

Introducción



"Miguelito dibujando" de [Manuleica](#) en Flickr bajo CC

Tanto la palabra **dibujo** como el hecho en sí de dibujar forma una parte importante de nuestras vidas. Es uno de esos términos que sobrepasan el discurso artístico para instalarse en un marco más amplio de referencias. Si piensas en un dibujo, seguramente lo primero que te venga a la mente es la imagen de una serie de trazos sobre una superficie, normalmente de papel. Dichos trazos responderán a reproducciones de objetos y figuras, paisajes o ideas surgidas de nuestra fantasía.

A menudo oímos decir que algunas personas son "negadas" para el dibujo, que están más o menos "dotadas" para tal actividad.

Piensa por un momento en tu momento en tu infancia (o en tus hijos, si es el caso) y tu relación con el dibujo en la escuela y fuera de ella. Hasta es posible que guardes como reliquia algún dibujo de tu niñez. Si recuerdas tu propia época escolar seguramente reconocerás que una gran parte de las tareas y deberes que debías hacer tenían que ver directa o indirectamente con dibujar: esquemas, mapas, ilustraciones, etc.



"Cueva de las manos" Archivo de [Reinhard Jahn](#) con licencia [CC](#)

¿Y sabes por qué? Pues porque el dibujar favorece la

capacidad de expresar de forma visual ideas, temores, alegrías 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 la mejores
herramientas
que
disponíamos:
nuestras propias
manos, que - tal
vez como
"tributo"-
dejamos
"estampadas" en
las paredes de
las cuevas junto
a dibujos y
grabados con
representaciones
de animales y
otros grafismos
más abstractos
que habría que
interpretar como
signos o
muestras
visuales de una
incipiente
conciencia como
seres humanos
en un mundo
desconocido y
hostil. Ésa 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
más adelante.

Importante

Ciertamente, el dibujo se utiliza de forma evidente en el mundo del arte, pero también en el trabajo, en los juegos, en la escuela y fuera de ella. El dibujo no sólo lo practican, como a menudo se piensa, algunos "profesionales" o unos cuantos "dotados", sino que constituye una forma específica de comunicar, y su conocimiento permite enriquecer las propias posibilidades de intervención en la sociedad y sobre el medio. Por tanto, este primer tema debe propiciarte una reflexión sobre la utilidad del dibujo y sobre el hecho de que éste no sólo es practicado por una minoría de "artistas" sino, de alguna manera, por todo el mundo, entre ellos tú.

Actividad de lectura

JULIO CARO BAROJA (1914-1995)

Pero, como etnógrafo y etnólogo el dibujo me ha parecido una herramienta de trabajo indispensable y lo he considerado como elemento fundamental para *comprender*. Nada de cosa auxiliar complementaria o subsidiaria. No. Fundamental.(...) Porque un dibujo supone siempre selección, realce de elementos significativos y exclusión de los que no lo son. Un dibujo supone un acto mental complicado y dirigido a algo.

"Escritos", *Cuadernos de campo*, Madrid, Turner, 1979

Esta cita que se te ha propuesto en la actividad de lectura resume a la perfección el sentido de este tema y de todo cuanto vas a encontrarte más adelante. Y paradójicamente, no proviene de un artista sino de un escritor y etnógrafo que defiende la utilidad del dibujo como herramienta indispensable para "comprender" el mundo y cuanto nos rodea. Piensa, para ir entrando en "materia", en todas aquellas situaciones de la vida cotidiana y/o profesional en las que el dibujo preste una ayuda importante tanto para resolver problemas como para plantearlos.

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)

Como habrás podido comprobar al ver este vídeo sobre [Leonardo Da Vinci](#) , 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.

Reflexiona

Vas a realizar un sencillo “experimento”: coge un lápiz y un folio en blanco, piensa en una bicicleta e intenta **dibujarla de memoria** en menos de 10 minutos. Cuando termines, intenta reflexionar sobre estas cuestiones ¿Qué ha pasado mientras dibujabas? ¿Qué sensaciones has experimentado? ¿Cómo valoras el resultado tras volver a ver una bicicleta de verdad? ¿Conseguiste dibujar lo que tenías en mente? ¿Ha sido fácil o difícil esta propuesta?

1.1.El Dibujo como recurso

Galería de imágenes			
			
Ted Geisel. Dibujante de historietas Archivo de Library of Congress Imagen de dominio público	Dibujo naturalista .Siglo XIX Archivo de dominio público	Pizarra con dibujo de una jugada Archivo: Imagen libre	Arch

En no pocas situaciones de la vida cotidiana y profesional el dibujo nos ayuda, nos sirve de guía y de explicación para lo que queremos hacer. Carpinteros, albañiles o electricistas realizan algunos **croquis** y **bocetos** para diseñar sus proyectos de trabajo. El dibujo se utiliza -como las muestras que ves en la galería de imágenes- tanto en la **planificación** de una toma cinematográfica (**storyboard**), como en el diseño de un decorado o como modo de indicar un entrenador de fútbol una estrategia en la pizarra sus jugadores, por ponerte sólo algunos ejemplos del inmenso **campo de utilidades** del dibujo.

Como habrás podido deducir, el dibujo es importante en otros muchos campos de la comunicación y de forma muy relevante, en la educación. La explicación es sencilla: el dibujo es el que en mayor medida permite hacer síntesis y generalizar o abstraer. Puedes hacerte una idea de ello si observas el amplio uso que se hace del dibujo en las ilustraciones científicas, donde se consigue explicar con imágenes muy elementales, fenómenos muy complejos. Algunos ejemplos concretos los tienes en las imágenes que encabezan este apartado.

Importante

El dibujo tiene, por tanto, un gran valor como instrumento didáctico. Podemos considerarlo indispensable en la génesis de proyectos y planificaciones en los distintos campos profesionales. En la enseñanza, especialmente en las primeras etapas (Infantil y Primaria) se utiliza como medio de formación con el que desarrollar capacidades perceptivas, creativas o lógicas. En la propia dinámica educativa, es una herramienta eficaz de comunicación para el docente ya que en la mayoría de los casos los conceptos se pueden explicar mejor con imágenes que con palabras, facilitando al alumnado la comprensión y el aprendizaje

Curiosidad

Habíamos hablado de cómo el dibujo permite hacer síntesis, generalizar o abstraer. Esto es especialmente interesante en el caso de algunos conocidos juegos de mesa como el **Pictionary**, donde en un límite de tiempo varios jugadores deben adivinar lo que otro de su propio equipo está dibujando a partir de una serie de tarjetas suministradas en el juego. Por eso quien dibuja debe simplificar y economizar trazos para que los restantes participantes averigüen lo antes posible el objeto o la acción que quiere representar. En internet hay varias posibilidades de jugar a distintas versiones online de este popular y divertido juego. Si te manejas algo con el inglés puedes intentarlo en **iSketch** con jugadores de todo el mundo o también, ya sólo en castellano, en **Pictiomátic**.

2. Usos y modalidades del dibujo





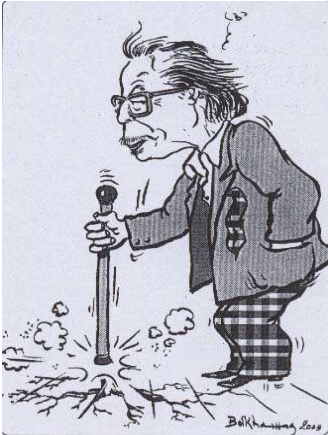



Como habrás podido comprobar, el dibujo es un término que está presente como concepto en muchas actividades humanas vinculadas al conocimiento, a la descripción de las ideas y de las cosas. Así pues, puede presentarse en distintas modalidades según el fin que se persiga y los medios que se pongan en juego para su ejecución. En los siguientes subapartados vas a ver las dos principales variedades de dibujos utilizadas tanto en los ámbitos didácticos y artísticos como en los diferentes sectores de la comunicación audiovisual y los fines a los que se destinan preferentemente: el **dibujo a mano alzada** y el **dibujo lineal**. Pero antes, echa una ojeada a este interesante vídeo titulado "*El mejor dibujante del mundo*" de la artista **Ilhana Yahav** que ha sido realizado con la peculiar técnica de esparcir, mover y dibujar con arena sobre una caja de luz que proyecta la acción, para que veas que cualquier medio o técnica gráfica sirven para dibujar: lo importante es tener cosas que decir o comunicar, ¿no crees?.

Reflexiona

Haz memoria e intenta recordar juegos de tu infancia donde el acto de dibujar algo o utilizar un esquema pre-dibujado fuera una parte importante del propio juego. Tenga la edad que tengas, seguramente te vendrán a la mente unos pocos. Y tiene su importancia...

2.1. Dibujo a mano alzada

Galería de imágenes			
			
<p>"Hombre sentado" Van Gogh (Carboncillo) Imagen de dominio público</p>	<p>Dibujo etnográfico de un maorí (Plumilla y acuarela) Imagen de dominio público</p>	<p>"Retrato de jóven" A. Modigliani (Acuarela y tinta china) Imagen de dominio público</p>	<p>(Acuarela y acrílico) Imagen de M. ... con licencia</p>
			
<p>"Retrato de Barak Obama" (Lápiz y aguada de tinta china) Archivo de Bottelho con licencia CC</p>	<p>Caricature of Abdelmajid Lakhal (Rotulador) Archivo de Rei Momo con licencia CC</p>	<p>Gymnadenia conopsea (Acuarela) Archivo de dominio público en WC</p>	<p>"Dibuj" (Ceras y lápiz) Recurso</p>

Observa las imágenes mostradas en la **galería** : corresponden a distintas **técnicas y modalidades de dibujos** , pero todas tienen en común que están realizadas 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.

El dibujo a mano alzada permite una gran variedad de resultados en función del soporte (tipos de papeles, pizarra, etc.), del instrumento utilizado (lápiz, pluma, rotulador, etc.) y de otras casuísticas como la presión de la mano, la rapidez de ejecución y evidentemente, del objetivo o tipo de representación que se pretenda: como **apunte** , trabajo final o como **boceto** preparatorio.

Por su inmediatez, es el tipo de representación gráfica con la cual nos estrenamos como dibujantes cuando realizamos nuestros primeros garabatos espontáneos sobre una hoja de papel. Con el tiempo, nuestros grafismos se van poblando de imágenes y símbolos, a la vez que se va favoreciendo la capacidad de expresar de forma visual ideas y sentimientos. Es por ello que el dibujo libre se emplee en distintos contextos (psicológicos, pedagógicos , psiquiátricos, terapéuticos, etc.) no sólo como

forma de libre expresión sino también -como seguramente vieras en el apartado 1.1 acerca del "Test de la familia" - como herramienta de diagnóstico y evaluación .

Sin embargo, es en el arte donde el dibujo a mano alzada se encuentra más amplia y ricamente representado, ya que la casi totalidad de artistas lo ha utilizado en paralelo a su labor pictórica o escultórica como tendrás ocasión de ver en el último apartado de este tema. A modo de anticipo (ya podrás profundizar en técnicas y materiales conforme avances en el curso) vas a ver una **presentación** donde se muestran las distintas **aplicaciones y herramientas** empleadas frecuentemente en los dibujos a mano alzada, algunas de las cuales puede que ya trabajarás con ellas en tu etapa como estudiante de Secundaria.



Curiosidad

Entre las muchas técnicas de animación artesanales, hay una que se llama -en inglés- **"Stop motion"** , donde el dibujo es utilizado con cierta frecuencia, aunque también se hace con otros recursos como la plastilina ([ejemplo 1](#)) e incluso, con objetos reales ([ejemplo 2](#)). Consiste básicamente en fotografiar una secuencia de cientos o miles de imágenes estáticas (en nuestro caso, dibujos a mano alzada) que al ser editadas y filmadas a gran velocidad producen un curioso y artístico efecto de movimiento, como en estas dos muestras de animación que tienes a continuación:

Si te interesa esta atractiva técnica de animación, en el siguiente enlace tienes más información: [Técnica del stopmotion](#)

Comprueba lo aprendido

Repasa lo que has visto a lo largo de este apartado y completa con las palabras correctas los espacios en blanco a continuación:

- El dibujo a permite una gran variedad de resultados en función del , del instrumento utilizado y de otras casuísticas como la de la mano, la rapidez de ejecución y evidentemente, del o tipo de representación que se pretenda.
- El dibujo tiene como característica primordial el empleo del o la . Frente a otras técnicas artísticas, éste destaca por la de su ejecución.
- Los lápices de son los mejores para trabajos de sombreado y los de mina dura para trabajos de y dibujo .
- La luz del sol, es decir la luz , produce sombras y la luz produce sombras radiales.
- La técnica de llamada stop consiste básicamente en una secuencia de cientos o miles de imágenes que pueden ser dibujos, fotografías u objetos modelados.

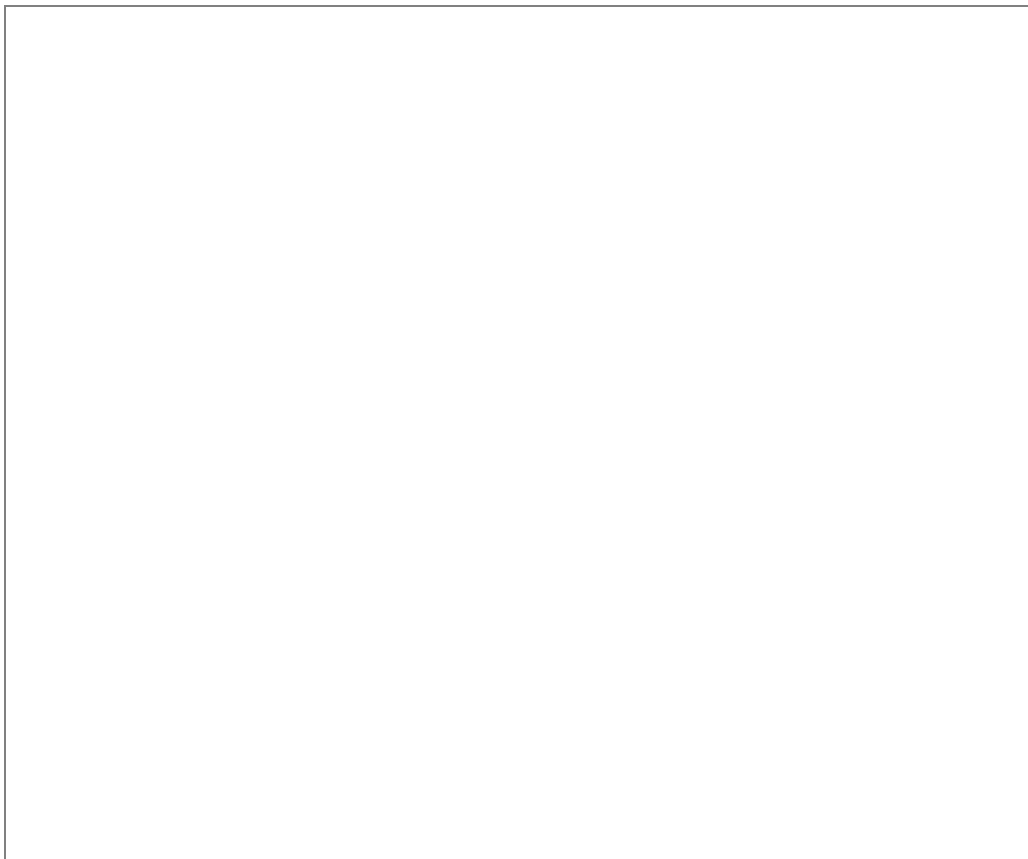
Enviar

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.

El Dibujo lineal según se ajuste o no a unas normas gráficas, puede ser libre o convencional. Este último constituye una materia específica que posiblemente estudiarás en los dos cursos del Bachillerato de Artes: **Dibujo Técnico I y II**. Es por ello que sólo te daremos aquí algunas "pinceladas" introductorias, aunque sí recordarte que los límites entre una y otra modalidad de dibujo a veces son difusos siendo muchos los arquitectos y técnicos que compaginan su labor más -digamos- profesional con la artística, como puedes comprobar en estos dos enlaces seleccionados de los españoles [Juan Navarro Baldeweg](#) o [Santiago Calatrava](#). De la misma manera, algunos artistas recrean plásticamente el dibujo con escenografías y arquitecturas imaginarias, como el gaditano [Guillermo Pérez-Villalta](#).

La presentación que sigue es un recordatorio de conceptos junto a un breve recorrido visual por los principales hitos en la evolución y usos del Dibujo Técnico, que como podrás comprobar, está muy relacionado en muchos aspectos con el Dibujo artístico si bien, en un determinado momento se constituyeron en disciplinas bien diferenciadas en cuanto a sus enseñanzas, pretensiones y campos de utilización.

Dibujo técnico: orígenes, clasificación y usos



Actividad de lectura

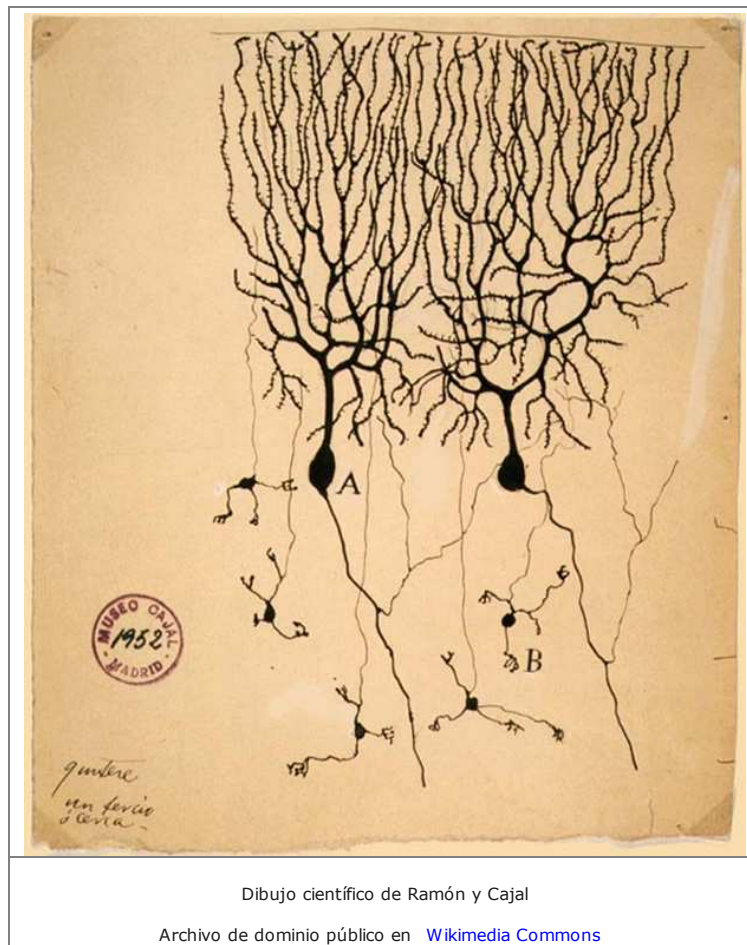
¿Recuerdas la actividad que se te propuso acerca de dibujar de memoria una bicicleta? En aquel caso intentaste dibujar un objeto existente que has visto cientos de veces y posiblemente has utilizado otras tantas. Jugaba a tu favor cierta experiencia previa, cierto conocimiento. Y sin embargo, tal vez no te resultara fácil eso de llevar tu "idea real de una bicicleta" al mundo del papel. Pues imagina ahora que se te propone dar un paso más allá: dibujar algo que sólo está en tu imaginación, algo que aún no tiene forma, por ejemplo: diseñar de la forma más "técnica" posible el plano de tu vivienda ideal o soñada ¿te atreves?

Comprueba lo aprendido

Para recapitular lo estudiado en este apartado del tema (tanto en el texto como en el contenido de la presentación) vas a realizar el siguiente ejercicio de autoevaluación completando los espacios en blanco.

- El Dibujo e industrial se utiliza básicamente en todos aquellos sectores en los que el precede a la fase ejecutiva.
- El Dibujo según se ajuste o no a unas normas gráficas, puede ser o .
- De los heredaron los griegos conocimientos matemáticos y .
- El dibujo lineal podemos clasificarlo en y .
- El dibujo convencional se utiliza en la para describir la realidad mediante y reglas gráficas específicas.
- En una primera fase de la formulación de una idea se suele ejecutar un dibujo a en forma de o esbozo.
- Los permiten visualizar en un sólo dibujo las características de la forma de un objeto.
- La perspectiva es la más parecida a la visión .

Enviar



Para un científico, la ilustración de una publicación suele ser un tema preocupante. Son muchos los que en este campo pretenden ser víctimas de una incapacidad congénita, que consideran insuperable. En el ámbito de los científicos y en una época en que algunos no desesperan en poder meter la naturaleza en una ecuación, este tipo de preocupaciones por el arte no se consideran serias y parecen pertenecer a un tiempo ya superado, pero no es así en absoluto.

El dibujo para el científico es una forma de expresión muy valiosa. El texto ha de ayudar a comprender las imágenes, pero no podría reemplazarlas; mientras que una buena ilustración puede, a veces, prescindir del comentario. Además, es un modo de comunicación internacional, libre de barreras lingüísticas. La fotografía no puede, como tampoco un buen texto, reemplazar del todo al dibujo. En general proporciona al lector un conjunto de datos planos, sin interpretación. El documento es muy fiel pero su valor demostrativo es limitado. Para llevar a cabo esta tarea no se necesita ser un artista; es más, si se ha recibido formación estética, a veces hay que hacer un esfuerzo para contener la espontaneidad y sustituir el haz de trazos enmarañados y vigorosos por un trazado sobrio y preciso. Arte y ciencia no van reñidos. Artistas como Leonardo Da Vinci así lo demuestran.

También es interesante destacar que, antes del advenimiento de la fotografía, los dibujantes eran imprescindibles y fieles acompañantes de las antiguas expediciones científicas, cuando no los mismos botánicos o naturalistas ejercían de excelentes ilustradores de sus propios descubrimientos, por lo que podrás darte cuenta de que también en las ciencias naturales el dibujo siempre ha tenido una enorme importancia. Si tienes curiosidad por este tema, puedes ampliar tus conocimientos en [Ilustración botánica en la historia: ciencia y arte](#)

Para saber más

El Test de la familia

No debemos olvidar la importancia adicional que tiene el dibujo como herramienta de diagnóstico en **Psicología**, sobre todo en edades tempranas o en situaciones clínicas y terapéuticas concretas (ámbitos carcelarios, salud mental, etc.). El **dibujo infantil** es pura espontaneidad, rico en símbolos cargados de expresividad y sentimientos que -con una adecuada y prudente interpretación por personas expertas- pueden ser indicios de posibles traumas psicológicos, abusos o situaciones de malos tratos en un contexto familiar, imposibles de detectar por otros medios, por ejemplo en situaciones donde los infantes aún no pueden o saben expresarse verbalmente con fluidez. Uno de los usos más frecuentes en dichos contextos pedagógicos y educativos es el llamado **test de la familia**, que consiste en pedir al niño que pinte a su familia o a una familia sin concretar más datos. Si quieres saber algo más (o quieres probar con tus hijos, si es el caso) sobre las peculiaridades de este test y sus claves de interpretación, puedes hacerlo consultando [esta web](#) de Psicología Clínica.



Archivo de [Fred Holland Day](#) en Wikimedia Commons. Dominio público

"Después de Altamira todo parece decadente"

PABLO PICASSO

La contundente cita de **Picasso** con la que abrimos la **historia inicial** nos va a servir también para cerrar este tema introductorio de la primera Unidad. Por medio de una **presentación de diapositivas** brevemente comentada, iniciarás un fascinante recorrido visual a lo largo de la **Historia del Arte** tomando como hilo conductor el dibujo. Los ejemplos mostrados no deben tomarse como modelos sino más bien como abanico de las infinitas posibilidades expresivas del Dibujo Artístico en manos de quienes lo han elevado a la categoría de gran arte, artistas que -en no pocas ocasiones- han tenido una formación casi autodidacta, a base de tesón, mucha práctica y espíritu de superación. *"Si la inspiración existe, que me pille trabajando"* ¿Te suena esta frase, no? Efectivamente, es también de Picasso.

Comenzaremos la hoja de ruta del dibujo - como no - en **Altamira** como máxima expresión artística de nuestras primeras huellas dibujísticas y gráficas a través del arte paleolítico. Continuaremos adentrándonos en distintas épocas, artistas y lugares para desembocar en el paradigma de nuestro tiempo: lo **digital** y multimedia.

Has de tener en cuenta que las grandes innovaciones en materia artística (y también científica) han sido primeramente libradas en humildes trozos de papel y pequeños cuadernos de apuntes. No podemos entender las grandes obras pictóricas como *"Les Femmes d'Alger"* o el mismísimo *"Guernica"* de Picasso sin antes apreciar el valor inmenso de los tanteos, bocetos y descartes acumulados en cientos de estudios previos. En muchos de estos emborronados y desordenados cuadernos podemos decir que se han gestado los grandes avances culturales y científicos, fruto de esa inmediatez característica de toda improvisación, experimentación o intuición gestada a través del dibujo. Los famosos dibujos de los cuadernos de **Leonardo da Vinci** son también un buen ejemplo ello. Decía el pintor griego **Apéles** que no debíamos pasar un sólo día sin dibujar alguna línea. Tómatelo como un principio y una obligación...



Si tienes problemas para leer los textos que acompañan a las diapositivas , se recomienda ver la presentación a pantalla completa (Clica en el botón "menú" y "view fullscreen" de la barra o si esto no funcionara, clicando **aquí** para verla en **slideshare**)

Historias del dibujo



Actividad de lectura

Ingres versus Delacroix

"El más destacado pintor tradicionalista, en la primera mitad del siglo XIX, fue **Jean-Auguste-Dominique Ingres** (1780-1867). Discípulo y seguidor de David, fue, como su maestro, un gran admirador del arte heroico de la antigüedad clásica. En sus enseñanzas insistió en la necesidad de una disciplina de precisión absoluta en el estudio del natural y combatió la improvisación y el desaliño. (...) Es fácil comprender que muchos artistas envidiaran la seguridad de su técnica y respetaran su autoridad, aun cuando no compartieran sus puntos de vista. Pero también es comprensible que incluso sus más entusiastas contemporáneos acabasen hartos de tanta perfección. Todos los adversarios de Ingres se unieron en torno al estilo de **Eugene Delacroix** (1798-1863). Delacroix pertenecía a la estirpe de grandes revolucionarios del país de las revoluciones. Hombre de compleja personalidad, los objetos de su interés eran múltiples y diversos, y en su excelente *Diario* da a entender que no le hubiera complacido ser encasillado como un fanático rebelde. Si se le adjudicó este papel fue por que no podía aceptar las normas de la Academia. Delacroix no soportó toda aquella *teatralería* acerca de griegos y romanos, con la insistencia respecto a la corrección en el dibujo y la constante imitación de las estatuas clásicas. Consideró que, en pintura, el color era mucho más importante que el dibujo y la imaginación que la inteligencia". E.H. GOMBRICH Historia del Arte. Siglo XIX. REVOLUCIÓN PERMANENTE

Tanto Ingres y Delacroix fueron excelentes dibujantes, cada uno en su estilo y forma de entender el arte, fruto de las circunstancias personales, políticas, artísticas y culturales que marcaron sus respectivas carreras artísticas. Aunque no se te va a pedir por ahora

dibujo que hacen en sus cuadros.

Una vez estés en situación y tengas los elementos de juicio necesarios , has de hacer el papel de **crítico de arte** y defender (en principio, sólo mentalmente) una u otra postura en el caso de que muestres una preferencia u otra o bien, y a tenor de cuando has visto y comprendido hasta ahora en los distintos apartados del tema, hacer tu propia valoración de consenso o acercamiento entre ambas posturas.

Comprueba lo aprendido

Tomando como referencia la presentación anterior sobre las historias del dibujo y para repasar lo que has visto, vas a realizar la siguiente actividad de autoevaluación, marcando las casillas correspondientes.

¿Qué dos artistas -uno inglés y otro francés- son los más representativos del dibujo satírico?

☐

Rembrandt y Durero

☐

Egon Schiele y Gustav Klimt

☐

William Hogarth y Honoré Daumier

Mostrar retroalimentación

¿Qué artista del Renacimiento italiano se caracterizó por sus detallados dibujos y estudios sobre la naturaleza y el cuerpo humano?

☐

Leonardo Da Vinci

☐

Botticelli

☐

Vitrubio

¿Qué tuvo una enorme influencia artística sobre los pintores impresionistas y post-impresionistas?

☐

El arte griego

☐

El arte de la estampa japonesa

☐

El arte africano

Mostrar retroalimentación