

DIBUJO, INTENCIÓN Y ACCIÓN EN LA CREACIÓN

María Antonia Zamorano

Doctora en Bellas Artes, Docente e Investigadora

RESUMEN

Este artículo trata de profundizar en la importancia del dibujo y de la intencionalidad que provoca la acción de dibujar. Y alegar, al mismo tiempo, que el dibujo es un recurso que nos permite comprender el mundo y también crearlo.

Otorgar al dibujo el papel de vínculo entre el pensamiento y la realidad, permitiéndonos expresar fenómenos que pertenecen a nuestro mundo interior, creando *otra realidad visible*.

Siendo ésta la actitud del artista que, a través de sus obras, en ocasiones ha adoptado métodos científicos y matemáticos, como la perspectiva y el estudio de la iluminación, en un acercamiento hacia la realidad para constatar cómo es el mundo que le rodea, definirlo mediante una forma, y comprobar qué lugar tiene en él, teniendo como principal referencia al cuerpo como medida en relación al espacio. Y experimentando con líneas y formas para recrear una ilusión, utilizando a la línea como herramienta potente, medible y previsible, con capacidad de penetrar en la realidad permitiéndonos dibujar en el espacio.

Todo esto bajo dos circunstancias inherentes al ser humano: el pensamiento espacial que nos permite crear imágenes complejas y tridimensionales, y la percepción de la realidad, concerniente al mundo particular que provoca diferentes interpretaciones.

1. INTRODUCCIÓN

Un dibujo es el gesto creativo más simple y a la vez el más complejo que se puede ejecutar. Es el vínculo entre el pensamiento y la realidad. Es una forma propia en sí misma, una esencia, existencia y/o fenómeno, todo ello al mismo tiempo. Se manifiesta con una condición ágil, mediante recursos mínimos, con total sobriedad. Este proceso reduccionista se sitúa entre la racionalidad y la emoción en equilibrio, fruto de una operación de exclusiones. Esta transcripción de una realidad o idea da lugar a formas sintéticas, esquemáticas y simbólicas.

El dibujo es la manera más simple de conectar con la esencia y al mismo tiempo su resultado deja ver mucho de esta esencia. Representa el origen del proceso creativo y al mismo tiempo y en muchas ocasiones es la obra final.

La intencionalidad o voluntad de dibujar puede ser diversa y siempre interesante. Ésta empuja a la acción, una acción intrínsecamente valiente ya que supone un enfrentamiento ante el mundo exterior o/y el mundo interior para después, en un esfuerzo de síntesis, transportar a la superficie impoluta de un plano, a un vacío inquietante, al contenedor del evento, una serie de grafismos que compromete el resultado. Es en cualquier caso una acción creativa.

Schopenhauer, (1778, Polonia-1860, Alemania) se expresa así sobre *la Voluntad, a la que considera como la naturaleza de todas las fuerzas:*

...puesto que la Voluntad es la cosa en sí, el contenido interno, lo esencial del mundo, pero la vida, el mundo visible o el fenómeno es el simple espejo de la voluntad, éste acompañará a la voluntad tan inseparablemente como al cuerpo su sombra: y donde haya voluntad habrá también vida y mundo¹.

Dibujar es una acción audaz ante un terreno incierto, una acción que traspasa la línea invisible que hace que germinen nuevas realidades gracias a un proceso reflexivo en el antes, durante y después de esa acción. Es, la acción de dibujar, una indagación que reflexiona desde la propia acción llevando a la línea a explorar el espacio dando visibilidad a lo invisible. Manifestándose de una forma versátil, adaptándose al creador para traducir pensamientos o llevar a cabo un análisis.

2. LA LÍNEA, HERRAMIENTA DEL DIBUJO

El lenguaje gráfico y visual tiene en la línea una herramienta potente con la que expresar y crear figuras que pertenecen al plano. Pero además es capaz de simular la tridimensionalidad a través de diferentes recursos, pudiendo convertirse en una herramienta geométrica, medible y previsible; o también puede presentarse como material físico permitiéndonos dibujar en el espacio, abandonando el plano bidimensional, o participar al mismo tiempo del plano y del espacio.

La abstracción de la línea se hace perceptible cuando limita el contorno de objetos o de espacios, resolviendo el aspecto de las formas tangibles y también estructurando todo aquello que solo existe en la mente. Las observaciones de la naturaleza permiten ampliar el nivel perceptual y aclarar ciertas intuiciones.

Para Kandinsky, (1866, Rusia-1944, Francia) *todo es línea, y la línea lo puede todo*. Kandinsky fue además de un artista rompedor, un gran teórico en el ámbito artístico que realizó un magistral estudio sobre la abstracción de las formas básicas que intervenían en el dibujo. Su tratado, *Punto y línea sobre el plano* es un compendio de una gran parte de las teorías que enseñaba en la Bauhaus; teorías que plantea cuestiones generales de configuración sobre los elementos básicos de la forma.

Y así escribe: *La línea geométrica es un ente invisible, es la traza que deja el punto al moverse (una fuerza externa lo desplaza y aniquila, su tensión concéntrica) y por tanto su producto (elemento derivado o secundario)².*

Rudolf Arnheim³, (Alemania, 1904- Estados Unidos, 2007) en su comprensión de la función de la línea en el dibujo en el arte, realiza una clasificación de ésta en tres tipos:

La línea se presenta de tres maneras básicamente diferentes: como línea objetual, línea de sombreado y línea de contorno (...) La combinación visual de líneas esta regida por la ley de

¹ Schopenhauer, A. (2005). *El mundo como voluntad y representación*. Madrid, España: Akal. p. 331.

² Kandinsky, W. (1993). *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona, España: Labor. p. 57

³ Rudolf Arnheim psicólogo y filósofo, influido por la psicología de la Gestalt y por la hermenéutica, realizó importantes contribuciones para la comprensión del arte visual y otros fenómenos estéticos. Ha publicado libros sobre la psicología del arte, la percepción de las imágenes y el estudio de la forma. Arnheim plantea que existen otras formas de aprender el mundo, basadas, por ejemplo, en la vista. Para Arnheim, existen ciertas cualidades y sentimientos que captamos en una obra de arte que no pueden ser expresadas en palabras. Esto se debe a que el lenguaje no provee de un medio de contacto directo con la realidad. El lenguaje solamente sirve para nombrar lo que ya ha sido escuchado, visto o pensado. Algunas de los libros de Arnheim:

El pensamiento visual.

La Abstracción Perceptual y el Arte, en: Hacia una psicología del arte.

Consideraciones sobre educación artística.

*simplicidad. Cuando la combinación se traduce en una figura más simple de lo que sería la mera suma de las líneas separada, se la ve como una totalidad integrada*⁴.

3. LA INTENCIÓN DE CONOCER EL MUNDO QUE NOS RODEA Y EXPLICARLO A TRAVÉS DEL DIBUJO

Numerosos artistas y científicos han sentido la necesidad de constatar cómo es el mundo que les rodea, definirlo mediante una forma, y comprobar qué lugar tienen en él, experimentando con líneas, planos y formas. El dibujo es la herramienta más versátil y eficaz que lo permite.

Un ejemplo de ello son las ilustraciones del astrólogo y místico inglés Robert Fludd (1574-1637) intentando explicar el génesis del macrocosmos en su obra magna *Utriusque Cosmi, Maioris scilicet et Minoris, metaphysica, physica, atque technica*, publicado en Alemania entre 1617 y 1621.

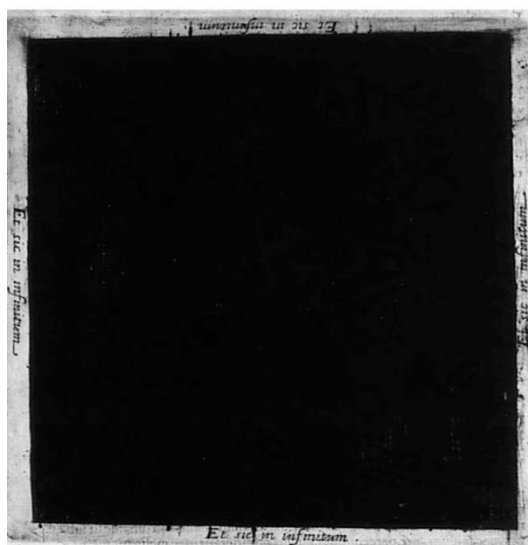


Figura 1

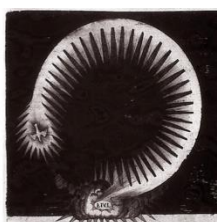


Figura 2

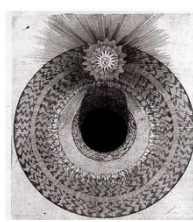


Figura 3

Esta serie de ilustraciones comienzan con un espacio en negro titulado *Antes del principio, en la no existencia el mar tenebroso infinito* y en las sucesivas ilustraciones este espacio se ve irrumpido por la representación de los rayos de luz creando formas.

Figura 1. Robert Fludd. Antes del principio, en la no existencia el mar tenebroso infinito.

Figura 2. Robert Fludd. El primer día de la creación.

Figura 3. Robert Fludd. El sol en el firmamento es el representante visible del fuego divino y del amor. En la anatomía humana le corresponde el corazón, pues envía sus rayos vivificantes (las venas) en un movimiento radial, animando así los miembros del cuerpo.

Las imágenes del Génesis del Macrocosmos de Fludd están tomadas de Roob, A. (2001). *Alquimia y mística: el museo hermético*. Colonia, Alemania: Taschen Benedikt. p. 94-101.

⁴ Arnheim, R. (1998). *Arte y percepción visual*. Madrid, España: Alianza Forma. p. 246-247.

4. RECREAR LA REALIDAD, U OTRA REALIDAD, MEDIANTE ESTRATEGIAS

En cada periodo de tiempo han ido surgiendo nuevas intenciones en la representación. La predilección en occidente fue durante mucho tiempo recrear la ilusión del espacio y el volumen de los objetos que lo habitan.

El dibujo está presente en todas aquellas expresiones donde el hombre tiene que reflexionar sobre conceptos espaciales, considerando al espacio desde varias perspectivas, como noción física donde se ubica toda la realidad fenoménica y como problema plástico. El pensamiento espacial nos permite visualizar algo que realmente no existe, crearlo mentalmente y situarlo en el espacio.

Los artistas han experimentado con la espacialidad a lo largo de la historia, sobre todo en determinadas épocas, empleando métodos científicos en un acercamiento hacia la realidad. Fue en el Renacimiento cuando un nuevo paradigma sobre la idea del mundo se vio reflejado en el arte, buscando la representación de la realidad a través de *la perspectiva*, fundamentada en los principios geométricos euclidianos de Bruneleschi.

Artistas como Piero della Francesca, Masaccio, Uccello, Leonardo da Vinci y Durero, vivieron intensamente esta necesidad de unir su práctica artística a las matemáticas y a la física, lo que supuso beneficios para cada una de estas dos materias y dio origen al surgimiento de la *geometría proyectiva*.

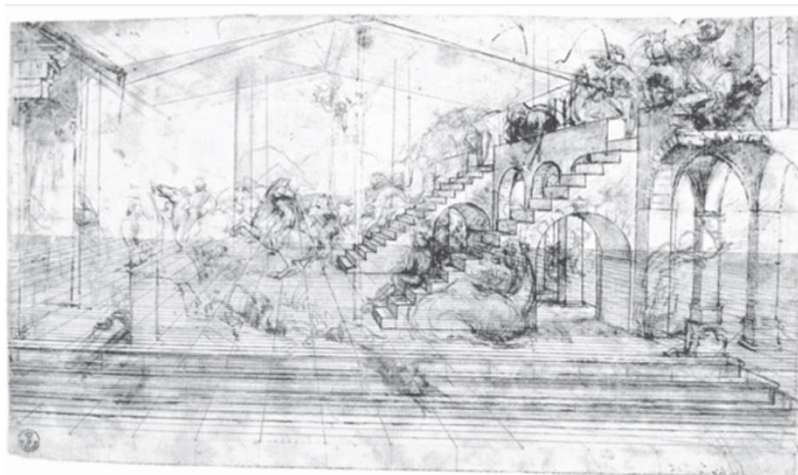


Figura 4. Leonardo da Vinci. *Estudio de perspectiva para la adoración de los Reyes magos*. Alrededor de 1481. Galería de los Uffizi. Florencia.

Morris Kline, (1908-1992, Estados Unidos) experto en Matemáticas y también en Historia y Filosofía, se pronunció al respecto de El Arte Renacentista, afirmando que éste es el único arte de la historia que ha dado lugar a un tipo de matemáticas⁵.

La perspectiva apareció como una herramienta de dibujo que revolucionó la representación espacial; el espacio se representa incorporando paisajes, arquitecturas y figuras por medio de estudios ópticos y geométricos generando la ilusión de realidad, o de otra realidad, rompiendo con la concepción plana, anterior al Renacimiento. La representación a partir del punto de fuga, junto a otros recursos, como la interposición de las figuras y la perspectiva aérea, fue para los artistas el principal motivo de estudio ya que el interés era aparentar el volumen y la percepción espacial, sobre todo en occidente, y esta forma de enfrentar las obras de arte mediante el dibujo se mantuvo hasta el siglo XIX.

⁵ Kline, M. *Mathematics for the Nonmathematician*, Dover, Nueva York.

Arnheim nos presenta la perspectiva como un obstáculo a la imaginación ya que supone aplicar ciertos conocimientos que requieren de una preparación a la que se solía dar demasiada importancia; y así nos dice:

*El descubrimiento de la perspectiva central señala un cambio peligroso del pensamiento occidental. Marca una preferencia de orientación científica por la reproducción mecánica y los constructos geométricas en lugar de la imáginería creadora*⁶.

Los artistas que quieren representar la realidad, además de dibujar el espacio y los elementos que allí concurren, añaden además la simulación de la iluminación que contribuye a crear esta especie de realidad. La representación de los objetos a partir del tratamiento de los lugares de luz y de sombra, como un contraste simultáneo de tonos, crea un modelado de las formas. El trabajo de valoración sitúa las diferentes gamas de grises creando un efecto tridimensional.

El modelado de los objetos simulando luces y sombras apoyándose en el trazado de líneas se ha utilizado a lo largo de la historia adaptándose a los diferentes estilos, sin más proceso evolutivo que el aportado en la técnica a la hora de su uso por los diferentes artistas.

La observación de los objetos iluminados, y su reproducción en el dibujo, fue durante mucho tiempo el objeto de estudio en academias, escuelas y universidades. Los motivos preferidos eran el cuerpo humano y los bodegones. Al respecto del cuerpo humano, para poder estudiar la forma se utilizaba y aún hoy se utiliza la reproducción de la estatuaría de origen griego y romano, y también el modelo del natural.

El artista se mueve en el permanente conflicto de la comprensión racional de los objetos y la captación visual de los mismos; entre representar las cosas como son o como se ven, entre el despliegue de impulsos y sensaciones, y los resultados obtenidos por la percepción.

Los dibujos indican el modo en el que percibimos el mundo. Esta percepción concierne al mundo particular íntimo del que dibuja, a un proceso psicológico singular en el que se produce una interpretación y conocimiento de las cosas. Por esto es que cada dibujo sobre un mismo objeto se diferencia, ya que la realidad que percibe cada uno no es más que una reconstrucción que el cerebro se encarga de hacer al respecto.

También el modo de abordar el dibujo mediante diferentes técnicas interfiere en el resultado. Como ejemplo, podemos mencionar la técnica que Henry Moore adoptó para muchos de sus dibujos.

Henry Moore (1898- 1986, Reino Unido), definió un método propio para generar el volumen con un contraste de luz y sombra. Su método de dibujo se conoce como el método de dibujo de líneas seccionales de dos direcciones, (Two-way sectional line method of drawing), mediante el que, además de la línea que definía el contorno, introducía otras en sentido horizontal que creaban los volúmenes sin necesidad de hacer uso del sombreado, consiguiendo una gran plasticidad en la definición de volúmenes.

A través del entramado de múltiples líneas aplicadas conjuntamente generaba el volumen, jugando con la intensidad, la dirección y la cantidad.

⁶ Arnheim, R. (1998). *Arte y percepción visual*. Madrid, España: Alianza Forma. p. 328.



Figura 5. *Figura reclinada* de Henry Moore. Grabado original y aguatinta sobre papel. Del “*Álbum de Figuras Reclinadas*” Referencia: The Tate Gallery 1982-84: Catálogo ilustrado de adquisiciones, Londres 1986.

La intencionalidad en el dibujo se ha visto acrecentada con el paso del tiempo hasta el momento actual por nuevos y variados objetivos, lo que ha dado lugar a diferentes formas de acción frente al espacio receptor. A día de hoy el dibujo carece de condicionantes y la intencionalidad es diversa y tiene la necesidad de experimentar independientemente de que pueda utilizarse la mimesis, la interpretación, las relaciones espaciales, el simbolismo, la irrupción en el plano tridimensional, el dibujo automático y otros muchos conceptos que también juegan a entremezclarse. No se limita al lenguaje gráfico y formal, liberándose de las restricciones y enriqueciéndose de las diferentes culturas.

El dibujo se ha liberado de su condición frente al papel y los elementos del dibujo juegan a salirse de estos márgenes materializándose en el espacio, quizás sobre el asfalto, o en la naturaleza, o en el mismo cuerpo; o franquea el espacio inundándolo con creaciones tridimensionales.

5. EL CUERPO HUMANO, REFERENCIA DE NUESTRA PRESENCIA EN EL UNIVERSO

Esta relación compleja entre la línea y el espacio conecta el dibujo con todos los fenómenos físicos del mundo y puede mantener una estrecha relación con el cuerpo humano, como elemento de referencia de nuestra presencia en el universo.

En este sentido y como ejemplo de la medida de las cosas en relación con el tamaño de nuestro cuerpo aludo a Le Corbusier, (1887 Suiza-1965 Francia) ya que éste establece una relación directa entre las proporciones que tienen las edificaciones y los seres humanos en su escrito *El Modulor*. A su vez, Le Corbusier estuvo influenciado por el trabajo de Matila Ghyka, (1881, Rumanía-1965 Reino Unido) que a principios del s. XX, en *The geometry of art and life*, explora lo que se podría llamar como las Matemáticas del Arte y de la Vida, buscando las relaciones entre geometría, estética, naturaleza y cuerpo humano; realizando una importante aportación a la percepción de conceptos sobre el número, el ritmo, la proporción y la armonía.

El pensamiento espacial nos permite crear imágenes complejas y tridimensionales teniendo como principal referencia a nuestro cuerpo como la medida en relación al espacio que nos permite

comprender el mundo. Nuestra interacción con el mundo, influye tanto en lo que creamos como en los medios que empleamos para ello.

6. DIBUJAR EN EL ESPACIO

La línea como elemento físico en el mundo artístico salta al espacio de la mano de Picasso y Julio González. El dibujo espacial tiene su primer reconocimiento en las esculturas que estos realizaron como fruto de un encuentro conjunto, del que surgieron esculturas que parecían delinearse sobre el propio aire, dando una especial importancia al vacío.

Así lo documenta Maderuelo:

Esta idea de dibujar en el espacio fue enunciada en un conocido texto que escribió Julio González entre 1931 y 1932, como consecuencia de su colaboración con Picasso⁷.

Un ejemplo de estos dibujos espaciales cercanos a nuestro tiempo son los que realiza *Antony Gormley*, (1950, Reino Unido) que explora el modo en el que nos relacionamos, utilizando el cuerpo como punto de partida en relación con el espacio para experimentar visualmente entre cuerpo y espacio. Nos hace advertir las presencias y ausencias definiendo el volumen del cuerpo a través de un conjunto de líneas generando un perímetro difuso y variable que concreta una figura.

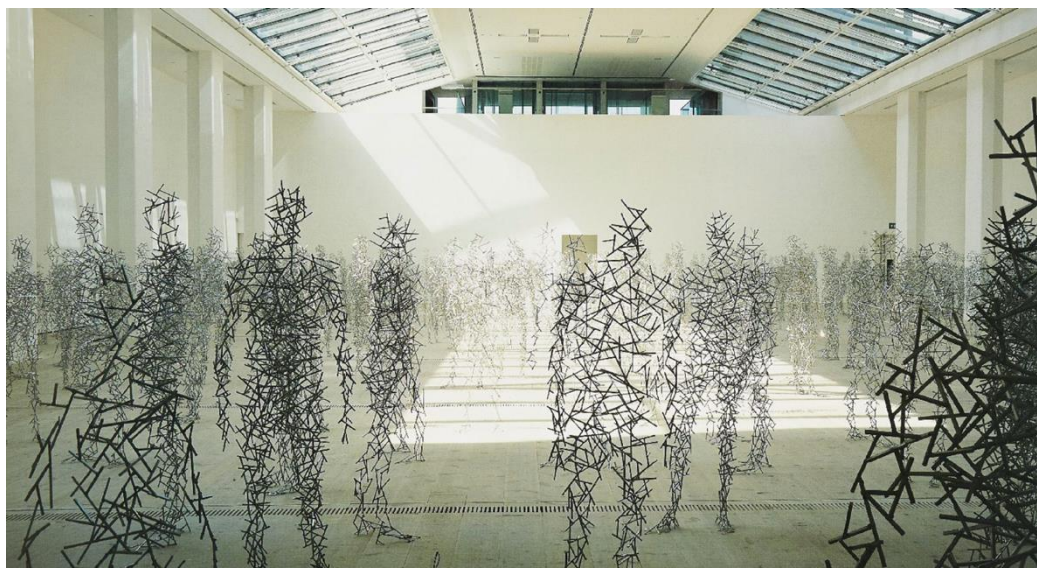


Figura 6. Antony Gormley. Instalaciones.

El sentido de su obra es espiritual, entendiendo el cuerpo como el almacenaje de una consciencia que nos hace percibir y cuestionar el espacio en el que vivimos. Para Gormley todo empieza por el dibujo en el plano que para él es la manera más libre y rápida de capturar un pensamiento y registrar la realidad, reflexionando sobre cuál es nuestra relación con el horizonte y con la tierra.

“Siempre me interesó hacer cosas, interrogar al mundo, confrontarlo. Desde niño pintaba, sobre todo copiaba lo que veía, hasta que decidí empezar a crear lo que había dentro de mí⁸.”

⁷ Maderuelo, J. (2008). *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989*. Madrid, España: Akal. p. 52.

⁸ Extraído de la publicación en internet, firmada por Itziar Navarro, con motivo de su exposición *Las esculturas humanas*, de Antony Gormley. Publicado el 17 de agosto de 2020, en AD.

7. HACER PARTICIPAR EL DIBUJO EN UNA REALIDAD.

Otra experiencia es la que hace participar al dibujo en una realidad, conjugándose con elementos de la realidad, como en esta obra de *Jannis Kounellis*, (1936 Grecia- 2017, Roma) en la que el dibujo participa junto a la arquitectura de la sala de forma perceptual, entremezclándose con elementos pertenecientes a la realidad y además utilizando como punto de fuga un punto situado en una esquina de esta arquitectura.

Para Jannis Kounellis el arte es un campo para la reflexión y una actitud de observación ante el entorno. Kounellis representa esa actitud de enfrentamiento ante la realidad que requiere el dibujo. Su necesidad de entrar en contacto con el mundo real y de tener una relación con el espacio es lo que le lleva a salir de los límites del cuadro.



Figura 7. Jannis Kounellis. Instalación, 1979.

8. CONCLUSIÓN

Dibujar requiere de una serie de procesos de pensamiento complejos tales como el manejo de la espacialidad, los recursos simbólicos, los recursos técnicos, las leyes de la composición, la fusión con otras disciplinas, además de la capacidad de percibir, de las condiciones físicas del ojo, e incluso del estado anímico.

Una de las funciones cognitivas del arte es guiarnos a observar la dinámica del mundo y fomentar experiencias que modifican nuestra cognición. El dibujo se adecua a este proceso mejor que ninguna otra técnica. Es esta la verdadera importancia del dibujo, ya que permite reflexionar intencionadamente para alcanzar la realidad o para explicarla; y también para expresar fenómenos que pertenecen a nuestro mundo interior.

Juan José Gómez Molina⁹, investigador y profesor de dibujo dice:

⁹ Juan José Gómez Molina, (España, 1943-2007). Doctor en Bellas Artes y Catedrático de Dibujo en diversas universidades. Se centró en la práctica, la investigación y la enseñanza de las artes visuales. Entre sus publicaciones enfocadas en el dibujo destacan los siguientes libros:

El dibujo, belleza, razón, orden y artificio (Diputación de Zaragoza y Mapfre Vida, 1992)

Las lecciones del dibujo (Cátedra, 1995)

Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo (Cátedra, 1999)

El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX (Cátedra, 2001)

Herramientas y máquinas de dibujo (Cátedra, 2002)

Los nombres del dibujo (Cátedra, 2005)

...el dibujo enlaza con todas las actividades primordiales de expresión y construcción vinculadas al conocimiento, a la descripción de las ideas, las cosas y a los fenómenos de interpretación basados en la explicación de su sentido por medio de sus configuraciones¹⁰.

Desde la prehistoria hasta las obras actuales o cercanas, una buena parte de la intencionalidad del dibujo desea quebrar su bidimensionalidad, la historia del dibujo ha pasado por una serie de etapas conducidas hacia la búsqueda de la materialización del espacio físico sobre el soporte.

Un dibujo, de apariencia inofensiva, es un arma poderosa capaz de transformar el mundo y cuestionar la realidad circundante desempeñando una doble función, nos permite comprender el mundo y al mismo tiempo crearlo.

El artista se ha enfrentado a la realidad del mundo contribuyendo a crearla en su afán de producir formas aportando *otra realidad visible* a través de sus obras, en diferentes momentos de la historia y hasta nuestros días.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Arnheim, R. (1998). *Arte y percepción visual*. Madrid, España: Alianza Forma.
Gómez, J. J. (1995). *Las Lecciones del dibujo*. Madrid, España.
Kandinsky, W. (1993). *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona, España: Labor.
Kline, M. *Mathematics for the Nonmathematician*, Dover, Nueva York.
Maderuelo, J. (2008). *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneo, 1960-1989*. Madrid, España: Akal.
Schopenhauer, A. (2005). *El mundo como voluntad y representación*. Madrid, España: Akal.

Publicación en internet

Itziar Navarro, con motivo de su exposición *Las esculturas humanas*, de Antony Gormley. Publicado el 17 de agosto de 2020, en AD.

Tesis doctoral

Zamorano, M. A. (2015). *La línea sin límites. La tridimensionalidad del dibujo*. Madrid, España. UCM.

CITAS

- ¹ Schopenhauer, A. (2005). *El mundo como voluntad y representación*. Madrid, España: Akal. p. 331.
² Kandinsky, W. (1993). *Punto y línea sobre el plano*. Barcelona, España: Labor. p. 57
³ Rudolf Arnheim psicólogo y filósofo, influido por la psicología de la Gestalt y por la hermenéutica, realizó importantes contribuciones para la comprensión del arte visual y otros fenómenos estéticos. Ha publicado libros sobre la psicología del arte, la percepción de las imágenes y el estudio de la forma. Arnheim plantea que existen otras formas de aprender el mundo, basadas, por ejemplo, en la vista. Para Arnheim, existen ciertas cualidades y sentimientos que captamos en una obra de arte que no pueden ser expresadas en palabras. Esto se debe a que el lenguaje no provee de un medio de contacto directo con la realidad. El lenguaje solamente sirve para nombrar lo que ya ha sido escuchado, visto o pensado. Algunas de los libros de Arnheim:
El pensamiento visual.
La Abstracción Perceptual y el Arte, en: Hacia una psicología del arte.
Consideraciones sobre educación artística.
⁴ Arnheim, R. (1998). *Arte y percepción visual*. Madrid, España: Alianza Forma. p. 246-247.

¹⁰ Gómez, J. J. (1995). *Las Lecciones del dibujo*. Madrid, España: Cátedra, p. 17.

- ⁵ Kline, M. *Mathematics for the Nonmathematician*, Dover, Nueva York.
- ⁶ Arnheim, R. (1998). *Arte y percepción visual*. Madrid, España: Alianza Forma. p. 328.
- ⁷ Maderuelo, J. (2008). *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960-1989*. Madrid, España: Akal. p. 52.
- ⁸ Extraído de la publicación en internet, firmada por Itziar Navarro, con motivo de su exposición *Las esculturas humanas*, de Antony Gormley. Publicado el 17 de agosto de 2020, en AD.
- ⁹ Juan José Gómez Molina, (España, 1943-2007). Doctor en Bellas Artes y Catedrático de Dibujo en diversas universidades. Se centró en la práctica, la investigación y la enseñanza de las artes visuales. Entre sus publicaciones enfocadas en el dibujo destacan los siguientes libros:
 El dibujo, belleza, razón, orden y artificio (Diputación de Zaragoza y Mapfre Vida, 1992)
 Las lecciones del dibujo (Cátedra, 1995)
 Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo (Cátedra, 1999)
 El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX (Cátedra, 2001)
 Herramientas y máquinas de dibujo (Cátedra, 2002)
 Los nombres del dibujo (Cátedra, 2005)
- ¹⁰ Gómez, J. J. (1995). *Las Lecciones del dibujo*. Madrid, España: Cátedra, p. 17.

IMÁGENES

Fig. 1. Robert Fludd. Antes del principio, en la no existencia el mar tenebroso infinito.

Fig. 2. Robert Fludd. El primer día de la creación.

Fig. 3. Robert Fludd. El sol en el firmamento es el representante visible del fuego divino y del amor. En la anatomía humana le corresponde el corazón, pues envía sus rayos vivificantes (las venas) en un movimiento radial, animando así los miembros del cuerpo.

Fig. 4. Leonardo da Vinci. Estudio de perspectiva para la adoración de los Reyes magos. Alrededor de 1481. Galería de los Uffizi. Florencia.

Fig.5.Figura reclinada de Henry Moore. Grabado original y aguatinta sobre papel. Del "Álbum de Figuras Reclinadas" Referencia: The Tate Gallery 1982-84: Catálogo ilustrado de adquisiciones, Londres 1986.

Fig. 6. Antony Gormley. Instalaciones.

Fig.7. Jannis Kounellis. Instalación, 1979.