

# El garabato y la “escritura dibujada” como recurso metodológico en la enseñanza del dibujo para el diseño

## The doodle and “draw writing” like methodological resource in teaching of drawing for design

Laura De Miguel Álvarez

Universidad Nebrija

lmiguela@nebrija.es / lauradm.arte@gmail.com

Recibido: 30 de octubre de 2014

Aprobado: 1 de diciembre de 2014

### Resumen

El dibujo a mano alzada gracias al aprendizaje de los fundamentos básicos de la forma, composición, perspectiva, valoración tonal, etc. supone un recurso insustituible (a día de hoy) para la comunicación de ideas gráficas en cualquier momento y en cualquier lugar. Pero hay aspectos implícitos a él como el dinamismo, la expresividad, la seguridad, el gesto, etc. que no aparecen para muchos dibujantes tras meses e incluso años de práctica; por lo que plantear su alcance dentro del programa de una asignatura cuatrimestral en la universidad supone un hándicap complejo que sortear. En esta línea, y desde una perspectiva de innovación educativa en la búsqueda de metodologías que ayuden al estudiante a adquirir dichos aspectos que van más allá de la propia técnica del dibujo, se localiza un recurso dentro de las etapas del dibujo infantil que tiene que ver con el desarrollo cognitivo del niño y que es previa al momento en que éste decide dibujar expresamente. El recurso sobre el que va a erigirse una propuesta metodológica para la enseñanza del dibujo expresivo a mano alzada en los estudios de diseño es: el garabato.

**Palabras clave:** Garabato, dibujo, diseño.

De Miguel, L. (2015). El garabato y la escritura dibujada como recurso metodológico en la enseñanza del dibujo para el diseño. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 4, 11-33.

### Abstract

The freehand drawing through learning the basics of form, composition, perspective, tonal assessment, etc. represents an irreplaceable resource (today) for communicating graphic ideas anytime, anywhere. But there are implicit to it as the dynamism, expressiveness, security, gesture, etc. aspects that do not appear for many artists after months and even years of practice; so raise its reach within the program of a semester course in college is a complex handicap to overcome. In this line, and from the perspective of educational innovation in search of methodologies that help students acquire those aspects that go beyond the own technique of drawing, a resource is located within the stages of child drawing that has to do cognitive development of the child that is prior to when he decide explicitly draw. The resource that will stand up a methodology for teaching expressive drawing freehand design studies is: the doodle.

**Key words:** Doodle, drawing, design.

De Miguel, L. (2015). The doodle and “draw writing” like methodological resource in teaching of drawing for design. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 4, 11-33.

**Sumario:** 1.- Introducción. 2.- Escritura dibujada. Una propuesta de experimentación técnica. 3.- Proyecto: Escritura Dibujada. 4.- Conclusiones. 5.- Valoración personal. Referencias.

## 1. Introducción

“La primera vez que nos enfrentamos a un papel y un lápiz jugamos intuitivamente a observar lo que sucede. Surgen así nuestros primeros garabatos.” (Aerssen y Jaraíz, 2002, pág. 7).

Cuando en la mirada de un bebe, aquellos bultos disformes reflejados en sus globos oculares, que emiten sonidos y se acercan mucho a su rostro, comienzan a tener nitidez entonces aparece el mundo. Pero este no se torna real para ellos hasta que un día alertan la presencia de algo que pasaba por allí repetidamente, pero que de repente un día fijan sus ojos en ello, sus puños cerrados. La mirada perdida se vuelve incisiva y atónita ante lo que observa, hasta el punto de perder la dirección. A esta acción le seguirán muchas otras que supondrán la evidencia de que el niño está conociendo y explorando su entorno en la necesidad de tomar conciencia propioceptiva, como apunta Rodulfo (1999):

...mucho más allá de la anécdota, nos guiamos por esta capacidad de un niño para dejar marcas, huellas de su paso [...] describiendo a un ser que deja marcas por todos lados; en los oídos que perfora el grito, a través de obje-

tos que arroja, que rompe, que hace sonar, en las composiciones heteroclíticas de lo que junta (la baba, el moco, etc.), vale decir mucho antes del acto “inaugural” de las rayas en el papel, y por muchos otros medios de escritura. (pág.19)

En el momento en que los movimientos del pequeño buscan su continuidad e hiper extensión espacial a través de un útil que los registre sobre cualquier superficie (papel, tela, pared, etc.), éste acaba de iniciar el camino que le llevará hasta el acto comunicativo a través de lo que conocemos como lectoescritura y que continuará con la toma de decisión de querer, o no, dibujar.

### 1.1. Etapas del desarrollo infantil: el garabato

En palabras de V. Lowenfeld, al igual que Piaget descubrió las etapas por las que el niño/a atraviesa en el desarrollo de su inteligencia hasta alcanzar el pensamiento abstracto, advertir que en el proceso gráfico evolutivo pudiera darse también una secuencia taxonómica resulta bastante lógico. De este modo, y recogiendo los estudios de autores como los ya citados y Luquet, Burt, Ives y Gardner entre otros, se han planteado de diversos modos y enunciados las fases que atraviesa un niño en su desarrollo gráfico, en cuyo inicio, todos ellos apuntan a lo que conocemos comúnmente como garabato. Esta etapa es la más importante dado que supone su aprendizaje visual y motriz. En ella el niño realiza de manera intuitiva todos los signos primarios de la representación gráfica: el punto, la línea horizontal y vertical, la curva, etc. Investigadores de educación artística han llegado a denominarla como “la etapa del gran arte infantil”, incluso ha supuesto la cuna de inspiración de muchos artistas contemporáneos (Díaz, M. 2003).



Figura 1. Garabatos realizados por una niña de 2 años. 2014



Figura 2. Garabatos realizados por una niña de 2 años. 2014

En esta etapa es cuando el pequeño comienza a realizar sus primeras formas gráficas. Dichas formas a priori descontroladas mentalmente, son fruto de las primeras rayas controladas motóricamente sobre el papel, es decir, que no poseen una finalidad de representación pero si cumplen con la función de ser el registro voluntario de los diferentes movimientos corporales que un niño realiza de manera intuitiva en la búsqueda de sí. Cuando el niño crece dicha evolución, unida a la posibilidad de flexionar el dedo pulgar, le ofrece la posibilidad de utilizar los recursos en forma de signos gráficos de la primera fase del garabato “descontrolado” para tratar de controlar mentalmente la mano y los movimientos que esta realice sobre la hoja de papel. Así comienza a aprender movimientos que le ofrecerán diversas formas que podrá repetir una y otra vez (espiral, combinaciones, radiales, zig-zags, etc.). Más adelante, cuando el pequeño comienza a dar nombre a sus garabatos (a partir de los tres años aproximadamente) se produce la unión de la gráfica con la verbal (López Fdez. 2009). Este paso supone la evidencia de que para el niño/a las imágenes comienzan a formar parte de su memoria en el momento en el que la evolución del pequeño le conduce a cambiar los modos de pensar, conocer y representar el entorno a través del registro de las experiencias almacenadas en forma de recuerdos. Pero este momento en el que el niño comienza a designar nominalmente sus “creaciones” (garabatos), no es el punto sobre el que se centra este texto, si no que lo va a hacer sobre las dos fases anteriores. Exactamente en el punto central de ambas, es decir, el momento en que del control motor se pasa al control mental de los movimientos y por ende aparece la toma de conciencia de la posibilidad de registrar dichos movimientos sobre una superficie. Este punto evolutivo que estudiantes de universidad ya dejaron muy atrás, será recogido como metodología educativa en la enseñanza del dibujo expresivo en los estudios de

ingeniería, más concretamente en materias de expresión gráfica (dibujo a mano). Desde la linde del descontrol/control corporal que un pequeño atraviesa hacia la lectoescritura, es el lugar sobre el que se centra este texto, etapa en la que los movimientos corporales descontrolados mentalmente ofrecen una libertad de ejecución gráfica que más adelante, cuando el pequeño toma conciencia de la presencia de tales registros y los reconoce mentalmente, los sitúa como signos que utiliza añadiendo, tachando, combinando, repitiendo, etc. en la búsqueda de la forma y de sus múltiples posibilidades de representación.

Los trazados del niño son meras expresiones grafico-motrices, en las que encuentra un modo de expulsar sus impulsos, inquietudes y necesidades expresivas. Para el desarrollo de cualquier niño, es necesario atravesar la fase gráfica en la que no hay intencionalidad representativa, hasta que llegue el momento en el que los trazados se conviertan en verdaderos signos icónicos. (López Fdez. 2009, pág. 2)

### *1.2. Posibilidades metodológicas del recurso garabato en la búsqueda de expresividad*

Como plantea Virginia Martín (2014), profesora de la Escuela Madrileña de Decoración, dibujar es apresar una idea para poder así trabajar sobre ella “El dibujo a mano nos hace libres como diseñadores y por tanto únicos e inimitables”<sup>1</sup>.

En el campo de la enseñanza del dibujo a nivel expresivo para los diseñadores, existen numerosos manuales<sup>2</sup> que ofrecen métodos prácticos sobre materiales, formatos, útiles, etc., los cuales a través de diversos ejercicios de mimesis pueden ayudar al lector/dibujante a acercarse a las técnicas propias del dibujo artístico<sup>3</sup> en el ámbito del diseño. Pero, si entendemos que la enseñanza del dibujo no solo entraña el desarrollo de una habilidad manual, si no que engloba también ir más allá del manejo de la técnica y asumir que la comunicación ojo-mano-cerebro, en cuanto a la representación gráfica se refiere, requiere de métodos que aúnen la maduración de habilidades motrices con la modulación mental, es decir: el cambio de mirada, la búsqueda de estímulos, la curiosidad por lo desconocido, la construcción de mundos no perceptibles, etc.; en este caso no podemos hablar de métodos de enseñanza o métodos de trabajo tipificados, si no más bien de estrategias que ayuden al estudiante a asimilar a través de la experimentación propia aspectos inherentes al dibujo como vehículo comunicativo de ideas. Tal y como Gómez Molina apunta en la introducción de su libro *Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporáneo* (1999), la idea de método parece conllevar cierta seguridad y generalidad de los resultados, por eso las estrategias se utilizan en este campo para hablar del “lado oscuro” que es el momento de la creación, en el que la obra no es todavía lo que será

Tanto el método como la estrategia son reglas “para la dirección del espíritu” [...] Pero mientras que el primero parece exigir una mayor formalización y un conocimiento preciso de los elementos del proceso, la segunda mantiene una mayor adecuación con las formas de incertidumbre que envuelven las decisiones del sujeto. (Pág. 15)

Tras cinco años impartiendo clase a futuros ingenieros industriales y/o arquitectos, diseñadores, etc., con asignaturas como Análisis de la Forma y el Color;

y Dibujo del Natural; he advertido que unos de los mayores retos a los que se enfrentan los estudiantes que no poseen una disposición natural y cotidiana hacia al uso del dibujo; es que sus dibujos estén sueltos, frescos, con ritmo y expresividad. Muchos de ellos llevan años sin utilizar el lápiz y/o bolígrafo como útil de representación gráfico-expresiva, la mayoría desde que alcanzó la etapa realista y pseudorealista en la adolescencia momento desde el cual no han sido capaces, en la mayoría de los casos, de evolucionar en este sentido. Los pocos que lo han hecho destacan desde el primer día pues se advierte en sus trabajos iniciales que el dibujar para ellos es una práctica de orden cotidiano. Por lo que el nivel respecto a las habilidades mentales y manuales de la representación gráfica a mano alzada resulta desde el primer día altamente heterogéneo.

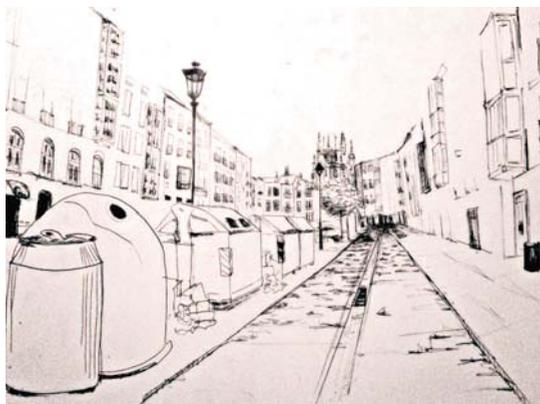


Figura 3. Apunte estudiante de 1º Diseño Industrial.  
Ejercicio de perspectiva cónica a mano alzada. Sarra Porres, 2013

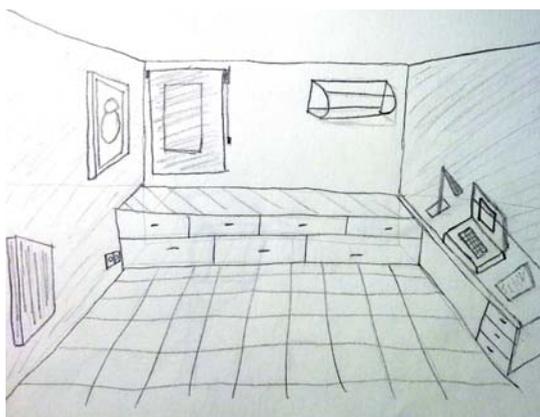


Figura 4. Apunte estudiante de 1º Diseño Industrial.  
Ejercicio de perspectiva cónica a mano alzada. Javier Beltri Fernández, 2013

Es en este punto de mi trayectoria como docente de dibujo en estudios politécnicos, que decido arriesgar en mi labor al introducir una propuesta metodoló-

gica con la que pretendo que el estudiante con dificultades a la hora de “soltar la mano”<sup>4</sup>, encuentre en la esencia de esta actividad descrita a continuación, los recursos para comprender conceptos como dinamismo, ligereza, impronta, soldura, expresividad, etc., inherentes al proceso creativo del diseñador.

## 2. Escritura dibujada. Una estrategia de experimentación técnica

Como ya se ha argumentado anteriormente, existen diversas etapas por las que el desarrollo cognitivo de un pequeño discurre hasta llegar a la lectoescritura. Como personas adultas, si de manera consciente tratamos de retroceder a ese momento en el que el garabato controlado empieza a formar un dibujo intencionado, una imagen, y lo relacionamos con el concepto escritura (entendido este como una sucesión de líneas cuya conexión y desconexión plantea un regio código de comunicación cuya traducción fonética implica que el acto social comunicativo se pueda desarrollar a través de dos canales, el visual y el auditivo de manera aislada y/o simultánea), podríamos comprender el origen etimológico de la acepción escritura dibujada.

### 2.1. Relación secuencial del garabato a la escritura dibujada

La unidad de aprendizaje y experimentación técnica que se describe en el siguiente apartado, enlaza el gesto garabato con la escritura. El sentido de dicha relación lo encontramos en la necesidad que los estudiantes poseen, en muchas ocasiones, de certezas. Es decir, plantear la elección libre de una palabra y a partir de ahí trabajar con ella a nivel formal (con su apariencia como trazo) y semántico (por su significado), ofrece un punto de partida desde el que iniciar una propuesta de gran carácter evocador y creativo, planteamiento sobre el que alumnos de áreas técnicas suelen plantear resistencia e, incluso, desconfianza<sup>5</sup>.

Por este hecho, se plantea la técnica a aprender y desarrollar como “escritura dibujada” (con origen en el garabato) para que, a partir del momento en que tengan que utilizar ese tipo de gesto suelto y dinámico, puedan recordar de forma concreta las pautas de ejecución (que lo son a nivel gestual y compositivo, no de útiles y materiales) y la referencia documental/visual a nivel práctico que se les facilitó.

### 2.2. Deshaciendo lo andado: de la escritura hacia el gesto expresivo a través del garabato

Esta propuesta introduce el garabato como base de acción y registro, y lo dirige hacia la evolución de éste en escritura. Desde la madre que utiliza como germin el garabato que su hija de dos años realiza sobre un papel para desarrollar sus ilustraciones<sup>6</sup>, hasta Vince Low<sup>7</sup> que realiza retratos de personajes famosos a partir del control de líneas garabateadas, el valor dinámico y creativo que este recurso ofrece es un hecho, e introducirlo como recurso metodológico para la enseñanza del dibujo como herramienta de comunicación de ideas para el futuro ingeniero, posibilita que la calidad expresiva de sus diseños para mostrarlos con un carácter dinámico, plástico e, incluso, de apariencia más real, se vea reforzada

gracias a la búsqueda y experimentación personal. Supone la vuelta al origen, al momento en que lo gráfico y lo verbal se mezclaron, para quebrar ligeramente esa dirección en la que lo gráfico sea tomado en igual o mayor importancia que lo verbal en los momentos que así lo necesitemos.



Figura 5. “Colaboraciones con mi hija”. Ruth Oosterman y Eve. 2014

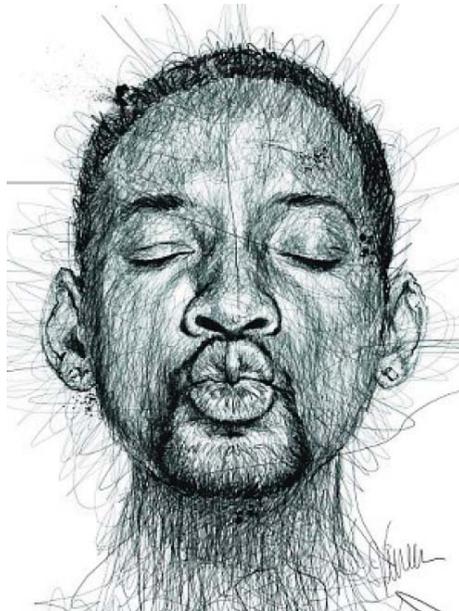


Figura 6. Vince Low 2013

### 3. Proyecto: Escritura Dibujada.

Este módulo de aprendizaje conlleva ejercicios prácticos en al aula y la en-

trega de un proyecto cuyo desarrollo se realizará de forma autónoma paralelamente a las sesiones presenciales. Dicho proyecto constará de la entrega del cuaderno de bolsillo en el que se aprecie el trabajo realizado diariamente y la entrega de un resultado final (100X70cm).

### 3.1. *Objetivos de la unidad*

Se establecen los siguientes objetivos para la unidad:

- Estimular al estudiante creativamente para liberar de prejuicios su mente respecto a técnicas gráficas como el garabato.
- Favorecer que el estudiante encuentre un gesto suelto y de gran expresividad gráfica aplicable a cualquier ejercicio de representación gráfica a mano alzada.
- Conseguir que el estudiante valore la cualidad expresiva del recurso garabato y escritura dibujada a la hora de dotar de dinamismo y vigorosidad sus bocetos.

### 3.2. *Actividades conductoras*<sup>8</sup>

El primer día de clase se lanza la propuesta del proyecto que se describe en el siguiente apartado. Los alumnos deben ir ejecutando dicha propuesta de manera paralela a las clases presenciales, por lo que en los tiempos de taller dentro del aula, pueden traer los avances que realicen para contrastar y/o aclarar dudas conmigo.

De este modo, en el aula, se irán lanzando una serie de ejercicios que servirán para ir provocando de manera progresiva y paciente el “cambio de chip” que se espera de los estudiantes al comenzar la marcha de la asignatura con una propuesta como esta.

En primer lugar se realizan ejercicios para estimular el lado derecho del cerebro en aras de que se le dé la libertad de emprender aquellas actividades para las que está predisposto. Gracias a estos ejercicios se permite que el estudiante tome conciencia al conocer que muchas de sus aptitudes como dibujante están ahí esperando ser liberadas.

La clave para aprender a dibujar consiste en establecer unas condiciones que introduzcan el cambio mental hacia una modalidad diferente de procesar la información (ese estado de conciencia ligeramente alterado), que nos capacite para ver bien. Cuando alcancemos esa modalidad mental de dibujo seremos capaces de dibujar nuestras percepciones, aún cuando jamás nos hayan enseñado a hacerlo. Una vez que se está familiarizado con esa modalidad, se puede controlar conscientemente el cambio mental. (Edwards, 2011, pág. 33)

Las actividades conductoras permiten adentrarse progresivamente hacia esa otra modalidad mental de la que nos habla Edwards. A continuación trataré de definir brevemente cada una de estas propuestas previas al proyecto de Escritura Dibujada.

- Experimentación de garabatos: ojos abiertos:

En el cuaderno de bolsillo se pide que realicen garabatos. Se les plantea que deben tratar de ponerse en el lugar de un niño a la hora de coger un lápiz y papel por primera vez.

En esta actividad se observan las primeras manifestaciones de rechazo y desconfianza ya que, a pesar de dar unas directrices sencillas y claras, los estudiantes no pueden evitar (en muchos casos) tratar de utilizar el dibujo “garabato” para representar formas controladas.

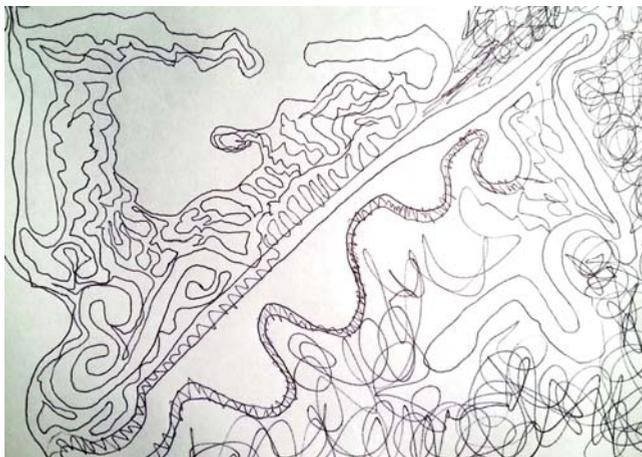


Figura 7. Dibujo estudiante de 1º Diseño Industrial. Daniel Muñoz Rodríguez, 2014

- Experimentación de garabatos: ojos cerrados:

En el cuaderno de bolsillo se pide que realicen garabatos, esta vez con los ojos cerrados.

Introduciendo la variable que anula el sentido de la vista, la disposición de los estudiantes cambia respecto a la propuesta anterior. Esto se debe a que la expectación, el nerviosismo, la curiosidad ante el propio trabajo aparece, cuestión que les hace sentirse “como niños pequeños de verdad” (cita textual de un estudiante). De cara a dotar de sentido el hecho de privar a los estudiantes de la vista, esto responde a que se tiene la sospecha de que los ojos suponen la ventana del lado izquierdo del cerebro, hemisferio que cuando se enfrenta a la representación gráfica a mano alzada (desde su posición dominante en la mayoría de las personas), que es un terreno basado en la percepción espacial, relacional, de la luz y la sombra, de la totalidad, que no entran dentro de sus competencias, éste desea emprender la tarea para la que no está predispuesto tirando de aquellas formas que conoce por su visualización resuelta (visionando de imágenes fotográficas sobre todo) y trata de reproducirlas en un ejercicio de pura mimesis, sin comprenderlas. Entonces se piensa que al eliminar la mirada a la hora de garabatear, los trazos estarán más liberados, y menos controlados, favoreciendo la experimentación técnica sin tratar de representar nada.

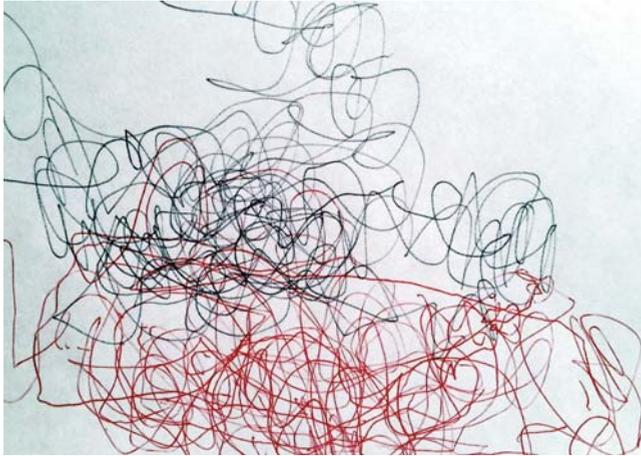


Figura 8. Dibujo estudiante de 1º Diseño Industrial. Daniel Muñoz Rodríguez, 2014

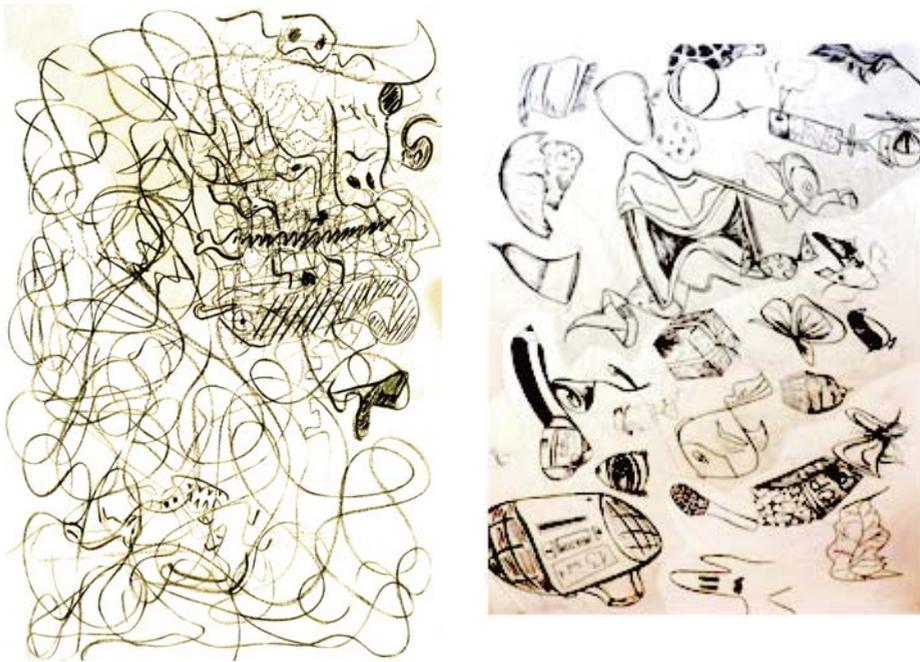
- Dibujamos la música y estimulamos la creatividad:

Introducida la variable que priva al estudiante de la vista, y comprobado que este hecho favorece la toma de contacto con las experiencias de la niñez, seguiremos con este recurso en la búsqueda de la expresividad gráfica y del cambio de modalidad mental.

Sobre un papel de gran formato (100X70cm) el estudiante deberá, con los ojos tapados, escuchar música y tratar de traducir sus acordes a líneas entrelazadas (garabateadas) a lo largo y ancho del papel.

Con esta propuesta se persigue que el estudiante comprenda la importancia de introducir el cuerpo y su movimiento a mayor o menor escala, es decir, que al igual que en el gran formato dejarse fluir a través de la música favorece que utilicemos toda la superficie en la búsqueda de su tipo de línea, en el pequeño formato, el movimiento de la muñeca y del brazo, e incluso el movimiento del cuaderno una y otra vez, favorecerá la obtención de diferentes recursos expresivos que dotarán a sus dibujos de más viveza y dinamismo.

En la segunda parte de esta actividad, estimulamos la creatividad sobre el resultado. El estudiante se destapa los ojos y busca entre la madeja de líneas las forma reconocibles que se han confundido entre las tramas. Se les comenta que esta parte es como si jugásemos a “¿Qué forma tienen las nubes?”, práctica extendida de manera tradicional en nuestra sociedad, transmitida de generación en generación.



Figuras 9 y 10. Dibujos de estudiantes de 1º Diseño Industrial.  
Alberto González Espinosa y Jennifer González Jiménez, 2014

- Dibujamos con texturas y la luz:

Sobre un papel de gran formato (100x70cm) se realiza una composición libre combinando diferentes texturas en tonos blancos, negros y grises (neutros). Dicha composición se fija al soporte de papel con el adhesivo correspondiente, según los materiales utilizados.

Con esta propuesta se persigue la experimentación con otras maneras de crear una imagen con la que los estudiantes están menos familiarizados. Al igual que cuando comenzamos un dibujo disponemos del útil de dibujo y un papel en blanco, en este caso el útil serán las texturas y el adhesivo con los que directamente van a “dibujar”, es decir, sin utilizar ningún otro elemento para bocetar. En este caso, gracias al relieve que proporciona trabajar con elementos volumétricos y la incidencia de la luz sobre ellos, se consigue que el estudiante experimente con otros modos de hacer, y que el resultado le devuelva la posibilidad de mirar hacia la creación gráfica ampliando los horizontes que hasta ahora conoce. El recurso metodológico que se pretende que continúen explorando es el garabato aunque a través de esta otra técnica, en la que la “madeja” surge a partir de elementos más complejos que la línea que nos ofrece un útil de escritura.



Julio Domingos



Olga Tykhonova



Olga Tykhonova

Figuras 10 y 11. Dibujos de estudiantes de 1º Arquitectura. 2014

### 3.3. Propuesta del Proyecto

Se entrega a los estudiantes el enunciado del proyecto que deberán desarrollar en el plazo de tres semanas. En el enunciado de éste se invita al estudiante a la acción gráfica a partir de las siguientes frases evocadoras y sugestivas:

*Intenta transformar las letras en posibles dibujos.*

*Letras realizadas con ritmo, intuitivamente, dinámicamente.*

*Utiliza la mano que no sueles usar para hacerlo.*

*Cierra los ojos.*

*Ponte boca abajo.*

*Utiliza cualquier herramienta.*

*Comienza garabateando.*

*Busca tu trazo, tu gesto, como buscaste tu firma.*

*Explora en los bordes, en los espacios, en las intersecciones y CREA.*

Cada una de estas frases posee un sentido, más allá del literal, que comienza a presentar una manera abierta de enfrentarse a la creación (por ejemplo: “ponte boca abajo” conceptualmente sugiere ver el mundo desde una perspectiva diferente a la conocida a través de su visión vertical y horizontal).

Acompañando a las frases se facilita la siguiente imagen:

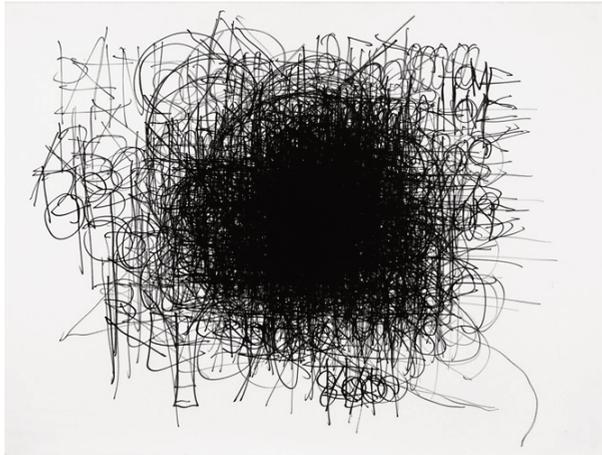


Figura 12. Dan Miller. 2011

Dan Miller es un artista outsider del Creative Growth Center (Centro de Crecimiento Creativo) de Oakland, California, EEUU.

La obra de Dan Miller refleja sus percepciones. Las letras y las palabras son repetidas a menudo creando masas con capas de tinta, flotando en la página [...] Cada obra contiene la grabación por escrito de la obsesión del artista con objetos como bombillas, enchufes eléctricos, alimentos y nombres de ciudades y pueblos. En 2007 Dan tuvo una exposición individual en New York y participó en exposiciones colectivas en la empresa de Gavin Brown, ABCD, París y apareció en The Armory Show, Nueva York. (Creative Growth Center. Website)

Se muestra a los estudiantes la obra de este artista, algunas de sus piezas más conocidas:

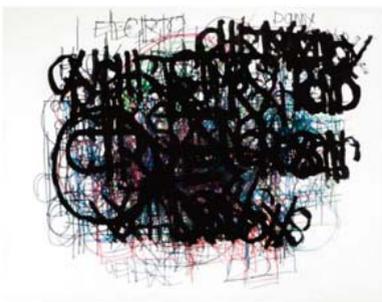


Figura 13. Dan Miller. 2011



Figura 14. Dan Miller. 2011

En este momento se les explica que, al igual que en la enseñanza del dibujo se aprenden técnicas y modos de hacer de los maestros (por ejemplo: el sfumato de Caravaggio, las veladuras de Jan y Hubert Van Eyck, etc.), vamos a tratar de utilizar la manera de hacer de Dan Miller para dibujar sobre el papel.

En un principio se espera que los estudiantes utilicen el cuaderno de bolsillo para experimentar técnicamente a partir de la obra de Miller. Se trata de jugar al control y descontrol al mismo tiempo. En este sentido la obra de Dan Miller conecta con este nuevo horizonte de representación gráfica a mano alzada, porque supone un paso más al garabato, un quiebro en la dirección del camino que iniciamos hacia la lectoescritura, pero esta vez de manera consciente.

De este modo, y después del entrenamiento en pequeños formatos, una de las manifestaciones esperadas para el cambio de modalidad mental se producirá cuando en sus trabajos finales las palabras que elijan y repitan hasta la saciedad, dejen de ser eso, palabras. Estas pierdan su sentido en un ejercicio de repetición y confusión, para convertirse en un recurso gráfico para el dibujo con el que componer, disponer, enfatizar, dirigir, contrastar, oscurecer, difuminar, etc.

### 3.4. Resultados

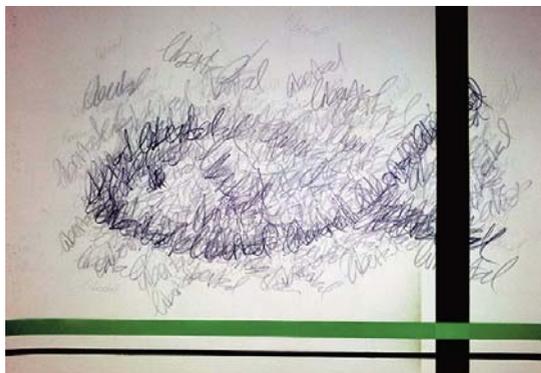
A continuación se ofrece una selección de diferentes trabajos realizados durante el año 2014 por estudiantes de ingeniería, en diferentes estudios y niveles académicos:



Olga Tykhonova



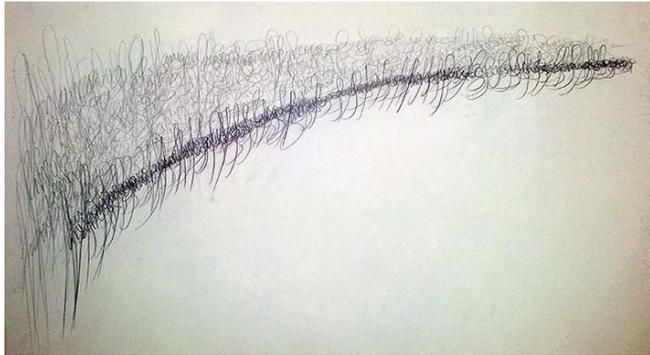
Alejandro Sánchez Bretones



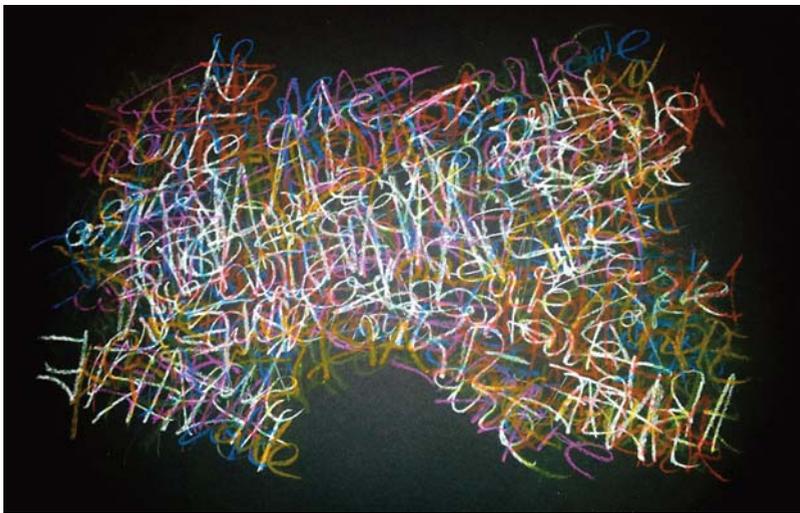
Juan Miguel Rovira Blanco



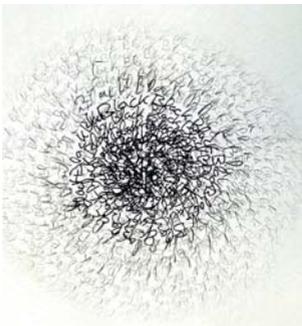
Daniel Muñoz Rodríguez



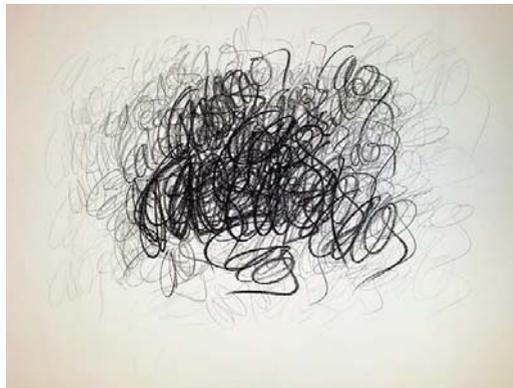
Jaime Hortelano Machado



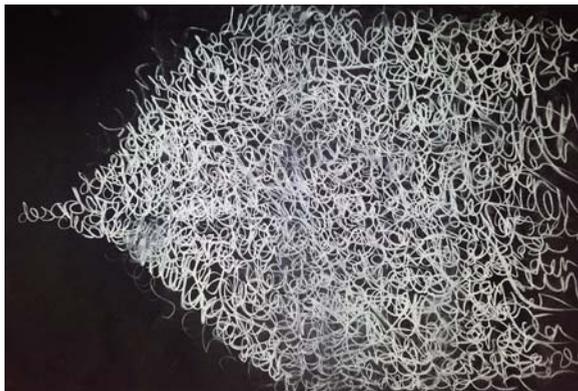
Alberto Vera Llop



Alejandro Ulecia Ausejo



Juan Miguel Rovira Blanco



Mercedes Sánchez Vicente



Pablo Pastor García

#### 4. Conclusiones

En base a los objetivos planteados, en cuanto al número uno<sup>9</sup> se puede decir tras el visionado de algunos resultados finales, que en la mayoría de los casos, han comprendido y abrazado la propuesta descrita. Pero no solo eso, si no que la han hecho suya en un ejercicio de desinhibición y liberación gracias al cual muchos de sus trabajos no solo recuerdan técnicamente a de la obra de Miller, si no que los estudiantes han dejado volar su creatividad en aras de disfrutar con sus creaciones. En frente de éstas nos es fácil imaginar una persona moviéndose vigorosamente, casi musicalmente, fundiéndose y atrapando el tiempo hasta alcanzar ese momento en que decide parar y decirse a sí mismo inclinando la cabeza hacia un lado: *ya está, he terminado*.

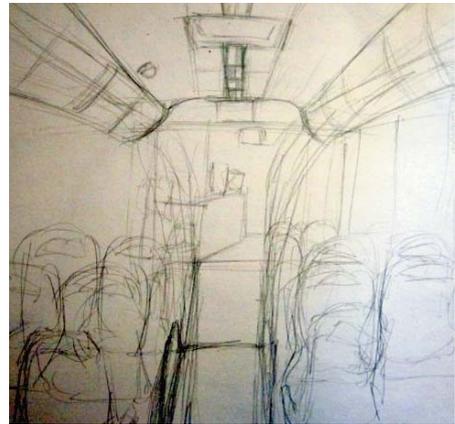
La unidad de aprendizaje descrita es este texto ha sido realizada en el comienzo de la programación de los diferentes estudios y niveles en los que se puso en práctica. Tras ella se sucedieron otros módulos de aprendizaje como la representación gráfica de objetos de manera tridimensional a través de la perspectiva

cónica a mano alzada, representación de materiales en un ejercicio de mimesis, construcción primaria de objetos, representación y valoración tonal de un cuerpo físico, etc.

Una vez dada por finalizada la programación, es cuando se puede valorar la efectividad de su puesta en práctica, dado que sus dos últimos objetivos<sup>10</sup> contienen aspectos únicamente contrastables al observar si los estudiantes han dado con su gesto y expresividad gráfica para aplicarla a otros ejercicios de representación gráfica propuestos, si han dotado de vigorosidad y dinamismo sus bocetos. Pues bien, para poder determinar el alcance de estos propósitos se ofrecen las siguientes imágenes que muestran resultados de otras propuestas diferentes y posteriores a la descrita en este texto, y que fueron realizadas por los mismos estudiantes que realizaron el proyecto de escritura dibujada:



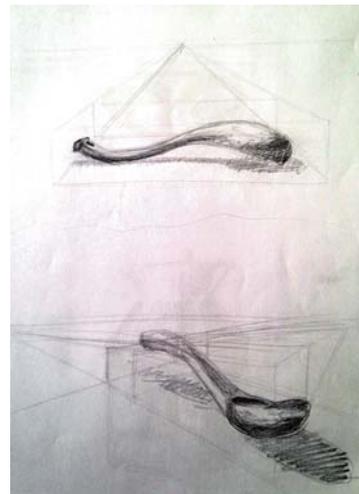
Álvaro Martínez Arce



Gonzalo García Castellanos



Javier González de Abia



Marta Urban Alfaro



Álvaro Marínez Arce



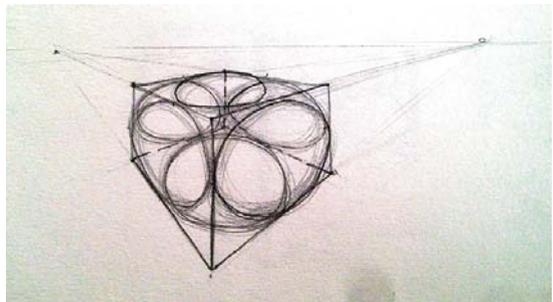
Gonzalo García Castellanos



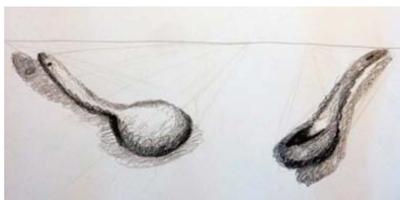
Gonzalo García Castellanos



Álvaro Marínez Arce



Juan Miguel Rovira Blanco



Daniel Muñiz Rodríguez



Javier González de Abia



Marta Urban Alfaro



Javier González de Abia

Muchos de estos estudiantes nunca antes habían recibido formación de dibujo ni habían utilizado éste para expresar sus ideas. Por lo que, para concluir, el garabato y por extensión tras todo lo abordado la escritura dibujada, colocados como primer módulo de aprendizaje del programa de una asignatura de expresión gráfica a mano alzada, suponen un recurso metodológico que, entre otras cosas, ofrece la posibilidad de que los estudiantes experimenten maneras innovadoras y estimulantes para enfrentarse al dibujo (por primera vez en muchos casos), a la hora de buscar su gesto personal, su capacidad grafico-expresiva, que luego poder aplicar a cualquier propuesta de representación que se les presente, sobre todo a aquellas que persigan el uso del dibujo como recurso de comprensión y comunicación de ideas de manera rápida y eficaz (apuntes, bocetos, etc.).

## 5. Valoración personal

Como docente de dibujo en áreas de diseño e ingeniería, intento transmitir a mis estudiantes que el dibujo a mano alzada ejecutado con rapidez, seguridad y claridad, supone el recurso que da forma tangible a una visualización alojada en la mente del diseñador haciéndola perceptible para el resto de individuos, llegando los acabados profesionales (conocidos en este ámbito como arte final<sup>11</sup>) por otros medios tecnológicos y digitales para la adecuación de texturas, composición, realces, etc. en la obtención de una presentación, digamos, profesional. Una de las frases que reiteradas veces enunció a mis estudiantes: “En una reunión de trabajo, cogiendo una servilleta de papel y un bolígrafo, debéis ser capaces de dar forma a aquello que tenéis en vuestra mente y deseáis compartir con las personas que tenéis delante, incluso sin tener que utilizar la palabra para que lo comprendan, la imagen que creéis debe ser lo suficientemente buena como para que no necesite una explicación de su naturaleza”. Para mí, el momento en el que los estudiantes comienzan a transitar el camino que les conducirá a esa capacidad de utilizar el dibujo como transmisor y comunicador de ideas, es cuando al terminar una clase alguien exclama: ¡Laura, que bien me lo he pasado hoy en clase, el tiempo se nos ha pasado volando!, y el resto (o la mayoría) asiente.

## Referencias

- Van Aerssen, I.; Jaraíz, B. (2002) *Garabato*. Ed. MNCARS. Madrid.
- Piaget, J.; Inhelder, B. (1969) *Psicología del niño*. Ed. Morata. Madrid.
- Rodulfo, R. (1999) *Dibujos fuera del papel*. Ed. Paidós psicología profunda. Buenos Aires.
- Díaz Jimenez, C. (2002) *La creatividad en la expresión plástica. Propuestas didácticas y metodológicas*. Ed. Narcea. Madrid
- López Fdez., Gloria (2009) “El arte infantil: el garabato”. En *Innovación y experiencias educativas*. Revista digital. Csif. Granada.
- Pinto, J. Pino, J. (1998) *Dibujo Artístico. Colección de Materiales Curriculares para el Bachillerato 19*. Ed. Dirección General de Evaluación Educativa y Formación del Profesorado. Consejería de Educación y Ciencia. Junta de Andalucía.
- Gómez Molina, J.J. (Coord.) (1999) *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Ed. Cátedra. Madrid.
- Edwards, Betty. (2011) *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Ed. Urano. Barcelona.
- Recursos web:  
<http://creativegrowth.org/artists/dan-miller-2/>  
[http://www.glosariografico.com/arte\\_final](http://www.glosariografico.com/arte_final)

## Notas

<sup>1</sup> <http://esmadeco.com/dibujo-artistico/>

<sup>2</sup> AA.VV (2011): *Dibujo para diseñadores industriales*. Ed. Parramón. Barcelona. Parramón, José M. (2003): *El gran libro del dibujo*, Parramón ediciones, s.a., Barcelona. Simpson, Ian (2005): *Enciclopedia de Técnicas de Dibujo*, Acanto, Barcelona. Smith, Ray (1991): *El manual del Artista*. Ed. H. Blume, Barcelona. Wong, W. (1995): *Fundamentos del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona.

<sup>3</sup> *El dibujo se establece siempre como la fijación de un gesto que concreta una estructura, por lo que enlaza con todas las actividades primordiales de expresión y construcción vinculadas al conocimiento, a la descripción de las ideas, las cosas y a los fenómenos de interpretación basados en la explicación de su sentido por medio de sus configuraciones.* (J.J.Gómez Molina). Con la acepción “artístico” ligada al dibujo entendemos que la definición de Molina podría además integrar la que realizan Josefa Pinto y Juan Pino (1998) en la que destacan que “el Dibujo Artístico, entendido como proceso intelectual de percepciones, pensamientos y emociones, se materializa a través del uso del lenguaje gráfico” (pág. 5).

<sup>4</sup> Aprovechar el azar y el ejercicio intuitivo de la creación gráfica a la hora de representar la realidad. En definitiva adquirir la capacidad de que los signos gráficos utilizados para comunicar a través del lenguaje del dibujo, porten la cualidad de expresividad y ligereza en su apariencia.

<sup>5</sup> Esta problemática la planteo desde mi experiencia personal en la que mi formación y posterior relación laboral como docente ha estado ligada a las Bellas Artes. Cuando empiezo hace cinco años a impartir clase en diferentes Escuelas Politécnicas, observé en su día y observo ahora que los estudiantes de este área poseen, como punto de partida, cierta disposición prejuiciosa cargada de inseguridad ante propuestas creativas y libres (“yo no sé hacer eso”, “a mi no me va a salir”, etc.).

<sup>6</sup> “Colaboraciones con mi hija”. Ruth Oosterman y Eve. (2014) [[http://www.huffingtonpost.es/2014/09/09/garabatos-nino-obras-arte\\_n\\_5789232.html](http://www.huffingtonpost.es/2014/09/09/garabatos-nino-obras-arte_n_5789232.html)]

<sup>7</sup> “Faces” Vincen Low (2013) [[http://www.antena3.com/noticias/cultura/artista-malayo-crea-retratos-famosos-partir-garabatos\\_2013072200050.html](http://www.antena3.com/noticias/cultura/artista-malayo-crea-retratos-famosos-partir-garabatos_2013072200050.html)]

<sup>8</sup> Denominaremos de este modo a aquellas actividades que nos van conduciendo progresivamente hacia la propuesta de proyecto, sobre el cual el estudiante debe integrar y aplicar lo aprendido y experimentado en ellas (ejercicios de clase).

<sup>9</sup> *Estimular al estudiante creativamente para liberar de prejuicios su mente respecto a técnicas gráficas como el garabato.*

<sup>10</sup> *Favorecer que el estudiante encuentre un gesto suelto y de gran expresividad gráfica aplicable a cualquier ejercicio de representación gráfica a mano alzada. Conseguir que el estudiante valore la cualidad expresiva del recurso garabato y escritura dibujada a la hora de dotar de dinamismo y vigorosidad sus bocetos.*

<sup>11</sup> Antes de que los ordenadores entraran en el diseño, un arte final era el ma-

terial ya completamente preparado para su paso a fotolitos mediante las técnicas de reproducción adecuadas a cada proceso. En la actualidad se podría decir que un arte final es el material digital ya preparado para su envío a la imprenta sin que haga falta ningún retoque o intervención más (la imposición de las formas se entiende ya fuera del arte final). [http://www.glosariografico.com/arte\\_final](http://www.glosariografico.com/arte_final)