

DIBUJO

El **VOLUMEN** es un espacio real ocupado por un cuerpo, se trata de una realidad de tres dimensiones. Percibimos el volumen mediante la vista y el tacto.

La forma que tiene un artista para conocer un objeto es dibujándolo. Y para ello primero se aboca a observar y a estudiar su forma, la relación entre sus partes y con el entorno, sus luces y sombras, su ubicación en el espacio, etc.
Para esta aproximación realiza **CROQUIS O BOCETOS**.

CROQUIS: dibujo sencillo que ubica las principales líneas de la composición.

BOCETO: agrega al croquis las manchas fundamentales del color.

ANÁLISIS PARA LA REALIZACIÓN DE CROQUIS

1. **ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA DE LOS CUERPOS:** toda forma tridimensional tiene unas leyes internas según está organizada y que es necesario respetar (por ejemplo un jarrón de forma cilíndrica responderá a las leyes de tal cuerpo geométrico)
2. **ANÁLISIS DE LAS PROPORCIONES:** es el estudio de la relación existente entre los volúmenes de cada parte del cuerpo complejo y el volumen del todo.
3. **ANÁLISIS DE LAS RELACIONES DE LOS CUERPOS CON SU ENTORNO:** es la operación que nos pondrá en condiciones de producir una obra armónica y bien construida.

OPERACIONES PARA LA REALIZACIÓN DE UN CROQUIS

1. Se procura situar correctamente las figuras en el espacio, se centra la composición.
2. Se trasladan al papel las líneas dominantes de los cuerpos a representar (direcciones externas e internas, poligonales donde está inscripta la forma).

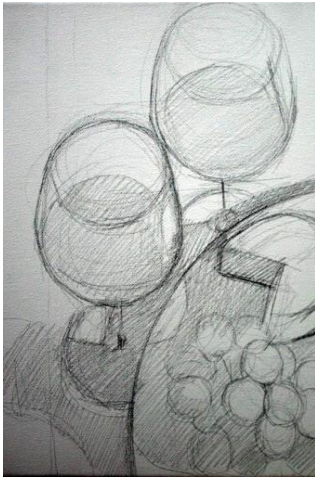
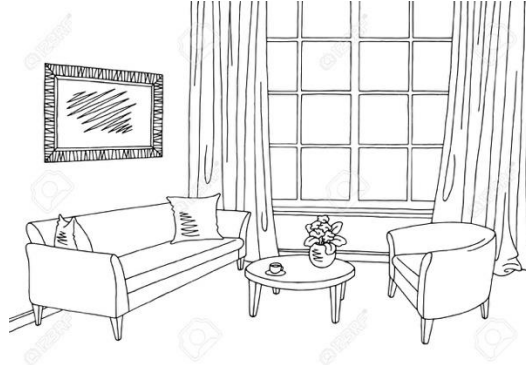
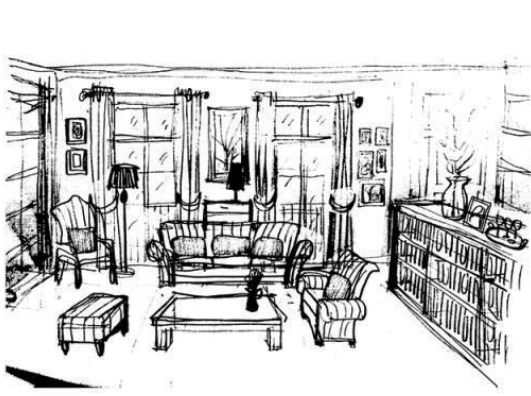
ESTRUCTURAS TRIDIMENSIONALES

Toda forma plana o volumétrica contiene en si misma un esquema básico primitivo, visible u oculto, en base al cual se organizan y se relacionan todos los elementos formales. Este esquema organizativo se llama ESTRUCTURA INTERNA. En la naturaleza llegamos a conocer la estructura interna de un cuerpo al observar como se organizan sus elementos simples y organizan un todo en el espacio. Cada elemento tiene su forma y ocupa una posición en correspondencia con su posición.

En sus diseños, el hombre parte del hecho de que en la base de toda estructura hay formas geométricas simples, cuya repetición y combinación da lugar a la construcción de formas más complejas. Esas formas simples se llaman MODULO.

Los módulos básicos en estructuras bidimensionales son: triángulo, cuadrado, círculo.
Los módulos básicos en estructuras tridimensionales son: pirámide, cubo, esfera, entre otros.

Estos son algunos ejemplos de CROQUIS. Son dibujos a mano alzada y se ve el volumen de las cosas. Representa las 3 dimensiones en el espacio de la hoja que tiene solo 2 dimensiones.



El boceto es un dibujo mas terminado, donde las luces y las sombras dan el volumen, puede ser pintado con color o en escala de grises.



INDICADORES DE ESPACIO

A lo largo de la Historia del Arte los artistas utilizan dispositivos visuales que permiten introducir al observador a ver un espacio de tres dimensiones allí donde solo la realidad nos muestra que hay solo dos. Algunos de esos indicadores son:

- LA SUPERPOSICION.
- LA TRANSPARENCIA.
- EL CONTRASTE DE TAMAÑO.
- EL MOVIMIENTO DIAGONAL.
- EL CONTRASTE DE TEMPERATURA (CALIDOS Y FRIOS).
- EL CONTRASTE DE SATURACION.
- EL CONTRASTE DE VALOR.
- LAS PERSPECTIVAS

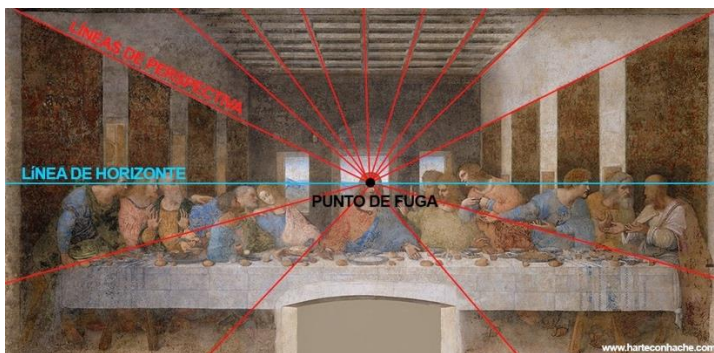
PERSPECTIVA

PERSPECTIVA LINEAL

También llamada perspectiva renacentista o perspectiva de punto central, es un sistema racional que organiza el espacio. Hace que veamos las cosas a diferente tamaño según la distancia que estemos ubicados.

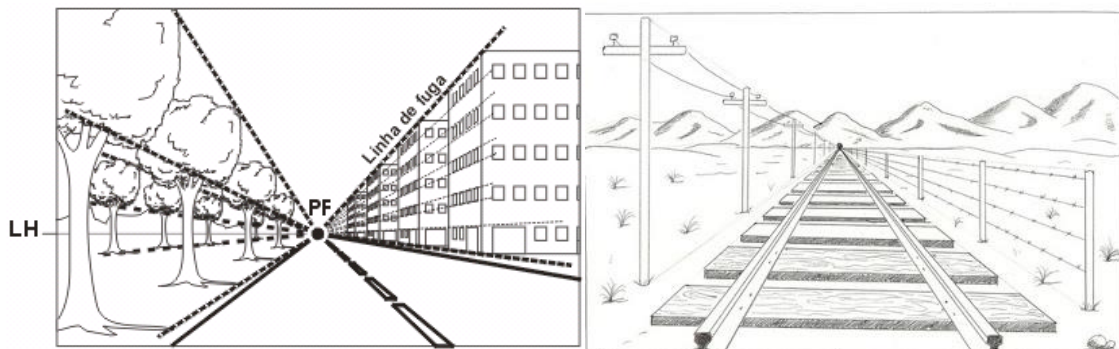
Este sistema, trabaja con una **LÍNEA DE HORIZONTE** que representa la altura del observador y que la mayor parte de las veces permanece oculta. En dicha **LÍNEA DE HORIZONTE**, el artista coloca el **PUNTO DE VISTA O PUNTO DE FUGA**, en el cual confluyen todas las líneas diagonales del cuadro. Es decir, se juntan en el punto de vista todas las líneas que aparecen como **perpendiculares** a la línea de horizonte y que pertenecen a la **profundidad** de los objetos.

El punto de vista o de fuga muchas veces aparece en el centro de la línea de horizonte. Pero, el punto de fuga puede aparecer desplazado del centro de la línea. Lo importante es que todas las líneas de profundidad vayan directo hacia ese punto.



La ultima cena. Leonardo Da Vinci.

Perspectiva paralela con un punto de fuga



Les comparto un link de una presentación realizado por la Prof. Daniela Basso, entren donde dice notas, porque algunas diapositivas tienen los comentarios de la Profesora explicando de que se trata la fotografía

https://docs.google.com/presentation/d/1GeIzhPx8k8DalemsGTW_nHUDArSDphUBdn1AYMrC33o

Actividad 1:

Sacá con el celular una fotografía de algún espacio interior de tu casa donde se pueda ver las tres dimensiones. Puede ser algún rincón de la casa o sólo un espacio pequeño como los objetos arriba del escritorio o un rincón de la cocina, etc. Utilizá algún filtro del móvil para pasar esa fotografía a escala de grises.

Actividad 2:

Realizá un croquis tomando como inspiración la fotografía, para ello utilizá hoja canson Nro. 5 y lápiz negro. No olvides que un croquis es sólo un dibujo de líneas. Podés utilizar cualquier indicador espacial para la realización.

Actividad 3:

Realizá un boceto a color tomando como inspiración la fotografía, para ello utilizá hoja canson Nro. 5 y lápices de colores y/o acuarelas y/o marcadores. Elegí tu propia paleta de colores, no necesitás respetar los colores originales del espacio fotografiado. Podés utilizar cualquier indicador espacial para la realización.