

**DIBUJAR PARA TRANSFORMAR**

# **PEC4(PR)**

**Javier Juaristi Guerra**

Javier Juaristi Guerra

Actividad 4: Dibujar para transformar

Taller de dibujo

Aula 6

Universitat Oberta de Catalunya

Grado en diseño y creación digital

Curso 2019-2020

# **Contenido**

- 4 Transformar
- 6 Materiales, concepción  
y proceso
- 10 El dibujo en el diseño  
después del taller
- 12 Mi viaje por el taller

# Transformar

*Según la RAE es hacer cambiar de forma a alguien o algo, transmutar algo en otra cosa o hacer mudar de porte o de costumbres a alguien.*

El ejercicio comienza preguntando acerca de lo que puede cambiar un dibujo y dadas las fechas que han pasado durante el periodo del ejercicio, al pensar en esa capacidad transformadora, en lugar de visualizar dibujos reivindicativos de luchas sociales, políticas o culturales, con imágenes más o menos duras, ha venido a mi mente algo más prosaico y mucho más agradable: Papá Noel.

Nicolás, que así se llamaba, nació en torno al 280 en Mira, en la actual Turquía. Sobrino del obispo de Mira y huérfano por la peste, repartió su fortuna entre los más humildes y se ordenó sacerdote hasta finalmente convertirse en obispo de Mira. Fue conocido por su interés hacia los más desafortunados y repartir regalos a los pobres a pie y a caballo. Con el paso del tiempo se convirtió en el santo patrón de Turquía, Grecia y Rusia.

En el siglo XII sus restos fueron trasladados a Bari, en Italia, para evitar que fuesen destruidos, y en 1642 los emigrantes holandeses llevaron sus tradiciones a Nueva York.

Las primeras ilustraciones de Papá Noel datan de mediados del XIX pero no fue hasta 1931 que adoptó la forma que conocemos hoy. Antes de eso, se le presentaba como un pequeño elfo, o como un hombre alto y delgado y vestido con túnicas de diferentes colores, incluido el rojo, o abrigos de piel.

En 1920 un Santa Claus de aspecto serio creado por el ilustrador Thomas Nast hizo su aparición en un anuncio de Coca-Cola, pero aun no era el Papá Noel alegre y bonachón que conocemos.

Haddon Sundblom recibió en 1931 el encargo de D'Arcy, la agencia de Coca-Cola de crear un personaje a medio camino entre lo simbólico y lo real, que personificase el espíritu navideño y la felicidad de Coca-Cola. Para ello se inspiró en el poema A Visit From St. Nicholas, de Clement Clark Moore, y su amigo Lou Prentiss, un vendedor jubilado que le sirvió de modelo.

Sundblom dibujó a Papá Noel durante 33 años, hasta 1964, pero su ilustración de 1931 no solo cambió para siempre la forma, el aspecto físico, de San Nicolás, si no que cambió la manera en que la sociedad lo reconoció y veía. Paso de un pequeño y serio elfo a un orondo y alegre anciano: Papá Noel.

Así que respondiendo a la pregunta creo que el dibujo puede cambiar todo lo que quiera cambiar. Desde explicar como movernos del punto A al B en el metro de Londres, pasando por la forma de ver y entender a Papá Noel hasta llegar a intervenciones de corte social y activista como el Siluetazo: «uno de esos momentos excepcionales de la historia en que una iniciativa artística coincide con la demanda de un movimiento social, y toma cuerpo por el impulso de una multitud» (Longo-ni y otros, 2009).

La segunda pregunta en esta parte del ejercicio, “¿Te ha transformado el dibujo a ti?”, me hace pensar en dos respuestas diferentes.

Por un lado, el dibujo de otros me ha ido transformando a lo largo de mi vida. Los dibujos fantásticos de las carátulas de los primeros videojuegos impulsaban mi fantasía más allá del puñado de sprites toscamente formados por unos pocos píxeles que se mostraban en la pantalla. Todas las ilustraciones de dibujantes anónimos que cubrían los libros de texto me ayudaron a comprender conceptos que de otra forma habrían sido más complejos...

Por otro lado el empezar a dibujar ahora, ha transformado mi modo de aproximación a los problemas gráficos. Aun sigo dando prioridad al dibujo vectorial, con PC y tableta digitalizadora, pero he notado como ahora trato de avanzar en detalles como textura o iluminación que antes no tenía tan en cuenta, y esto, creo, ha mejorado la calidad de mis trabajos.

Así que la respuesta a la segunda pregunta es: si, el dibujo me ha transformando a lo largo del semestre. ■



**"MY HAT'S OFF to  
*the pause that refreshes*"**

Old Santa, busiest man in the world, takes time out for *the pause that refreshes* with ice-cold Coca-Cola. He even knows how to be good to himself. And so he always comes up smiling. So can you. Wherever you go shopping, you

find a cheerful soda fountain with ice-cold Coca-Cola ready.

The Coca-Cola Co., Atlanta, Ga.

•  
LISTEN IN  
Grantland Rice—Famous  
Sports Commentator  
• Coca-Cola Orchestra.  
Every Wed. 10:30 p. m.  
Eastern Standard Time.  
• Coast-to-Coast  
NBC Network.

OVER NINE MILLION A DAY . . . IT HAD TO BE GOOD TO GET WHERE IT IS

▲ En 1931 Haddon Sundblom trató de personificar el espíritu navideño y la felicidad de Coca-Cola en la imagen de Papá Noel que todos conocemos hoy en día.

## Materiales

Voy a seguir el esquema del ejercicio anterior empezando por la presentación de los materiales.<sup>1</sup>

Como soporte he utilizado el bloc para esbozos Studio de Guarro, que dispone de hojas DIN A3 de 90 gr/m<sup>2</sup> con un tono ligeramente ahuesado. Estas hojas vienen provistas de micro perforado y esto reduce el largo de la hoja unos 15 mm, lo que me obligó a ajustar la imagen final para encasar correctamente los dibujos en el A3.

La base del trabajo la realicé con un portaminas Faber-Castell de 0,5 mm y dureza HB, y posteriormente lo repasé con un rotulador Faber-Castell Multimark 1525 S. Para el sombreado rayado utilicé un Pilot Hi-Techpoint V5 Extra Fine.

La goma Dust Free de Faber-Castell y una regla como apoyo puntual ha sido el resto de material empleado.

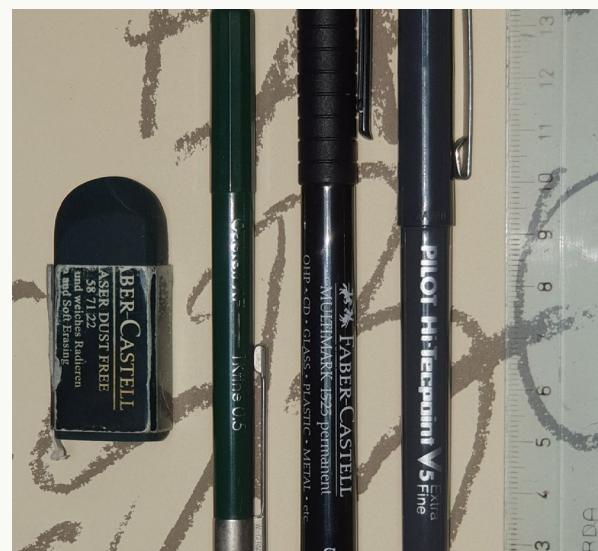
## Concepción

La idea de elegir un tema reivindicativo o introspectivo me llevó más tiempo de reflexión del que me hubiera gustado. Nunca he sido demasiado reivindicativo y como comenté en el foro, no tengo el estado de ánimo adecuado para afrontar un tema introspectivo. Se puede ver como en el primer apartado del ejercicio me he decantado por un tema bastante superficial.

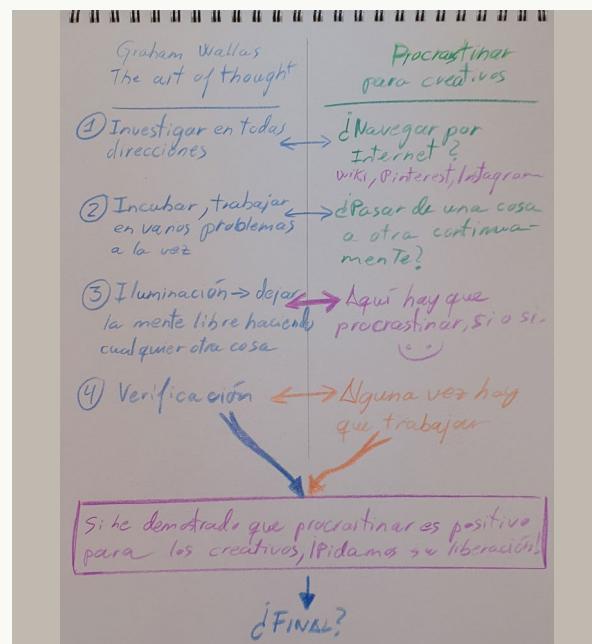
Mi primera idea fue hablar de pequeñas cosas que me molestan, algo demasiado general que no era reivindicativo ni muy introspectivo.

Estuve a punto de decantarme por una segunda idea. Quería representar el destino, como un telar o una rueda donde se teje el hilo de la vida, como hacían las Moiras griegas o las Parcas romanas. En mi concepto en lugar de Moiras lo que hay son acciones y decisiones que otras personas toman por ti y que cambian tu vida sin tu poder hacer nada por evitarlo. Era una idea que veía con fuerza, pero mi estado ánimo no era el más adecuado para afrontarlo.

La idea definitiva me llegó mientras trabajaba el sarcasmo en el último ejercicio de creatividad. Partiendo de la premisa de negar una evidentemente mala decisión y darla por buena (una técnica creativa), he decidido reivindicar la procasti-



1. Este ha sido el ejercicio en el que menos material he utilizado.



2. Mi esquema fue bastante simple y directo. Siempre defendí la idea que procrastinar no era tan malo.



3. Con las ideas claras hice un primer boceto en el PC..

nación como un elemento positivo en la vida del diseñador.

El concepto de procrastinación positiva lo he obtenido por comparación con las fases del proceso creativo descritas por Graham Wallas en su libro de 1926, *The Art of Thought* (El Arte de Pensamiento).<sup>2</sup> En realidad lo que he hecho es usar el humor y la ironía para equiparar distintas afirmaciones de Wallas a momentos de procrastinación.

<sup>2</sup>

## Proceso

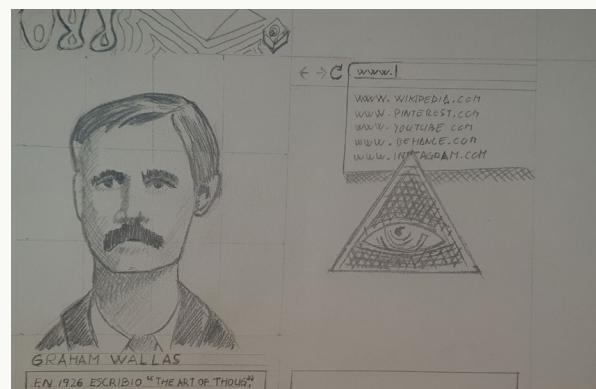
En cuanto al desarrollo técnico <sup>4-7</sup>, he querido ser fiel al concepto original del fanzine y, aunque no he usado el collage, algo muy típico de los fanzines, me he centrado en una ilustración en blanco y negro, sin añadir color. Un diseño destinado a ser reproducido en una fotocopiadora o una multicopista o una imprenta casera. Un fanzine debía ser lo más económico posible ya que el autor debía costearlo, así que negro sobre blanco era la opción principal.

He intentado llenar cada página al máximo, tratando de conseguir el aspecto que tenía de los viejos fanzines. He usado un sombreado rayado que da mejor resultado en una fotocopia, y tan solo he usado el Photoshop para ajustar los niveles y hacer que el negro se viese más intenso, tal y como se vería en la vieja fotocopiadora del campus.

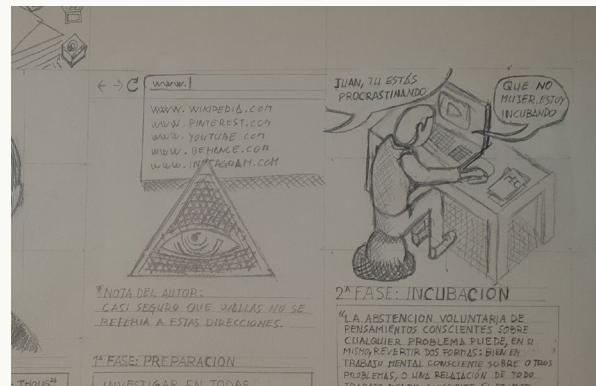
Si hubiese tenido tiempo habría desempolvado mi vieja Riso y habría hecho una pequeña tirada de prueba, solo por capricho, pero lleva unos 10 años apagada y echarla a andar no iba a ser fácil.

En cuestión de dificultades, la mayor ha sido trabajar en un tamaño pequeño. En un trabajo real habría realizado las ilustraciones en un A4 al menos y las habría reducido al maquetar el fanzine en Indesign. En su época habría sido con reducciones de la fotocopiadora y cinta adhesiva.

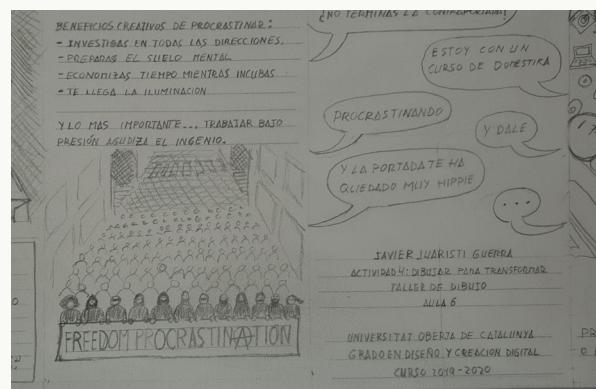
Los textos también los habría hecho en Indesign, pero quería conservar la esencia. De hecho, aunque he estado tentado de usar el Photoshop para corregir muchos errores (es cierto que he corregido dos o tres tildes), he querido dejarlo todo tal y como salió de mi puño. El resultado se puede ver en la página siguiente. ■



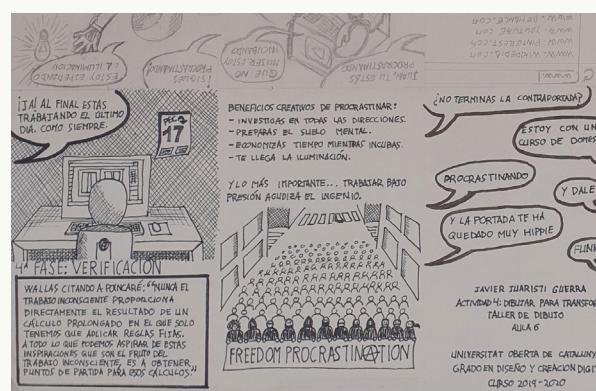
4. Algunas ideas han ido cambiando a media que avanzaba.



5. En este punto decidí introducir un toque más cómico.



6. El rumbo del fanzine me hizo cambiar las dos últimas páginas.

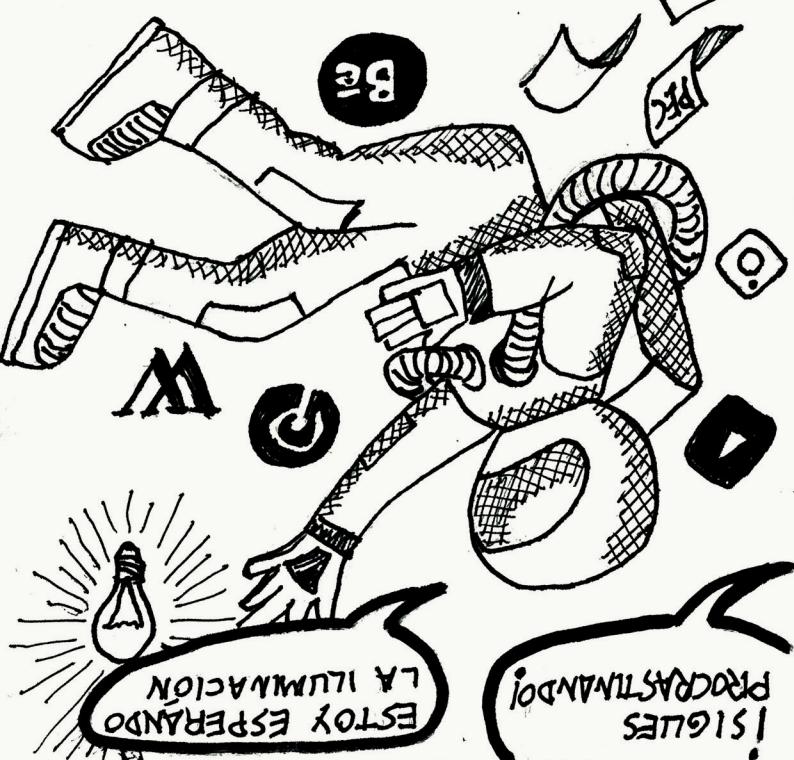


7. Me gustaba el aspecto del lápiz, pero nunca habría quedado bien en una fotocopia, así que llegó el turno del rotulador.

DE ILUMINAR UNA PORTADA.  
LA PREPARACION Y TIENEN ALTO LA CAPACIDAD  
TODOS LOS ELEMENTOS REUNIDOS DURANTE  
UNA VEZ QUE HAN FLOTADO LIBREMENTE  
EL YO SUBLIMINAL SÓLO PUEDE ACOGER

“LA ABSTENCION VOLUNTARIA DE  
PENSAMIENTOS CONSCIENTES SOBRE  
CUALQUIER PROBLEMA PUEDE, EN SI  
MISMO, REVERTIR LOS PROBLEMAS: BIEN EN  
TRABAJO MENTAL CONSCIENCIA SOBRE OTROS  
PROBLEMAS, O UNA RELACION CONSCIENTE DE TODO  
TRABAJO HASTA ECONOMIZACION DE TIEMPO  
POR LO TANTO ES EL HEJOR.”

### 3<sup>a</sup> FASE: ILUMINACION



### 4<sup>a</sup> FASE: VERIFICACION

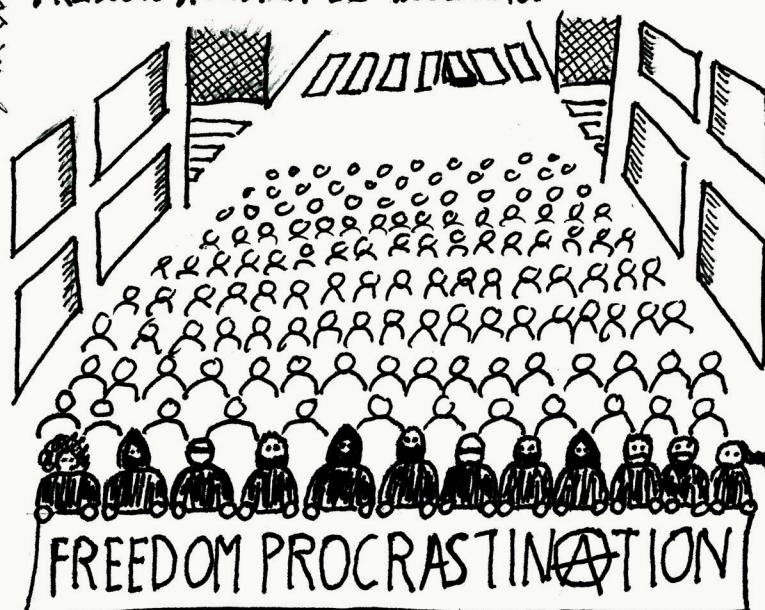
WALLS CITANDO A POINCARÉ: “NUNCA EL TRABAJO INCONSCIENTE PROPORCIONA DIRECTAMENTE EL RESULTADO DE UN CÁLCULO PROLONGADO EN EL QUE SOLO TENEMOS QUE APLICAR REGLAS FIJAS. A TODO LO QUE PODREMOS ASPIRAR DE ESTAS INSPIRACIONES QUE SON EL FRUTO DEL TRABAJO INCONSCIENTE, ES A OBTENER PUNTOS DE PARTIDA PARA ESOS CÁLCULOS.”



### BENEFICIOS CREATIVOS DE PROCRASTINAR:

- INVESTIGAS EN TODAS LAS DIRECCIONES.
- PREPARAS EL SUELO MENTAL.
- ECONOMIZAS TIEMPO MIENTRAS INCUBAS.
- TE LLEGA LA ILUMINACION.

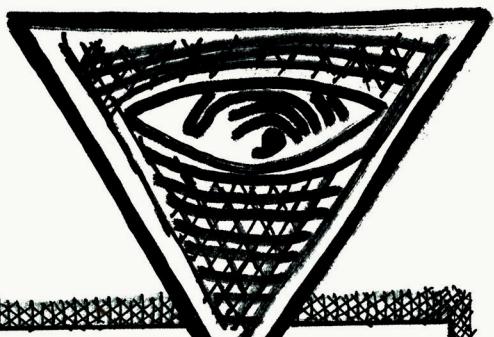
Y LO MÁS IMPORTANTE... TRABAJAR BAJO PRESIÓN AGUDIZA EL INGENIO.



MENTAL PARA SEMBRAR IDEAS.  
DIRECCIONES PREPARA EL SUELO  
INVESTIGAR EN TODAS LAS

## 1ª FASE: PREPARACIÓN

\*NOTA DEL AUTOR:  
CASI SEGURO QUE WALLAS NO SE  
REFERIA A ESTAS DIRECCIONES.



WWW. WIKIPEDIA.COM  
WWW. PINTEREST.COM  
WWW. YOUTUBE.COM  
WWW. BEHANCE.COM  
WWW. INSTRUCTABLE.COM

www.i

¿NO TERMINAS LA CONTRAPORTADA?

ESTOY CON UN  
CURSO DE DOMESTIKA

PROCRAS...  
TINANDO

Y DALE

Y LA PORTADA TE HA  
QUEDADO MUY HIPPIE

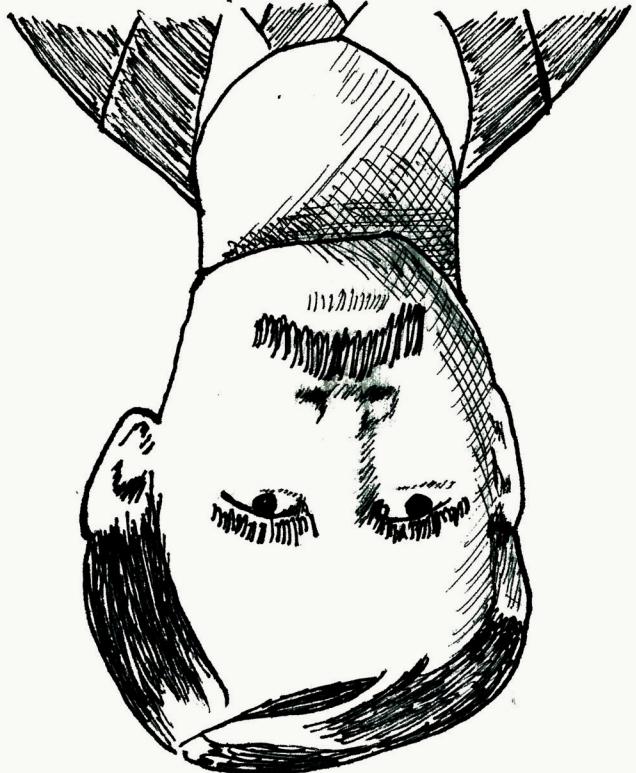
FLUNKY

JAVIER TUARISTI GUERRA  
ACTIVIDAD 4: DIBUJAR PARA TRANSFORMAR  
TALLER DE DIBUJO  
AULA 6

UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA  
GRADO EN DISEÑO Y CREACIÓN DIGITAL  
CURSO 2019-2020

EN 1926 ESCRIBIÓ "THE ART OF THOUGHT",  
UN LIBRO SOBRE LAS FASES DEL  
PROCESO CREATIVO.

## GRAHAM WALLAS



PROCRAS...  
TINACIÓN POSITIVA  
O PARA CREATIVOS/AS

# El dibujo en el diseño después del taller

En ejercicios anteriores he utilizado varias citas para introducir el tema central del mismo.

En el primero cité a Nicolaïdes en su manual de estudio de 1941, *The Natural Way to Draw*, donde remarcaba que “Solo hay una forma correcta de aprender a dibujar [...] un contacto físico con todo tipo de objetos a través de todos los sentidos”. En el segundo utilicé el proverbio chino que reza “el significado de una imagen puede expresar diez mil palabras”. Para el tercer ejercicio tiré de una frase un poco chulesca de nuestro repertorio “¿Te hago un croquis?”. Y para este último he usado la definición de la RAE del término transformar.

Con estos cuatro elementos creo que podría definir al dibujo como una herramienta que permite transformar la percepción de un objeto o concepto mediante una representación visual que interpreta y muestra elementos físicos, emocionales y conceptuales que la palabra no es capaz de transmitir por si misma en el breve espacio físico y temporal que requiere observar una imagen.

El paso por el taller me ha servido principalmente para hacerme consciente de este concepto. A veces damos por sentado ciertas ideas sin pararnos a pensar en ellas y el taller ha hecho que tenga más presente estos aspectos en mis procesos de diseño.

Una de las primeras cosas que me he atrevido a hacer este semestre, influenciado por la asignatura de dibujo, ha sido una caricatura mía en un cómic para un ejercicio de Técnicas de creatividad e innovación. He ejercitado la poesía visual en las portadas de un par de actividades de Ética, y en la anterior de esta misma asignatura, y he notado como han mejorado mis dibujos vectoriales ahora que tengo más presentes cuestiones como la textura y la iluminación. Estoy bastante contento con mi dibujo en isométrica del rediseño de una caja para la última PEC de Ética.

Y ya para responder a la pregunta, después de pasar por el taller, el dibujo es para mí uno de los pilares de la casa del diseñador. Un pilar que tenía en proyecto y que nunca terminaba por desarrollar, una de las razones por la que decidí cursar este grado. Como autodidacta que he sido siempre, sin ninguna titulación, quería cursar el grado para apuntalar y completar los conocimientos adquiridos aquí y allá. El taller de dibujo era uno de los pilares que necesitaba para consolidar y asentar mi casa. Antes sabía donde debía ir situado ese puntal, ahora lo tengo encofrado y de mi depende seguir trabajando para conseguir un hormigonado sólido. ■



# TELVODO

## BECARIO PARA TODO

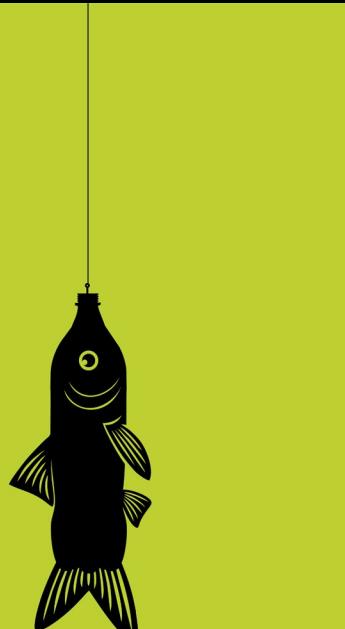
### CAPÍTULO 1

#### “LA CULTURA DEL DISEÑO”

**DEONTOLOGÍA  
X DISEÑO**  
**PEC 2**



ACT 3 | Justificación ambiental | Javier Juaristi Guerra



Javier Juaristi Guerra



Chip RFID para  
identificación y detección



Chip NFC para  
trazabilidad y gestión



Aplicación para  
personalización y gestión



# Mi viaje por el taller

Hace ya muchos años que comencé por un casual a trabajar en el mundo del diseño gráfico en una pequeña editorial publicitaria. Nunca había diseñado ni había usado software de diseño, pero no tuve más remedio que aprender rápidamente.

Todo mi trabajo era vectorial. Reemplazaba a un diseñador que no fue capaz de adaptarse al cambio tecnológico y los lápices, rotuladores y pinturas estaban muy lejos de mí.

El dibujo convencional era como una vieja herramienta que tenía apartada en un rincón del taller por anticuada y lenta. Una vez acostumbrado a dibujar líneas perfectas, a usar Ctrl+Z para deshacer errores, a reajustar y reubicar partes del diseño... ver un lápiz, un papel y una goma de borrar, me provocaba un rechazo instantáneo.

Sin embargo, al verme obligado durante este semestre a utilizar el dibujo sobre papel me ha permitido acercarme a conceptos con los que no había experimentado.

Ha habido muchas experiencias nuevas, como usar carboncillos y una barra de grafito para dibujar un paisaje urbano o mi viejo Mazinger Z. En ese primer ejercicio pude experimentar la diferencia entre dibujar lo que ves y lo que recuerdas. Entendí el concepto de interactuar con los objetos para almacenar formas y texturas que nos permitan entender con mayor profundidad aquello que estamos viendo.

El plus de dibujar con acuarelas, algo totalmente nuevo para mí, y además hacerlo con una ilustración de Hugo Pratt, que era una espinita que tenía clavada desde la asignatura de color, ha sido uno de los ejercicios con el más he disfrutado.

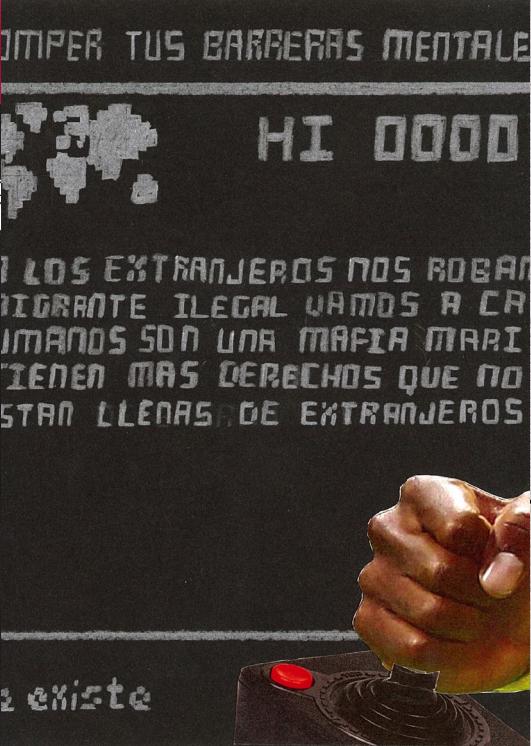
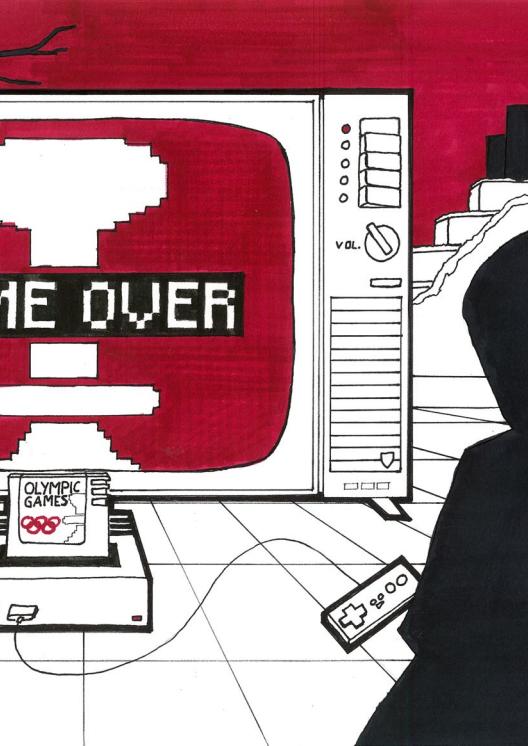
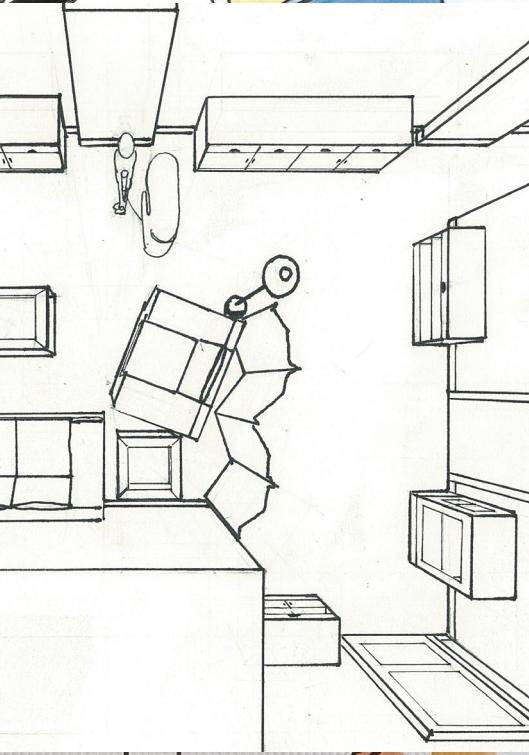
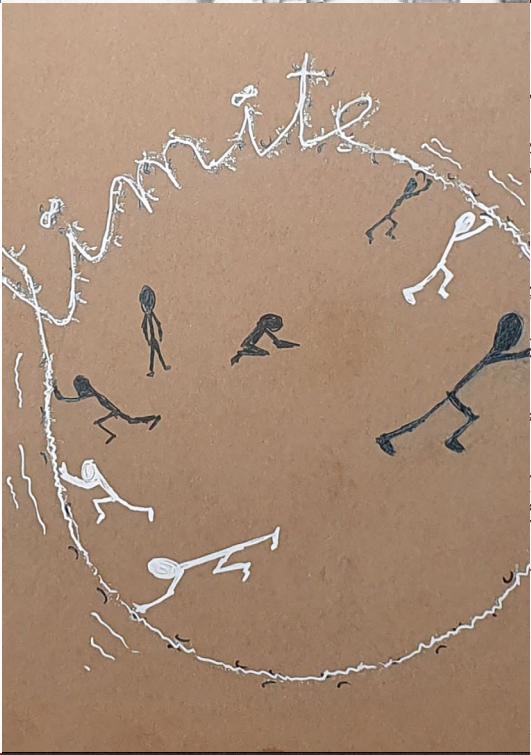
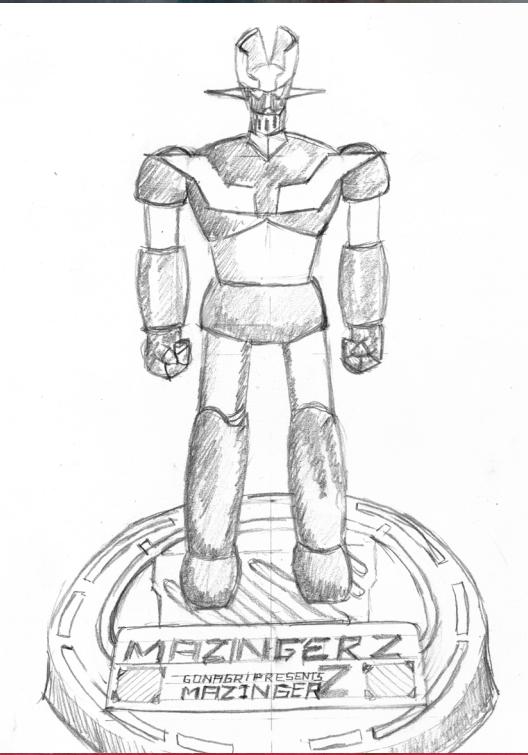
Volver a trabajar el dibujo técnico no era algo que esperaba en esta asignatura. Hace más de 30 años, en primero de BUP, no pasé de la diédrica, isométrica, caballera y perspectiva cónica con un punto de fuga. Aquí tuve que refrescar conocimientos y aprender a dibujar con 2 y tres puntos de fuga. También descubrí que se puede dibujar con 4 y hasta con 5 puntos de fuga. Aunque por suerte esto no hubo que hacerlo. La proporción humana en base a un canon de 7 u 8 cabezas fue muy interesante. Era algo que no conocía y que ya estoy empleando.

El ejercicio de ilustración y el poema visual me supuso un gran reto. Me venían muchas ideas a la cabeza y pensé que no sabría sacarlas a delante, pero al final conseguí unos resultados muy superiores a lo que esperaba previamente.

Obviamente no soy un ilustrador, ni lo pretendo, pero creo que si sigo practicando lo aprendido, podré utilizar la fuerza del dibujo convencional para integrarlo en mi trabajo digital y dotarlo de una personalidad que el dibujo vectorial suele carecer.

Así que resumiendo y como conclusión final, el taller de dibujo ha sido una sorpresa muy interesante, educativa y agradable a pesar de la carga de trabajo. Aunque también es cierto que esto es una apreciación muy subjetiva. Supongo que a aquellos compañeros que ya son ilustradores o dibujantes no les habrá supuesto tanta carga, pero a los que no teníamos una base artística, creo que el trabajo duro era fundamental para sacar provecho de la asignatura.

El trabajo duro está hecho y ahora solo queda dibujar por el placer de evolucionar. ■



## Bibliografía

Ruiz, C. “**Un viaje por el diseño**”. Barcelona. Universitat Oberta de Catalunya  
<http://arts.reursos.uoc.edu/dibuix/es/>

Ching, F., Juroszek, S. (2012). “**Dibujo y proyecto (2a. ed.)**”. Barcelona. Gustavo Gili

## Recursos y enlaces de interés

Art Toolkit  
<http://art-toolkit.reursos.uoc.edu/es/>

Conceptos y referentes de dibujo  
<http://arts.reursos.uoc.edu/referents-dibuix/es/>

Haddon Sundblom  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Haddon\\_Sundblom](https://en.wikipedia.org/wiki/Haddon_Sundblom)

50 carteles que sacudieron al mundo  
[https://www.xerox.com/es-bo/impresion-digital/conocimientos/mejore\[...\]](https://www.xerox.com/es-bo/impresion-digital/conocimientos/mejore [...])

La verdadera historia de Papá Noel  
<https://www.cocacola.es/es/navidad/historia-papa-noel/>

La historia de Papá Noel y Coca-Cola  
<https://www.cocacolaespana.es/historias/historia-papa-noel>

Procrastinación  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Procrastinaci%C3%B3n>

Graham Wallas  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Graham\\_Wallas](https://es.wikipedia.org/wiki/Graham_Wallas)

Descubre las 4 etapas del proceso creativo  
[https://escuelapararicos.net/descubre-las-4-etapas-del-proceso-creat\[...\]](https://escuelapararicos.net/descubre-las-4-etapas-del-proceso-creat [...])

# Créditos

Autor: Javier Juaristi Guerra

Licencia: CC BY-NC-ND 4.0

Maquetación: Adobe InDesign CC 2020

Ilustraciones: Corel Draw 2019

Fotografía: Samsung Galaxy S10+

Escáner: Xerox Workcenter 7232

Javier Juaristi Guerra

Actividad 4: Dibujar para transformar

Taller de dibujo

Aula 6

Universitat Oberta de Catalunya

Grado en diseño y creación digital

Curso 2019-2020