

# Uno sguardo retrospettivo sugli strumenti del disegno.

scritto da Edoardo Rovida | 1 Agosto 2005



## ABSTRACT

Since the earliest times graphic communication is a main tool to transfer and record ideas and the instruments to impress lines on a surface follow the mankind's development along the centuries. From the chisel engraving rock to the coloured lines drawn by the mouse on a TFT display it is truly a great change, but we can see too the underneath plot, with the continuous research of better tools to represent things to manufacture and use. Maybe it appear a loss of time, but as the future has its source in the past, even in a technological field, a glance to drafting instruments along the centuries could be an agreeable trip and a source of consideration on the way covered to reach the present stage.

### 1. Premessa

Il disegno è fra le più antiche e diffuse forme di

comunicazione fra gli uomini, e di conseguenza gli strumenti per il disegno accompagnano costantemente il cammino dell'umanità: meritano quindi fra i documenti materiali della storia un posto, forse più di riguardo di quanto normalmente si pensi. Ma che cosa si intende precisamente per strumenti del disegno. La definizione stessa di *Disegno*, come spesso accade per le cose più comuni, presenta una certa difficoltà (ed ancor più la presenta la definizione di *disegno tecnico*, come già altre volte si è osservato). Ovviamente ci si può accontentare delle classiche definizioni da vocabolario, che utilizzano concetti che richiedono a loro volta spiegazioni: il disegno è una *rappresentazione grafica*... Ma che cos'è una rappresentazione grafica? Che differenza c'è fra un'illustrazione ed un disegno tecnico? Lo sviluppo di questo discorso può condurre lontano, ma per i nostri scopi si può considerare il disegno essenzialmente come un insieme di linee tracciate su delle superfici. Per il tracciamento di tali linee sorge allora la necessità di strumenti idonei, adatti alla natura delle superfici e ovviamente legati alle tecniche ed ai mezzi disponibili nelle varie epoche. Dai punteruoli usati nell'antichità per incidere superfici di pietra agli odierni elaboratori di immagini, attraverso i secoli, sono tanti gli oggetti che, in mano all'uomo, hanno consentito la rappresentazione di immagini finalizzata ad informare, ad istruire, a fornire indicazioni costruttive oppure a suscitare sensazioni. Un discorso esaustivo richiederebbe un più ampio sviluppo e soprattutto una indagine assai più laboriosa, ma ci soffermeremo in questa sede su alcuni di questi strumenti, con brevi annotazioni, sulle loro caratteristiche e sulla loro evoluzione, trovando talora alcune anticipazioni e ritrovando origini e definizioni lontane di oggetti che quotidianamente usiamo.

In allegato il testo integrale.

[9708\\_2010.4.22\\_Uno-sguardo-retrospettivoDownload](#)