

Dibujo

El término **dibujo** significa tanto el arte que enseña a dibujar¹, como la delineación, figura o imagen ejecutada en oscuro y claro; toma nombre de acuerdo al material con el que se hace.² Es una forma de expresión gráfica que plasma imágenes sobre un espacio plano, considerado parte de la pintura y una de las modalidades de las artes visuales. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico universal y ha sido utilizado por la humanidad para transmitir ideas, proyectos y en un sentido más amplio, sus ideas, costumbres y cultura.

Índice

Historia del dibujo

Concepto

Tipos de dibujo

Según su concepción

Según su objetivo

Dibujo artístico

Dibujo geométrico

Dibujo técnico

Dibujo geodésico

Instrumentos y materiales

Instrumentos

Tintas y pigmentos

Soportes físicos

Semiótica del dibujo

La perspectiva

Véase también

Referencias

Enlaces externos

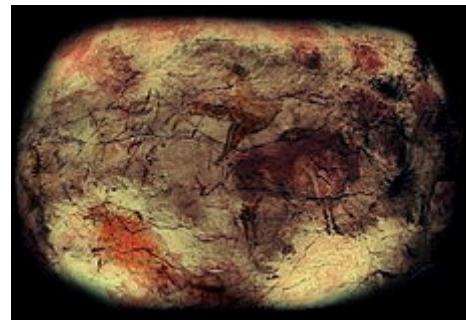


Supuesto autorretrato de Leonardo da Vinci; dibujo a la sanguina, Turín, Biblioteca Real

Historia del dibujo

El dibujo sirve como una herramienta para la representación de objetos reales o ideas que, a veces, no es posible expresar fielmente con palabras (o único medio de expresión ante la carencia de escritura). Los primeros dibujos conocidos se remontan a la prehistoria, teniendo 73 000 años la primera muestra.³ Entre las pinturas rupestres destaca la cueva de Altamira, donde el ser humano plasmó en los techos y paredes de las cavernas lo que consideraba importante transmitir o expresar, normalmente actividades relacionadas con su forma de vida y su entorno.

De las primeras civilizaciones perduran escasos ejemplares de dibujos, normalmente, por la fragilidad del material en el que fueron ejecutados (se han hallado en ostraca y pinturas murales inacabadas), o porque eran un medio para elaborar pinturas posteriormente, recubiertos con capas de color. Las culturas de la Antigua China, Mesopotamia, el valle del Indo o el Antiguo Egipto dejaron muestras claras de ello, ideando los primeros cánones de proporciones, como sucedió también en la Antigua Grecia y Roma.



Dibujos y pinturas de la cueva de Altamira, en España.

En la Edad Media, se utilizó profusamente el dibujo, generalmente coloreado, para representar sobre pergaminos temas religiosos a modo de explicación o alegoría de las historias escritas, privando así lo simbólico sobre lo realista, incluso las proporciones y cánones de la época. La cultura islámica también contribuyó con preciosos dibujos que solían acompañar textos de anatomía, astronomía, o astrología. En el Renacimiento, el dibujo eclosiona y logra alcanzar sublimes logros. Por primera vez se estudia el método de reflejar la realidad con la mayor fidelidad posible, con arreglo a normas matemáticas y geométricas impecables: con Filippo Brunelleschi surge la perspectiva cónica. El dibujo, de la mano de los grandes artistas renacentistas cobra autonomía, adquiriendo valor propio en autorretratos, planos arquitectónicos y variados temas realistas –como los de Leonardo da Vinci–, además servir como estudio previo imprescindible de otras artes, como la pintura, escultura o arquitectura.

Concepto

El dibujo es el lenguaje universal, ya que sin mediar palabras es posible transmitir ideas de modo gráfico que resulten comprensibles para todos. Hay dibujos que son reconocidos dentro de una cultura, denominados símbolos. Otros ejemplos son los pertenecientes a la señalética, actividad que se encarga de comunicar parámetros de comportamiento en determinada locación por medio del lenguaje gráfico.

Paul Valéry decía que las tres grandes creaciones humanas son el dibujo, la poesía y las matemáticas.

Dibujar y pintar

Dibujar y pintar no significa lo mismo. Por su naturaleza física, el dibujo es un subconjunto de las manifestaciones artísticas conocidas como pintura, pero no forma parte de la pintura como técnica de representación. El dibujo es el arte de representar gráficamente objetos sobre una superficie plana; es base de toda creación plástica y es un medio convencional para expresar la forma de un objeto mediante líneas o trazos. En la pintura, la estructura de los planos se logra mediante masas coloreadas.

Las técnicas de pintar y dibujar pueden confundirse, porque las herramientas son en ocasiones las mismas. Sin embargo la técnica es distinta: pintar involucra la aplicación de pigmentos, generalmente mediante un pincel, que son esparcidos sobre un lienzo, y el dibujo es la delineación en una superficie, generalmente papel. En otras palabras, el acto de pintar utiliza la mancha como recurso comunicativo mientras que el dibujo utiliza la línea.

El término dibujar también sugiere un proceso distinto al de pintura. El dibujo es generalmente exploratorio, con énfasis principal en la observación, solución de problemas y composición. En contraste, la pintura tradicional es generalmente la ejecución o acabado del dibujo mediante la inserción de pigmentos.

Elección de los materiales

Antes de iniciar a dibujar un trazo conviene tener en cuenta el efecto que se desea lograr, porque de ello dependerá la elección de materiales. Por ejemplo, si se compara una serie de lápices, se observa que la mínima tiene diferentes Propiedades que tienen: las duras o blandas, lisas o desmenuzables. Estas propiedades tendrán más importancia según el papel se utiliza: las minas duras No se deslizan con facilidad sobre papeles rugosos o sanitizados en frío, mientras que las minas blandas si; las minas muy blandas por el contrario, tienden a desecharse si se usa sobre papeles de textura muy pronunciada. con bien experimentar con diferentes superficies de dibujos tales como el papel de acuarela, papel texturizado a máquina o los tableros de gesso, a fin de dar con los materiales y los lápices adecuados para tener una buena elección de ellos. comprar una serie de papeles saturados y dibujar en cada uno una pequeña zona de líneas y tonos, y usando el mismo lápiz para todos. Esto mostrará la influencia de la superficie en la gama de efectos que se pueden conseguir.

Tipos de dibujo

Según su concepción

De acuerdo con su objeto, el dibujo se puede clasificar en:

- dibujo a mano alzada
- dibujo al natural
- dibujo animado
- dibujo artístico
- dibujo de concepción
- dibujo de definición
- dibujo de fabricación
- dibujo geométrico
- dibujo industrial
- dibujo mecánico
- dibujo técnico

Estos determinan precisamente el orden cronológico para representar y transmitir a través de bosquejos, diagramas o esquemas de la idea o proyecto que desea desarrollar y ejecutar su inventor o diseñador: plasmando en su orden la idea general, su espacio forma y dimensión, y por último su proceso y técnica de fabricación.

Según su objetivo

Dibujo artístico

Es la representación de un objeto por medio de líneas que limitan sus formas y contornos. Se trata de una abstracción de la mente que permite fijar la apariencia de la forma, puesto que el ojo solo percibe masas coloreadas de diversa intensidad. Los dibujos artísticos suelen ser representaciones de objetos o escenas donde el artista ve, recuerda o imagina. Estos pueden ser realistas: un ejemplo son los retratos o los dibujos arquitectónicos. El dibujo también puede llegar al grado de perder cierta aproximación con la realidad (como las caricaturas), relativamente alejados de la realidad (los dibujos animados y los cómics), hasta llegar a lo surrealista y lo abstracto.

Proceso

- Apunte: Dibujo rápido que se usa para captar y recordar las características de lo que se va a dibujar después. Es especialmente útil cuando se dibujan exteriores o figuras en movimiento.
- Boceto: Prueba del dibujo en un papel aparte. Sirve para ayudar a decidir el encuadre, la composición, qué elementos se incluyen.

- **Encajado:** Líneas generales que se trazan en el papel definitivo (se tapan o borran después), sirven como base del dibujo.
- **Línea:** Dibujo de los contornos. Se dibuja primero lo más general y después el detalle.
- **Valorización:** Para conseguir más realismo y volumen, se hace un sombreado. Se hace una transición color de las zonas más claras a las zonas más oscuras. Las zonas de luz se pueden aclarar borrando o usando un lápiz de color blanco o similar, mientras que las zonas oscuras se logran saturando el material.
- **Color:** Un dibujo puede llevar color, especialmente si está destinado a ser una ilustración (dibujo que acompaña a un texto en libros, carteles, etc.), aplicado mediante varias técnicas: acuarela, tinta, lápiz de color, ordenador. El color puede ser plano (homogéneo) o con textura (apariencia irregular que se puede conseguir con el material, el papel, la técnica, ...).
- **Correcciones:** Los errores se pueden corregir de diferentes formas, borrando, cubriendo una zona del dibujo con pintura o un trozo de papel y dibujando sobre él, o realizando un escaneo del dibujo y modificándolo en un programa de retoque fotográfico con el que se pueden eliminar, añadir o resaltar cosas, mejorar contrastes y colores.
- **Proporción:** Da al objeto representado la armonía necesaria al relacionar correctamente todos los elementos que lo conforman. Un consejo útil y práctico al momento de realizar el encuadre del dibujo, es colocar esté frente a un espejo, de esta manera se descubre si la obra se encuentra bien proporcionada y si guarda la simetría correspondiente; esto es muy útil en especial con los dibujos del rostro y en retratos. Otras formas de evaluar si el dibujo es correcto son: colocarlo al revés, mirarlo a contraluz por el reverso de la hoja o colocar la hoja un poco más abajo para cambiar la perspectiva al mirarla.



Dibujo artístico. Autorretrato a los 13 años por Alberto Durero, 1484.



Dibujo arquitectónico de la abadía de San Galo (c. 825), considerado el plano arquitectónico conservado más antiguo del mundo.

Un modo de dibujo a mano alzada es el realizado sobre la marcha, sin correcciones posteriores, por viajeros, exploradores, científicos. A este tipo de dibujos se les conoce como cuadernos de campo y como ejemplos se pueden citar a Wilhelm Filchner y Julio Caro Baroja.

Dibujo geométrico

Es aquel que se representa por medio de gráficas planas. Constituye un sistema de enseñanza estructurado para garantizar, tanto al alumno de los primeros años de las Escuelas Técnicas como a los de las facultades de Arquitectura e Ingeniería –bachilleros o peritos mercantiles– un rápido manejo y posterior dominio de la mano en el plano. Tal surge de sus figuras y dibujos, la enumeración y designación de los útiles y la explicación del empleo de lo estrictamente necesario; las características de la caligrafía técnica, sus grupos

para realizar la práctica adecuada y los consejos para efectuar los ejercicios. También se incluyen las principales figuras geométricas y se detalla el modo lógico de construirlas, el enfoque fruto de una tarea minuciosa y una metodología adquirida día a día.

Dibujo técnico

El dibujo técnico es el lenguaje gráfico universal técnico normalizado. Las aptitudes para esta clase de dibujo se aprenden, ya que debe cumplir con determinadas normas. Se subdivide en dibujo técnico especializado, según la necesidad o aplicación las más utilizadas o difundidas en el entorno técnico y profesional. Cada uno se caracteriza porque utiliza una simbología propia y específica generalmente normalizada legalmente.

Los planos que representan un mecanismo simple o una máquina formada por un conjunto de piezas se denominan planos de conjunto, y los que representan un único elemento, planos de pieza. Los que representan un conjunto de piezas con las indicaciones gráficas para su colocación y ensamble, son llamados planos.

Dibujo geodésico

En un mapa bidimensional del mundo, como si la tierra fuera plana, deben trazarse los meridianos (círculos concéntricos verticales) en forma de líneas rectas verticales. En algunos mapas, los paralelos (círculos paralelos horizontales) se dibujan como líneas horizontales paralelas, y los meridianos son curvas que parten de los polos.

Instrumentos y materiales

Más que una técnica gráfica basada en el uso de la línea, el dibujo es la expresión de una imagen que se hace en forma manual, es decir, se usa la mano para realizarlo. Los instrumentos que se pueden usar son muchos, como también la superficie donde se puede hacer. Los más usados son el papel como soporte y el lápiz como el instrumento, pero actualmente se usan computadoras utilizando el teclado, mouse, o un lápiz óptico, más común en Tablet PC.

Instrumentos

Los instrumentos para dibujar son los lápices de grafito, como los lápices de dibujo (6b), (2b) y (HB), los más importantes en el dibujo básico, la pluma estilográfica, carboncillos, regla, compás o escuadras, entre otros.

Tintas y pigmentos

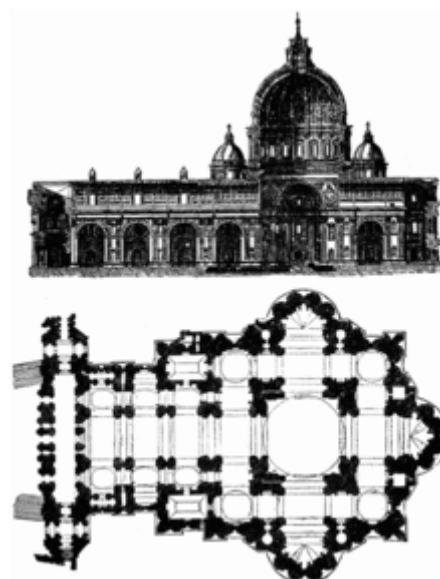
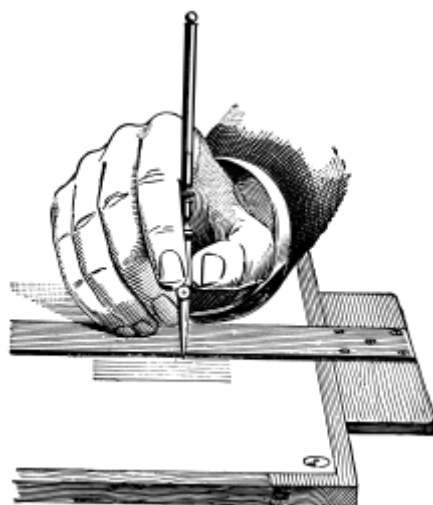


Fig. 4 und 5. Längsschnitt und Grundriss von St. Peter in Rom.

Dibujo arquitectónico histórico: planta y sección de la basílica de San Pedro, Roma.



Dibujo geodésico: mapa físico-político de la Tierra



Dibujo de rectas paralelas sobre papel con escuadra y tiralíneas

El medio hace referencia a que tipo de tinta, pigmento o color va a ser utilizado sobre la superficie a dibujar. La herramienta utilizada puede ser seca como el grafito, pasteles, conté, o húmedo como marcadores, pluma o tinta. Los lápices acuosos pueden ser utilizados en seco, pero al estar húmedos adquieren un tono diferente. Aunque es inusual, en ocasiones los artistas trabajan con una clase de tinta invisible.

Soportes físicos

El soporte físico puede ser cualquiera, desde la antigüedad se ha ido cambiando de un formato a otro. Los más utilizados son aquellos basados en papel o cartón, aunque la variedad llega a ser tan ingente que es difícil concretar. Según a que se destine el dibujo, se puede utilizar desde el lienzo para una obra representativa con fines decorativos al polipropileno para plasmar dibujos en carteles con fines publicitarios.

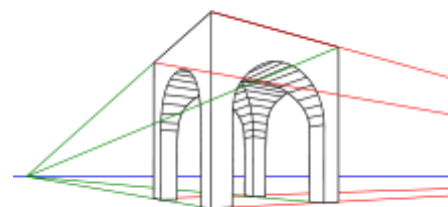
Semiótica del dibujo

El dibujo es un tipo de signo; más específicamente, un signo visual. Como tal, depende del signo icónico, indéxico y simbólico. Es signo pues es una expresión con la intención de «transmitir una información, para decir, o para indicar a alguien que otro conoce y que quiere que lo conozcan lo demás también».⁴

Como mensaje visual global distingue como signo visual dos tipos de entidades teóricas distintas, la primera el signo icónico que es analógico y mimético (figurativo) y el segundo, el signo plástico, que posee códigos basados en la línea, el color y la textura (abstracción).⁵

La perspectiva

La perspectiva lineal es un método de retratar objetos sobre una superficie plana de manera que las dimensiones se contraen con la distancia. Cada conjunto de bordes paralelos y rectos de cualquier objeto, ya sea un edificio o una tabla, sigue líneas que finalmente convergen en un punto de fuga. Habitualmente, este punto de convergencia está en algún lugar a lo largo del horizonte, ya que los edificios están contruidos al nivel de la superficie plana. Cuando varias estructuras están alineadas entre sí, como edificios a lo largo de una calle, las cimas horizontales y los fondos de las estructuras convergen típicamente en un punto de fuga. Cuando se dibujan ambos frentes y lados de un edificio, las líneas paralelas que forman un lado convergen en un segundo punto a lo largo del horizonte (que puede estar fuera del papel de dibujo). Esta es una perspectiva de dos puntos.⁶ La convergencia de las líneas verticales con un tercer punto por encima o por debajo del horizonte produce una perspectiva de tres puntos.



Dibujo digital con perspectiva de dos puntos

La profundidad también puede ser retratado por varias técnicas, además de la perspectiva enfoque anterior. Los objetos de tamaño similar deben aparecer cada vez más pequeños cuanto más lejos están del espectador. Por lo tanto, la rueda trasera de un carro aparece ligeramente más pequeña que la rueda delantera. La profundidad puede ser retratado a través del uso de la textura. A medida que la textura de un objeto se aleja, se vuelve más comprimida y ocupada, adquiriendo un carácter completamente diferente al de si estaba cerca. La profundidad también se puede representar reduciendo el contraste en objetos más distantes, y haciendo sus colores menos saturados. Esto reproduce el efecto de la neblina atmosférica y hace que el ojo se enfoque principalmente en objetos dibujados en primer plano.

Véase también

- [arte ASCII](#)
- [arte infantil](#)
- [dibujante](#)
- [dibujo al natural](#)
- [dibujo animado](#)
- [dibujo técnico](#)
- [dibujo vectorial](#)
- [dibujos fotogénicos](#)
- [dibujo arquitectónico](#)
- [pintura](#)

Referencias

1. «Rudolf Arnheim y el Pensamiento Visual» (<https://www.guindo.com/blog/rudolf-arnheim-y-el-pensamiento-visual/>). *Guindo Design Blog*. 22 de junio de 2012. Consultado el 20 de febrero de 2022.
2. Significado de "dibujo" según la RAE. (<http://lema.rae.es/drae/?val=dibujo>)
3. [1] (https://elpais.com/elpais/2018/09/13/ciencia/1536835009_069991.html) *El País*.
4. ECO, Umberto, *Signo*. Colombia, Labor. 1994. Pág. 21.
5. KLINKENBERG, Jean-Marie, *Manual de semiótica general*, Colombia, Universidad Jorge Tadeo Lozano, 2006. Pág. 346.
6. Watson, Ernest W. (1978). *Course in Pencil Sketching: Four Books in One*. Nueva York, NY: Van Nostrand Reinhold Company. Páginas 167–175. [ISBN 0-442-29229-5](#).

Enlaces externos

-  [Wikcionario](#) tiene definiciones y otra información sobre **[dibujo](#)**.
-

Obtenido de «<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Dibujo&oldid=142963535>»

Esta página se editó por última vez el 17 abr 2022 a las 22:16.

El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad. Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.