



VIAJE GRÁFICO: HUELLAS DE LA MEMORIA EN CORELLA

Nora Monge Blesa, Ana Alonso Casas

RESUMEN

El proyecto *Viaje Gráfico: Huellas de la memoria en Corella* tiene como objetivo explorar el rol del diseño gráfico en la representación de la memoria democrática a través de la creación de un mapa ilustrado. Este proyecto responde a la necesidad de fomentar el pensamiento crítico y reflexionar sobre la historia reciente del entorno local dentro de las enseñanzas artísticas profesionales de grado medio. Por tanto, el objetivo de este proyecto se centra en desarrollar de forma transversal una reflexión sobre el concepto de memoria a través del conocimiento de una ruta que recorre un paseo relacionado con los hechos de la Guerra Civil narrados por Jabier Sainz Pezonaga y materializados por el alumnado en un mapa para dar a conocer estos lugares por medio del diseño gráfico, el arte y la creación.

PALABRAS CLAVE – KEYWORDS: diseño gráfico, mapa ilustrado, acuarela, comunicación gráfica, diseño, edición digital, pensamiento crítico, historia de España, historia de Corella, historia del diseño gráfico, enseñanzas artísticas profesionales, historia del arte

INTRODUCCIÓN

La **Escuela de Arte y Superior de Diseño de Corella** ha consolidado, durante el curso 2023-2024, su participación en el **programa Escuelas con Memoria del Instituto Navarro de la Memoria**. El profesorado participante se embarcó en el proyecto en el curso 2021-2022 con una línea pedagógica enfocada en la educación para la memoria democrática, la paz y la convivencia. La educación en estos valores desde un proyecto transversal de centro que garantiza que nuestro alumnado de Ciclos Formativos de Artes Plásticas y Diseño y de Bachillerato de Artes Plásticas y Escénicas tenga la oportunidad de incorporarse a la sociedad como ciudadanas y ciudadanos responsables.



Dentro del marco **Fuentes y Patrimonio: usos para una educación crítica de la memoria** se ha desarrollado el proyecto: **Viaje Gráfico: Huellas de la Memoria en Corella** para los Ciclos Formativos de 1.º Grado Medio en Asistencia al Producto Gráfico Impreso y Asistencia al Producto Gráfico Interactivo. Estos estudios forman parte de las **enseñanzas artísticas profesionales**, las cuales preparan a nuestros futuros profesionales del sector artístico y cultural.

El **objetivo del proyecto** consiste en explorar la importancia y el papel de la disciplina de Diseño Gráfico en la representación de la memoria democrática por medio de la creación de un mapa ilustrado con los lugares de memoria existentes en Corella (Navarra). Estos lugares fueron descubiertos e investigados por Jabier Sainz Pezonaga, periodista y escritor corellano, y están relacionados con diferentes hechos de la Guerra Civil. El aprendizaje por descubrimiento se hace por medio de una actividad lúdica, o *break out* educativo, para después poner en práctica el conocimiento adquirido a través de la creatividad y de la puesta en práctica de técnicas artísticas, tanto manuales como digitales. Además, el proyecto es intermodular de modo que las competencias adquiridas en Historia del Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica se integran para materializar un producto que puede ser utilizado por la comunidad y que adquiere un gran carácter profesional. Por otra parte, el proyecto fomenta el desarrollo del pensamiento crítico en nuestro alumnado sobre la Historia de España.

El proyecto se alinea de forma significativa con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 11 de la ONU, cuyo objetivo es lograr que las ciudades y las comunidades sean inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles. De modo que este proyecto contribuye a este objetivo de diversas formas: En la promoción de la Memoria Histórica y Democrática, el proyecto fomenta estos conceptos porque los alumnos tienen que realizar una representación de los lugares significativos relacionados con la Guerra Civil en Corella. El ODS 11 enfatiza la necesidad de promover la convivencia a través de la paz y la no violencia, la integración de estos valores prepara a los estudiantes para ser ciudadanos responsables. Lo cual, promueve un sentido de identidad y pertenencia desde una comprensión crítica de la historia local. Con la materialización del proyecto se contribuye a crear una comunidad más consciente y reflexiva implicando al alumnado con la red social del contexto que ocupa.

El módulo de **Historia del Diseño Gráfico** es un elemento fundamental en la formación porque ofrece un universo cultural visual de referentes, tanto femeninos como masculinos.



Además, en él se estudia y analiza en profundidad el diseño gráfico en la España de la primera mitad del siglo XX, el cual tuvo un papel fundamental durante la contienda. Por su parte, el módulo de **Comunicación Gráfica** favorece que nuestras alumnas y alumnos desarrollen unas habilidades prácticas y creativas utilizando técnicas gráficas variadas, tanto secas como húmedas.

La **interdisciplinariedad** de las especialidades de **Historia del Arte y Dibujo Artístico y Color** se ve enriquecida gracias a la experiencia que ambas profesoras tenemos en el manejo de *software* especializado, como Adobe Photoshop y Adobe Illustrator. Estas herramientas se utilizan en el mundo profesional por lo que elaborar proyectos que se asemejen al máximo a la realidad permiten afianzar el aprendizaje de nuestro alumnado de un modo más profundo. Este enfoque interdisciplinar fortalece la resiliencia de la educación artística al integrar habilidades prácticas con un entendimiento de la historia.

JUSTIFICACIÓN CURRICULAR

De acuerdo con el Decreto Foral 270/2015, de 16 de diciembre, por el que se establecen la estructura y el currículo del título de técnico de artes plásticas y diseño en asistencia al producto gráfico impreso y el Decreto Foral 70/2018, de 5 de septiembre, por el que se establecen la estructura y el currículo del título de técnico de artes plásticas y diseño en asistencia al producto gráfico interactivo, este proyecto se ha diseñado para los módulos de Historia del Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica de los primeros cursos del Ciclo Formativo de Grado Medio en Asistencia al Producto Gráfico Impreso y del Ciclo Formativo de Grado Medio en Asistencia al Producto Gráfico Interactivo. Se trata de enseñanzas artísticas profesionales pertenecientes a las enseñanzas de régimen especial del sistema educativo español.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto propone formar a nuestro alumnado en las competencias profesionales de los ciclos formativos al tiempo que fomenta en nuestro alumnado elementos transversales como la reflexión sobre la memoria democrática, la paz, la convivencia y los derechos humanos a través de las diferentes fases de investigación, elaboración gráfica y producción digital. Por lo tanto, se presenta al alumnado un proyecto intermodular en el que participan los módulos de Historia del Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica. Su carácter es integrador, ya que incorpora los conocimientos de ambos módulos y de los restantes del ciclo y su diseño presta especial



atención a elementos como la búsqueda de información, la innovación, la investigación aplicada y el desarrollo de la creatividad.

El proyecto se divide en cuatro fases, en las que el seguimiento y la tutorización individual y colectiva del alumnado está presente a lo largo de todo el proceso. Las profesoras adoptan un rol de responsables del proyecto y guían al alumnado a lo largo de todas las fases hasta alcanzar el producto final deseado. Estas cuatro fases se basan en la estructura de la metodología ABP (Aprendizaje basado en proyectos), esta metodología tiene a los alumnos y alumnas como eje central y se orienta mediante proyectos significativos en el proceso de aprendizaje. Lo cual va a permitir al alumnado adquirir conocimientos y habilidades a través de un proceso de investigación con el objetivo de dar respuesta al desafío planteado.

El uso de herramientas digitales ha sido fundamental para el desarrollo del proyecto porque han permitido una integración efectiva de la tecnología en el proceso educativo facilitando la realización de las cuatro fases del proceso.

FASE I: INVESTIGACIÓN “Break Out «La memoria de Corella»”

Esta fase es el punto de partida para aproximar al alumnado al entendimiento y comprensión de la historia del período o hecho acontecido en la ciudad de Corella. Se les introduce el concepto de memoria, cómo se transmite y se construye, además de analizar las diferencias existentes entre la memoria y la historia del periodo elegido. A través de la realización de la actividad Break Out “La memoria de Corella” mediante la gamificación se realiza el recorrido previamente señalado por el periodista Javier Sainz Pezonaga. De este modo se guía al alumnado a través de los lugares marcados por los sucesos ocurridos en la Guerra Civil en la ciudad de Corella. Esta actividad es imprescindible para ayudar a recopilar la información necesaria que sirve como base para la siguiente fase en la que se materializa el mapa.

El Break Out “La memoria de Corella” (Fig.1) se construye a partir de un formulario de google, en el que se vincula la información de los puntos señalados con el lugar dónde ocurrieron los acontecimientos en Corella. Este formulario se estructura en forma de *escape room*, en el que los alumnos tienen que superar las diferentes preguntas leyendo la información de cada punto. El formulario está enlazado con el sitio web Map hub, donde pueden acceder a los textos, a imágenes de los puntos exactos y tener enlaces a google maps para poder ir al punto exacto. De este modo el alumnado tiene que hacer una lectura comprensiva de la historia de ese



lugar para poder superar una prueba planteada en el formulario de google, al superarla se le señala el siguiente sitio, de forma que mediante el juego los alumnos profundizan en la Historia de la Guerra Civil de Corella y visitan los puntos exactos dónde acontecieron los hechos.

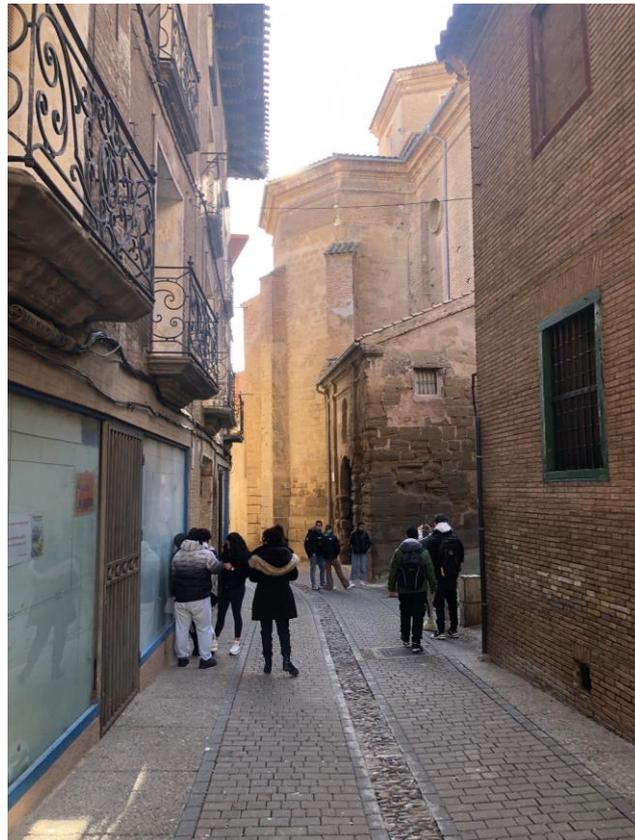


Fig 1. “Break Out. La memoria de Corella”, 2023.

Para realizar este ejercicio de gamificación se divide a los alumnos en equipos, cada miembro dispone de un rol para el correcto desarrollo de la actividad y profundización en el tema.

Los roles que se definen en cada equipo son:

Guía. Orienta hasta el siguiente punto con el enlace a Google Maps y lee el texto en el punto.

Fotógrafa. Hace las fotos necesarias del punto clave, de los edificios y de elementos que puedan ser interesantes integrar en el mapa como árboles, animales, farolas, fuentes, etc.



Periodista. Toma alguna nota relevante de lo que dice el guía, destacando los lugares, edificios y otros elementos sobre los que va el texto para facilitar la representación en el mapa. Además registra la calle dónde están y la señalética de las calles.

Coordinadora. Antes de ir al siguiente punto, chequea que han obtenido la información necesaria, media para que todos participen y hagan su tarea, es el enlace con la profesora. Además responderá el formulario.

Toda la información recopilada se unifica en una carpeta compartida en Google Drive con el nombre del equipo. De manera que todos los miembros podrán retroalimentarse de la información obtenida de cada punto para la realización del mapa.

El uso de la herramienta digital Google Maps ha permitido a los alumnos identificar y localizar con precisión los puntos históricos seleccionados durante el recorrido. Además facilita la ubicación exacta de los sitios visitados asegurando una información precisa. La otra herramienta que ha servido para vincular la información con los lugares específicos ha sido Map Hub. Su uso ha sido crucial porque ha posibilitado la creación de mapas interactivos enlazados con la información y con imágenes de los puntos, lo que ha permitido la representación visual de los datos, ayudando al alumnado a comprender mejor la distribución geográfica vinculando la información y la imagen del punto. La última herramienta digital utilizada en esta fase es Google drive, posibilita el trabajo colaborativo al compartir los documentos y las imágenes entre los miembros de los equipos con los profesores, de este modo permite que la información esté centralizada y disponible para todos los participantes del proyecto.

FASE II: CONCEPTUALIZACIÓN

A lo largo de esta fase se desarrolla el trabajo creativo que da forma al mapa ilustrado. El alumnado comienza con el estudio de la cartografía y la importancia del diseño de mapas a lo largo de la historia. Posteriormente, los alumnos aprenden a interpretar correctamente un mapa y a identificar los diferentes elementos que lo componen: título, trazado con información cartográfica, leyenda y fuente para después diseñar una serie de pictogramas: Museo, Iglesia, Ayuntamiento, Estación, Escuela, Cine, Guardia Civil, Gasolinera, Monumento, Parque. Con



estos elementos diseñados, elaboran un panel de inspiración que servirá para la materialización posterior del tipo de mapa que cada alumna y alumno quiere llevar a cabo.

En el módulo de Comunicación Gráfica se desarrolla previamente a la materialización, la exposición de conceptos básicos como qué es un mapa ilustrado, la técnica gráfico plástica húmeda: la acuarela, su descripción, composición, uso y soporte. Además de introducir las técnicas gráfico plásticas mixtas para trabajar en conjunto con la acuarela. A continuación se realizan diferentes experimentaciones para crear texturas combinando la acuarela con diferentes elementos, herramientas y técnicas. Con la profundización sobre las opciones plásticas de la acuarela, se une a esta técnica húmeda otras técnicas gráficas como el estilógrafo. Con esta combinación se consigue definir mediante el uso de la línea, la mancha de la acuarela. También se pueden introducir los lápices de madera para corregir las formas o para añadir más volumen mediante tramas a las ilustraciones. Esta combinación con otras técnicas se realiza porque la acuarela es más difícil de controlar que otras como el acrílico, pero los resultados plásticos que permite, por la propia transparencia de la pintura y la superposición de capas, proporcionan un resultado de color más interesante.

Antes de la materialización del mapa se expone una serie de ilustradores que trabajan con técnicas tradicionales y digitales, de este modo los alumnos cuentan con una serie de referencias que van a pautar el resultado gráfico final. Se analizan en el aula los mapas realizados por ilustradores como Camila Gray, Iván Bravo, Laure Allain, Martin Haake, Stef Maden, Jenni Sparks y David Ryan Robinson. Cada uno de estos ilustradores aporta su propia visión y la combinación de diferentes técnicas gráficas en la creación de mapas ilustrados desde una gran variedad de estilos. Sus trabajos van más allá de la funcionalidad del mapa por lo que consiguen capturar la esencia del lugar mediante su representación. Para realizar este análisis, se divide al grupo en parejas y mediante un cuestionario en Google Forms se les plantea diferentes campos que tienen que analizar cómo el estilo del ilustrador, qué tipo de técnicas utiliza para realizar la ilustración, que paleta de colores usa, qué estilo de dibujo utiliza, qué elementos característicos de los mapas podemos encontrar, qué elementos hacen que el mapa sea más representativo del lugar. Con esta serie de preguntas los alumnos realizan un ejercicio de análisis y estudio sobre los mapas ilustrados y de este modo definen la forma del suyo.

La materialización del mapa gráfico comienza con la realización de bocetos compositivos de los diferentes elementos del mapa, en estos bocetos se señala dónde van a ubicarse las



ilustraciones de los edificios respecto al mapa de Corella y qué elementos acordes con la ubicación se van a añadir para enriquecer la composición como fuentes, árboles, animales, etc.

El mapa es una representación gráfica del territorio o entorno gráfico, por su forma simplificada y su función como sistema de navegación permite trasladarlo fácilmente al aula desarrollando las características básicas gráficas y la representación del terreno. Los mapas gráficos combinan técnicas de diseño e ilustración para representar las características del lugar de forma atractiva y comprensible. De este modo nos permite utilizarlo como punto de partida para la representación geográfica ya que muestra la disposición física de un área, incluyendo calles, edificios, monumentos y otros elementos significativos de la zona. Para la correcta representación el alumnado relaciona las ilustraciones del mapa y su representación geográfica. Este trabajo permite realizar y aproximar a los alumnos a una narración histórica ilustrando los eventos históricos relevantes que ocurrieron en la zona representada. El alumnado realiza una reflexión sobre la representación y el diseño realizando descripciones visuales y textuales de los acontecimientos.

Esta clase de proyectos educativos tienen una gran relevancia en la formación del alumnado puesto que desarrollan una herramienta educativa para aprender sobre la geografía, la historia y el diseño. Además de desarrollar sus aptitudes artísticas por medio de la realización de texturas, paletas de colores, el uso de técnicas gráficas como la acuarela. Y mediante la aproximación a la labor profesional por medio del uso del software Photoshop, permitiendo a los estudiantes perfeccionar técnicas de ilustración digital.

Para el fondo y determinadas zonas como la estructura de la ciudad, el agua del río, la tierra y el césped se realizan unas manchas con acuarela. Las ilustraciones de los elementos del mapa, basadas en las imágenes capturadas en el Break Out “La memoria de Corella”, también se realizan a acuarela. La técnica gráfica que se desarrolla a lo largo de la materialización es mixta, por lo que se introducen otras técnicas como lápices de colores y, de forma puntual, rotuladores. Aparte de las ilustraciones principales, como los edificios, se incorporan otros elementos como figuras humanas pequeñas, árboles, gatos, una brújula, nombres de edificios y calles, y otros detalles que enriquecen la composición.

FASE III: PRODUCCIÓN

La fase de producción es una etapa crucial en la creación del mapa ilustrado, ya que en ella se materializan las ideas y conceptos desarrollados en las etapas anteriores. Esta fase se



compone por una serie de pasos para garantizar el correcto desarrollo del proceso y un producto final de calidad.

El primer paso consiste en el escaneo de las imágenes, de las texturas, edificios y otros elementos realizados con técnicas mixtas. Para ello se ajusta el escáner a una resolución de 300 ppp (píxeles por pulgada) para garantizar una alta calidad de imagen.

Una vez escaneadas las imágenes, se crea un archivo en Adobe Photoshop que servirá como base para la composición del mapa. Se configura el archivo en modo de color CMYK, con una resolución de 300 ppp y en formato TIFF para asegurar la calidad de impresión. El tamaño del archivo se ajusta a A3, que es el formato final del mapa.

A continuación, el alumnado tiene que organizar los elementos escaneados en capas separadas dentro del archivo de Photoshop, esto permite una edición más controlada y facilita la realización de ajustes posteriores de los elementos.

Cada ilustración y elemento tiene que limpiarse de cualquier fondo que no forme parte de la composición. Para ello se usan herramientas del propio software como la varita mágica, el lazo y las máscaras de capa para eliminar el fondo de las ilustraciones y aislar los elementos deseados. Después se ajustan los niveles de color, brillo y contraste de las ilustraciones para intentar que sean iguales a las realizadas a mano y para que se vean adecuadamente en la impresión. Finalmente para refinar los detalles de los elementos se usan pinceles y otras herramientas de edición para asegurar la nitidez de las ilustraciones.

Con las ilustraciones limpias y definidas, se procede a la composición del mapa en Photoshop. Para ello se ubican los elementos, las texturas y los edificios en la posición correcta. Y se añaden los elementos adicionales como figuras humanas, árboles, gatos, etc. para enriquecer la composición y hacer el mapa más atractivo y comprensible.

Posteriormente se incorpora el texto, el cual es fundamental para relacionar los puntos exactos del mapa con sus descripciones y nombres. Por lo que se elige una tipografía adecuada que sea legible y coherente estéticamente con el estilo del mapa. Después se coloca el texto en el mapa de manera que no interfiera con los elementos gráficos y que facilite la lectura y comprensión. En algunos casos, se puede crear un lettering para añadir un toque más personal y artístico al mapa.



Fig 2. “Viaje Gráfico: Huellas de la memoria en Corella”, 2024.

Una vez que la composición del mapa esté completa (Fig.2), se realiza la preparación del archivo para su impresión final. Por lo que se tiene que realizar una revisión exhaustiva del mapa para asegurar que todos los elementos estén correctamente ubicados y que no haya errores tipográficos o visuales. El alumnado tiene que comprobar que el archivo esté en el formato correcto para cumplir con los estándares de impresión. Finalmente se realizan pruebas de impresión para verificar la calidad y realizar de nuevo algún ajuste en el archivo si se considera necesario.

Para la realización de esta fase Adobe Photoshop es una herramienta clave para la edición y producción del mapa porque permite editar las ilustraciones realizadas previamente, facilita la organización de los elementos probando composiciones hasta llegar a la más adecuada. Y por último permite preparar el arte final para la impresión.

FASE IV: EXPOSICIÓN



El resultado plástico del alumnado se expuso en el V Encuentro Intergeneracional de la Memoria, celebrado en el Parque de la Memoria en Sartaguda (Navarra). Este encuentro es una de las actividades organizadas por el Instituto Navarro de la Memoria dentro del Programa Escuelas con Memoria. En esta ocasión participaron alrededor de 800 alumnas y alumnos de 10 institutos navarros. El Viaje Gráfico diseñado por el alumnado de la EASDi compartió exposición con otros trabajos como los Carteles con Memoria o las marionetas del Circo Anastasini.

El soporte elegido para exhibir los trabajos fueron diferentes tableros de okumen por sus cualidades sostenibles, su poco peso y su fácil transporte. De este modo, vamos prescindiendo de otro tipo de materiales como el cartón pluma, el cual tiene un elevado coste y su reciclaje es inexistente, solo cabe la reutilización. El uso de materiales sostenibles, como los tableros de okumen reflejan un compromiso con la sostenibilidad ambiental, de este modo el proyecto muestra unas prácticas responsables en relación con el ODS 11 y la reducción del impacto ambiental en las ciudades.

Esta exposición se completa con una publicación en el sitio web dedicado al proyecto: <https://dimemoria.dicorella-projects.com/> y en los diferentes perfiles sociales de la Escuela.

VALORACIÓN Y CONCLUSIONES

El proyecto *Viaje Gráfico: Huellas de la Memoria en Corella* se ha llevado a cabo con el propósito de representar los lugares que están estrechamente ligados con la memoria democrática en Corella, mediante la creación de un mapa ilustrado. Este trabajo responde a la necesidad educativa de fomentar el pensamiento crítico en el alumnado, educar para la paz, la convivencia y los derechos humanos y reflexionar sobre la historia del entorno local en el contexto de las enseñanzas artísticas profesionales de artes plásticas y diseño.

El proyecto ha permitido trabajar los contenidos y diferentes saberes básicos de forma intermodular, logrando que el alumnado aplique conocimientos de Historia del Diseño Gráfico y Comunicación Gráfica y el aprendizaje sea significativo, introduciendo en los hechos históricos y su representación gráfica de manera inmersiva.

Desde la perspectiva docente ha sido muy gratificante incorporar el estudio de los mapas y el papel relevante que cumple la disciplina del diseño gráfico en su representación a lo largo



de la historia. De este modo, el alumnado toma conciencia de la importancia de su profesión para la civilización y el desarrollo de las diferentes culturas y sociedades a lo largo de la historia.

Desde la docencia del módulo de Comunicación Gráfica se considera que la realización de este proyecto ha acercado al alumnado a la realización de productos gráficos de una forma procesual, desde la ideación hasta el producto impreso, lo cual ha supuesto para ellos una experiencia significativa en su formación profesional artística.

La aplicación de técnicas mixtas para la creación de las ilustraciones ha permitido a los estudiantes experimentar y perfeccionar sus habilidades artísticas. A la vez que el uso del software profesional como Adobe Photoshop ha aproximado a los alumnos al mundo laboral, asegurando que los proyectos realizados en el aula se asemejen a la realidad profesional. El uso de herramientas digitales ha tenido un impacto significativo en varios aspectos del proyecto, ha facilitado el proceso de investigación de forma más profunda y precisa, ha permitido la colaboración entre los estudiantes y la gestión de la información, facilitando un flujo de trabajo más eficiente. Y la combinación de las técnicas digitales con las manuales ha elevado la calidad del producto final, acercando al alumnado a los estándares profesionales del sector del diseño gráfico.

El proyecto *Viaje Gráfico: Huellas de la Memoria en Corella* ha demostrado ser una experiencia educativa y didáctica de alto valor, ya que ha permitido a nuestras alumnas y alumnos desarrollar habilidades técnicas y creativas y reflexionar sobre la historia reciente de España y el concepto de memoria. La continuación y difusión de este tipo de proyectos pueden contribuir de forma significativa a la preservación de la memoria y a la educación artística por la paz y la convivencia.