

UDS

Mi Universidad

Nombre del Alumno: María José Albores Escalante

Nombre del tema: El origen y la evolución del dibujo de representación: Un análisis integral

Nombre de la materia: Dibujo de representación

Nombre del profesor: Lic. María Fernanda Monserrat Campos Román

Nombre de la licenciatura: Diseño gráfico

Cuatrimestre: 1

Lugar y fecha de elaboración:

Comitán de Domínguez Chiapas a 19 de septiembre de 2024

INTRODUCCIÓN

El dibujo de representación se refiere a la manera en la que nosotros representamos la realidad que vemos esto se puede hacer a través de símbolos, imágenes o signos. En este punto es necesario decir la manera en cómo nosotros entendemos y establecemos la relación entre la imagen y la realidad, esto se refiere a que nosotros podemos interpretar la realidad y dibujarla, aplicando técnicas de luz, sombras, color o simplemente podemos no aplicar estas técnicas, el punto de esto es que mientras nosotros sepamos representar y saber lo que estamos viendo en la realidad es aceptable.

DESARROLLO

El dibujo de representación comienza en las pinturas rupestres, pintaban con carbón, tierra, cabello, etc. En estas pinturas se mostraban animales grandes como bisontes, venados, caballos, el objetivo de hacer esto era para mostrar lo que pasaba en ese momento sobre aspectos que eran importantes, los hacían sobre rocas o alguna superficie dura en la que se pudiera pintar. Se fue evolucionando poco a poco y pasamos a una plumilla con tinta en la que si nos equivocamos no podemos volver a corregir, y de ahí empezamos con el lápiz y para poder usar cada una de estas necesitamos de diferentes técnicas. Del rupestre algo que nos pudo quedar fue que se empieza a pintar sobre una base rígida es decir que fuera resistente y sustituimos el cabello por un pincel que hasta la actualidad se sigue usando y fue una de las bases para poder empezar a dibujar, y ahora ya no se utiliza tierra, ya hay muchos tipos de pintura como la de agua, la acrílica, textil, etc.

Los principios básicos para empezar a dibujar son:

La escala: es importante para representar las dimensiones de manera correcta, es decir los tamaños

Composición: Su nombre lo dice y es organizar los elementos que hicimos dentro de la imagen, es decir que este de forma ordenada para que nos llame la atención y también que sea fácil de visualizar.

Iconicidad: El grado en el que una imagen se acerca a lo que queremos representar por ejemplo si vamos a poner ilustraciones.

Esto tiene mucho que ver con el diseño gráfico, porque aprendemos a como comunicarnos visualmente y que nuestros mensajes que queremos dar sean muy específicos, ya sea desde el uso de colores, si usaremos una gama de colores fríos o de colores cálidos, depende de lo que queremos demostrar y expresar.

La figuración es representar algo que nosotros podemos conocer como objetos o figuras, este se caracteriza por que sus mensajes o lo que nosotros queremos transmitir es claro es decir que se puede entender perfectamente la realidad, desde cosas complejas a fáciles, en pocas palabras es algo que tiene forma y podemos saber que es.

La abstracción es de cierta manera mucho más libre, porque nos permite expresarnos de la manera que queramos y por esta razón no cualquiera puede entender lo que queremos transmitir, este se basa más en nuestros sentimientos y pensamientos, lo podemos ver desde formas, colores, líneas, algunas manchas, etc.

Esto ha influido de gran manera porque ahora podemos ver diseños que contenga de ambos y que nos permita expresarnos de una manera mejor y sobre todo que esto sea funcional, y sobre todo lo abstracto ha ayudado a artistas que no se sienten cómodos retratando algo figurativo y hacen esto de forma de liberarse y que puedan ser ellos mismos.

Para poder representar la realidad, necesitamos materiales y herramientas y estos pueden ser el grafito, es decir el lápiz y este tiene muchas clasificaciones que nos sirven para distintas maneras, por ejemplo el que usualmente yo suelo usar más para bocetos es el HB y este me permite que el trazo sea fácil de hacer y que no se vea tanto, por si me equivoco pueda borrar, estos lápices van subiendo y hacen que el grafito que tienen en ellos sean más compactos, por lo cual algunos te ayudan a hacer sombras y con ese tipo de lápices una vez que pintes, ya no se puede borrar, esto nos ayuda mucho en el aspecto que cuando queremos dibujar de manera que se sienta real, nos ayuda a poder resaltar rasgos y que los detalles sean finos. Y en el diseño gráfico suele ayudarnos mucho a que antes de cada diseño podamos hacer los bocetos.

La tinta es un líquido y una herramienta que es muy antigua en parte al dibujo, y es que una característica muy notable de esta y la primera que podemos notar es que es permanente y

que no es como el lápiz que se puede borrar, esta no nos sirve para hacer bocetos, se hace trazos más cuidadosos y esto permite que lo que nosotros realicemos a tinta dure más, en 1800 estas comenzaron a tener color y posteriormente en 1945 se convirtieron en bolígrafos, es decir que ahora ya era de mayor secado, porque cuando era la pura tinta y se escribía con plumillas, el que seicara solía tardar y ahora tiene mucho que ver por qué en el diseño gráfico nos ayuda a escribir, dibujar e incluso colorear, pero la claridad en que esto se represente debe ser fundamental.

El papel es nuestra base de soporte en el podemos hacer bocetos antes de pasarlos de manera profesional y con un objetivo. Hay muchos tipos de papel que nos sirven para diferentes cosas y esto depende de cómo ilustremos y que estamos usando para llegar a esto. El papel es importante porque nuestro trabajo se ve reflejado en la calidad y el papel tiene que ver.

Otros complementos que nos ayudan puede ser la goma moldeable ya que ayuda a que le demos luz a nuestros dibujos, el cúter ayuda a cortar diferentes tipos de papeles que necesitemos y por último otro que considero importante es nuestro bloc de dibujo porque en hacemos la mayoría de las cosas como nuestros bocetos y nos ayuda a practicar.

Es importante que nosotros estemos conectados con lo que ilustramos porque, estamos transmitiendo lo que sentimos y para que la obra que estemos haciendo este bien, necesitamos saber lo que queremos demostrar y aplicar las diferentes técnicas para que podamos entender lo que queremos hacer llegar de la realidad.

CONCLUSIÓN

Es importante saber desde las técnicas más antiguas hasta hoy en día, porque necesitamos saber que mucho de esos aprendizajes nos pueden servir en la actualidad para aplicarlo a nuestras obras, dibujos, diseños etc. Todo tiene que ver desde que eliges el tipo de papel que utilizaras o el material que necesitas de base para representar lo que necesitas hacer, desde elegir el tipo de lápiz que necesitas para hacer sobras, trazos, o si utilizaras la tinta para que este sea de forma permanente y que podemos expresarnos de forma figurativamente o de una manera más libre de forma abstracta y que también podemos aplicar movimientos artísticos que anteriormente hemos visto y que un ejemplo puede ser que para pintar una obra de impresionismo, necesitamos saber usar un pincel para hacer las pinceladas suaves que caracteriza a este. Es importante informarnos para saber que técnica aplicar

BIBLIOGRAFÍAS

- **Clase de dibujo de representación 2024**

Lic. María Fernanda Monserrat Campos Román

- ¿Qué es el arte abstracto? Conoce su origen y concepto, así como principales características y pinturas. (2024, 24 abril).

<https://www.ifema.es/noticias/arte/que-es-arte-abstracto-significado-y-artistas#:~:text=La%20influencia%20del%20arte%20abstracto%20en%20el%20arte,El%20arte%20abstracto&text=A%20lo%20largo%20del%20siglo,la%20realidad%20de%20manera%20figurativa.>

- Timetoast. (1800). *LINEA DE TIEMPO Antecedentes de la Tinta. timeline*. Timetoast

Timelines. <https://www.timetoast.com/timelines/antecedentes-de-la-tinta>

- Netor. (2019, 10 mayo). *La importancia del papel*. Graficasnetor.

<https://graficasnetor.com/la-importancia-del-papel/#:~:text=Recuerda%20que%20el%20papel%20es,primordial%20para%20obtener%20resultados%20satisfactorios.>