

sentir

pasión

olor

Dibujar, una Experiencia Reivindicadora desde el Valor de la Vivencia

*Huberta Márquez Villeda**

Resumen

La práctica del dibujo a nivel profesional requiere recuperar experiencias de vida para fortalecer el aprendizaje obtenido y así construir nuevos discursos apreciativos que construyan nuevos pensamientos sobre la actividad del dibujo como una actividad libre en su hacer, pero con responsabilidad del lenguaje visual.

En este sentido, se ha identificado desde la práctica docente que el estudiante al dibujar se sumerge en prejuicios establecidos que a lo largo de su quehacer dibujístico clarifica como los supuestos estándares que cualifican los resultados de la práctica de dibujo. Sin embargo, a partir del hecho y sus cualidades permite eliminar las creencias y conjeturas al describir el fenómeno en cuestión por medio de repetidas observaciones para discernir el hecho; por ello, fijar objetivos generales y específicos que llevan a los hechos para estructurar la información que permite integrar precedentes, es un factor esencial, de ahí entonces, que el objetivo principal de este trabajo, se ubica en el hecho de Valorar la experiencia del acto de dibujar como una vivencia trascendental para la vida. Sin olvidar que cada circunstancia es única e irrepetible como vivencia, y así visualizar nuevas realidades que aportan elementos necesarios, por tanto, la unificación de ambas realidades afina la sustancia de la información obtenida en cada acto dibujístico. De tal modo, que la eliminación de repeticiones y redundancias con relación a la descalificación de la práctica dibujística ha permitido revalorar cada acción dibujis-

*Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM.

tica con fines de optimizar y concretar la información obtenida. De ese modo, el proceso fenomenológico se traduce a un nuevo fenómeno que requiere nuevas miradas y soluciones.

Identificar que dibujar es un hecho, una vivencia, significa que es una actividad continua, por lo tanto, es movable, favorece la razón intrínseca del acto de dibujar que pasa de la realidad vivencial a la experiencia como aprendizaje.

Palabras clave: Dibujar, fenómeno, experiencia, vivencia, procesos, enseñanza/aprendizaje.

Abstract

The practice of drawing at a professional level requires recovering life experiences to strengthen the learning obtained and thus build new appreciative discourses that build new thoughts about the activity of drawing as a free activity in its doing, but with responsibility for visual language.

In this sense, it has been identified from teaching practice that the student when drawing immerses himself in established prejudices that throughout his drawing work he clarifies as the standard assumptions that qualify the results of the drawing practice. However, based on the fact and its qualities, it allows the elimination of beliefs and conjectures when describing the phenomenon in question through repeated observations to discern the fact; Therefore, setting general and specific objectives that lead to the facts to structure the information that allows the integration of precedents is an essential factor, hence the main objective of this work is located in the fact of Assessing the experience of the act. of drawing as a transcendental experience for life. Without forgetting that each circumstance is unique and unrepeatable as an experience, and thus visualize new realities that provide necessary elements, therefore, the unification of both realities refines the substance of the information obtained in each drawing act. In such a way, the elimination of repetitions and redundancies in relation to the disqualification of drawing practice has made it possible to reevaluate each drawing action in order to optimize and specify the information obtained. In this way, the phenomenological process is translated into a new phenomenon that requires new perspectives and solutions.

Identifying that drawing is a fact, an experience, means that it is a continuous activity, therefore, it is mobile, favoring the intrinsic reason of the act of drawing that passes from experiential reality to experience as learning.

Keywords: Drawing, phenomenon, experience, experience, processes, teaching/learning.

Introducción

Este trabajo se centra en la experiencia del aprendizaje en el acto de dibujar en situaciones de incertidumbre o complejas desde un contexto cambiante y móvil. En este sentido, cabe bien mencionar que tradicionalmente, la enseñanza de las artes (desde la academia de San Carlos) consistía en la copia de modelos en yeso, obras clásicas, estampas religiosas y el dibujo con modelo vivo para el estudio de las formas y la identificación de los volúmenes. Últimamente se han hecho presente otros instrumentos de enseñanza del dibujo que consideran los procesos artísticos de principios del siglo XX, la experimentación de los medios, los tutoriales del XXI, así como diversos motivos de dibujo como: los animé, cómics y super héroes.

En una retrospectiva histórica, la enseñanza del dibujo ha sido la base de la enseñanza de las bellas artes en las academias, tradición que llegó a México con la llegada de la Academia de San Carlos en el siglo XVIII (1781). Dice Báez (en De los Reyes, 2014) que “para los arquitectos, pintores y grabadores el dominio del dibujo constituyó la premisa de su formación y la vía para su labor creadora” (p. 17). Por esa razón, el dibujo como proveedor técnico y práctico a ayudado a desarrollar una facultad cognitiva, emocional y una destreza de una mano educada (De los Reyes, 2014).

Ha sido soporte fundamental de la arquitectura, de la pintura, del grabado, de la construcción civil, la artesanía, el diseño industrial, el diseño tipográfico, de la comunicación, entre otros. Por eso, bajo este argumento, el dibujo ha ganado un lugar propio entre las actividades humanas creativas, de alguna manera es parte intrínseca de un proceso para llegar a un fin determinado, pero es también una actividad autónoma, libre en su expresión y creación.

En este sentido, dibujar es una experiencia de gran valor histórico, ya que va desde ser un documento narrativo hasta una actividad que se enseña libremente. Razón por la cual su valor radica en si mismo con sus diversas modalidades.

Metodología

La Metodología cualitativa permite ir en busca de la experiencia del acto de dibujar, y reivindica cualquier experiencia, así como la comprensión de los procesos de enseñanza/aprendizaje de las artes y los diseños que, desde la perspectiva fenomenológica, ayuda a dar respuesta a preguntas vinculadas con identificar, definir e interpretar las cualidades propias de un hecho vivenciado (Martínez,

2015); ya sea desde la diferencia o características que distinguen la sustancia de la información adquirida, así como el hecho de valorar la manera propia de ser de aquellos que hacen posible la vivencia.

Finalmente, al relacionar estos aspectos se obtiene un posible resultado que deja ver los hechos aislados, así como la correlación entre esos hechos, de tal manera que permite llegar a las conclusiones, con la consideración de que estas se abren a nuevas miradas. Por lo tanto, desde la investigación fenomenológica, los resultados se presentan como nuevas acciones para la resignificación del acto de dibujar.

Teorización

En una mirada hacia la tradición dibujística del siglo XIX la experiencia académica, apunta Báez (en De los Reyes, 2014), logró establecer por un medio un método seguro para hacer de los discípulos buenos dibujantes, programaba el aprendizaje en tres etapas: dibujo de estampas religiosas, el dibujo del yeso y el dibujo al natural, a tal caso que el dibujante se hacía acompañar de un cuaderno de apuntes que evidenciaba el proceso dibujístico junto con su propia experiencia.

Por tanto, la sustancia (vitalidad) del dibujo se vio alterada por el naciente siglo XX, siglo que dejó herencia en cada principio pictórico, manifestado por las vanguardias artísticas, contribuciones que aportaron un modo de ver, sentir y crear el arte dentro y fuera de la academia. Las formas de enseñar mutaron a las necesidades plásticas del contexto en cuestión, pero también en relación a los cambios de hacer arte. El color y la forma se hermanaron en el acto de dibujar para dar un vuelco a una tradición doliente.

El color de los fovistas, el movimiento del futurismo, la armonía y el ritmo del arte abstracto, la fuerza del color, la forma y la pincelada del expresionismo, la poliangularidad del cubismo, la síntesis de la forma en el constructivismo, lo onírico del surrealismo y el juego del dadaísmo impactaron en las nuevas necesidades de la sociedad y el arte, un arte incrustado en los conflictos bélicos en medio de una nueva experiencia y una sensibilidad crítica protagónica, así la estructura dinámica y la sustancia de cada manifiesto pictórico^[1] colisionaron para que las artes, desde sus entrañas, instauraran nuevos principios de creación y a consecuencia se alteró la enseñanza y el aprendizaje. Entre la tradición y la innovación,

[1] De Micheli, M. (1991) en su texto “Las vanguardias artísticas del siglo XX” realiza un análisis desde un aspecto teórico-histórico creando un pasaje de cada vanguardia.

el arte y el dibujo se recrearon dentro de una nueva tradición histórica, reclamaron su autonomía sentando nuevas bases en los procesos de creación y, por lo tanto, alterando de igual forma la relación entre el que enseña y el que aprende.

La línea, la forma, el color, el movimiento y la dirección fueron en su momento para Paul Klee, artista colaborador en la escuela de la Bauhaus, los elementos de análisis formal para la comprensión de las artes plásticas. Pero, sobre todo, en la enseñanza del dibujo desde la estrategia de aprender relacionando la práctica con la teoría, que tienen resonancia en las prácticas dibujísticas en pleno siglo XXI, que con fines de comprender la estructuración de una composición gráfica pictórica que hoy día puede tener diversas aplicaciones en la enseñanza del diseño y las artes.

Es importante mencionar que el aporte que Adolfo Best (1923) deja en el texto llamado *Manual del dibujo*, ha pasado a la historia por su sencillez e imaginario, quien desde una breve reseña explica los elementos fundamentales del arte mexicano. Allí comenta: “el dibujo desarrolla la memoria e imaginación, dando facilidades de expresión” (p. 98) y agrega que “el dibujo afina el sentido del ritmo, la armonía, formando así el gusto” (p. 98). Cabe decir que menciona algo tan básico como las líneas, las curvas, las espirales, las líneas ondeadas, que cobran un sentido particular, ya que son parecidos a los garabatos de la primera infancia. En este sentido, el dibujo se aferra al lenguaje básico de la representación, donde la línea es la materia prima básica de cualquier construcción visual.

Por su parte, Dewey (2010) afirma que “el aprendizaje del pasado puede convertirse en un instrumento potente para tratar eficazmente el futuro” (p. 70). Si bien Best no nos enseña a dibujar, sí nos enseña la importancia de los elementos básicos en cualquier creación dibujística y diseñística aludiendo a las formas libres de acción. De tal modo que emancipa al dibujo de la pintura, escultura y arquitectura, o mejor aún, abre una nueva ruta de la representación dibujística.

De ser así, la apropiación de la enseñanza del pasado es ahora un pilar de enseñanza que abstrae procesos, técnicas y estrategias de aprendizaje que fungan como base primaria en la comunicación dialógica entre el docente y el estudiante.

De la misma manera, es oportuno mencionar que, en las llamadas escuelas al aire libre en principios del siglo XX se invitaba a ver, vivir, pintar, y bajo la iniciativa de talleres libres la enseñanza del dibujo se tomó un respiro fuera de la academia, se expandió a un público no especializado en las artes, abrió su espectro de conocimiento y se relacionó con el mundo.

En este sentido dice Reyes (2014) que se crearon clases de dibujo en la escuela Militar para alumnos con habilidades y disposición en este ramo, considerando que les sería muy útil y provechoso, bajo el argumento de que era un área inherente a la carrera militar.

A su vez para la carrera de Minería se dispuso a enseñar dibujo lineal, dibujo del natural además de sus respectivos estudios especializados. Ante esto Pérez Salas (en Reyes 2014) argumentó que “el dibujo es la lengua universal de los artistas, su estudio es de primera necesidad en toda buena educación; es indispensable al obrero, al artista, al sabio: útil para el hombre de negocios, como descanso de sus ocupaciones” (p. 74).

Entonces, el artista, el dibujante y el dibujo fuera de la academia se hicieron de otra especie, se enseñó en espacios cerrados, al aire libre, se enseñó bajo tópicos académicos y al mismo tiempo en medio de una repentina dibujística. Entonces, la experiencia de dibujar se expandió.

La tradición se vio mermada, la ausencia de profesores de dibujo inhibía la expectativa de la expansión de la enseñanza del dibujo a todo público. Sin embargo, la tradición de la enseñanza dentro de la academia buscaba fortalecerse como una herramienta para transcribir ideas.

Ahora bien, desde otra perspectiva, es necesario apuntar que en las postrimeras del siglo XX hubo una afluencia de la enseñanza del dibujo fuera de la academia denominado publicitario, de historietas y cómic, acotando con esto que la enseñanza era distinta a la académica, a tal caso que se llegó a decir que, si se deseaba hacer muñequitos, se evitara entrar a la academia (Camacho, en De los Reyes, 2014). Con esto nació una nueva tradición de la enseñanza del dibujo especializado, y con el paso tiempo en últimas fechas el dibujo del superhéroe y los personajes de ficción son el motivo principal para dibujar.

Entonces, las artes y el diseño se entrelazan con el dibujo en sus procesos y materiales al formar parte sustancial en ambas profesiones, en casos específicos el dibujo se deja ver en el proceso, en otros se funde como una sola cosa, y en otros tantos se separa en algún momento de su resultado como un producto independiente.

Visto de otro modo, la enseñanza del dibujo contempla desde una perspectiva plástica hasta una perspectiva técnica, ya que el dibujo históricamente es una actividad que se relaciona con la creatividad, la imaginación, la habilidad técnica y las emociones, y el documento visual como testigo fehaciente del transcurrir de la sociedad, técnicamente está vinculada con el arte y la vida.

En el sentido ordinario dibujar es una actividad que realiza el artista y por lo tanto se relaciona con las emociones, con una habilidad, con una destreza añadida de forma natural. Cualidades que no todos poseen, así pues, cualquiera que quiera dibujar sin ser artista se ve en desventaja de aquel que tiene esas habilidades. Pero al mismo tiempo se ve el lado contrario, el que ya sabe dibujar de forma natural por sus cualidades se ve descontextualizado cuando a este se le enseña otro modo de dibujar.

Resultados

En el mundo de la enseñanza-aprendizaje profesional lo anterior cobra otro sentido, ya que enseñar y aprender una actividad para un fin específico va más allá de la expresión artística, está sujeto al acto de aprender a dibujar bajo un propósito. Y en el alcance de una tradición el dibujo con modelo vivo responde a esta necesidad académica que más allá de ser útil, muchas veces expande la necesidad de este recurso dentro de la enseñanza del dibujo en diseño para otros fines.

En este sentido, el dibujo tiene pertinencia en planes de estudio en casi todos los niveles educativos, en cada uno de ellos tiene un valor significativo que a su vez es preocupante^[2], ya que en su enseñanza el aprender debería satisfacer necesidades curriculares, pero, también con gustos del estudiante, quien se considera con habilidades para el dibujo, las cuales puede poner en juicio cuando se encuentra en una enseñanza profesional con fines específicos. Aspectos que conllevan al estudiante a reflexionar su actividad dibujística.

La imagen uno ejemplifica cómo en clase de dibujo permea la tradición del recurso didáctico del modelo vivo, que en un acto de rememorar prácticas dibujísticas de la academia responde a nuevas necesidades del aprendizaje del modelo al natural. Reconocer dimensiones comunicativas de carácter imitativo a favor de la dimensión comunicativa heurística.

[2] La enseñanza y el aprendizaje de las artes, el diseño y la comunicación visual en la educación superior tienen sus propios problemas por resolver, estos van de lo general a lo particular y de lo particular a lo específico. Uno de ellos se centra en el diseño mismo de planes de estudios; otro en el diseño curricular, la elaboración de programas de asignatura, así como la inmersión de las tecnologías en los sistemas de enseñanza, la creación de material didáctico, la administración y planeación escolar, los criterios de evaluación y desempeño, el clima en el aula, sin dejar de lado la investigación educativa y los sistemas de evaluación docente y los procesos de enseñanza-aprendizaje en el espacio específico del aula.



Imagen 1. Dibujo realizado en clase de dibujo V con el medio del acrílico, lo más importante del ejercicio era poder relacionar las partes del cuerpo para una lógica proporción (2019).

Sumado a lo anterior, tener una habilidad para el dibujo está vinculado con el hecho de desarrollar las facultades psicomotrices, que por medio de la práctica en el acto de dibujar se despliegan. El dibujo como actividad humana dotada de capacidades sensibles, mentales y motrices (Acha, 2016) ayuda a concretar una idea, un pensamiento, o un concepto determinado, esto permite entender al conjunto de elementos gráficos como una comunidad posible de nombrarse una a una como: la línea, la forma, el color, la textura, el movimiento, la dirección, el equilibrio entre otras.

Por lo tanto, en su enseñanza debe existir una sistematización para el buen aprendizaje que permita vivenciar el acto de dibujar como una experiencia trascendental. Si bien es cierto que el dibujo es una actividad que se reconoce por su libre expresión y manifestación de emociones, también es cierto que es una actividad que requiere ser instruida para ejecutarla con libertad, confianza, seguridad y autocrítica.

Fernández (en De los Reyes, 2014) argumenta que “el diseñador visual sigue el mismo proceso creativo que un artista: concibe o prefigura una idea para ser representada” (p. 379), y en este sentido el dibujo plasma en un espacio por medio de la forma; el diseñador y el artista comparten un mismo sistema de enseñanza del dibujo, pero tal vez no un mismo sistema de aprendizaje, lo que hace la diferencia no es el proceso, sino el fin o la intención del dibujo.

En este sentido Berger (2005) en su texto *Sobre el dibujo* conduce el acto de dibujar como un dibujo hecho, que al recorrido de la experiencia es posible describir al dibujo mismo. Dice que “los contornos que uno ha dibujado ya no marcan el límite de lo que ha visto, sino el límite de aquello en lo que se ha convertido” (p. 7); las palabras de Berger acercan al estudiante al dibujo de forma sutil y casi encantadora. Deja al imaginario la posibilidad de descubrir en el hacer lo que va siendo.

En tal caso, la enseñanza del dibujo de forma particular requiere tanto del conocimiento del área, del sentido intuitivo, de la experiencia del acto de dibujar como del entendimiento del dibujo como lenguaje visual, sumado a las habilidades, intereses, aptitudes y capacidades propias del estudiante.

En el mismo sentido se aborda al dibujo como lenguaje, un lenguaje con particularidades propias. Como un sistema o proceso de abstracción de la realidad, gracias a su configuración y uso de elementos gráficos denominados “alfabetividad visual”, aspectos relacionados con el concepto de dibujo desde su origen etimológico. Que se refiere a un sistema estructurado de un discurso no verbal. Y al mismo tiempo como un sistema de expresión que permite decir de otra manera lo que con el lenguaje hablado y gestual no es posible decir, o que por elección sea el dibujo el medio de comunicación y expresión libre. Así pues, los lenguajes pueden clasificarse según tres funciones: la expresión, la apelación y la representación (clasificación propuesta por Karl Buhler. J. Ferrater, *diccionario de filosofía*, p. 34).

Y desde un planteamiento académico, las prácticas dibujísticas y las estrategias de enseñanza que llevan a alcanzar los objetivos e intereses particulares de cada estudiante requieren de un proceso creativo que se relacione en función a un propósito específico más allá del contenido de asignatura, ya que es importante situarse en la experiencia del mismo aprendizaje del dibujo in situ.

Ante esto, Dewey (2010) explica que:

el educador es responsable del conocimiento de los individuos y del conocimiento de las materias que facilita la selección de las actividades que lleven a una organización social, una organización en la que todos los individuos tengan una oportunidad de contribuir algo y en que las actividades en que todos participen sean el principal sostén de control (p. 97).

Por ejemplo, la imagen dos permite ver un dibujo suelto, nada rígido, con potencial de expandirse, esta proyección es posible porque ha sido realizado, visto y analizado desde las necesidades de la propia área del diseño editorial. En este sentido, repensar la experiencia de dibujar deviene de un compromiso colaborativo.



Imagen 2. Maricela es diseñadora de la comunicación gráfica, está a cargo del departamento de diseño en CONAPO. Ella expresó que su dibujo originalmente es muy rígido y que en este ejercicio pudo ver otras posibilidades del dibujo. Es tan dinámico, expresó, que ahora lo usaré en el diseño editorial o como ilustración. Dibujo realizado en el laboratorio taller de Fanzine: Dibujo desterriteorizado (FAD-UNAM). Garabateo por diez minutos con pluma y tinta de pluma sobre papel blanco (2022).

En este sentido, el resultado dibujístico podría ser de ambos cuando la tarea se cumple bajo precisas estrategias de enseñanza que coloquen al estudiante como el actor principal de este binomio. Esto significaría que, aprender a dibujar puede ser el fin, pero no la finalidad. Por ello, es importante situar el objetivo del ejercicio del dibujo en las prácticas dibujísticas, si bien aprender es la primera situación es importante hacer saber para qué se aprende. Aplicar y comprender lo que se aprendió rebasa la situación anterior. Entender cómo es la experiencia del acto de dibujar en la vivencia y reflexionar la experiencia de aprender a dibujar sería la esencia y razón de aprender a dibujar conscientemente.

En el mismo caso se encuentra la imagen tres, que muestra cómo se integró en el Fanzine los dibujos realizados, al convertirlo en un material didáctico que permitió un trabajo en colaboración entre familia para fomentar la lectoescritura, afianzada por el dibujo libre y espontáneo.



Imagen 3. Viridiana es egresada de Diseño y Comunicación Visual (FESC UNAM). La participación que tuvo en el taller “Dibujo desterritorializado” la hizo reflexionar sobre la tarea vital que tiene para con sus hijas, por esa razón propuso desde el principio que ella utilizaría el dibujo como estrategia de comunicación, y con ello fomentar el trabajo en equipo. Dibujo realizado con plumilla y tinta china sobre papel blanco bajo el concepto de línea horizontal. (2022)

Es de suma importancia también la relación con otras áreas de conocimiento: saber sobre historia del arte, aspectos básicos de la pintura, identificar los elementos de la imagen y reconocer los tópicos de la comunicación visual requiere del cruce interdisciplinar.

En la imagen cuatro los estudiantes, mientras dibujan, conversan sobre sus gustos, intereses y perspectivas del futuro. Una colaboración en el aprendizaje insta a que el dibujo pueda estar acompañado de distintas experiencias. En este ejercicio se invitó a los estudiantes a conversar sobre las necesidades del dibujo en su área de especialización.



Imagen 4. En la clase de dibujo, los estudiantes tratan de concentrarse en el trazo, el gesto y el dibujo intercambiando de sustrato en medio de una conversación. Actividad que requiere de mirar el dibujo en cuestión sin distraerse con nada. Plumilla artesanal y tinta china (2019).

Discusión

La enseñanza no radica solo en los medios y las técnicas, sino en expandir la experiencia de vida -una vivencia personal- que dé al estudiante posibilidades receptivas con injerencia en todo su espectro perceptual. Recurrir a técnicas de dibujo no es suficiente, trazos con sentido, composiciones y el uso exclusivo del lenguaje de representación, implica un esfuerzo no solo sensible, sino reflexivo, intelectual, conceptual y manual^[3] de quien lo enseña y de quien lo aprende.

También es importante mencionar que, ante estos saberes, la enseñanza del dibujo se ve tocada por los grandes dibujos de la historia, ubicados en el Renacimiento, Barroco y Romanticismo y que se observan en los manuales, catálogos de obra o libros de la enseñanza del dibujo. Dibujos situados en contextos diversos que hoy día son idealizados y tomados como referencia en el aprendizaje del dibujo.

Por ello, en ocasiones se observa que el estudiante busca vivir la experiencia de dibujar como esos referentes visuales que le sirven de ejemplo que copia para beneficio de su propia experiencia. A esto, dice Dewey (2010) que:

una experiencia puede ser inmediatamente deleitable y, sin embargo, provocar la formación de una actitud perezosa y negligente, esta actitud entonces llega a modificar la cualidad de las experiencias siguientes e impedir que la persona obtenga de ellas lo que puede ser de sí (p. 72).

Es posible que esto ocurra en el proceso de aprendizaje del estudiante de dibujo al encontrarse envuelto en un mundo de referentes visuales. Y, al comparar sus propios resultados, se vea inmerso en hábitos que lo dispersen y desinteresen de su acto dibujístico sin pasar a ser reflexionados de manera objetiva.

La imagen cinco permite ver un dibujo colaborativo sobre muro, donde cada estudiante se responsabilizó por su propio espacio otorgando identidad personal. La práctica dibujística surgió de inquietudes de los estudiantes con el obje-

[3] Este principio hace la diferencia de cualquier representación hecha por alguien que desconoce las bases formales de representación, y por alguien que no solo las conoce, sino que las aplica. Soltarse es la mejor opción, diseñar, proyectar, trazar líneas largas, tenues, fuertes, sombreado, esfumado de ser necesario, entonar, definir. A esto, dice Margarita Saloma en su texto Dibujo natural: “la rápida y correcta interpretación de ciertas informaciones, como planos o datos de carácter gráfico, es absolutamente necesaria para la adquisición de conocimientos básicos para desarrollar la madurez suficiente que se necesita para resolver los problemas gráficos a los que el diseñador gráfico se enfrenta todos los días”. La representación gráfica, de principio, se vincula con el acto de dibujar.

tivo de dibujar libremente para llevar a su práctica experimentación de medios y materiales, los cuales fueron a decisión de ellos, no hubo instrucción, solo hubo colaboración y acompañamiento. La práctica fue realizada por los estudiantes de forma continua por un año y se vio interrumpida por situaciones no académicas, pero que sí impactaron en lo académico.



Imagen 5. ¿Quieres dibujar? ¡Dibuja! Dibujo en el muro del edificio de diseño en FESC-UNAM. Actividad que fungió como primera actividad del doctorado (2020-1).

Dice John Berger (2005) que la enseñanza del dibujo “es un lugar común y que reside en mirar. Descubrir líneas donde no las hay, descubrir figuras donde solo objetos existen” (p. 7). Y eso es dibujar, descubrir, sorprenderse por lo que se descubre^[4]. Por otro lado, es posible que con lo anterior se abra otro tipo de

[4] Cabe citar el proyecto educativo “Dibujo expandido” taller-exposición que se realizó en la Universidad de Granada, cuyo objetivo fue crear vínculo con la comunidad escolar de diversos niveles educativos, donde se expuso que el arte contemporáneo es el eje principal que estimula los distintos procesos de aprendizaje en los que interviene la percepción, la emoción, el pensamiento y la interacción social. La MADRAZA. Centro de Cultura Contemporánea de la UGR, (2015) Granada.

El texto que evidencia la actividad realizada describe cómo la exposición se articuló en varias líneas y alrededor de cuarenta dibujos en blanco y negro de formato diverso, entendidos como un proyecto de largo recorrido que acaba formulando un conjunto expositivo del que destaca un mural de dimensiones monumentales. La instalación contiene seis dibujos de carácter enérgico y expresionista que devela la psicología de la escena que representa a la figura femenina y otros temas de la sociedad actual.

tradición, como ejemplo, Edwards (1984) enseña a dibujar con el lado derecho del cerebro bajo ejercicios y prácticas instruccionales. Se enseña a dibujar esferas imaginadas con principios técnicos estéticos referenciales. Se obliga a aprender las proporciones humanas para encajar en figuras geométricas con los estándares ajustados a nuevos estereotipos.

Está el caso de *Modos de pensar y realizar la enseñanza del dibujo*, texto de Mayra L. Carrillo (2013), que manifiesta la necesidad de crear sistemas de formación docente desde la perspectiva pedagógica, enfocándose a la enseñanza del dibujo en jóvenes específicamente donde ya no se copien modelos (representaciones) de otro tiempo.

En este sentido, existen manuales especializados para el dibujo del cómic, la historieta y personajes fantásticos, que al paralelo caminan con los grandes libros de arte, del dibujo de la anatomía artística y que conservan la nostalgia de otros tiempos, que sirven de referente para cualquier tipo, estilo o función dibujística de aquel que le gusta y desea dibujar.

En este sentido, es oportuno citar a Tamés y Bata (2019) cuando dice que:

dibujar a mano, implica armarse de un arsenal de imágenes, experiencias sensoriales, emocionales y espaciales. Una vasta memoria, cultivada eventualmente aflora al momento de proyectar. Prefigurar aquello que no existe solo puede ser significativo en la medida en que se internalicen las experiencias (p. 16).

Todo dibujo tiene el mismo principio técnico y conceptual. Desde los textos más antiguos hasta los tutoriales muestran una tradición esquematizada del aprendizaje del dibujo. Por ello, la figura uno integra algunas abstracciones conceptuales sobre el dibujo que los autores antes citados han hecho, de tal forma que en la sumatoria de opiniones se entreteje la enseñanza del dibujo que hoy día permea las aulas.

Figura 1. Márquez H. 2021. *Teorías del dibujo*

Acha	Narvaéz	Carillo	Edwards	Berger
Manual y lingüístico	Integración de varias disciplinas	No se copien modelos	La imaginación y memoria visual	Es descubrir

Nota: La figura conserva los parámetros que permiten diferenciar las interpretaciones teóricas en relación con el dibujo desde diferentes apreciaciones teóricas.

La tabla anterior deja ver que el dibujo es una actividad manual y lingüística que debe integrar varias disciplinas para no solo copiar modelos, sino hacer uso de la imaginación y la memoria visual. Es posible que esto esté sucediendo en las aulas, por ello es necesario repensarlo desde las necesidades de las profesiones que tiene al dibujo como herramienta y proceso gráfico.

Conclusiones

Por lo anterior dicho, cualquier conclusión dejará la puerta abierta a nuevas reflexiones sobre la experiencia del acto de dibujar.

Por ello, el dibujo al expandir sus fronteras, ser un medio y al mismo tiempo ser emancipado lo lleva por caminos inciertos. Al expandirse como una actividad y como un lenguaje no verbal parece ser de domino público y al mismo tiempo inaccesible. Entonces, dibujar funciona en torno a moverle de lugar, pero no solo del lugar físico, sino sensorial, experiencial, vivencial según contexto. Así, a lo largo de la vida del dibujo, este se ha visto envuelto en diferentes circunstancias, en las cuales a cobrado valor por su trascendencia como documento histórico, como expresión libre, como actividad de aprendizaje y como lenguaje visual.

Finalmente, en talleres, cursos y asignaturas de dibujo, se busca dar al estudiante herramientas diversas que están relacionadas con aprender dibujo y a dibujar a favor de valorarlo por medio de la concientización de la vivencia; la actitud dibujística que consta de entablar un diálogo con lo dibujado; la actitud representativa que esté en armonía con el lenguaje de la representación gráfica; la actitud reflexiva que está vinculada con el constante cuestionamiento del qué dibujar, para qué dibujar y, la actitud estética, aquella que va más allá de lo técnico, una especie de sentido común donde el juicio, la crítica y la subjetividad se entrecruzan, sin dejar de pasar por la tradición heredada de la enseñanza y el aprendizaje de la academia, de igual modo deteniéndose en las vanguardias artísticas y los nuevos estilos de manga, cómic y superhéroe que a los estudiantes gusta mucho, ya sea por moda o porque la cultura visual es demandante y rigurosa.

Referencias

- Berger, j. (2005). *Sobre el dibujo*. España: Gustavo Gili.
- Acha, J. (2016). *Teoría del dibujo su sociología y su estética*. México: Ediciones Coyoacán.
- Tames y Batta, J. (2019). *Los Dibujos, diferentes experiencias*. México: UNAM
- Edwards, B. (1984). *Dibujando con el lado derecho del cerebro*. Madrid: Blume.
- Dewey, J. (2010). *Experiencia y educación*. España: Biblioteca Nueva.
- Reyes, d L. (2014). *La enseñanza del dibujo en México*. México: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Best, A. (1923). *Manual de dibujo*. México: UNAM.
- Martínez, M. (2015). *Ciencia y arte en la Investigación cualitativa*. México-Argentina-España: Trillas.
- Carrillo, M. (2013). *Entre líneas trazos y visiones. Modos de pensar y realizar la enseñanza del dibujo*. Bogotá: Malucaco.

