

## Dibujo, visualidad y conocimiento: Mirar de otra manera.



En este tema vas a aprender las diferencias entre imagen y realidad, comprenderás el proceso mental que se pone en marcha con la observación. Verás como podemos obtener soluciones diversas previas a la elaboración de una idea. Puedes aprender a utilizar tu entorno como fuente de inspiración a través de la observación y análisis, esto va a contribuir a desarrollar tu creatividad. A partir de ahora debes mirar el mundo de una forma nueva, debes comenzar a mirar con ojos de artista.



Ritratto di fanciullo con disegno. Caroto, 1515. Archivo de Wikipedia.

Esta nueva mirada consiste en ver aquello que por regla general nos pasa desapercibido. A lo mejor alguna vez haz pensado que no sabes dibujar. Probablemente el problema sea otro, el problema es que no ves mas allá de lo que la realidad nos muestra. Pero el artista va mas allá, el artista busca líneas invisibles que relacionan partes, sombras y luces que definen formas, medidas imposibles, y sobre todo el artista rastrea su entorno en una búsqueda continua de inspiración. Decía Matisse "Cuando me como un tomate lo veo como cualquier otra persona. Pero cuando pinto un tomate lo veo de un modo diferente"

## 1. Imagen y realidad.



Las imágenes son parte de nuestras vidas. Mira a tu alrededor ¿Te has parado a pensar cuánta información recibes a través de imágenes en un solo día? Probablemente estamos tan familiarizados con ellas que no somos conscientes de hasta que punto nos afectan.

Las imágenes nos muestran una realidad filtrada por el ojo de quién las crea.

No importa que sea un dibujo, una pintura o una fotografía, lo cierto es que en parte el mensaje nos llega sesgado por diferentes factores. La intencionalidad que tuvo el artista a la hora de realizarla, el material utilizado, nuestra experiencia previa o nuestra predisposición ante un tema concreto pueden afectar a la lectura que hagamos de una imagen.

**Las imágenes son una representación de la realidad no la realidad .**

Observa esta foto:



Foto de [Igh](#) vía Flickr bajo licencia [cc](#) .

Si te pregunto que ves lo mas probable es que tu respuesta sea: ¡Azahar!

Sin embargo, no podemos sentir su fragancia, tocar sus pétalos, en definitiva, no es azahar, es una representación de la flor de azahar, aunque sea muy fiel a la realidad.

*Importante*

pérdida de información con respecto al objeto real, que recibe el nombre de **entropía** . Debes aprender a interpretar las imágenes. Diferenciar la realidad de aquello que nos muestran las imágenes te ayudará a comprender un entorno en el que prima lo visual.

## *Curiosidad*

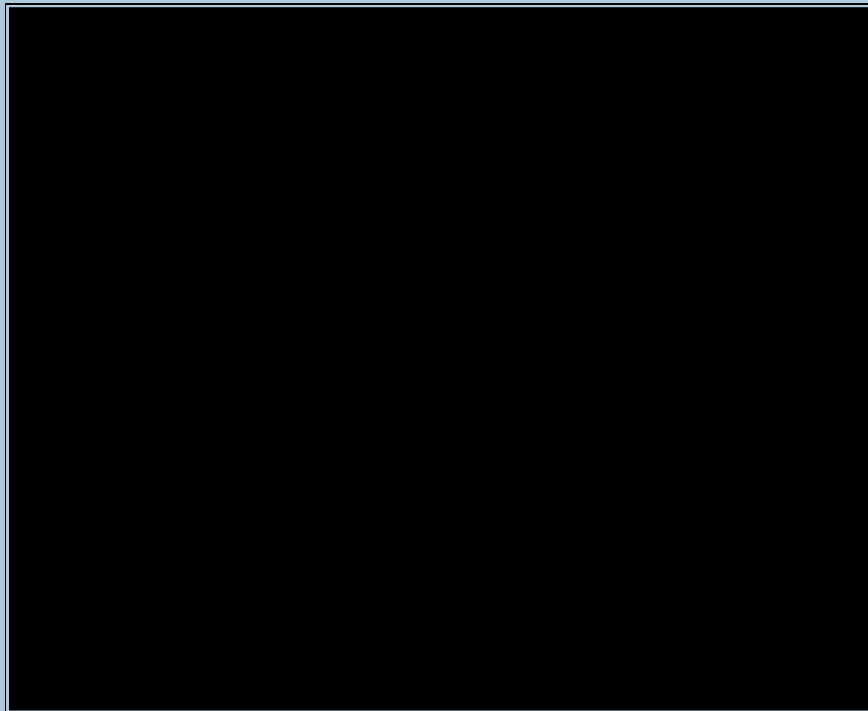
Cuando los hermanos Auguste y Louis Lumière estrenaron su documental "L'arrivée d'un train à La Ciotat" en 1895, los presentes se alzaron de sus asientos asustados pensando que iban a ser atropellados por la locomotora que avanzaba hacia ellos en la pantalla. Probablemente esta historia sea una exageración, pero el hecho de visualizar imágenes en movimiento por primera vez debió confundir a los presentes, que en algún momento dudarían sobre si aquello que se les venía encima era real o era una representación.

Sin embargo, aunque te parezca ingenua la historia anterior, y a pesar de que han pasado casi 120 años, la sensación debió ser muy parecida a la que sintieron algunos de los espectadores de "Avatar" en 3D, que movían sus manos en la sala intentando coger los objetos que aparecían en la pantalla, ya que la visión se presentaba tan real que parecía que se podía tocar, aun sabiendo que se trataba de un film, es decir, de una imagen.



Imagen de [Alfredituzz B.](#) vía Flickr bajo licencia [cc](#).

A veces sucede lo contrario, aunque vemos las imágenes nos negamos a creer eso que nos muestran, de hecho hay mucha gente que piensa que estas imágenes fueron un montaje y que el hecho que narran nunca sucedió realmente. Incluso se dice que fue un documental encargado al director de cine Stanley Kubrick, una parodia en plena guerra fría, es más, el 94% de los americanos creen que los astronautas del Apolo 11 jamás pisaron la Luna.



*Para saber más*

En su obra "la traición de las imágenes" 1926, el pintor René Magritte, ligado al movimiento surrealista, ya se planteaba la relación entre las imágenes y los objetos a los que representan.



Imagen de [mk20](#) vía Flickr bajo licencia [cc](#) .

En este vídeo puedes conocer mejor la obra de Magritte.



En 1965 el artista conceptual Joseph Kosuth retoma el tema de las relaciones entre la realidad y las imágenes en su obra "Una y tres sillas", en ella junto a una silla real en tres dimensiones, podemos ver la fotografía de esa silla y una definición textual, estableciendo tres niveles, la realidad, la representación visual y la representación verbal de la idea.





## 2. De la realidad a la representación.



El diccionario de La Real Academia Española define Dibujo como la delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, que toma nombre del material con que se hace. Dibujo de carbón, de lápiz.

En el tema I estudiaste que cuando dibujamos representamos un objeto con líneas que definen formas. Nuestro cerebro abstraer la realidad para representarla partiendo de aquello que vemos, recordamos o inventamos. Al dibujar entran en relación dos operaciones, una mental y otra manual, una relación entre la forma en que percibimos los objetos y su representación gráfica.

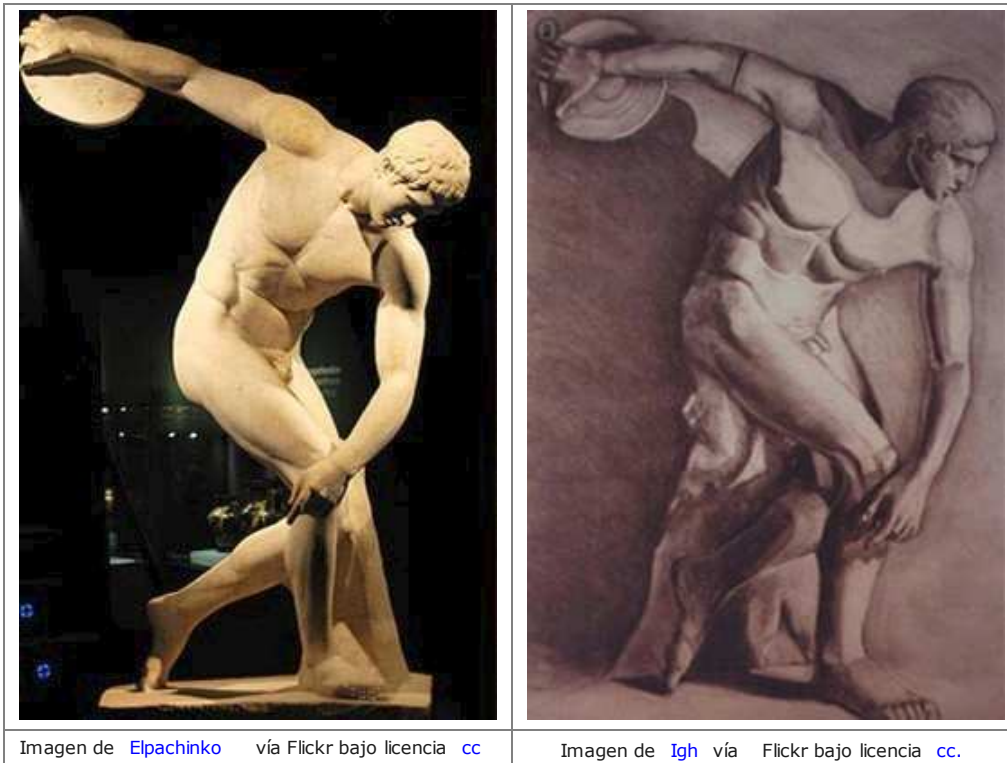


Imagen de [Elpachinko](#) vía Flickr bajo licencia [cc](#)

Imagen de [Igh](#) vía Flickr bajo licencia [cc](#).

Ya hemos visto en temas anteriores (la percepción) como nuestros sentidos interpretan **la realidad** y condicionan esta interpretación. Percibimos la realidad analizando los atributos visuales propios de un objeto o un ser. Cuando hablamos de **atributos visuales** nos referimos a sus propiedades y características visuales, su forma, tamaño, color, materia, textura, transparencia /opacidad, posición, gravedad, dirección, etc. A través del análisis de estos atributos podemos interpretarlos (codificarlos) y reproducirlos gráficamente, elaborando soluciones personales.

Analizando la realidad llegamos a la representación. El **dibujo mimético** nos obliga a la observación y análisis detallado de la realidad convirtiéndose en un ejercicio único de conocimiento de la misma. Solo a través de su dominio podemos desprendernos con posterioridad de todo aquello que no nos interese y alcanzar soluciones personales únicas, simplificando, modificando, reconstruyendo la realidad a nuestro antojo. El hecho de que al dibujar nos vemos obligados a observar, a medir, a relacionar unas partes con otras y con el todo, convierte este ejercicio en una fuente inagotable de información sobre el entorno. De esta observación surgen después los diferentes estilos y las diferentes miradas. Es lo que llamamos **creatividad**, crear algo de la nada que no existía previamente. En lo que al dibujo se refiere sería la capacidad de formular diferentes soluciones a partir de la realidad, y sería lo opuesto al dibujo mimético.

No pocas veces relacionamos dibujo mimético con academicismo, término que suele acarrear connotaciones negativas, sin embargo, cuando aprendemos a dibujar es fundamental el ejercicio mental que deriva de la observación de un modelo. Además, es el camino natural para aprender a trabajar con las diferentes técnicas.

## Para saber más

El **hiperrealismo** es una tendencia radical de la pintura realista surgida en Estados Unidos a finales de los años 60 del siglo XX que propone reproducir la realidad con más fidelidad y objetividad que la fotografía. A veces se confunde con el fotorrealismo que es menos radical. (Definición de Wikipedia).

El artista Juan Francisco Casas dibuja escenas cotidianas de gran realismo con una particularidad. Las obras están dibujadas con bolígrafo Bic, sí, el de toda la vida.



## Curiosidad

En este vídeo puedes ver la obra del artista belga Ben Heine. Forma parte de un proyecto llamado ["Pencil Vs. Camera"](#), en el enlace puedes echar un vistazo si quieres tener una visión más amplia de su obra. En ella mezcla la realidad fotográfica con dibujos.



## Actividad de lectura

Es interesante el artículo publicado por *EL PAÍS* sobre la obra de Ben Heine; "El lápiz que pinta otra realidad". Pulsa sobre la imagen para leerlo.

ELPAÍS.com Cultura Domingo, 3/4/2011, 20:22

[Inicio](#) [Internacional](#) [España](#) [Deportes](#) [Economía](#) [Tecnología](#) **Cultura** [Gente y TV](#) [Sociedad](#) [Opinión](#) [Blogs](#) [In English](#)

[Música](#) [Babelia](#) [Cine](#) [Cartelera cine](#) [Toros](#)

ELPAÍS.com > Cultura

### El lápiz que pinta otra realidad

El joven artista belga Ben Heine mezcla fotos y dibujos en el proyecto 'Pencil Vs. Camara'.- Sus creaciones se venden por miles de euros

**TOMMASO KOCH** - Madrid - 15/03/2011

Vota ☆☆☆☆☆ Resultado ★★★★★ 67 votos                               

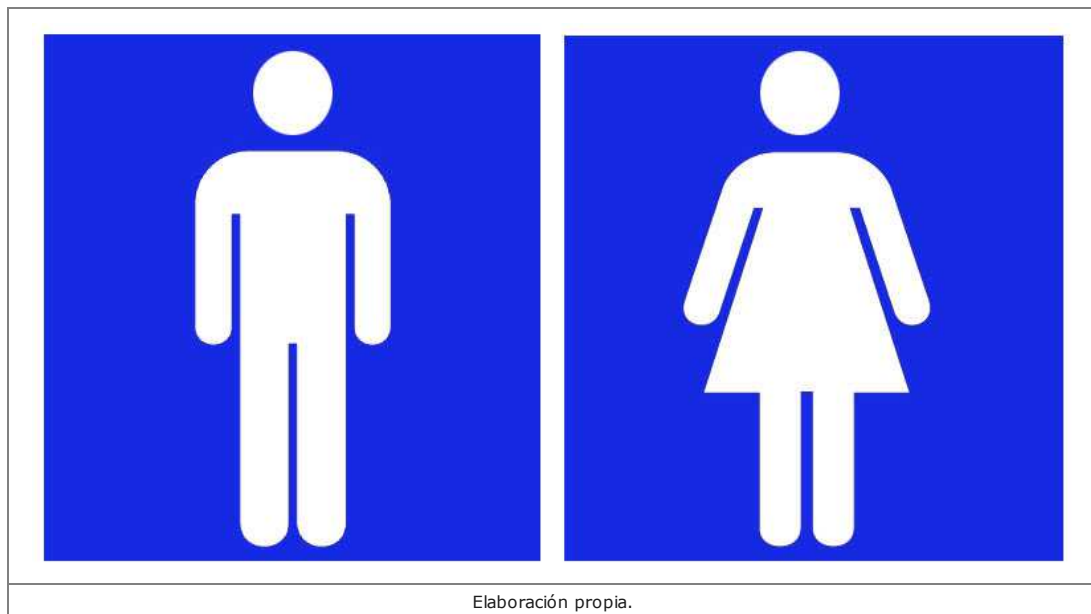


### 3. Del objeto a la abstracción. Iconicidad.



La representación de un objeto puede ser más o menos fiel a la realidad. Este grado de parecido a la realidad es lo que llamamos **GRADO DE ICONICIDAD**, a mayor parecido a la realidad mayor grado de iconicidad.

Sin embargo, el grado de iconicidad de una imagen no es determinante a la hora de reconocerla, así podemos interpretar los letreros identificativos de los baños aunque su grado de iconicidad o parecido con la realidad es relativo y el sujeto se reduce a su mínima expresión. Pero para su correcta comprensión una imagen debe estar compuesta por elementos reconocibles y universales que el receptor pueda identificar fácilmente, en caso contrario se produciría una interferencia en la recepción de la información.



Tampoco podemos afirmar que el grado de parecido con la realidad implique que una imagen es de mejor calidad artística que otra. A la hora de interpretar tu entorno en un dibujo puedes alcanzar niveles de realismo extraordinarios y técnicamente puede ser perfecto, pero también imágenes con un menor grado de iconicidad pueden ser menos frías y tener una mayor carga expresiva. Los artistas se han movido a lo largo de la historia del arte de un extremo a otro, como verás en esta didáctica y amena presentación

## *Los grados de iconicidad de u*

**Los grados de iconicidad de la imagen** from **Inma Contreras**

Observa este fragmento de "La creación de Adán" de Miguel Ángel, en la capilla Sixtina. Podemos afirmar que técnicamente es impecable y de una belleza extraordinaria que nos cautiva. Está muy cercano a la perfección.



Imagen de dominio público en [Wikimedia Commons](#).

Observa ahora este cuadro de Paul Cézanne "Las bañistas". Varios siglos las separan, diferentes conceptos del arte y de interpretación de la realidad.



Imagen de dominio público en [Wikimedia Commons](#).

## *Actividad de lectura*

Te proponemos que leas este párrafo extraído de "Desarrollo de la capacidad creadora" de Viktor Lowenfeld. Editorial Kapelusz, Buenos Aires 1961. Pag. 295.

En él, Lowenfeld diferencia dos tipos de expresión artística, dos formas de enfrentarse a la realidad a la hora de realizar un trabajo plástico, el tipo visual y el tipo háptico y escribe:

"El tipo creativo visual capta las cosas por sus apariencias. Se siente espectador. Una característica importante de este tipo es su capacidad para ver primero el todo, el conjunto, sin advertir los detalles, para luego analizar su impresión total, descomponiéndola en impresiones parciales o detalladas, y, finalmente, para sintetizar las partes de un nuevo todo. Esta penetración visual tiene que ver con dos factores:

- con el análisis de las características de la forma y estructura del objeto.
- Con los variables efectos que la luz, las sombras, el color, la atmósfera y la distancia producen en aquellas formas y estructuras.

La observación de los detalles, por lo tanto, no siempre es signo de mentalidad visual, pues puede ser indicación de una buena memoria o de un interés subjetivo por ellos. Es característica de la mentalidad visual la capacidad para ver los cambios que los detalles experimentan en diferentes condiciones externas, como las mencionadas anteriormente.

El tipo creativo háptico es capaz de relacionar las diferentes sensaciones del entorno, las visuales, táctiles o de otro tipo. En sus manifestaciones artísticas el yo es proyectado en la obra como el verdadero actor de la misma, cuyas características formales son la

primordialmente, un tipo subjetivo".

Mira detenidamente las dos imágenes anteriores de Miguel Ángel y Cezanne ¿Cuál de las dos te gusta más? ¿Cuál crees que desde el punto de vista artístico tiene más valor? ¿Cuáles son las principales diferencias y semejanzas entre ellas? Argumenta tus respuestas.

Las escalas de iconicidad son clasificaciones arbitrarias que se basan en las relaciones de semejanza entre una imagen y su referente (lo que representa), y se ordenan por niveles. Si partimos de la realidad, cada cambio de nivel supondrá una pérdida de información, ENTROPÍA, y un avance hacia la abstracción.

Existen diferentes taxonomías que identifican el grado de iconicidad de una imagen pero una de las más prácticas es la de **Julio Villafane** (Introducción a la teoría de la imagen, editorial Pirámide, Madrid 1985). A la izquierda y para que entiendas mejor los



conceptos  
veremos una  
presentación  
con ejemplos  
de los  
diferentes  
niveles en  
imágenes.

## *Comprueba lo aprendido*

Observa las imágenes de abajo. Intenta ordenarlas de mayor a menor grado de iconicidad. Para resolver el ejercicio puedes consultar la presentación sobre los niveles de iconicidad establecidos por Villafañe. Cuando hayas terminado, comprueba tus aciertos.

Las imágenes están numeradas, solo tienes que reordenarlas según tu criterio, partiendo de la imagen de mayor grado de iconicidad. Si necesitas parar puedes pulsar en "Pause" en la esquina inferior izquierda.

Test Grado de Iconicidad on PhotoPeach

- La imagen de mayor grado de iconicidad (quitando el objeto real) sería la nº  y la de menor
- En la escala de Viñafañe la diapositiva nº 2 ocuparía el  lugar (modelo tridimensional a escala).
- La diapositiva nº 4 (un dibujo realista) ocuparía el  lugar de la escala de Viñafañe.
- La diapositiva nº  se correspondería con escala 4 de Viñafañe por tratarse de un

**Enviar**



## 3.2. Una mirada artística.



"El ser humano aprende en la medida en que participa del descubrimiento y la invención, debe tener libertad para opinar, equivocarse, ensayar métodos y caminos, rectificar y volver a comenzar...No entreguemos verdades acabadas, ayudemos a encontrarlas"

Platón, 429-347 a.C.

Esta frase de Platón resume la voluntad humana de crear y aprender, de encontrar fórmulas que ayuden a la resolución de problemas.

Si trasladamos la frase a la creación artística podemos definirla como la capacidad de hallar soluciones nuevas a un problema, el problema es, evidentemente, la creación. El ataque de pánico al enfrentarnos al papel en blanco.

Frente a la creencia popular de que la creatividad es algo innato en algunas personas que tiene un don, la realidad demuestra que la creatividad es una mezcla de una serie de factores que posibilitan al individuo la resolución de determinadas tareas. Entre estos factores se encuentran la capacidad de observación y análisis, la forma de percibir el entorno, la capacidad para tomar decisiones y la imaginación. La creatividad, aplicada al arte, es una forma de pensamiento que traduce capacidades en ideas plásticas.

Es interesante saber como se vive este proceso creativo. En este vídeo el pintor Juan Genovés explica su experiencia ante el cuadro, ante la obra y el proceso de creación.

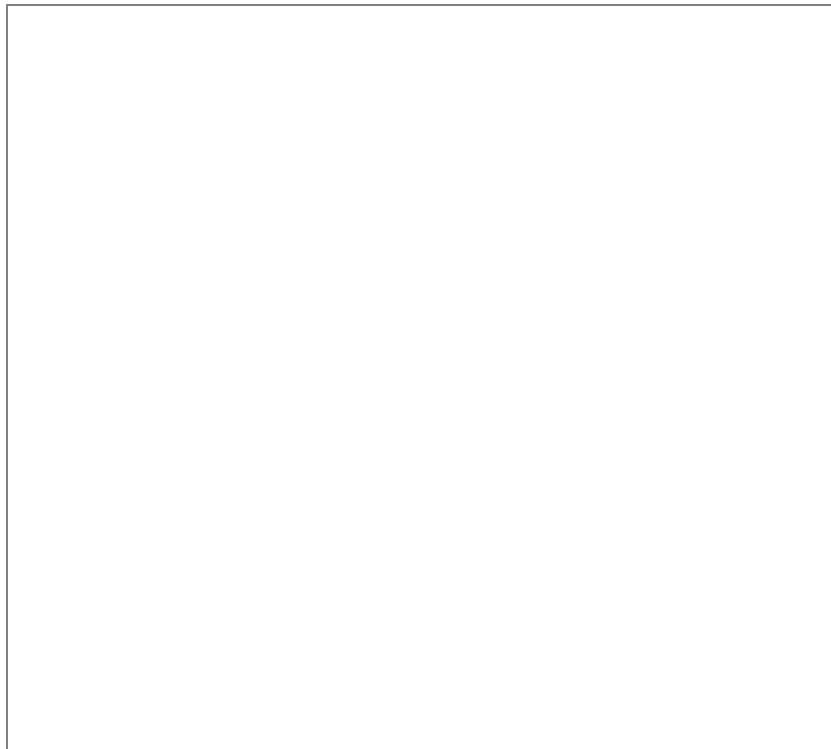


*Importante*

La personalidad creativa se caracteriza por:

- 1- FLUIDEZ, capacidad para producir un gran número de ideas.
- 2- FLEXIBILIDAD, capacidad para producir ideas diferentes.
- 3- ELABORACIÓN, capacidad para desarrollar y embellecer una idea.
- 4- ORIGINALIDAD, uso de ideas inusuales o novedosas.

Te será mucho mas fácil entender estos conceptos después de ver estas imágenes. Para ver la presentación a tamaño completo puedes pulsar en la esquina inferior derecha. Para salir pulsa Esc en tu ordenador o vuelve a pulsar en el mismo sitio.



### *Reflexiona*

El propio Picasso, para muchos, paradigma de la creatividad, decía "La inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando". ¿Qué crees que quería decir con esta afirmación?

## 4. El dibujo como medio de comprensión de la realidad. Análisis y síntesis.



Desde sus orígenes el hombre ha observado y dibujado las formas que encontraba en la naturaleza, recuerda los toros de Altamira que vimos en el tema I. De esta observación surge por ejemplo la geometría. La observación y el análisis constituyen una forma de aprendizaje que nos ayuda a comprender el entorno y a usarlo como modelo transformándolo. No es muy difícil pensar en la comparación de la estructura de un edificio de viviendas con las estructuras hexagonales que construyen las abejas. De esta relación del hombre con la naturaleza han surgido soluciones creativas que se han aplicado en Arquitectura, Dibujo, Pintura y Escultura entre otras.

Nosotros nos valdremos del análisis de las formas observadas para crear otras nuevas que aporten nuevas soluciones huyendo cuando sea necesario de la mera reproducción de objetos.

Vamos a ver como Picasso hace una síntesis de un toro en once pasos partiendo de una imagen con un alto grado de iconicidad para acabar con una imagen que se ha reducido a la mínima expresión pero que aun es reconocible y mantiene una alta carga expresiva.



**Picasso.toros** from **picassiana**

*Importante*

reestructurando, manipulando. Podemos sintetizar lo que vemos y dibujar su esencia, simplificar su forma conservando su estructura, términos que trataremos con mayor profundidad en el punto siguiente.



## 5. La forma en la naturaleza. Forma y estructura.



La naturaleza y el entorno son una fuente inagotable de inspiración, que te ayudaran a encontrar tu propio lenguaje estético. De la observación de la naturaleza y de su interpretación, de la cultura y los gustos de los diferentes momentos históricos, surgen los diferentes estilos, desde el realismo a la abstracción. Desde los capiteles de la antigua Grecia, los murales de Creta, las criaturas extrañas del románico, las gárgolas góticas hasta nuestros días encontramos infinidad de ejemplos en arte y arquitectura que son el resultado de la observación del entorno.

El dibujo del natural nos ayuda a la comprensión del mundo y de las transformaciones que el hombre ha hecho de él.

A través de la observación de la naturaleza podemos crear formas nuevas, derivadas de las reales que multiplican nuestras posibilidades de creación, estilizando, deformando, simplificando, combinando.

Es en nuestro entorno donde el hombre ha encontrado todos esos seres que habitan en la mitología, centauros, unicornios, arpías, sirenas, dragones, todos son el resultado de la imaginación del ser humano.



Medusa, Caravaggio.

Imagen de archivo de [Wikimedia commons](#) .Dominio público.

### *Importante*

Para desarrollar tu creatividad debes estudiar los elementos del entorno que ya conoces para reutilizarlos, para modificarlos y combinarlos de una forma personal, produciendo soluciones que antes no existían. Por ello a mayor conocimiento de la realidad mayor capacidad creativa, cuanto más conozcas tu entorno más fácil te resultará modificarlo a tu antojo.

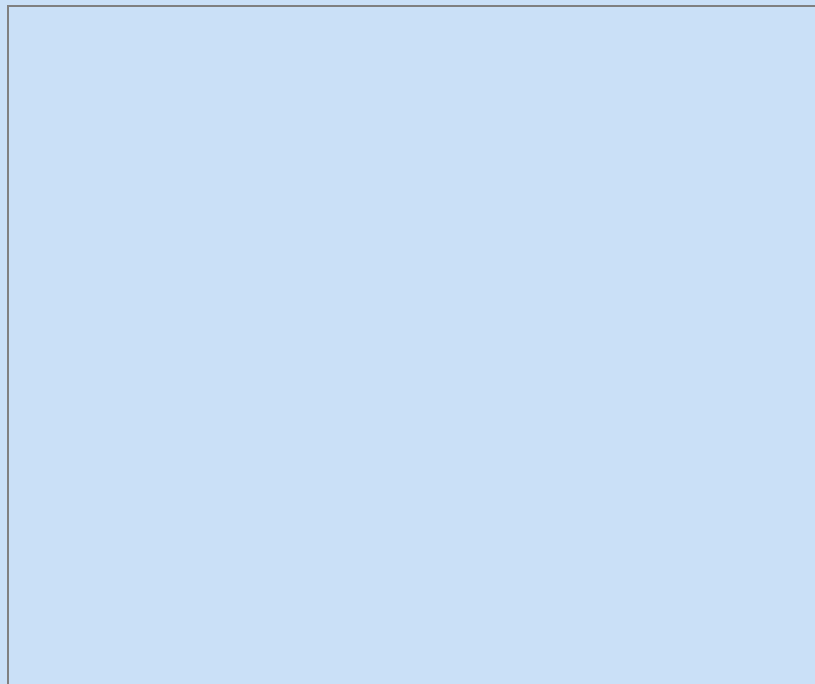
Este cuadro de Arcimboldo (1527-1593), titulado "El verano" es un ejemplo del uso de elementos conocidos de una forma novedosa.





Archivo de [Wikimedia commons](#) . Dominio público.

Existen numerosos ejemplos del uso de elementos del entorno en el arte, veremos algunos de ellos, eso también te ayudará a encontrar en todo lo que te rodea un motivo, una excusa para la creación. Quién sabe si un día mirando la concha de un caracol imaginas una gran idea para tu dibujo.



*Curiosidad*

A veces los artistas nos sorprenden con obras que usan la naturaleza y sus elementos para recrear mundos imaginarios perfectos o apocalípticos. Es el caso de estos dos artistas, Carl Warner y Yao lu, ambos son fotógrafos, ambos trabajan en sus fotos el paisaje, pero crean dos mundos opuestos. Es algo asombroso.

**Yao lu** nos presenta un paisaje sobrecogedor, al mirar sus fotografías pensamos que se tratan de delicadas acuarelas de lugares idílicos. Observa detenidamente sus trabajos en [esta web](#) . Acerca tu mirada. Después de ver su trabajo sentirás cierto desasosiego, pero es innegable que también en el desastre puede existir la belleza.



Ilustración de manuleica en flickr bajo CC

## *Comprueba lo aprendido*

El hombre nunca ha considerado la naturaleza una fuente de aprendizaje e inspiración.

Verdadero ☐ Falso ☐

En la naturaleza no existe la geometría.

Verdadero ☐ Falso ☐

El crecimiento fractal se da frecuentemente en el mundo natural.

Verdadero ☐ Falso ☐

La mitología crea seres fantásticos que son la síntesis entre lo humano y lo animal.

Verdadero ☐ Falso ☐

La arquitectura se ha servido con frecuencia de elementos prestados de la naturaleza

## *Reflexiona*

---

Ahora debes entrar de lleno en el maravilloso mundo de las formas. Elige dos formas naturales y obsérvalas detenidamente. Puede ser una concha marina, una hoja, etc. pero es mejor que tú decidas que forma te interesa. Opta por alguna que te llame la atención por algo en especial. Puedes fotografiarla o buscar una foto en Internet. Después debes buscar al menos cuatro aplicaciones de esta forma en Arte, Arquitectura o Diseño que se hayan desarrollado en diferentes momentos históricos. Elige el formato que mejor se adapte a tu trabajo (Word, Power point, etc.) y no olvides enviarlo a tu tutor con las tareas de la unidad.