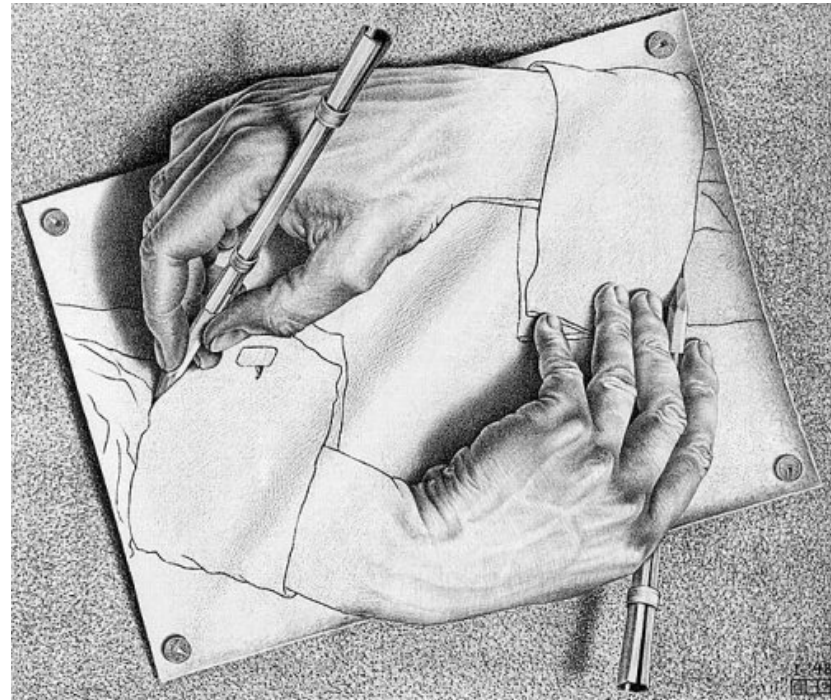




Dibujo, visualidad y conocimiento: Los dibujos del Dibujo

➤ Tanto el **dibujo** como el hecho en sí de dibujar forma una parte importante de nuestras vidas porque el dibujar favorece la **capacidad de expresar** de forma visual ideas, temores y sentimientos, aparte de desarrollar las facultades creativas y sus modos comunicativos, verbales y no verbales. ¿Leíste la **historia inicial**? Nuestras primeras huellas gráficas fueron realizadas precisamente con las mejores y más eficientes herramientas que disponíamos: nuestras propias manos...



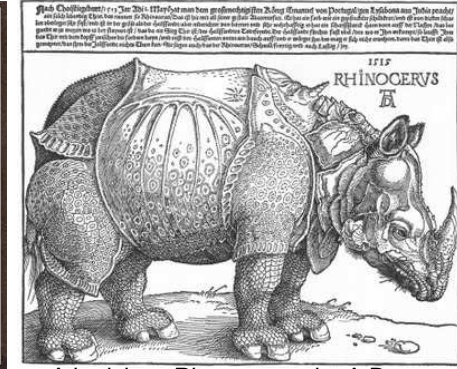
Archivo de [Jameswy Wang](#) en Flickr con licencia CC

➤ Ésta es la razón de la importancia del dibujo no sólo en el arte sino también en el ámbito pedagógico y escolar, como tendrás ocasión de comprobar en este tema.



Apartados

1. El dibujo ¿Qué es y para qué sirve?
2. Usos y modalidades del dibujo
3. De Altamira a la era Digital



A la dcha.: *Rinoceronte* de A.Durero
Archivo de Wikipedia

A la izq.: *Rayuela*
Archivo de Manuleica en Flickr- CC

1. El dibujo ¿Qué es y para qué sirve?

➤ Podemos empezar diciendo que dibujar significa dar forma a una idea, visualizarla y definirla gráficamente sobre una superficie. Igualmente, el dibujo permite representar las formas existentes, traduciendo una visión del mundo exterior que nos hemos formado a partir de los procesos de nuestra percepción, como tendrás la ocasión de comprobar en los siguientes temas de esta unidad.

➤ Todo dibujo, sea de la índole que sea, surge de la relación entre una operación mental (el cómo vemos, sentimos o percibimos las cosas) y una operación manual (la materialización gráfica de aquello que hemos visto, sentido o imaginado)

Leonardo Da Vinci nos demostró el dibujo es también uno de los instrumentos de los que podemos disponer para indagar y comprender la realidad en la que vivimos, para observarla, estudiarla y conocerla. Mientras dibujamos un objeto nos vemos obligados a analizarlo, a medirlo y a confrontarlo.



2. Usos y modalidades del dibujo

- ❑ Como habrás podido comprobar, el dibujo es un término que esta presente como concepto en muchas actividades humanas vinculadas al conocimiento, a la descripción de las ideas y de las cosas. Así pues, puede presentarse en distintas modalidades según el fin que se persiga y los medios que se pongan en juego para su ejecución. Hay dos principales:

➤ 2.1 Dibujo a mano alzada

- ❑ Se suele llamar "Dibujo a mano alzada" a aquel dibujo de **expresión libre** que no necesita en su ejecución de ningún material adicional como reglas o plantillas. Se utiliza como **instrumento de análisis** de las formas de la realidad (estudios y bocetos de artistas, diseñadores, modistas, botánicos, arquitectos, etc.) y en todos aquellos **ámbitos de la comunicación visual** consagrados a la libre expresión gráfica como el dibujo infantil, el cómic, las caricaturas, etc.

➤ 2.2 Dibujo lineal

- ❑ Llamaremos dibujo lineal a aquel que se ejecuta con una serie de instrumentos: regla, escuadra, compás, etc. Sirve para definir exactamente la forma de un objeto, sus dimensiones, sus características constructivas, sobre todo en el **Dibujo Técnico** e industrial, recurriendo para ello a la **Geometría Plana o Descriptiva**. Se utiliza básicamente en todos aquellos sectores en los que el proyecto precede a la fase ejecutiva: arquitectura, diseño industrial, etc.



Imagen de [Bottello](#) con licencia [CC](#)



Dibujo de Egon Schiele
Imagen de dominio público



Retrato de Luca Pacioli
Archivo de Wikimedia Commons



3. De Altamira a la era digital

- Por medio de una **presentación de diapositivas** brevemente comentada, realizarás un recorrido visual a lo largo de la **Historia del Arte** tomando como hilo conductor el dibujo. Más que ejemplos, son más bien un abanico de las infinitas posibilidades expresivas del Dibujo Artístico



➤ Comenzaremos la hoja de ruta del dibujo - como no- en **Altamira** como máxima expresión artística de nuestras primeras huellas gráficas a través del arte paleolítico.



Retratos de Hans Holbein
Wikimedia Commons-Dominio público



Estudio de Miguel Ángel
Wikimedia Commons-Dominio público

➤ Continuaremos adentrándonos en distintas épocas, artistas y lugares (Edad Media, Renacimiento, Ilustración, Vanguardias artísticas, etc.) para desembocar en el paradigma de nuestro tiempo: lo **digital** y multimedia.



Arte digital – [Kay Lipton](#)
Licencia CC