenciar el desarrollo de estrategias capaces de integrar aspectos científicos, técnicos, sociales y éticos; motivar al estudiante a través de una interacción constante, reconociéndolo como sujeto activo del proceso enseñanza-aprendizaje; propiciar en el estudiante el desarrollo de actitudes y percepciones positivas con respecto a la Ins-

titución, el aula de aprendizaje y frente a las actividades a realizar; fomentar en los estudiantes el desarrollo de un pensamiento independiente y respetuoso de la pluralidad; impulsar el trabajo en equipo, poniendo en práctica actividades colaborativas que despiertan la motivación y el interés por aprender, estimulando la curiosidad y el pensamiento crítico; inducir a los estudiantes a la investigación, a la práctica profesional y al compromiso con los valores académicos, humanistas y sociales que promueve la UANL.

- Modelo. Ejemplificar lo que debe aprenderse, pues el estudiante aprende no sólo de los libros o de lo que el profesor dice, sino con la práctica, los conocimientos, las habilidades, actitudes y destrezas que el profesor muestra; apoyar sus actividades docentes en el uso de las tecnologías de la información para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y estimular a los estudiantes en la práctica de las mismas.

Tomando en cuenta las demandas realizadas en el Modelo Educativo y Académico de la UANL, nos pareció pertinente comenzar a indagar sobre las prácticas docentes enfocadas al diseño gráfico desde dentro de las aulas de la Facultad de Artes Visuales y encontramos varios casos de éxito. Uno de ellos, perteneciente al área de Ilustración, es el maestro e ilustrador Federico Jordán quien laboró como profesor de cátedra para la UANL, desde el año 2004 hasta el 2008, impartiendo posteriormente algunos talleres ocasionales. Se eligió este caso específico, debido a que desde sus inicios como Taller de Artes Plásticas, luego como Escuela de Artes Visuales, y hasta el día de hoy, la Facultad de Artes Visuales de la UANL ha incluido dentro de sus programas de estudio, cursos relacionados con la ilustración, impartidos por reconocidos maestros ilustradores. Tal es el caso del profesor Jordán, quien ha dejado un legado muy importante en varias generaciones de egresados del área de diseño gráfico, muchos de ellos ahora profesores en la Facultad.

El observar cómo estos egresados han sabido manejar positivamente su carrera como profesionales del diseño y la ilustración, nos hizo reflexionar sobre la importancia de investigar desde el ámbito cualitativo, el proceso de enseñanza-aprendizaje que se vivió en las aulas de la Facultad, mientras el profesor Jordán impartía sus cursos. El análisis y comprensión de dicho proceso, nos ayudará a encontrar metodologías, actitudes y modelos que puedan replicarse en otras áreas del diseño gráfico, fortaleciendo así las capacidades de futuros alumnos, a través del rediseño curricular.

La enseñanza de la ilustración, en el plan de estudios de la Facultad, ha sido asumida en la instrucción del dibujo y de las diferentes técnicas de representación, esto se evidencia en los programas de estudio de dicha asignatura, siendo que, el aprendizaje de la ilustración debe ir mucho más allá de ello, ya que implica procesos de abstracción mucho más complejos que la simple representación.

En el ámbito educativo, la ilustración no ha llegado a impartirse como disciplina más allá de simples talleres donde el estudiante ha aprendido a interpretar algunas reglas básicas y a saltar barreras para acceder a unos equívocos que facilitan el trabajo (Zeegen, 2009, p. 12).

Por lo tanto, el propósito del estudio es investigar, analizar y documentar la didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ilustración en la Facultad de Artes Visuales de la UANL, a través de casos de éxito como lo son el maestro Jordán y algunos de sus discípulos. Esto nos dará la ventaja de aprender sobre lo que sucede en las aulas, dentro de la Facultad de Artes Visuales en materia de ilustración, para así lograr comprender lo que pasa en otras escuelas y universidades que también trabajan con el diseño gráfico y la ilustración. Además de proporcionar retroalimentación útil a los profesores actuales del área de diseño y afines.

Como ya se mencionó, el proyecto está acotado al estudio de la enseñanza de la ilustración dentro de la Licenciatura en Diseño Gráfico, en la Facultad de Artes Visuales de la UANL, y su desarrollo está contemplado entre los meses de Octubre, 2012 y Octubre, 2013.

El proceso a seguir incluye varias etapas, aunque para fines de este Encuentro, se expondrán solamente los resultados preliminares obtenidos de la primera fase de la investigación, la entrevista principal realizada al profesor Federico Jordán, misma que servirá como eje fundamental del estudio y que ha propiciado la construcción de teoría fundada.

La ilustración es una unidad

Empezaremos con la definición de ilustración. Plantea Federico Jordán, ilustrador mexicano, quien es pieza clave en este estudio de investigación, que la ilustración es una unidad.

Una unidad entre tres categorías que mantienen en sí mismas una relación definitoria. La primera unión a la que hace referencia es entre la imagen y el texto, de la cual se puede decir que es la categoría en la que el ilustrador se ocupa de la parte “inventiva” del proceso de ilustrar; al respecto Gombrich (2006) en su libro *Los usos de las imágenes*, nos dice: “En el género de la ilustración gráfica el papel del dibujante, por importante que sea, viene no obstante después de el del inventor” (p. 229).

La segunda unidad es entre composición y página de texto, pues la ilustración establece una relación con los elementos de la página y contribuye en la identidad estética de la misma, buscando integrarse en una armonía compositiva. “William Morris no hubiera tolerado libros mal hechos o ilustraciones que se limitaran a contar una historia sin tener en cuenta el efecto que producían en la página impresa” (Gombrich, 1997, p. 554).

Por último, la tercera unidad se da entre el director de arte y el ilustrador, entendiendo ésta como una relación intelectual y creativa en la que se establecen las bases de la dimensión simbólica que ha de comunicarse a través de la ilustración. “Pensar la imagen supone en primer lugar no confundir pensamiento y lenguaje, pues la imagen hace pensar por medios que no son una combinatoria de signos” (Debray, 1994, p. 43).

Es por eso que, para llevar a buen fin el proceso que se da entre el director de arte y el ilustrador, es determinante un intercambio de ideas, de paradigmas y de propuestas que conlleven a una solución gráfica, pertinente y utilitaria.

Es sabido que el medio natural de la ilustración es el diseño editorial, pero no es el único, también forma parte de otros productos gráficos comunicativos; por ejemplo, en la industria musical, cinematográfica, de comercialización de productos, etcétera. Por lo que el acto de ilustrar necesita de la aplicación formal, de la plástica y de la comunicación, a través de una habilidad de traducción y materialización visual de una idea. “La ilustración requiere compromiso, personalidad y talento” (Zeegeen, 2009, p. 15). Pero, sin dejar de lado las habilidades en la gestión y en la comercialización de las imágenes, tanto en el contexto digital, como en el impreso.

Tomando esta definición como base, se puede decir que el profesor es una pieza clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la ilustración como profesión. Ya que en él recae la responsabilidad de ser el modelo a seguir para que el alumno adquiera las habilidades tanto creativas, en lo que a texto e imagen se refiere; como de gestión, en cuanto a procesos y relaciones comerciales.

En México, no sólo en nuestra escuela, sino en la gran mayoría de ellas, la ilustración se aprende a través de las técnicas, tanto de representación sobre soportes en papel, como digitales. Sin embargo, hemos encontrado a través de un caso de éxito, una forma diferente de propiciar el aprendizaje en materia de ilustración, a través de estrategias educativas que no son usadas frecuentemente en este tipo de cursos.

En la parte introductoria se mencionó que el Modelo Académico de Licenciatura de la UANL (2011) pide que el profesor tenga un perfil de tutor, facilitador y modelo, con la finalidad de realizar la planeación áulica y extra áulica requerida para desarrollar las competencias pertinentes. En los siguientes párrafos, se detalla el perfil del profesor que se está analizando como caso de éxito, es decir del ilustrador Federico Jordán, precisamente basado en los roles y características que el Modelo Académico contempla.

El profesor como tutor

El profesor es sensible ante las cosas que el alumno va aprendiendo, aunque muchas veces el mismo no se da cuenta de su propio conocimiento, es decir, su prioridad es centrarse en el aprendizaje de los estudiantes.

Hace sistemas para tratar de memorizar los nombres de los alumnos, y en cada uno descubre algo importante, incluso en aquellos que muestran un menor talento, lo que encuentra lo multiplica y aunque en otros cursos haya experimentado algún tipo de fracaso escolar, el profesor recalca lo positivo, con la finalidad de entusiasmar al estudiante a encontrar una forma particular de expresión a través del dibujo y la ilustración.

En el momento en que un aprendiz falla en la entrega de algún proyecto asignado, el profesor trata de entender el porqué de su conducta, y cuando detecta problemas que requieren atención especial, los ayuda a encontrar la mejor solución, incluso a través de otras personas como coordinadores de carrera, psicólogos, etcétera. Es importante para el maestro indagar sobre las razones del porqué el estudiante no se encuentra motivado, al mismo tiempo que le solicita hacer una introspección de su conducta hasta encontrar la mejor manera de entusiasmarlo, para realizar con gusto cada actividad propuesta en el curso.

El profesor como facilitador

Busca siempre evidenciar la intercontextualidad que los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico logran experimentar al pertenecer a una Facultad de Artes Visuales, donde la interacción con su entorno les ayuda a construir los argumentos de su trabajo creativo.

Guía a los estudiantes en la búsqueda de sus propios procesos, con la esperanza de encontrar algo que forme un choque, un detalle que haga estallar algo en ellos y que a su vez los haga pasar por un proceso de creación que desemboque en una buena comunicación.

Les enseña cómo vive un ilustrador, buscando motivar en ellos la curiosidad de analizar su entorno, observar a los artistas per se. También a ver las fuentes, los manantiales donde puedan ellos nutrirse, saber qué están viendo los otros, conocer a quiénes miran los artistas plásticos o los diseñadores que ellos consideran modelos de referencia. Induce al estudiante a la práctica profesional. A través de distintas estrategias educativas, les muestra un panorama real de la práctica del ilustrador, haciendo hincapié en el trabajo de equipo en el que invariablemente se verá involucrado el profesionista en el mundo laboral. A pesar de que se ha mitificado al ilustrador como un ente aislado, el trabajo en colaboración es crucial para lograr el objetivo comunicativo y persuasivo de éste y el docente se encarga de hacérselo ver al estudiante.

Para fortalecer las funciones docentes, el profesor planea estratégicamente algunas actividades didácticas, propuestas en el Modelo Académico de Licenciatura de la UANL. Es importante mencionarlas, debido a que su implementación en cualquier Unidad de Aprendizaje, contribuye al logro de las competencias necesarias para alcanzar las metas académicas de los planes de estudio. Las que se aplican con más frecuencia son: el aprendizaje colaborativo, el estudio de casos, el desarrollo de proyectos y el aprendizaje basado en problemas (ABP), ya que se desarrollan problemas de estructura incompleta.

El profesor es modelo

El Modelo Educativo de la UANL, propone que cada maestro sea capaz de facilitar el conocimiento a sus estudiantes a través del ejemplo, el cual incluye una serie de aspectos no sólo intelectuales, como técnicas y habilidades, sino también emocionales, como las actitudes y entusiasmo.

Por lo tanto, el profesor cuenta con el perfil de profesionista activo, experto en la materia. A través del ejemplo logra el compromiso y la pasión de los estudiantes por el aprendizaje, sin forzarlos, compartiendo con ellos aspectos de su vida como profesional, llegando incluso a convertirse en alguien admirado en un contexto extra-áulico. Una vez que se ha definido el perfil ideal del profesor de ilustración, en base a nuestro caso de éxito y en comparación con los lineamientos propuestos por la Universidad, el siguiente punto explica un panorama del conocimiento de la enseñanza de la ilustración al interior de las aulas de la Facultad de Artes Visuales.

Conocimiento aplicado a la enseñanza de la ilustración

La percepción se manifiesta en la experiencia y es una función de las transacciones entre las cualidades del entorno y lo que aportamos a esas cualidades. El conocimiento es el arte de la apreciación (Eisner, 1998, p. 81). Una manera de pensar sobre las cuestiones del conocimiento educativo es considerar las cinco dimensiones siguientes: a) la intencional, b) la estructural, c) la curricular, d) la pedagógica y e) la evaluativa (Eisner, 1998, p. 92).

A continuación se examinan cada una de estas dimensiones desde el punto de vista del conocimiento educativo de la ilustración, bajo la perspectiva de nuestro caso de estudio, el maestro e ilustrador Federico Jordán.

Dimensión intencional

La dimensión intencional se refiere a lo que el docente plantea como propósito para emprender el proceso de enseñanza de cierta área, normalmente estos propósitos o intenciones son proporcionados por la Institución Educativa a través de un programa analítico.

La Unidad de Aprendizaje de Ilustración Digital, misma que debe ser cursada de manera obligatoria como parte del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Facultad de Artes Visuales, tiene el siguiente objetivo:

El Programa busca que el estudiante aplique las técnicas de ilustración utilizando las plataformas digitales disponibles como herramientas de configuración, para esto contempla los siguientes temas; el ambiente tecnológico, las interfases y herramientas de trabajo para la elaboración de imágenes digitales, imágenes vectoriales y mapas de bits, la captura y vectorización de imágenes. (Reforma Académica, Facultad de Artes Visuales, octubre de 2000)

Como se puede observar, está centrado en el manejo de un software especializado. Por otra parte, el profesor Jordán nos mencionó que él formuló un rediseño del Programa para la Unidad de Aprendizaje titulada Ilustración Digital, perteneciente a la Licenciatura en Diseño Gráfico, misma que impartió en la UANL, en el periodo comprendido entre 2004 y 2008, es decir, que no siguió al pie de la letra el programa propuesto por la Coordinación de la Carrera de Diseño Gráfico.

El Programa del Curso de Ilustración Digital propuesto por Federico Jordán, se publicó dentro del libro llamado *Teaching Illustration* (2006), autoría de Steven Heller, director de arte de la revista *New York Times Book Review*, y Marshall Arisman, director del área de Ilustración en el Posgrado de Diseño de la *School of Visual Arts of New York*, publicado por la Editorial *Allworth Press*. Donde era el único programa incluido, proveniente de un lugar fuera de Estados Unidos o Canadá.

El objetivo de este Programa fue definido de la siguiente manera: "Los estudiantes experimentarán el proceso de producción y dirección de arte en imágenes funcionales, al observar y analizar el trabajo de otros ilustradores y el suyo propio; así mismo, entenderán la ilustración como una actividad interdisciplinaria" (Heller, 2006, p. 57).

Como se puede observar, existen discrepancias en las metas del curso propuestas, para el maestro no es importante la enseñanza de un software o una técnica, ya que en la actualidad existen múltiples opciones para la adquisición de esas habilidades y el estudiante puede aprenderlas fácilmente por cuenta propia. Por el contrario, lo más valorado en el curso es que el alumno tenga la experiencia de cómo vive un ilustrador o cómo funciona el campo donde va a desempeñarse en el futuro. Es necesario, que el alumno comprenda cómo sobrevive un ilustrador en un mundo digital que cambia día a día debido a las innovaciones tecnológicas, por lo que no hay que centrarse en las técnicas, sino en todos los cambios que se han venido dando en el campo de la ilustración digital, en su evolución, por ejemplo, en las nuevas y diversas formas de reproducción, en la manera de vender las ilustraciones, etcétera.

Dimensión estructural

La dimensión estructural nos habla sobre cómo la organización del tiempo, las entradas y salidas de clase, la interacción con otros alumnos, etcétera, impactan sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La Unidad de Aprendizaje de Ilustración Digital, se imparte una vez por semana, en 16 sesiones de clase, con duración de 4 horas cada una, durante un semestre, otorgando el equivalente a cuatro créditos.

Sin embargo, encontramos que lo recomendado para una clase de este tipo es de máximo dos horas, así que podría dividirse la sesión en dos frecuencias por semana, donde el profesor expone alrededor de 20 minutos solamente. Se ha detectado que los alumnos que cursan este tipo de programas, comienzan a desviar su atención después de 15 o 20 minutos de clase, por lo que el profesor debe cambiar las actividades propuestas cada cierto tiempo. El número de estudiantes ideal es de 20 aproximadamente, para que el profesor pueda dedicarles una atención más personalizada.

Respecto a la organización, se recomienda contar con un proyector, para compartir material audiovisual que complemente el curso y para apoyar las actividades didácticas. También se sugiere un aula que permita el uso de restiradores o mesas de trabajo, donde el alumno pueda dibujar sin dificultad y aunque en este tipo de clases, frecuentemente es necesario el uso de un ordenador, no es recomendable que lo tengan todo el tiempo enfrente, ya que se presta para distraer la atención del estudiante y como ya se había mencionado, el objetivo principal del curso no es aprender a usar un software.

Es importante que la organización del aula permita la interacción constante del alumnado, entre ellos y con el profesor, esto con la finalidad de crear un ambiente más libre y relajado que estimule la creatividad, donde se pueda trabajar en la creación de conceptos.

Dimensión curricular

La dimensión curricular se enfoca en los contenidos de un programa educativo, su pertinencia, de qué manera se les plantean las actividades a los alumnos, si existe una aplicación para el conocimiento adquirido, cómo se

relacionan esos contenidos con otras áreas del diseño, etcétera.

Una buena recomendación en cuanto a los contenidos que forman los planes de estudios en las carreras de diseño gráfico, es que deben estar centrados en las artes, explorar la Historia, lo que ya se ha hecho, no se debe perder la libertad que brinda el arte, ni la percepción tan especial que se obtiene de su apreciación.

Un diseñador debe tener interés en los procesos de comunicación y de síntesis y combinarlos con la mirada del artista, ya que su misión principal es persuadir a una audiencia determinada. Estos temas deben incluirse en el Programa Educativo.

Al respecto, Federico Jordán (2006) escribió:

La educación del ilustrador en México, como en muchos países de América Latina, depende de la voluntad propia del estudiante del diseño, la comunicación y las artes visuales. Salvo pocas universidades que en su plan curricular ofrecen especialidades enfocadas a la ilustración, la mayoría de las instituciones del diseño ofrecen esta disciplina en pequeños cursos enfocados principalmente al desarrollo de habilidades técnicas, y el manejo de los materiales en la representación gráfica; tendencia que no permite el conocimiento del oficio del ilustrador como un generador de ideas, ni conocer el panorama de su futuro entorno.

Ofrecer la enseñanza de la ilustración como parte del currículo de diseño gráfico, ofrece una ventaja, “la producción de ilustración en una actividad interdisciplinaria con respecto a la dirección de arte, puede tener mejores resultados entre individuos que hablan el mismo idioma gráfico” (Jordán, 2006). Por lo tanto, el ilustrador al venir del campo del diseño comprende el lenguaje del director de arte, porque también es un diseñador, por lo que entiende más los procesos de comunicación funcionales. Un director de arte no debe atenerse solamente a lo que un ilustrador presente, ni limitarse a brindar los lineamientos de trabajo. El ilustrador debe escuchar al director de arte, entenderlo, saber qué es lo que busca, qué es lo que necesita, cuál es la audiencia, cuáles son las características editoriales o del producto, etcétera. Es por eso, que se necesita un trabajo colaborativo donde el director de arte sepa entenderse con el ilustrador. El trabajo en equipo es algo que debe enseñarse a la par de los contenidos, ya que es un rasgo muy importante en el desempeño de la ilustración como profesión.

Respecto a la mejor manera de hacer diseño o ilustración, Jordán hace referencia al trabajo de Italo Calvino, uno de los escritores italianos más importantes del siglo XX, quien menciona en uno de sus textos cuáles son las seis propuestas para el próximo milenio: levedad, rapidez, exactitud, visibilidad, multiplicidad y consistencia. Si estos elementos están presentes en el texto, en una imagen, en el caso de la ilustración, o en la vida propia, o en un trabajo de diseño, llegan a tener fundamentos muy valiosos en cuanto a signos, entonces la recomendación es jugar con ellos, aprender a sintetizar hasta eliminar los ruidos que hay en la comunicación.

Dimensión pedagógica

La dimensión pedagógica según Eisner, (1998) nos indica que lo que los estudiantes aprenden en el aula está limitado por lo que los profesores pretenden enseñar o lo que contiene el currículo.

“El mismo currículo se enseña de diferentes maneras por diferentes profesores, de modo que, la manera en que los estudiantes experimentan el currículo, está inextricablemente relacionada con la manera como se enseña” (Mc Cutcheon, 1976; Rubinek, 1982; Hawthorne, 1987; citados en Eisner, 1998).

En este sentido encontramos que el estilo de enseñanza del maestro Jordán es muy particular, debido a que se encuentra estrechamente ligado a su personalidad y experiencia como ilustrador. Su propósito es lograr que el estudiante encuentre su propio lenguaje, esto a través del dibujo y de ejercicios que ayuden a estimular la creatividad, como ver al sol, pintarse a sí mismo de colores, trabajar con una mancha del piso, crear conceptos usando los enchufes o los cables, en otras palabras, aprovechar cualquier cosa que se encuentre en el entorno natural de la clase para crear, finalmente lo más importante es hallar una forma de expresión propia.

La *intercontextualidad*, es el elemento clave para comprender la lógica de construcción argumentativa, en tanto, se constituye en “las relaciones o interacciones del conjunto de circunstancias sociales, culturales, emocionales, psíquicas que constituye la situación comunicativa en cuyo entorno se construye el texto” (Marín, 2005, p. 127).

Es necesario estudiar artistas que han destacado a lo largo de la historia, y desde la perspectiva de la *intercontextualidad*, el alumno debe encontrar qué es lo que está observando un artista determinado, y ser curioso, hasta encontrar procesos que son muy particulares de cada quien. La idea es que el maestro logre entusiasmar al estudiante hasta hacer que estalle algo en ellos, que desencadene en un proceso de creación para lograr la comunicación.

“Nunca di una clase igual a otra”, palabras del profesor Jordán que nos ayudan a entender claramente cómo hace uso de la innovación académica, término que según el Modelo Educativo (UANL, 2008) se refiere “al conjunto de procesos de cambio intencional en la educación, e implica un proyecto estructurado por prácticas interdisciplinarias que generan respuestas y soluciones a las necesidades de los diversos actores del hecho educativo” (p. 35).

Sin dejar de cubrir las intenciones formales del curso, el maestro no sigue al pie de la letra el programa, se ven los contenidos desde la perspectiva personal del docente, en este caso un comportamiento más relajado, como de un niño, que le permite entonces soñar, jugar, gritar, hacer algo histriónico en el salón, dejando lugar al asombro, mientras todos opinan y se retroalimentan, sin aparentemente seguir un plan pero logrando un aprendizaje realmente significativo y duradero.

En este sentido, Eisner (1998), nos dice que “lo que distingue a un experto es la comprensión del género, y el empleo de criterios apropiados a ese género para analizar el trabajo o la realización con la que se enfrenta” (p. 99). Por lo que nos parece adecuado que se permita

la libertad de expresión y la naturalidad del entorno en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje de la ilustración y el diseño.

Por otra parte, en lo pertinente a la enseñanza de la negociación entre el ilustrador y el director de arte, el maestro facilitaba actividades como el juego de roles, donde los participantes que hacían el papel de ilustradores ofrecían sus servicios, y hasta elaboraban un contrato sin importar el cómo, más adelante en el curso se les explicaba la función y correcta elaboración del mismo. El propósito era simplemente negociar, y para eso a los que participaban como directores de arte, el profesor les proporcionaba billetes para comprar viñetas, para que de esta manera pudieran hacer tratos convincentes con los ilustradores, quienes luego de llegar a un acuerdo, les mandaban bocetos y el director de arte hacía las correcciones necesarias. En ese momento, el profesor intervenía para analizar las dificultades, es decir, ver quién tenía la culpa de que el proyecto iba saliendo mal, si era por el director de arte o por el ilustrador. La mayor parte de las veces se suscitaban problemas porque el director de arte no sabía expresar sus necesidades con facilidad.

Al ilustrador se le enseñaba cómo sorprender al director de arte. El director siempre tiene una visión muy rígida y el ilustrador debe sorprenderlo con algo fuera de lo común y resolver problemas de formas alternativas, pero sin perder la funcionalidad del mensaje.

En los cursos de ilustración y diseño es necesario que el alumno adquiera la capacidad de sintetizar información, que aprenda a discernir los datos más relevantes para la elaboración de un mensaje, al ir quitando elementos que generen una distorsión o ruido en la comunicación. Es importante imaginar conceptos. Es aquí donde el maestro interviene de manera crítica, ya que su experiencia le permite guiar a los alumnos a la solución de problemas utilizando su lenguaje propio, al mismo tiempo que observan cómo funciona la mente del experto al generar conceptos. Al darse esta interacción entre maestro y los alumnos, los resultados suelen ser sorprendentes en términos creativos, ya que tienen la oportunidad de analizar cómo el especialista va conectando ideas y realizando una concatenación, que transforma lo que ellos habían creado en un inicio, en un concepto sintetizado y funcional.

Una de las actividades que propiciaban ampliamente el aprendizaje, tanto de la generación de conceptos, como del uso y aplicación de un software especializado, era la observación en vivo de la elaboración de un trabajo real, realizado por su profesor.

El proceso era el siguiente, el profesor llevaba trabajo real al aula, los alumnos se colocaban a su alrededor mientras observaban cuidadosamente cómo éste plasmaba sus ideas en un papel a manera de bocetos, al mismo tiempo que el docente narraba todas las ideas que iban pasando por su cabeza, información que los estudiantes escuchaban atentamente. Después se tomaban fotografías a los bocetos y se pasaban al ordenador, el cual se encontraba conectado a un proyector, y ahí comenzaba la digitalización de la idea con ayuda de un software que permite el trabajo con vectores. A la par, el profesor narraba cada uno de los pasos que iba siguiendo en la elaboración de su trabajo, hasta llegar a la fase final del proyecto. Este tipo de actividades permite que el alumno tome como

modelo la manera de trabajar de su profesor. Pudiera pensarse que esta estrategia didáctica pudiera ocasionar que los alumnos imiten fielmente el estilo de ilustrar de su profesor, pero de ninguna manera es la intención, ya que al combinar este conocimiento adquirido con los demás contenidos curriculares explicados anteriormente, el alumno es capaz de adaptar la forma de trabajo a su propio proceso, es decir, aprende una metodología, más no a imitar el estilo de ilustración del maestro.

Dimensión evaluativa

Por último, encontramos que la dimensión evaluativa es la parte más compleja en el proceso educativo de la ilustración y el diseño.

El Modelo Académico de Licenciatura de la UANL (2011), sostiene que:

El currículo estructurado con base en competencias requiere que el estudiante sea capaz de realizar tareas significativas en el mundo real, con el que se encontrará al graduarse y unirse a la fuerza laboral. Entonces, las actividades de aprendizaje y la evaluación deberán reproducir los retos de este mundo real". (p. 13)

Por lo tanto, las formas de evaluación usadas en modelos educativos tradicionales, no son de mucha utilidad en este tipo de cursos, donde se ve involucrada la capacidad creativa. Esto no quiere decir que no se evalúen las competencias adquiridas, sino más bien, que deben usarse criterios de medición alternativos, donde no es tan importante un número, sino lo que van descubriendo los estudiantes y que les ayudará a desempeñarse de manera exitosa tanto en el campo laboral, como en la vida misma. Basándonos en el caso estudiado en esta investigación, encontramos que los cursos de ilustración y diseño pueden evaluarse a través de una bitácora de trabajo, un libro de apuntes donde el alumno vaya documentando el proceso de cada concepto generado.

Llevar un libro de apuntes permite que el alumno analice a posteriori, cada proceso documentado, ya que se puede encontrar algo que se había dejado de ver, una especie de veta que no se siguió. Además en él se puede dibujar, apuntar, observar; actividades que debido al abuso de las tecnologías de información, muchas veces se pierden, a pesar de ser esenciales para el proceso creativo ligado a la ilustración al trabajo de diseño.

Otro instrumento de evaluación útil puede ser el estudio de casos. Estudiar el trabajo de ilustradores reconocidos, así como la Historia del Arte, y tratar de descubrir cosas nuevas a través de su análisis.

El juego de roles, actividad que se detalló en el apartado anterior, es otra de las formas que permiten una evaluación más certera de la adquisición de una competencia, en este caso la capacidad de negociación, cualidad que invariablemente forma parte de los quehaceres de un ilustrador, incluso del diseñador mismo, ya que como se ha mencionado, estas profesiones usualmente brindan sus servicios a un cliente determinado, que tiene necesidades específicas y que además pagará por ellos.

Es importante recalcar que dentro del contenido curricular de la Licenciatura de Diseño Gráfico de la UANL, son

pocas las Unidades de Aprendizaje donde se adquieren capacidades de gestión y administración del diseño. Finalmente, la práctica de la autoevaluación, así como la coevaluación, es determinante en la formación de un ilustrador, ya que la retroalimentación adquirida ayudará a refinar sus trabajos. La argumentación acerca de su propio trabajo y del de sus compañeros, permite que el alumno fortalezca su proceso creativo, la posibilidad de realizar una crítica constructiva hacia sí mismo y hacia los demás, ayuda a la madurez intelectual del estudiante, permitiendo mejorar sus proyectos en todos los sentidos. La autoevaluación y coevaluación pueden hacerse durante cualquier etapa del proceso creativo, haciendo que el alumno se responsabilice de su propio aprendizaje.

Esto es solamente una pequeña parte de los resultados preliminares del estudio, mismos que nos han ayudado a plantear la siguiente fase de la investigación, que consiste en la realización de un grupo de enfoque con ocho exalumnos del profesor Jordán, donde se harán las mismas preguntas que en la entrevista principal, pero abordadas desde el punto de vista particular del alumno. La intención es contrastar los resultados y encontrar nueva teoría que fundamente la elaboración de un manual didáctico para la enseñanza de la ilustración en la Facultad de Artes Visuales que se publicará al finalizar el estudio.

Referencias

- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen, historia de la mirada de occidente*. Barcelona: Paidós.
- Eisner, E. W. (1998). *El Ojo Ilustrado*. Barcelona: Paidós Educador.
- Facultad de Artes Visuales (2000). *Reforma Académica*. Monterrey, México: Autor.
- Gombrich, E. H. (2003). *Los usos de las imágenes*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Heller, S., & Arisman, M. (2006). *Teaching Illustration*. New York, NY: Allworth Press.
- Jordán, F. (2006, Diciembre 5). *La Educación del Ilustrador en América*. Recuperado el 4 de Marzo de 2013, de <http://foroalfa.org/articulos/la-educacion-del-ilustrador-en-america>
- Marín, M. (2005). *Conceptos Claves: Gramática Lingüística Literaria*. Buenos Aires, Argentina: Aique.
- Universidad Autónoma de Nuevo León (2008). *Modelo Educativo*. Monterrey, México: Autor.
- Universidad Autónoma de Nuevo León (2011). *Modelo Académico de Licenciatura*. Monterrey, México: Autor
- Zeegen Lawrence, C. (2009). *Principios de ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili.

Abstract: In this project the importance of qualitative research is analyzed to improve the quality of education in graphic design, so its purpose is to investigate, analyze and document the teaching in the teaching-learning process illustration at the School of Arts visual UANL. It seeks to develop a "grounded theory" of teaching illustration, using qualitative techniques such as interview, case study, participant observation and document research. The desired profile of the teacher as mentor, facilitator and model is analyzed; and knowledge applied to teaching illustration is discussed.

Key words: Qualitative research - Learning process - Learning - Illustration - Teaching.

Resumo: Neste projeto analisa-se a importância da pesquisa qualitativa para melhorar a qualidade do ensino em design gráfico, pelo que seu propósito é pesquisar, analisar e documentar a didáctica no processo de ensino-aprendizagem da ilustração na Faculdade de Artes Visuais da UANL. Procura-se desenvolver uma "teoria fundada" do processo de ensino da ilustração, utilizando técnicas qualitativas como a entrevista, o estudo de caso, a observação participante e pesquisa documental. Analisa-se o perfil desejável do professor como tutor, facilitador e modelo; e aborda-se o conhecimento aplicado ao ensino da ilustração.

Palavras chave: Pesquisa qualitativa - Processo de ensino - Aprendizagem - Ilustração - Professor.

(*) **Verónica Lizett Delgado Cantú**. Mexicana, originaria de Monterrey, cursó la Licenciatura en Mercadotecnia en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Posteriormente, estudió la Maestría en Diseño Gráfico en la Universidad de Monterrey, y actualmente estudia un Doctorado en Filosofía con especialidad en Administración en la UANL. Su experiencia laboral se asocia principalmente al área educativa en la UANL con el nombramiento de Profesora de Tiempo Completo, impartiendo diversas materias en el área de diseño gráfico. Como investigadora, sus proyectos han estado asociados a la gestión y educación del diseño. Como consultora, ha realizado diversos proyectos de diseño gráfico y mercadotecnia. **Eva Julia Isabel de la Cerda Cruz**. Mexicana, originaria de Monterrey, Nuevo León, cursó la Licenciatura en Artes Visuales y posteriormente, la Maestría en Artes, con especialidad en Educación por el Arte, ambas en la UANL. Ha impartido cátedra en otras universidades como la Universidad Regiomontana, en Monterrey, N.L., y CETYS en la ciudad de Tijuana, B.C. Ha formado parte de Consejos Consultivos de la UR y de la Maestría en Diseño, en la Facultad de Artes Visuales. Ha desempeñado varios puestos administrativos en la UANL, como el de Coordinadora de la Licenciatura en Diseño Gráfico, y combina su actividad docente-investigadora con el de diseñadora independiente.