



Mi Universidad

Ensayo

Nombre del Alumno: Ángel Alexis Moreno Córdova

Nombre del tema: ORIGEN DEL DIBUJO Y ABSTRACCIÓN Y FIGURACIÓN

Parcial: Primero

Nombre de la Materia: Dibujo de representación

Nombre del profesor: Víctor Manuel Santiago Guillen

Nombre de la Licenciatura: Arquitectura

Cuatrimestre: Primero

LOS ORÍGENES DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA: MÁS ALLÁ DE LAS SOMBRAS

La tradición de la representación gráfica nos lleva a tiempos antiguos, y una leyenda mencionada por Plinio el Viejo en su obra nos revela el enigma de su origen. La leyenda cuenta cómo cuando la hija de Butades, un alfarero de Sicyon, dibujó la silueta de su amante a partir de la sombra proyectada en una pared, el arte del dibujo, o la representación gráfica, resurgió. Este relato, aunque aparentemente sencillo, contiene ideas importantes que han tenido un impacto significativo en la historia del arte.

De manera distintiva, dos pinturas de diferentes épocas capturan esta leyenda y nos permiten explorar los elementos esenciales del dibujo. La primera obra, llamada "El Origen de la Pintura" y diseñada por el artista David Allan en 1175, muestra a una mujer y su esposo entre una lámpara de aceite y la pared de una habitación, donde se refleja la sombra de ambos. La hija de Butades traza el contorno del rostro de su amado con un trozo de carbón en el interior de la habitación.

En la segunda pintura de Karl Schinkel en 1830, el hombre pinta el rostro de la mujer a partir de la sombra proyectada por la luz sobre una roca. Estas dos imágenes son importantes porque permiten inferir y enumerar una variedad de características del dibujo, como su naturaleza sintética, su capacidad para registrar el objeto real y su inmediatez y economía de recursos técnicos.

La ubicación de la escena es una de las cosas más notables al comparar ambas pinturas. Allan la coloca en un espacio interior, mientras que Schinkel la lleva al exterior. Dos sistemas de representación gráfica están documentados en ambas ilustraciones: proyecciones cónicas y proyecciones paralelas. Allan usa proyecciones convergentes, que cambian la escala de la imagen cuando se cambian las relaciones físicas entre el foco luminoso, el objeto y la pared. Por el contrario, Schinkel emplea proyecciones paralelas, en las que la luz solar, cuyos rayos son paralelos, mantiene la precisión relativa entre el objeto y el plano de proyección constante.

Sin embargo, la historia no termina aquí. El alfarero Butades mantiene las características tridimensionales del rostro del joven creando una escultura en barro a partir del boceto de su hija. Esta característica del dibujo demuestra su habilidad para anticipar y registrar las características de los objetos a construir que son tridimensionales.

La fábula de Butades de Scyon nos enseña que para crear una representación gráfica de un objeto, se necesitan cuatro elementos: el objeto mismo, el soporte donde se plasmará la imagen, un pigmento para fijarla y, finalmente, un conjunto de proyectantes invisibles que graban la imagen en su intersección con la superficie al pasar por cada punto infinitesimal del objeto. Aunque la representación producida no incluye todas las infinitas intersecciones de los rayos que la originan, todavía es comprensible.

Según esta idea, un solo punto en el dibujo representa infinitos puntos del objeto que están alineados en la misma proyección. Como resultado, el dibujo, como representación del objeto, es una síntesis gráfica de sus características. La síntesis más simple muestra el

objeto a través de su contorno con la mínima representación necesaria para identificarlo. Dependiendo de las intenciones del dibujante, las necesidades y habilidades del destinatario y las características del objeto, es posible aumentar la información a partir de este nivel de representación básico.

Abstracción y figuración

La abstracción se relaciona con la diferencia entre aprender y conocer. Se define como la capacidad de separar lo esencial de lo accidental. Esto nos lleva a proponer tres etapas de dibujo asociadas con tres niveles de comprensión de las características de la forma.

La primera etapa, conocida como "dibujo topológico", se caracteriza por un conocimiento superficial del objeto, donde pueden parecer comprendidas las relaciones espaciales, pero las dimensiones y proporciones reales no son precisas. Las formas geométricas no se representan de manera precisa.

La segunda fase, conocida como "dibujo figurativo", consiste en aprender y explorar las características del objeto. Es un dibujo realista en el que todas las proporciones y relaciones deben corresponder al objeto representado. Esta parte del proceso requiere precisión y atención al detalle, y es esencial analizar y comprender el objeto a través de su representación.

Por último, la tercera etapa, conocida como "dibujo abstracto", muestra que el dibujante ha comprendido profundamente las características del objeto. En este punto, el dibujante puede sintetizar seleccionando cuidadosamente las características del objeto que desea representar. La representación se convierte en una expresión subjetiva de las decisiones del dibujante sobre qué atributos priorizar y qué eliminar.

En resumen, la representación gráfica tiene una base histórica y ha cambiado con el tiempo. El dibujo, que comenzó con sombras proyectadas en una pared, ha demostrado ser una herramienta poderosa para explorar y comunicar el mundo que nos rodea. Cada trazo y línea en un dibujo nos cuenta una historia y nos invita a comprender la esencia de lo que está representado. El dibujo es un medio de expresión rico y versátil. Las fases del dibujo, que van desde el topológico hasta el figurativo y el abstracto, reflejan los niveles de conocimiento y la capacidad del artista para abstraer y sintetizar la realidad. A través del dibujo, los seres humanos comunican sus percepciones y conceptos de manera visual y poderosa.