

Dibujar el mundo

Jugar, crear, compartir

*XL Premio
Marta Mata
de Pedagogía 2020*

COLECCIÓN

R O S^A
S E N
S A T

25

Vicente Blanco
Salvador Cidrás

Dibujar el mundo

Jugar, crear, compartir

OCTAEDRO - ROSA SENSAT

Primera edición: mayo de 2022

© Vicente Blanco Mosquera, Salvador Cidrás Robles

© De esta edición:

Ediciones OCTAEDRO
Bailén, 5 - 08010 Barcelona
Tel.: 93 246 40 02
www.octaedro.com - octaedro@octaedro.com

Associació de Mestres Rosa Sensat
Avda. Drassanes, 3 - 08001 Barcelona
Tel.: 93 481 73 73 - Fax: 93 301 75 50
www.rosasensat.org - publicacions@rosasensat.org

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-18819-51-3
Depósito legal: B 9500-2022

Diseño y producción: Ediciones Octaedro
Ilustraciones y fotografías: © Vicente Blanco y Salvador Cidrás

Impresión: Ulzama

Impreso en España - *Printed in Spain*

Agradecimientos

*A las compañeras que forman parte de Escola Imaxinada:
Rocío Modia, Noemi Lodeiro, Sofía Fernández Besteiro,
Estella Freire y Ananda Casanova.*

*A las personas que nos acompañaron en este proyecto con
su generosidad y entusiasmo: Ángeles e Isabel Abelleira,
Sara Plaza y Paula Blanco.*

*A Antón Costa y al equipo de Kalandraka Editora,
por habernos dejado formar parte de ese proyecto tan
necesario como es la Biblioteca de Pedagogía.*

A Pablo, por sus dibujos que nos inspiraron

*Y, por supuesto, a las maestras, niños y niñas de la Escola
Anexa de Lugo que participaron en los talleres que llevamos
a cabo. Sin ellos este proyecto no hubiera sido posible.*



INTRODUCCIÓN

De ratones y dibujos

Pablo, de 6 años, estaba jugando en el campo. Al levantar un tronco podrido se encontró debajo una hembra de ratón con sus crías. El roedor chilló para proteger a su camada mientras las crías se enganchaban a su cuerpo y huían a otro lugar escapando de la inesperada amenaza. La mujer que acompañaba al niño también se asustó y tuvo el impulso de matar a los ratones con un palo, pero el niño se lo impidió. Fue un acontecimiento fascinante para él. Nosotros no estábamos allí presentes, lo supimos una semana después cuando nos lo contó con todo detalle a través de un dibujo que había realizado aquel mismo día y en el que se podían leer las palabras: *nido de ratas*. No hablaba de otra cosa.

Aquel dibujo registraba de forma espontánea una experiencia valiosa y contrastaba con los dibujos de animales estereotipados que formaban parte del material de los cuadernos que traía de la escuela. Mientras las imágenes de las fichas de colorear reproducían un mundo pensado por otros (las personas adultas), la escena de los ratones recogía el impulso natural que, como seres humanos, tenemos de dar significado a aquello que nos rodea, de dibujar el mundo para pensarlo y, en el proceso, pensarnos a nosotros mismos.

El dibujo es un medio espontáneo, ubicuo, democrático –abierto a todo y a todas las personas– e inherente al ser humano. Desde la práctica artística se entiende como un medio para registrar nuestras experiencias, como un continuo proceso creativo que permite relacionarnos con el entorno, reinventar nuestras identidades y explorar otras formas de vivir. Por eso, como docentes, es fundamental aportar materiales y herramientas para que la expresión

gráfica de niños y niñas sea una prolongación del cuerpo, del gesto, de la persona: un espacio donde acción y pensamiento confluyen.

Sin embargo, fuera del ámbito artístico no es habitual esta perspectiva. Normalmente, el dibujo se plantea en soportes académicos que generan uniformidad y anulan el estilo personal. El enfoque valorado en las aulas y en las familias, de acuerdo con la tradición occidental, es el realismo, entendido como mimesis o copia de imágenes y esquemas mentales que no son propios de la infancia y que, en consecuencia, penaliza aquellas producciones que escapan de esa norma. Los libros y cuadernos de fichas de plástica, comercializados por las editoriales, refuerzan este enfoque.

Esta visión del dibujo es anacrónica si la comparamos con la riqueza de prácticas artísticas llevadas a cabo por artistas en los últimos cien años. Si nos acercamos al mundo del arte, podremos observar cómo, a lo largo del siglo XX y hasta la actualidad, el dibujo ha ampliado enormemente sus límites, tanto físicos como conceptuales. Técnicas, procesos, materiales o dimensiones han cambiado significativamente lo que se considera dibujo, que actualmente puede percibirse bien como un gesto íntimo, inmediato y subjetivo, es decir, como boceto generador de ideas, o bien con una visión más amplia, como registro de la actividad humana que nos conecta colectivamente.

Planteamos este libro como una transferencia de conocimientos desde el arte a la educación. El reto que se nos presenta es trasladar una metodología basada en los procesos creativos propios de las artes al ámbito de la enseñanza. El arte está, demasiadas veces, en una posición alejada de las realidades sociales formativas, por eso queremos aunar los dos ámbitos desde la responsabilidad de mejorar y transformar la práctica educativa.

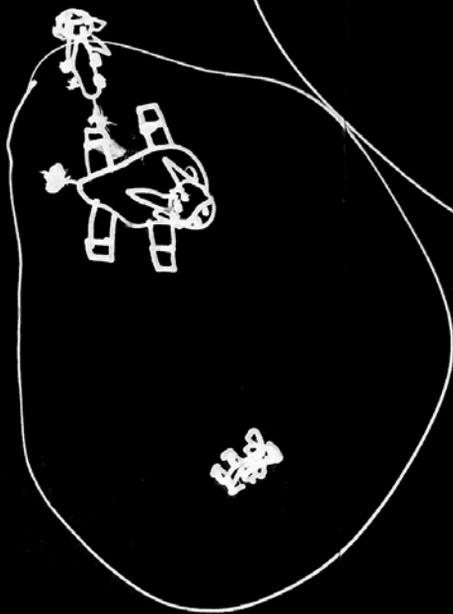
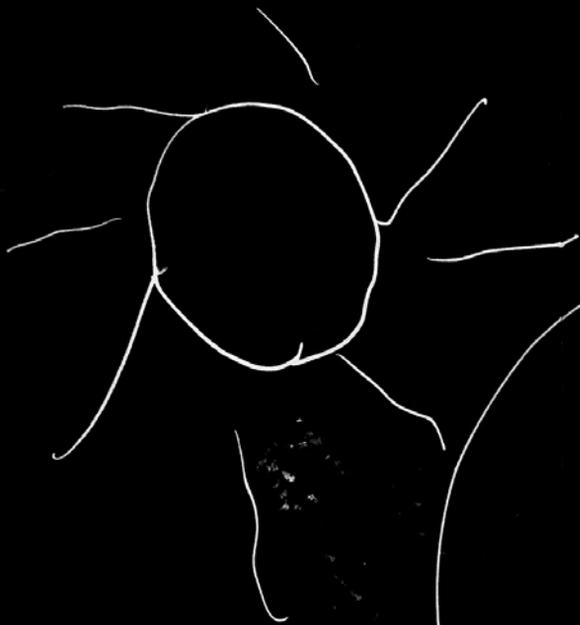
En el libro abordamos esa transferencia desde diferentes aproximaciones, que estructuramos en tres partes. En la primera parte examinamos brevemente la práctica artística y educativa del dibujo y nos preguntamos: ¿Cómo entienden el dibujo los artistas y cómo han pensado su enseñanza? ¿Qué dimensiones nos pueden aportar en nuestra práctica educativa con la infancia?

En la segunda parte reunimos algunas de las propuestas de dibujo, fruto de nuestra investigación artística y educativa, llevadas a cabo con niños y niñas de Infantil y Primaria en colaboración con escuelas, familias y colectivos interesados en metodologías activas. Todas ellas comparten una serie de características: incidir en

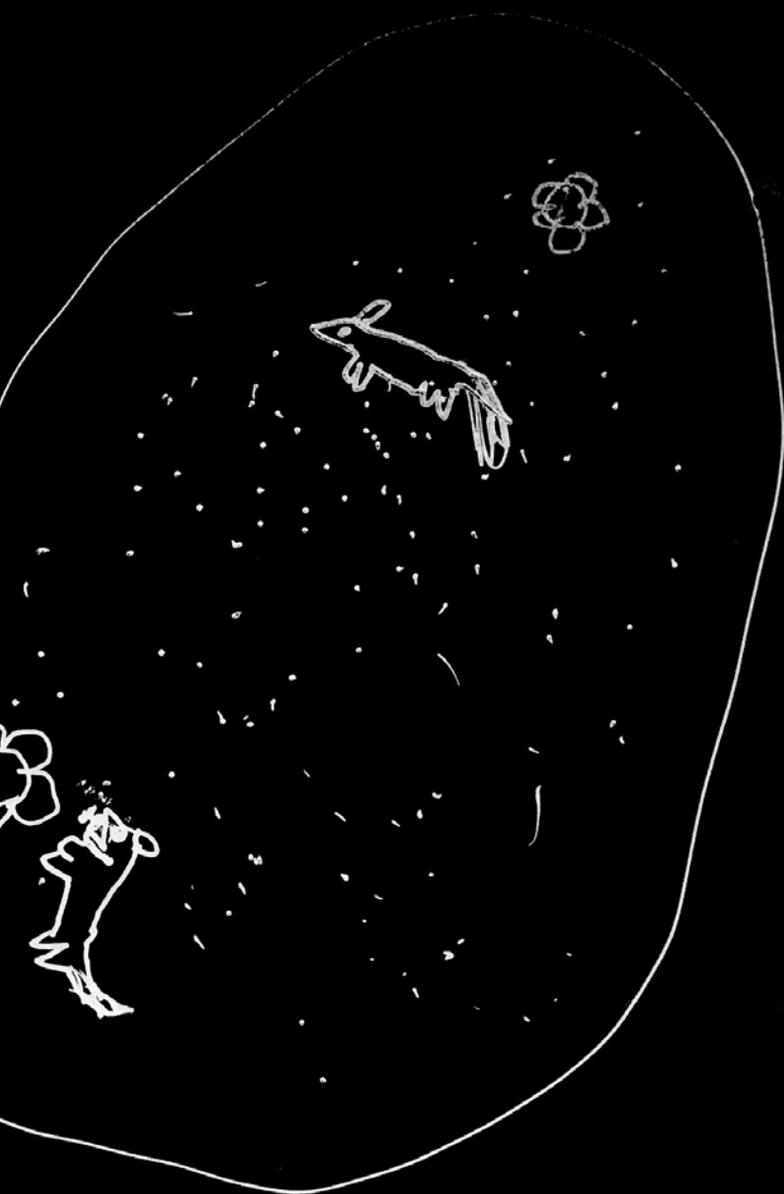
la idea de proceso, es decir, descubrir formas de hacer abiertas que no buscan un único resultado; experimentar con diferentes materiales, técnicas y lenguajes artísticos; favorecer la creación de un imaginario y estilo personal apartándose de respuestas estereotipadas y convencionales, y ampliar los referentes de la creación artística. Las propuestas aquí presentadas se encuadran en una metodología donde la experiencia, el juego y la exploración autónoma potencian procesos creativos. Aunque los cuatro talleres («Volver a dibujar», «Contar dibujando», «Jugar dibujando» y «Concienciar dibujando») parten del dibujo, también está presente como medio transversal que se relaciona con la construcción, el movimiento, la narrativa, el espacio, etc.

En la última parte, «Dibujarlo todo», ofrecemos un vocabulario de diferentes tipos de dibujo, atendiendo a sus objetivos, para acercar sus posibilidades a cualquier propuesta o proyecto de forma interdisciplinar.

Finalmente, nos gustaría abordar una última cuestión. Ante una sociedad competitiva que fomenta lo individual, aspiramos a una escuela que, a través de acciones colectivas, genere espacios de convivencia. Por eso, frente a una perspectiva del dibujo individual –basado en la habilidad para trabajar el material de acuerdo con unos estándares validados por la convención–, nuestra perspectiva del dibujo parte de una dimensión social donde el aprendizaje se produce al compartir con otras personas, al conformar una comunidad. Para ello incidimos en una visión del dibujo como marca, es decir, como registro de la actividad humana, lo que implica adquirir conciencia de nuestras acciones y responsabilizarnos de ellas en un espacio común. Dibujar conlleva, por lo tanto, la responsabilidad de pensar formas de vivir respetuosas con la diversidad de seres, historias, memorias e identidades. Tenemos la enorme tarea de dibujar otro mundo. Debemos comenzar por el futuro: por la infancia.



Las superficies del mundo



Una línea sale a pasear

El dibujo como práctica artística

Dibujar es sencillo, nace de un gesto. Ni siquiera necesitamos herramientas. Pasamos la mano sobre la arena y su trazo queda registrado en ella. Bailamos o caminamos y los movimientos crean surcos a nuestro paso. Desde que nacemos, el dibujo forma parte de nuestra interacción con el medio. Un impulso natural a través del que marcamos, comprendemos y pensamos el entorno físico e imaginamos o soñamos nuestras vidas en él.

Una de sus principales características es la ubicuidad. Los seres humanos dibujamos en cualquier lugar del planeta y en todos los ámbitos de nuestras vidas, aunque muchas veces no lo identifiquemos como dibujo. Cuando hacemos la lista de la compra, garabateamos inconscientemente mientras hablamos por teléfono, indicamos una dirección en un mapa o escribimos, también podemos entenderlo como dibujo.

La presencia –muchas veces invisible– del arte en nuestra vida es más fácil de comprender si consideramos un medio como el dibujo, y no otros más especializados o con más estatus, como la pintura o la escultura. Una idea que recoge la comisaria de arte Emma Dexter en su investigación sobre dibujo contemporáneo a partir de la frase: «Dibujar es ser humano». El dibujo es un medio que registra la presencia humana a través de marcas, huellas o sombras que dejan constancia de nuestro paso: las pisadas en la nieve, el aliento en el cristal de la ventana, la sombra que proyectamos al caminar o un haz de luz moviéndose en la oscuridad. Dibujamos, literalmente, sobre el mundo del que formamos parte.

Aunque en muchos entornos, como la escuela o la familia, se valora el dibujo desde posturas rígidas y académicas (el dibujo realista), numerosas personas artistas han entendido el dibujo como movimiento y variación constante: un punto se transforma en una línea; una línea, en un contorno; un contorno, en una imagen. Paul Klee decía que dibujar era «sacar una línea a pasear», sin otro objetivo que el disfrute del recorrido. «Una línea activa de paseo, moviéndose libremente, sin una meta».¹ Para Kandinsky, la línea era «la traza que deja el punto al moverse [...]. Surge del movimiento al destruirse el reposo del punto. Hemos dado un salto de lo estático a lo dinámico».²

El dibujo, como expresión del movimiento, está íntimamente relacionado con la creatividad. Klee definía la creatividad como un continuo proceso donde lo importante no es el resultado, sino la propia acción de hacer. La teoría de la creatividad de Klee, citando sus propias palabras, se podría resumir en estas líneas:

Lo que es bueno es la forma como movimiento, como acción, como forma activa. Lo malo es la forma como inmovilidad, como fin, como algo que se ha tolerado y eliminado. Lo que está bien es dar forma. [...] Dar forma es movimiento, acción. Dar forma es vida.³

En ese sentido, el dibujo, en su continua variación, conecta inmediatamente el pensar con el hacer y aporta numerosas ideas en el proceso creativo. Durante el proceso, la mayoría de obras de arte –ya sean pintura, instalación, escultura o *performance*– suelen tener un boceto previo que actúa como elemento generador de ideas.

Numerosas autoras⁴ coinciden en señalar que, en el mundo del arte occidental, el dibujo ha tenido siempre un estatus problemático. Al tratarse de una acción inmediata que no requiere planificación, ha sido considerado como una actividad menor, un arte pobre e incompleto, más que como objeto artístico, que es como tendemos a pensar cuando hablamos de las obras de otras disciplinas como la pintura o la escultura, las cuales suelen asociarse con

1. Klee, 1925, p. 16.

2. Kandinsky, 2003, p. 49.

3. Klee, 1973, p. 269.

4. Sobre la historia del dibujo destacamos las investigaciones llevadas a cabo por Emma Dexter (2006), Connie Butler (2010), Jean Fisher y Stella Santacatterina (2011), Elsy Lahner (2015) y Jennifer Gross (2016), que han sido un importante referente en este libro.

una mayor planificación, reflexión y preparación. Mientras las pinturas y esculturas se exhibían majestuosas en salones y palacios, el dibujo quedaba relegado al ámbito privado del taller o del cuaderno del artista. Sin embargo, esa inmediatez convierte el dibujo en una herramienta educativa valiosa, porque permite atrapar los incesantes procesos de pensamiento de la infancia, que están en continua transformación.

El acto de dibujar es transparente. A diferencia de otros medios tradicionales como la pintura, que permite ocultar y superponer imágenes a través de las diversas capas, en el dibujo nada se esconde y todas las marcas permanecen, incluso aquellas que intentamos borrar. Su transparencia e inmediatez nos permiten observar el proceso creativo en acción, porque gesto y pensamiento van de la mano. A este respecto, la artista Rita Ponce de León comenta:

Al dibujar, el intervalo entre pensar y hacer es tan corto que, dibujando, bien podríamos aprender que las cosas se piensan haciéndolas. Mejor dicho, dibujar es una forma de pensar, de ser pensado. Uno va conociendo aquello que está queriendo saber haciéndolo.⁵

La creación debe ser siempre un proceso abierto que estimule la imaginación, no un producto acabado o cerrado que impida la participación de la infancia. El dibujo es un medio que permite generar y registrar acciones improvisadas donde la mente y el cuerpo están activos en todo momento y todo se hace y se deshace, como ocurre en la vida misma. De esta manera incorpora de forma natural el concepto de cambio, inherente a la naturaleza, que los niños y las niñas experimentan en su propio desarrollo: crece su cuerpo, el pelo y las uñas; los dientes se caen y, de un año para otro, los zapatos y la ropa ya no les sirve. Como nos recuerda Bruno Munari, lo que importa es la posibilidad de jugar con incontables posibilidades, cambiar incesantemente, hacer pruebas y más pruebas. Solo así, «la mente se hace flexible; el pensamiento, dinámico; el individuo, creativo».⁶

Trazamos un círculo y vemos una cara, una boca abierta, una o, un cero; dibujamos una línea y es una boca cerrada, un horizonte o un gusano. El dibujo es abierto, ambiguo y, por lo tanto, admite

5. Ponce de León, 2016.

6. Munari, 2016, p. 197.

diversas interpretaciones. Antoine de Saint-Exupéry nos dejó un hermoso ejemplo al comienzo del libro *El principito*, donde el dibujo de la boa que está digiriendo un elefante era visto como un sombrero por las personas adultas. Dibujar nos permite experimentar más allá de las convenciones de la representación y se abre al juego simbólico. Un juego a través del que proyectamos nuestro mundo interior, generamos nuevas percepciones de nuestro entorno y, al mismo tiempo, nos reinventamos en el proceso. Dibujar facilita la exploración de otras posibilidades de ser.

El dibujo, siempre inacabado, nos ofrece la posibilidad de crear campos de acción colectivos, donde las marcas de los niños y niñas se entrecruzan sin miedo a ser excluidas o jerarquizadas. Se convierte así en un medio que difumina, más fácilmente que otros, el concepto de autoría individual e invita a ser un espacio donde aprender desde el encuentro. Los artistas surrealistas, conscientes de esta cualidad, utilizaban el dibujo para llevar a cabo composiciones en grupo improvisadas con diferentes técnicas.⁷ El artista André Bretón decía: «Lo que nos entusiasmaba de estas producciones era la seguridad de que, para bien o para mal, representaban algo que no podía ser creado por una sola mente».⁸ En una escuela obsesionada por organizar, clasificar e imponer un conocimiento unificado desde el adulto –hombre, heterosexual, blanco, occidental, capitalista...–, el dibujo incompleto e inacabado invita a acoger otros saberes y formas de vida ignoradas por el sistema. Dibujar se convierte en un acto de resistencia que da la bienvenida a lo extraño, a aquello que es distinto de nosotros o de la norma; en el dibujo no interesa el poder, sino la autenticidad.

A lo largo de la historia del arte occidental encontramos dos concepciones del dibujo que en la actualidad conviven entrelazadas. De forma sintetizada podríamos decir que una incide en el significado de aquello que se dibuja, en el resultado; y la otra, en la propia marca en cuanto proceso. Como portador de significado, el dibujo se construye a partir de una intención consciente e indi-

7. Una de las técnicas más conocidas es la denominada «el cadáver exquisito», mediante la cual los participantes escribían o dibujaban por turno en una hoja de papel, la doblaban para cubrir parte del texto o dibujo, y después la pasaban al siguiente participante para que continuara escribiendo o dibujando, sin conocer el resultado hasta el final, cuando se desplegaba la hoja.

8. André Bretón (1948). *Le Cadavre Exquis: Son Exaltation*. Catálogo de la exposición La Dragonne, Galerie Nina Dausset, París.

vidual. Como marca, nos permite reconocerlo también como una acción inconsciente y colectiva.

La primera concepción, desde la época medieval hasta mediados del siglo XX, está asociada al concepto de «representación». En ella, el dibujo es tanto una actividad relacionada con la imitación de la realidad –en cuanto reproducción precisa de los objetos visibles– como una actividad de ideación o invención –es decir, el acto de trazar una imagen que solo existe previamente en la imaginación–. Como señaló Bernice Rose,⁹ una y otra: la habilidad técnica para ejecutarlo y la imaginación, formaban el principio dual del dibujo en tanto que disciplina científica y poética, como expresión de la subjetividad de los artistas. Se trata de una perspectiva tradicional fuertemente vinculada al papel como soporte y al lápiz como medio principal. A partir del Renacimiento, es considerado la madre de todas las artes, por eso, la formación de cualquier pintor o escultor incluía el dibujo como herramienta básica para preparar la obra. En esa época se publican numerosos manuales que establecen un conjunto de convenciones y reglas que ofrecen información sobre anatomía, proporción, perspectiva y geometría. Premisas que nosotros, en Occidente, hemos asociado al dibujo, en cuanto representación visual de una realidad objetiva, y que continúan muy presentes en los parámetros que utilizamos para valorarlo.

La otra concepción del dibujo surge a mediados del siglo XX y tiene que ver con el dibujo como proceso, como «marca» que registra la actividad humana.¹⁰ Esta concepción tiene su origen en la invención de nuevas técnicas, como el *collage* y el *assemblage*¹¹ –Henri Matisse describía el *collage* como «dibujar con tijeras»–. Estos métodos de trabajo permitían incrustar superficies reales del mundo en el mundo imaginario del dibujo. Es así como el dibujo deja, poco a poco, de limitarse al papel y ocupa nuevos espacios, desplazándose desde la hoja a la pared, desde las superficies planas a las tres dimensiones, desde la imagen estática a la animación. En el tra-

9. Bernice Rose, comisaria en 1976 de la exposición «Drawing now» en el MoMA de Nueva York, una de las primeras exposiciones sobre dibujo, traza en esta el recorrido de la historia del medio desde comienzos del Renacimiento hasta mediados de 1970. (Recogido en Rattemeyer, 2).

10. El texto de Jennifer Gross (2016) es relevante para entender cómo surge esta perspectiva del dibujo.

11. El ensamblaje es una técnica artística con la que se crean composiciones tridimensionales a partir de diferentes objetos encontrados; objetos que no han sido diseñados con fines estéticos, sino redescubiertos por artistas, que los incorporan a sus obras.

yecto se libera de muchas convenciones que habían conformado su tradición hasta entonces y amplía sus límites en lo que se refiere a técnicas, soportes y dimensiones. El dibujo también transita en este momento desde el ojo y la mano hacia todo el cuerpo –muchas *performances* en los años sesenta lo utilizan como registro de experiencias corporales–, constatando que mientras dibujamos pensamos también con nuestros cuerpos, en interacción directa con el entorno. Esta transformación es consecuencia del deseo de muchos artistas de unir arte y vida, es decir, de establecer un puente entre los distintos espacios artísticos tradicionales y proyectarse y comprometerse en el mundo real. El dibujo se libera de la representación y no solo es utilizado «para imaginar un nuevo mundo, sino para dejar una marca en él».¹²

Las marcas no se realizan únicamente con lápices o pinceles, pueden ser producidas por cualquier cosa en la que reconocemos una acción o causa, sea intencionada o no.¹³ Una obra significativa: *A line made by walking*, realizada por Richard Long en 1967, es el resultado del caminar del autor hacia delante y hacia atrás sobre la hierba hasta que su paso se hace visible. La obra de Long revela la superficie de la tierra como un campo de trabajo artístico que puede ser marcado por el cuerpo y a la vez descubre el cuerpo como instrumento de dibujo que deja una huella sobre el paisaje.

Si repensamos el dibujo como una marca sobre una superficie, nos sorprenderá descubrir el campo enorme de posibilidades que se nos presenta también en el ámbito educativo. Desde esta perspectiva, las producciones de la infancia no deberían ser evaluadas según consideraciones estéticas procedentes de la convención adulta (bonito, agradable, realista), haciendo comparaciones y clasificando los resultados. Debemos valorarlas por lo que son: registros de su experiencia, marcas de que existen, piensan y desarrollan su identidad al mismo tiempo que se conectan con otros en un mundo compartido.

Estas dos visiones del dibujo, como expresión individual y como marca, están interrelacionadas. Cada cuerpo presenta unas características singulares, con sus propios gestos y movimientos, que quedan registrados en las impresiones que realizamos sobre el papel o en cualquier superficie y conforman una huella única e indi-

12. Gross, 2016, p. 10.

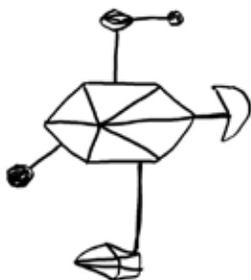
13. Recogemos la definición de marca de Julian Bell (2020).

vidual. Al mismo tiempo, permiten reconocernos en los otros; son también memoria de quienes nos acompañan o estuvieron antes.¹⁴ La ejecución del dibujo, como la primera y más inmediata forma de construir una imagen, ha permanecido invariable durante miles de años. Si miramos los primeros dibujos realizados por un ser humano en una cueva, podemos observar que no son tan diferentes de los nuestros. La universalidad del dibujo como actividad humana permite vincularnos colectivamente a través de las épocas y de las culturas. Dibujar es inseparable de la esencia misma de ser humano.

14. Uno de los autores para profundizar en la relación de nuestros dibujos con los de nuestros antepasados es Torreano (2011).



El blog *Escola Imaxinada* (escolaimaxinada.com)



Escola Imaxinada es un colectivo independiente y sin ánimo de lucro compuesto por profesionales del campo de las artes, la arquitectura, la filosofía y la Educación Infantil y Primaria. Sus objetivos son: acercar a las escuelas metodologías basadas en las artes y contribuir al diseño de espacios y recursos educativos de calidad.

Con base en la Facultad de Formación de Profesorado de Lugo llevamos a cabo propuestas prácticas colaborando con las escuelas, recuperando la idea de taller, donde el aprendizaje se produce a través de la experiencia y del juego. Son propuestas en las que el profesorado acompaña a los niños y niñas, proporcionándoles materiales, haciendo preguntas, respetando sus tiempos y su diversidad y no adelantándose a un resultado prefijado.

Este blog bilingüe (gallego y español) surgió para crear un puente entre el ámbito cultural-artístico, la formación universitaria y el trabajo en las aulas de las escuelas; conectar arte, estética, pensamiento creativo, reflexión, diversidad, proceso, experimentación y experiencia; apoyar la tarea docente en el área de las Artes Visuales y Plásticas (un área que carece de especialistas en Infantil y Primaria) y, en último término, compartir experiencias que inviten al profesorado en formación inicial o en ejercicio a repensar su trabajo docente diario y la metodología que le guía.

Índice

Introducción. De ratones y dibujos	9
Las superficies del mundo	13
Una línea sale a pasear	15
El dibujo como práctica artística	15
Proyectar un mundo mejor	23
El dibujo como práctica educativa	23
Precusores: dibujo y naturaleza	24
El siglo xx y el descubrimiento del dibujo infantil	25
Dibujar para crear un mundo compartido	28
Dibujo, juego y participación: los talleres creativos	31
La enseñanza del dibujo hoy en día	35
El estado de la cuestión	35
Jugar, crear, compartir	41
Los talleres de dibujo	43
Materiales	45
Volver a dibujar	55
Dibujo colaborativo I: Xurxa	56
Dibujo colaborativo II: enlazados	62
Dibujo mutante	64
Dibujo de siluetas	65
Dibujos de tinta	68
Dibujo de niebla	71
Dibujo suprematista	72
Animalario con técnicas de agua	74
Frottage	76

La mancha simbólica	78
Narrar dibujando	81
Un bicho extraño	83
Cajas cuento	84
El dibujo sobre negro	88
El dibujo en tres actos	90
El dibujo rompecabezas	94
Hacemos cine	96
El dibujo modular	100
Dioramas de tinta	102
Dioramas de texturas	104
Teatro de sombras portátil	106
Siluetas articuladas	108
Jugar dibujando	111
Agujeros	112
De un garabato nace un gato	116
Dibujo de texturas	120
Dibujo sustractivo	125
Dibujo aditivo	128
De abstracto a figurativo	130
Un espacio en blanco	134
Dibujo en movimiento	137
Dibujo no estructurado	140
Dibujo de formas	144
El pincel de la naturaleza	148
Dibujar tejiendo	152
Dibujo aberrante	154
Concienciar dibujando	161
Diseñar una tipografía	163
Técnicas de estampación gráfica	165
Dibujarlo todo	169
Una clasificación transversal	169
Dibujar para poder pensarnos	181
Referencias bibliográficas	185
El blog <i>Escola Imaxinada</i> (escolaimaxinada.com)	187

Si desea más información
o adquirir el libro
diríjase a:
www.octaedro.com