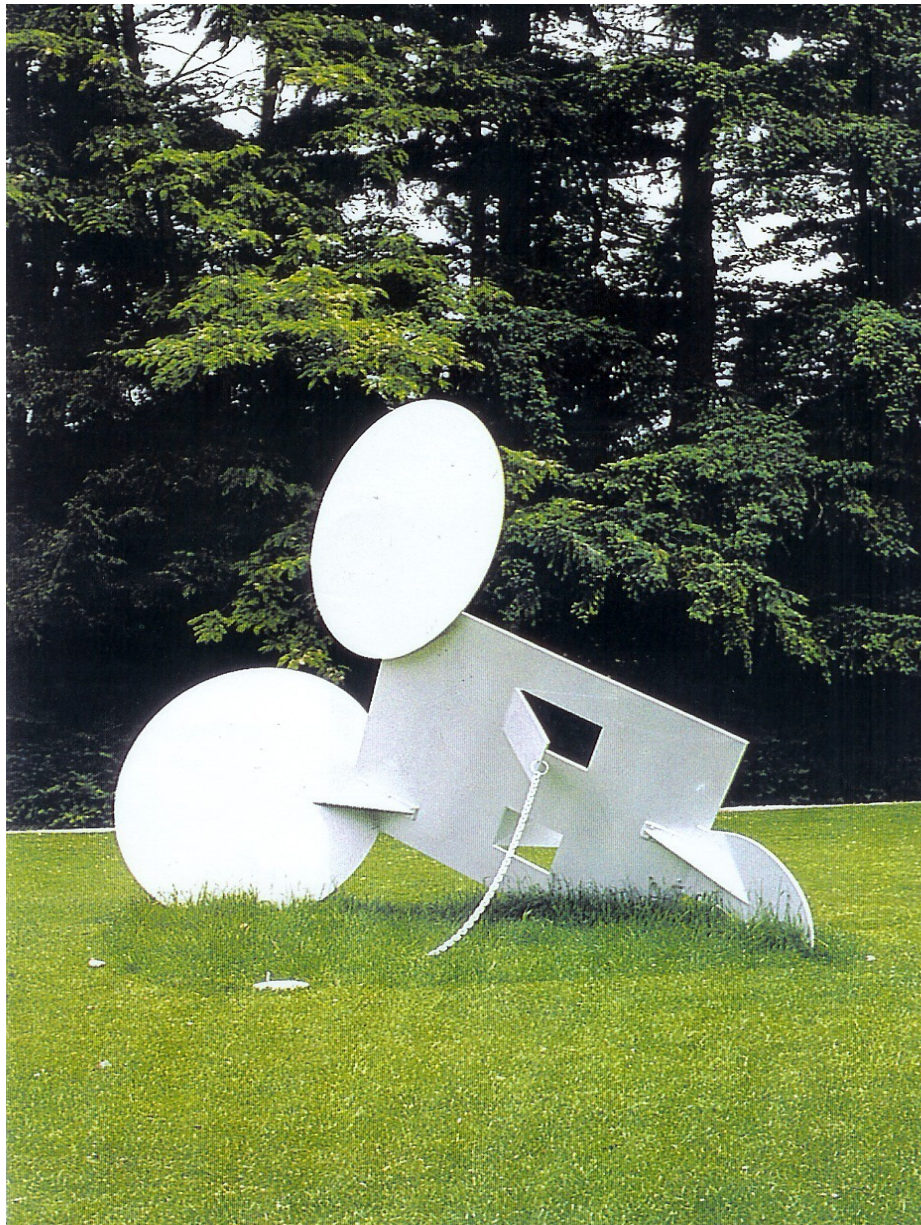


BUSCANDO ELEMENTOS GEOMÉTRICOS



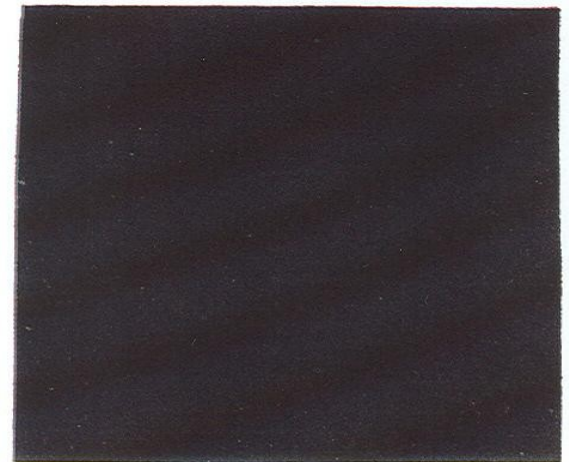
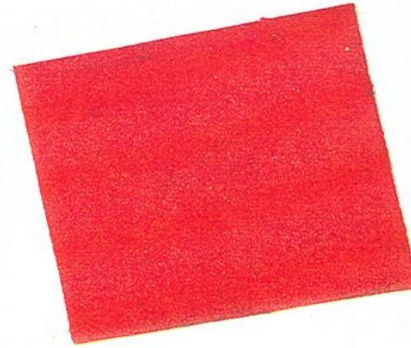


ACTIVIDAD : BÚSQUEDA DEL TÍTULO

- Se le presenta al alumnado una escultura sin el título. Le pedimos a continuación que opinen sobre la misma, indicando qué es lo que les parece y si les recuerda algo.
- Le proponemos que le pongan un título sin ningún tipo de restricción
- Se les impone la condición de que sea un animal.
- Descripción de la escultura.
- Indicar algún elemento geométrico que conozcan

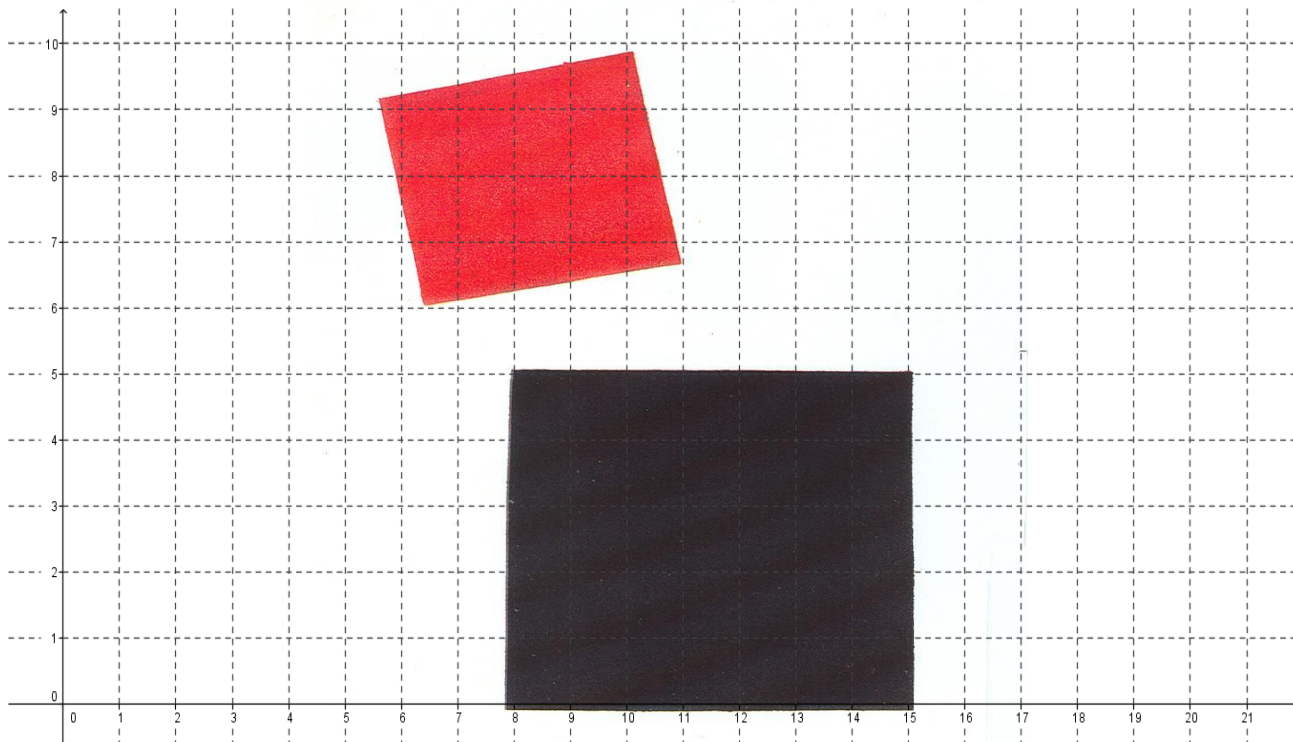
ACTIVIDAD: Dictar y dibujar.

- Le pedimos a un alumno-a que se sitúe frente a los demás y le entregamos un cuadro sencillo que él intentará contar para que los compañeros dibujen lo que les está diciendo, los demás tendrán una hoja en blanco en la que irán plasmando lo que el compañero les va explicando y al mismo tiempo lo que ellos van interpretando. Irán ejecutando el dibujo.



ACTIVIDAD: Dictar y dibujar.

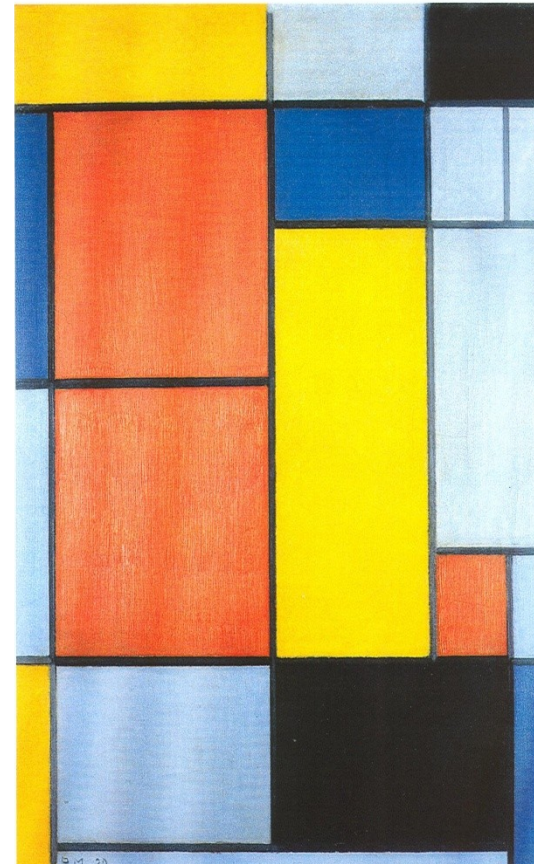
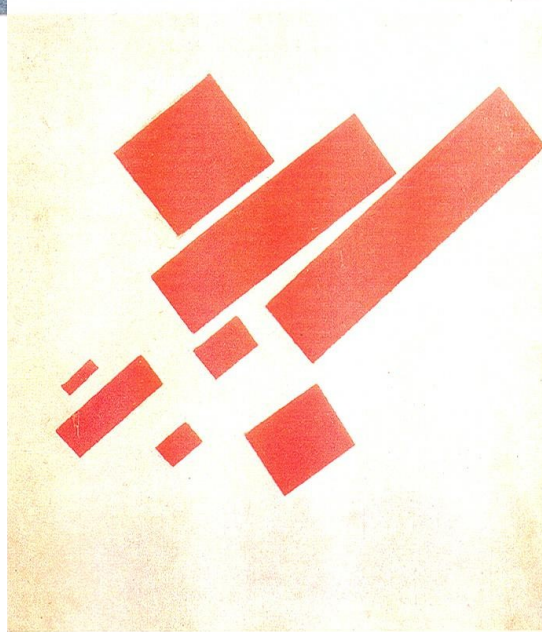
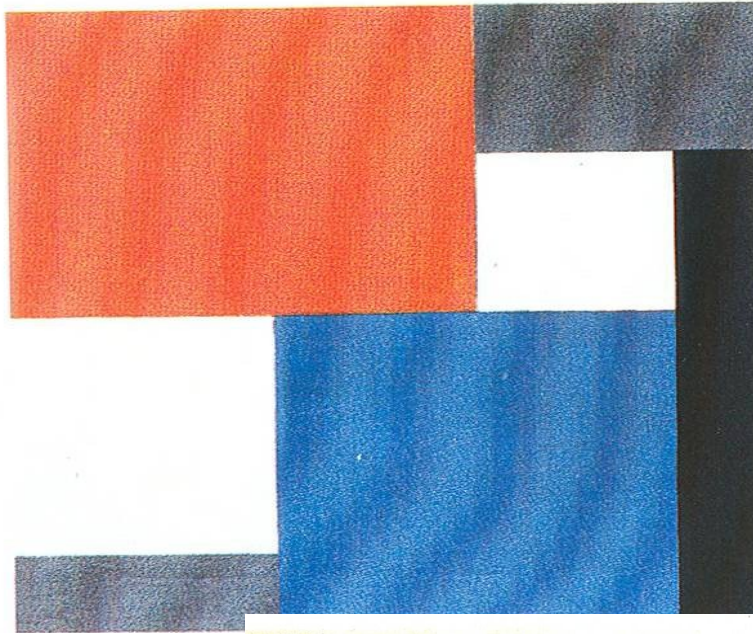
- Se hará una puesta en común de todos los dibujos resultantes, para estudiar cómo la misma información fue interpretada de manera diferente.
- Repetimos el proceso, dándoles ahora la opción de usar una hoja cuadriculada en lugar de la hoja en blanco, y al que tiene que dictar le daremos un papel cebolla también cuadriculado.
- En este caso los alumnos observan que lo que tienen ahora dibujado coincide en el de todos ellos..



- Aprovechamos esta actividad para explicarles la importancia de las coordenadas cartesianas, y como estas hacen que las cosas ocupen el mismo lugar para todos nosotros, y son una referencia fundamental para entendernos
- Otro cuadro sencillo con el que podemos realizar esta actividad es uno de Uriarte

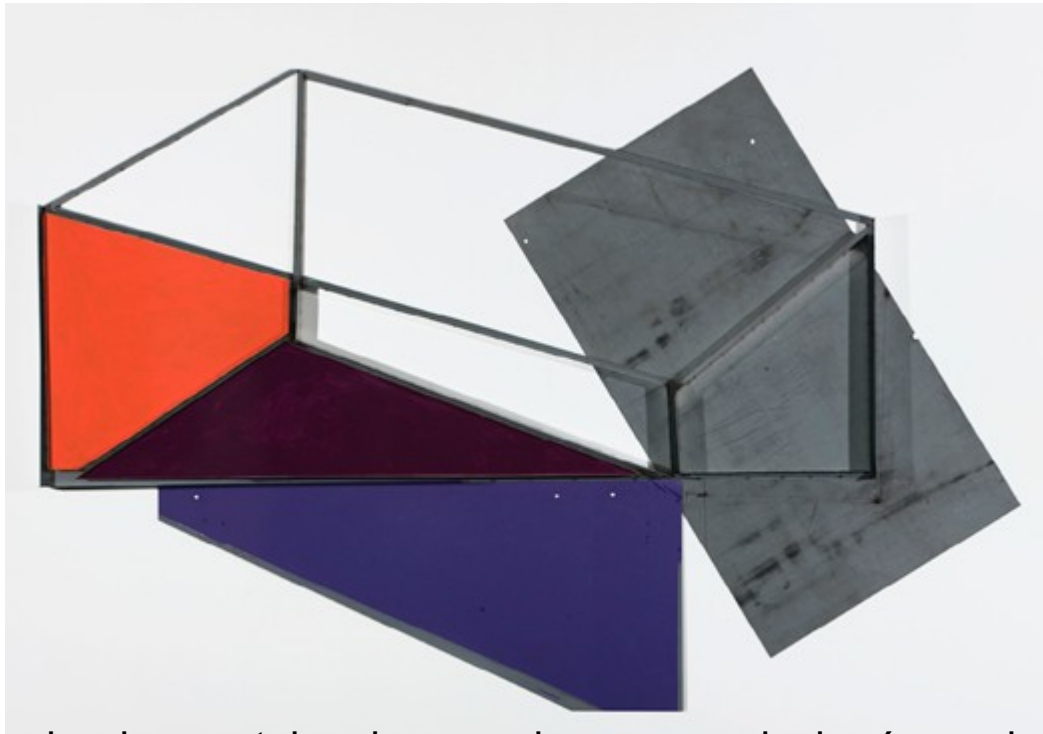


Podríamos hacer lo mismo con los siguientes



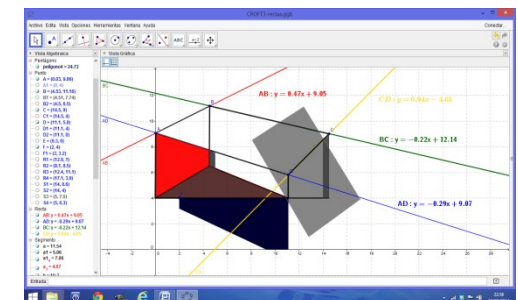
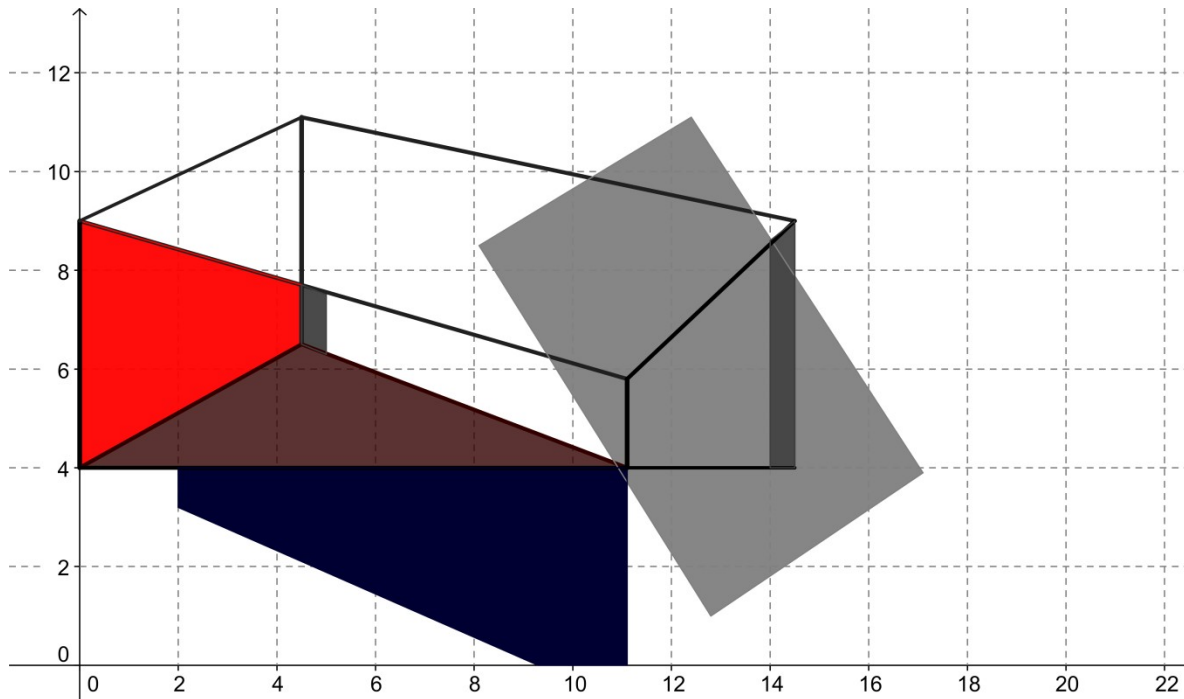
ACTIVIDAD: Dictar y dibujar en volumen.

Hacemos lo mismo que en la actividad anterior. Le pedimos a un alumno-a que se sitúe frente a los demás y le entregamos un cuadro sencillo pero con sensación de volumen. Le pedimos que lo dicte mediante puntos o bien con ecuaciones de rectas, para lo cual emplearán el programa Geogebra.



Podemos aprovechar las ventajas de geogebra, para calcular áreas de polígonos, longitudes de los lados y otros elementos geométricos

- Podemos también dejarle ver este resultado con los ejes de coordenadas y la cuadrícula, en el caso de que no dispongamos de Geogebra, o no estemos acostumbrados a manejarlo:



Cuadrados en el plano y en el espacio



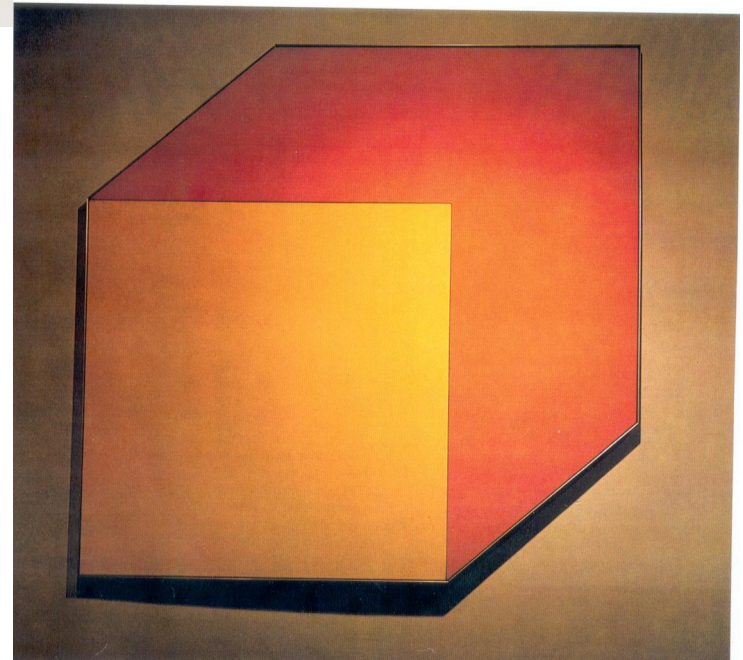
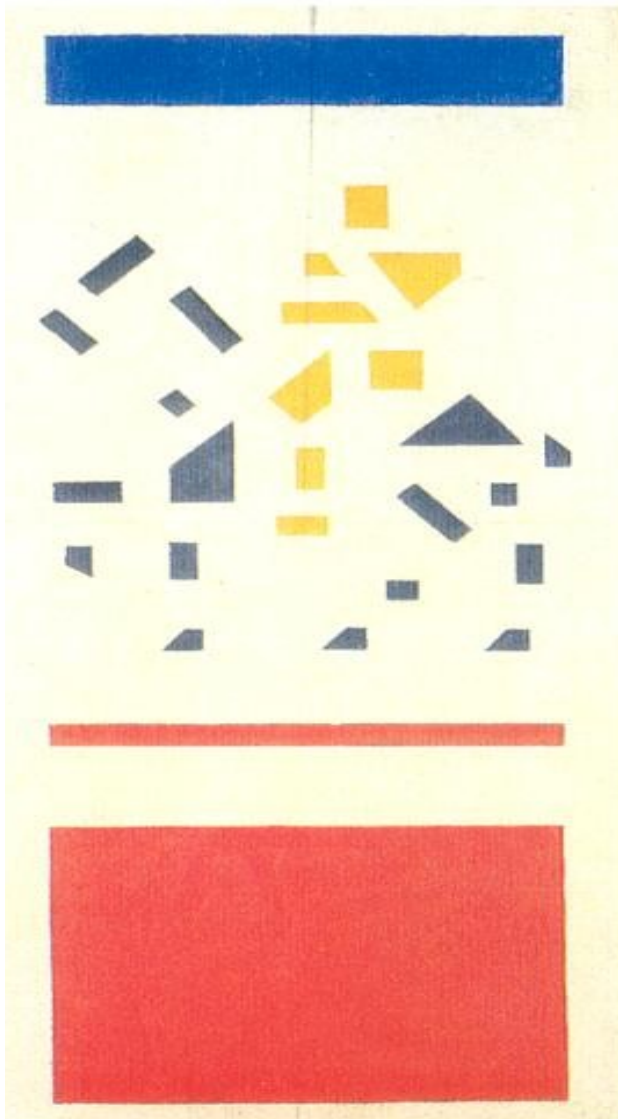
- En esta imagen observas una figura geométrica muy simple, ¿cuál es?
- ¿Cuántas veces está esta figura en la imagen?
Obsérvalo, y no te fíes de la primera impresión, te recomendamos que seas sistemático
- ¿Qué sensación producen las líneas de sombra y de luz?...
- ¿Dan estas líneas sensación de profundidad o sigue siendo plano?



ACTIVIDAD: Reconocimiento de elementos geométricos.

- 1- Nombrar los elementos geométricos que encuentren en los cuadros, poniendo especial atención a si son planos o espaciales.
 - a) Nombrar los elementos planos encontrados y clasificarlos
 - b) Nombrar los elementos espaciales encontrados y clasificarlos
 - 2- Observar los elementos artísticos y comentar si en algunos casos nos parece ver algo que realmente no está ahí
 - 3- Discutir sobre la impresión producida, según los elementos geométricos que aparecen en el cuadro. (En este apartado sería especialmente interesante la colaboración del profesorado de Dibujo, Arte,...).
-
- *Presentarles una imagen de algo real y pedirle al alumnado que la “geometricen”, para ello es interesante que conozcan las distintas maneras en que se puede realizar esta geometrización.*

Cubriríamos la siguiente ficha



- Las veces que se realiza esta actividad resulta muy satisfactoria, y algunas de las respuestas dadas por alumnos-as, transcritas tal como las escribieron ellos, en el idioma que eligieron y con las faltas de ortografía correspondientes son:



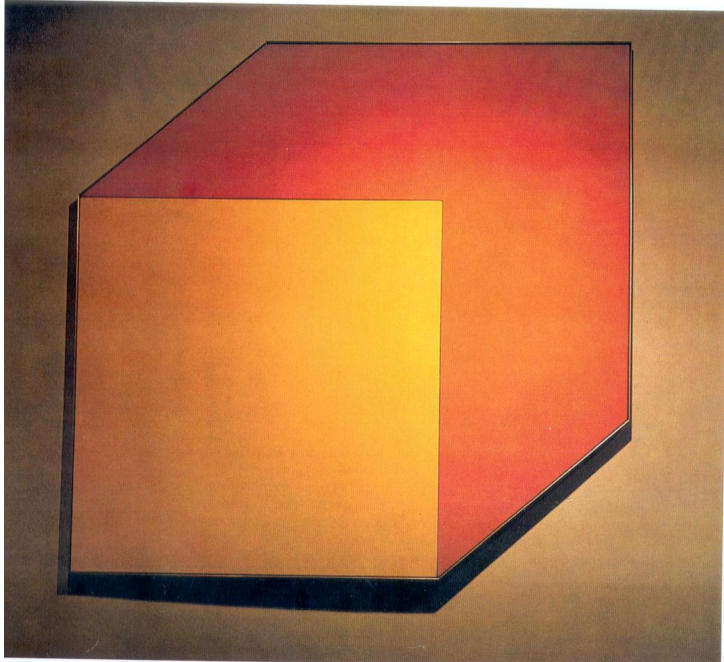
- O guerreiro
- Caballero andante
- Quijote
- O xeneral
- Tres homes bailando (1 bailando de lado, outro o bailando atrás e outro a dereita tocando a guitarra)
- Krusky (Simpson) Quixote
- Malabarismos (un home andando cos brazos levantados, outro collendo algo e ao amarillo fáltalle un cacho dunha perna)
- Homes bailando (tres homes bailando nun escenario)
- Tio Vivo (Un jinete a cabalo, con un tio vivo)
- Tres homes nun escenario (un home facendo como si se fora botar a correr, outro un soldadito de plomo sin unha perna e un bailando)
- O cabalo geométrico



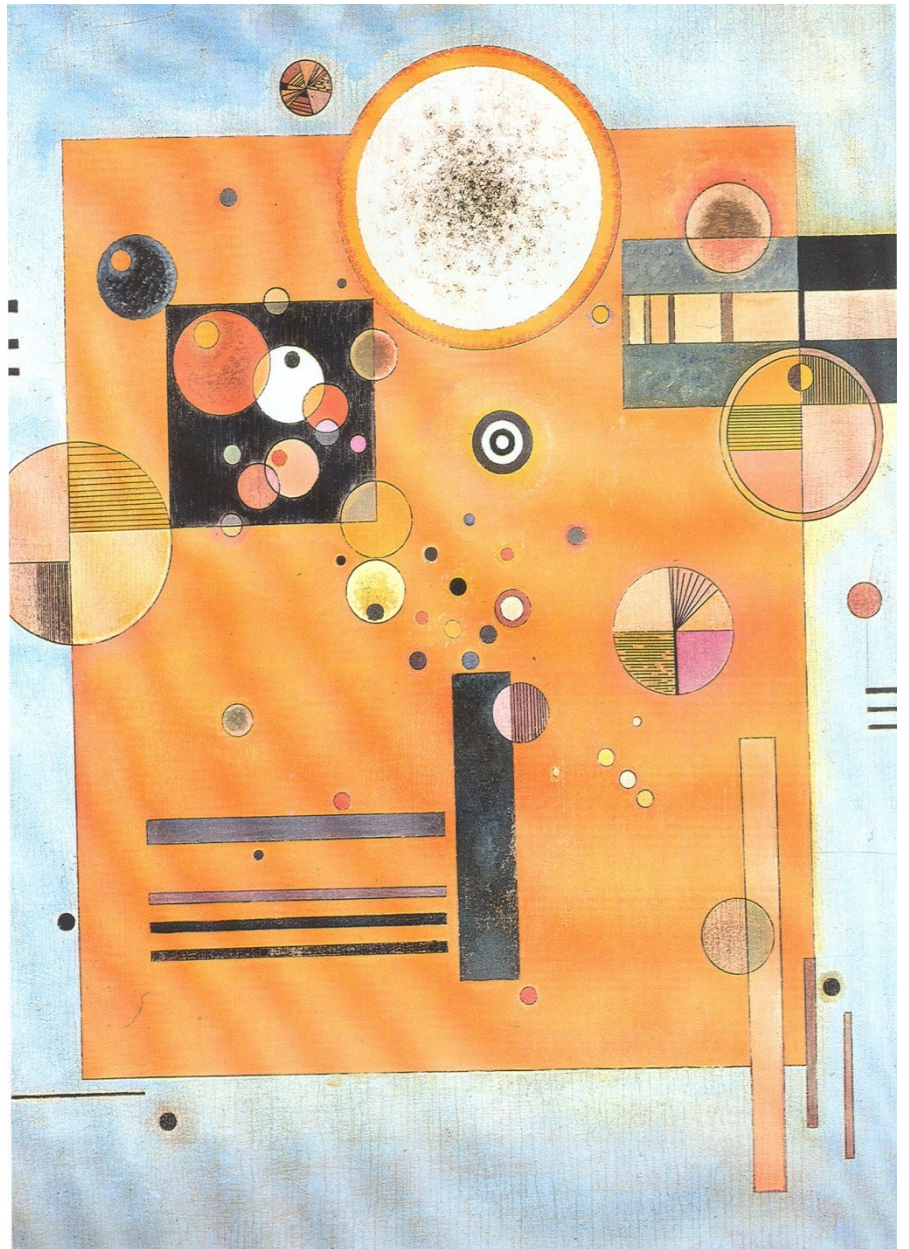
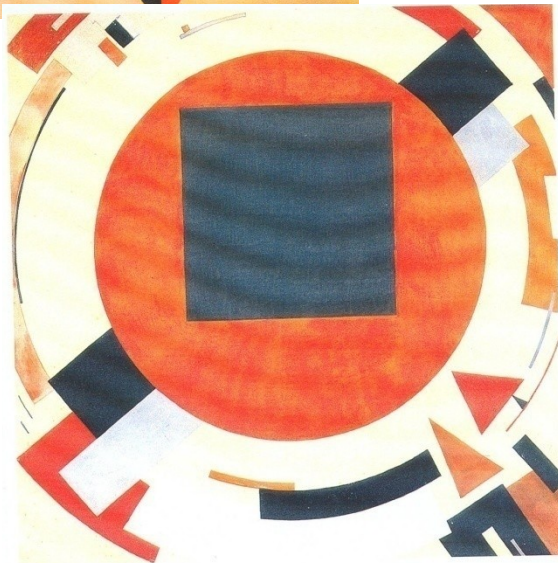
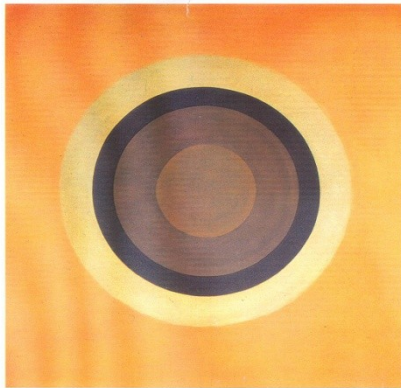
Escultura Newman:

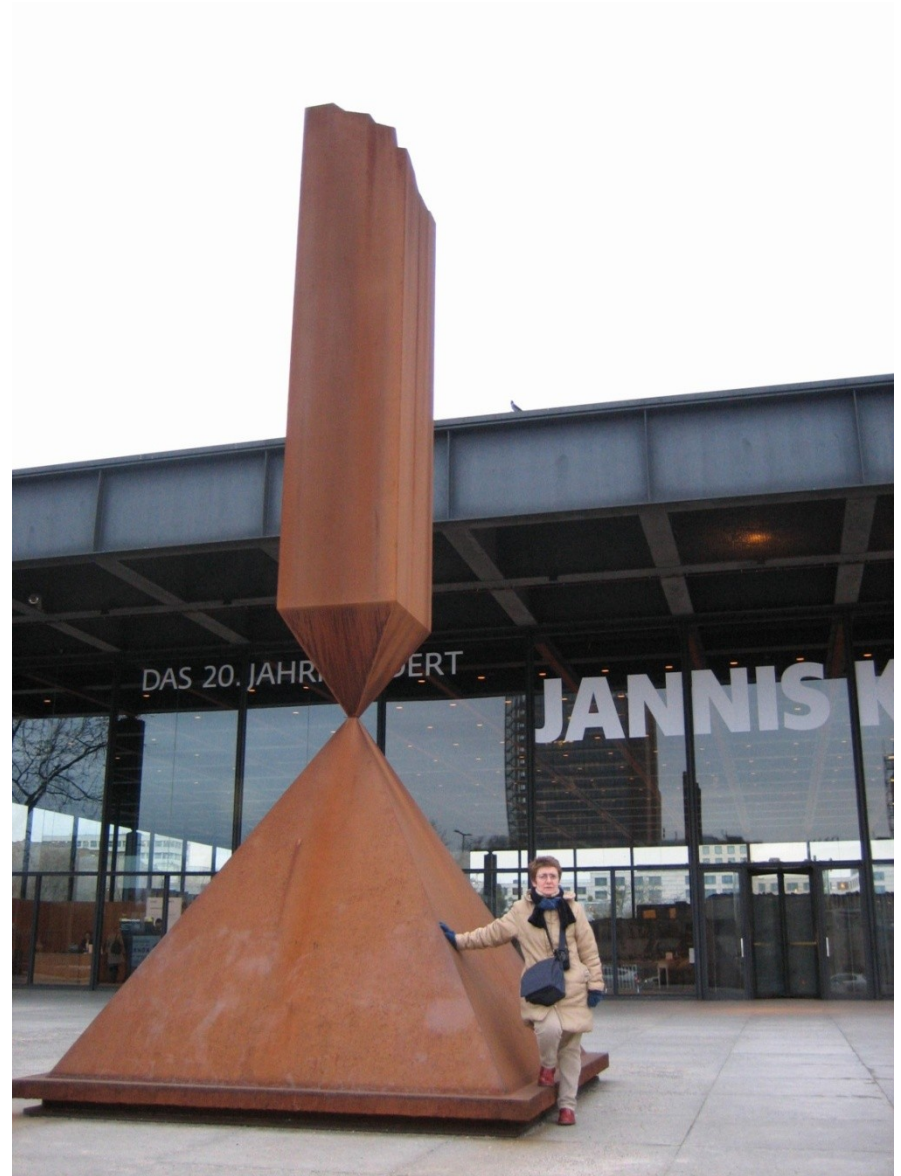
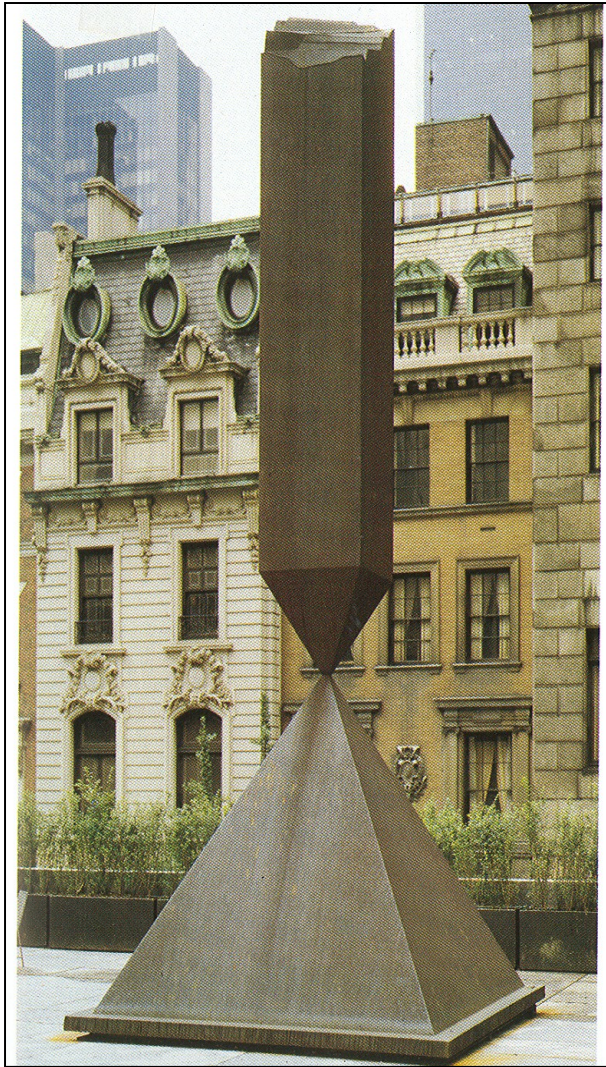
- Helado (*non ve os cilindros, só conos e esferas*)
- Unha muller que está baixando as escaleiras (non ve os cilindros, só conos e esferas)
- Un monumento (ve pirámides)
- Unha figura geométrica
- Vasos e xamón
- Helado (ve os cilindros á metade?)
- Unha media laranxa enriba dun cono do revés apoiado en dous cilindros: no que está apoiado o cono é máis pequeno ca o de abaixo
- O pico dun paxaro peteirando en algo
- Un equilibrio moi difícil de varias pezas
- Helado nun escaparate (*non ve esferas e ve prismas*)
- Unha base nunha columna e un ovo pola metade

Ilusión Óptica:

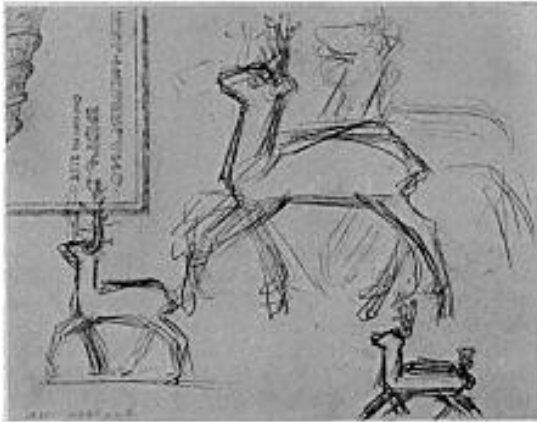


- Sofá
- Cuba
- Polígono
- Un cuadrado en 3D
- Un cuadrado en 3D (E unha figura uniforme, xa que lle falta un lado)
- Un forno dos de antes, vale, é un cubo que lle falta unha liña
- Un cubo e un cadrado detrás (é plana pero ten profundidade)
- Panel
- Unha figura imposible xk é como un cubo pero sen unha esquina
- Unha porta iluminada
- Un sol metendose no horizonte (polas cores do sol cando se mete)
- Unha caixa sen 2 partes
- Unha caixa, porque ten fondo

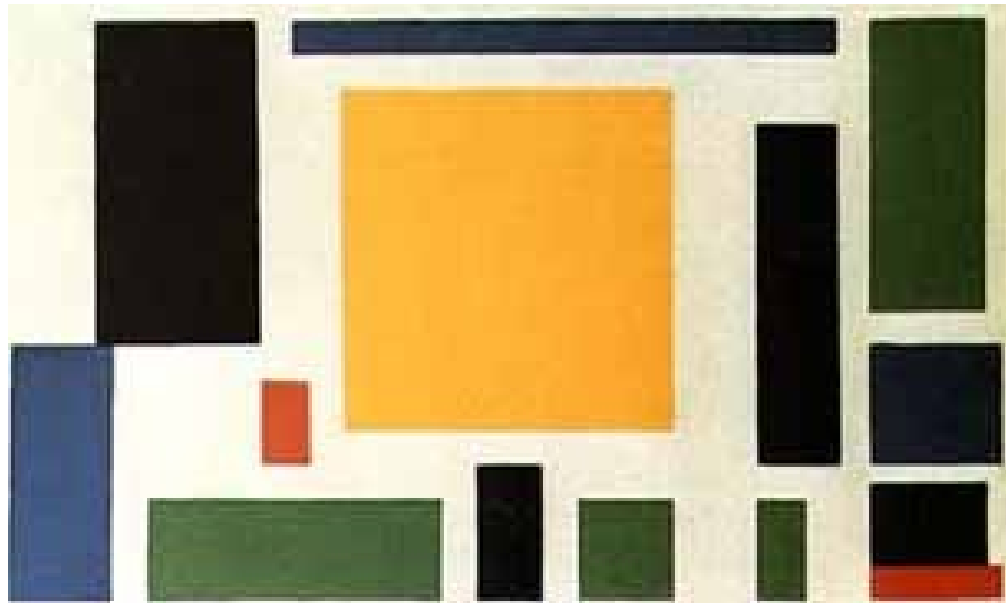




Geometrización de Van der Leek



Geometrización de Doesburg



Jugadores de cartas

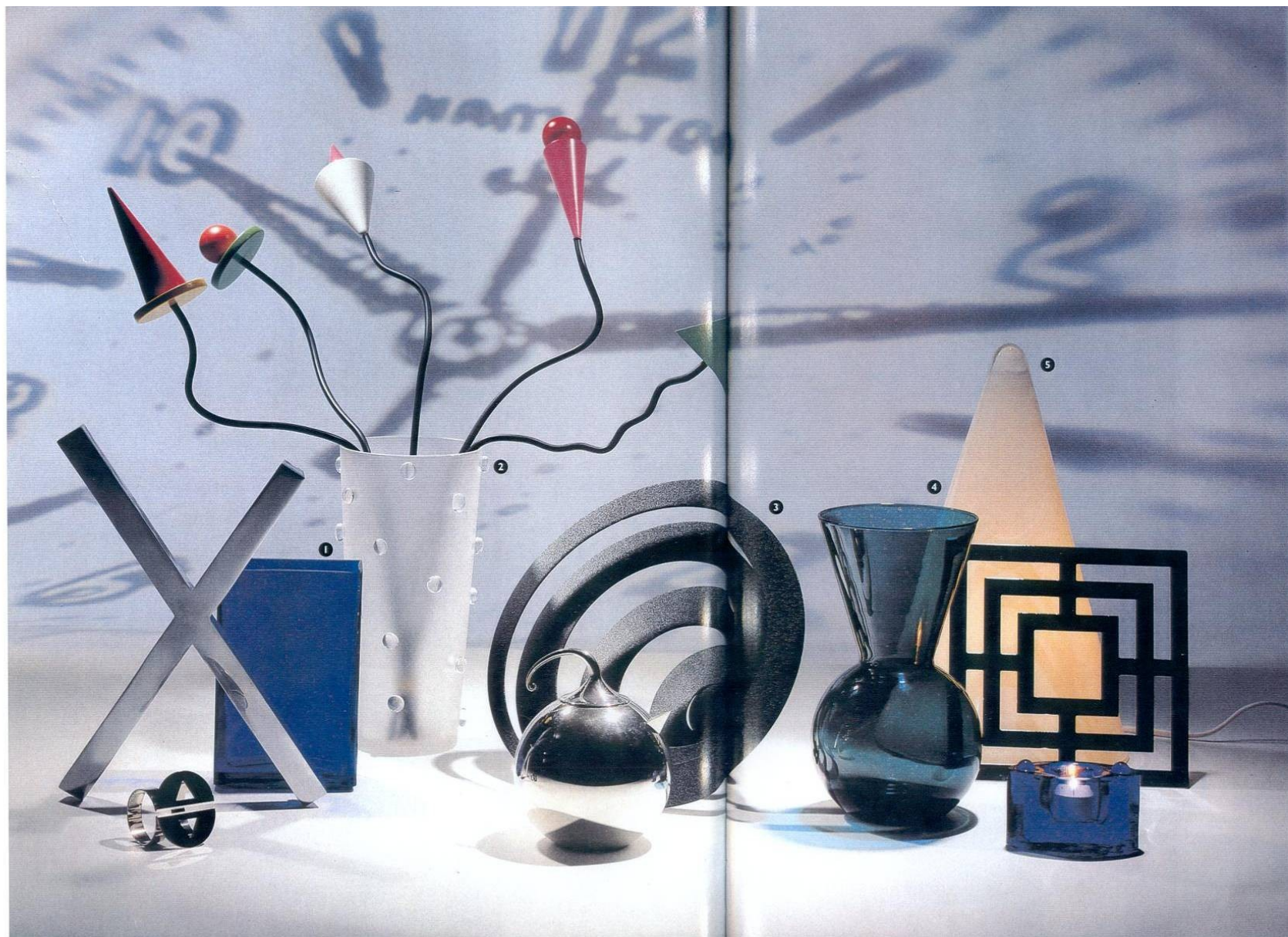


Geometría en el diseño



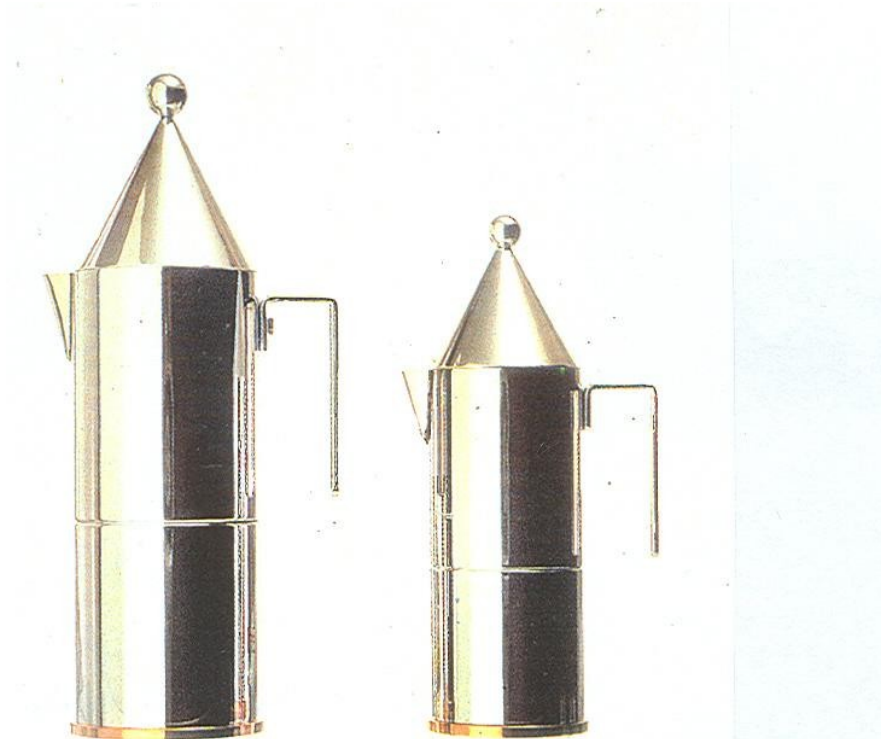
Lección de Geometría: Cubos, conos, pirámides, esferas, cilindros o poliedros son solo algunas de las tal vez olvidadas figuras geométricas que se estudiaban en el colegio y que se adueñan de estos complementos. Como la propia geometría, hacen gala de las líneas depuradas, la sencillez de las formas y huyen de todo artificio. Color, diseño y naturaleza se muestran en estos objetos en estado puro.

Revista : Nuevo Estilo- Junio 95





Diseño de elementos cotidianos



△ ◁ Cafetera "La Cónica"
por A. Rossi; 1982.
Producción: Alessi.



Geometría en la publicidad.

Las grandes compañías dedican mucho tiempo y esfuerzo a diseñar y popularizar sus logotipos. El cambio de logotipo supone una gran inversión de dinero. Son la primera imagen que asociamos a una compañía. Un gran número de ellos son geométricos; por lo tanto se eligen figuras geométricas o dibujos con propiedades sencillas que tendrán un gran impacto en la mente humana. Sólo con triángulos, cuadriláteros y otras figuras elementales se construyen la mayoría de los logotipos.





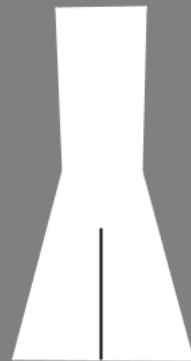
El logotipo de Mitsubishi: un triángulo equilátero al que se le quitan tres pequeños triángulos equiláteros y tres rombos, que se obtienen al girar unos 120° cada vez (lo que le da el aspecto dinámico de una hélice que gira)



Geometria
en el diseño

En la moda

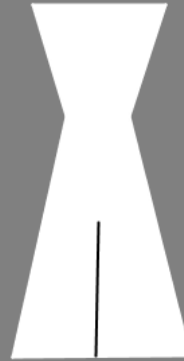
SILUETAS... VOLÚMENES... PROPORCIONES



RECTÁNGULO
+
TRAPECIO



TRAPECIO
+
COLUMNA



MACETA
+
TRAPECIO



MACETA
+
COLUMNA



CUADRADO
+
TRAPECIO



MACETA
+
TORERO



RECTÁNGULO
+
TORERO



RECTÁNGULO
+
TRAPECIO



CUADRADO
+
TORERO



TRAPECIO
+
TORERO



DIABOLO
+
TRAPECIO



CUADRADO
+
JARRÓN



DIABOLO



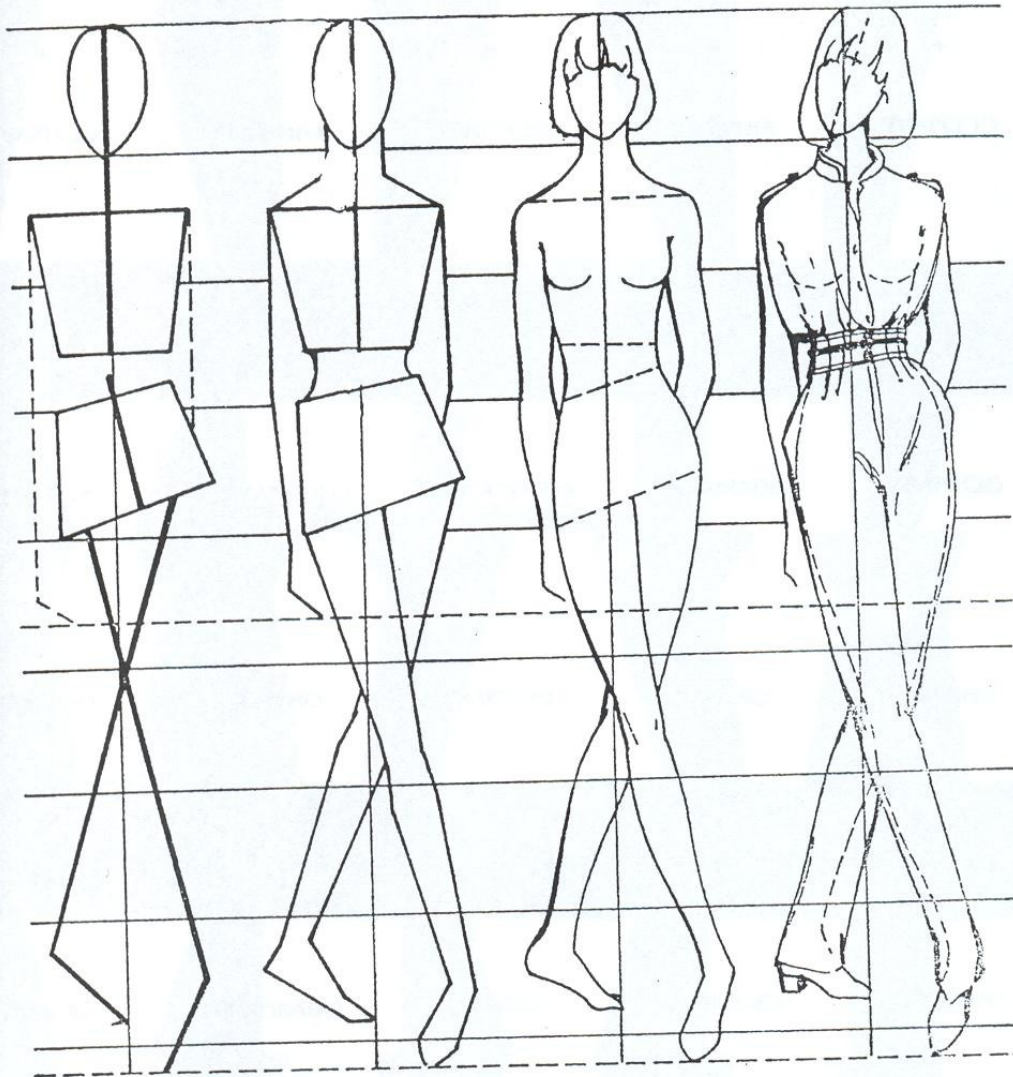
CUADRADO
+
RECTÁNGULO



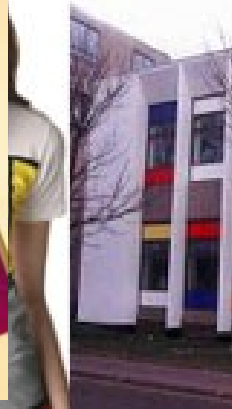
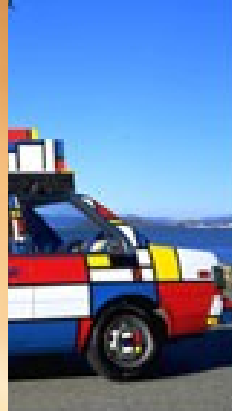
COLUMNA
+
COLUMNA

- La geometrización en la moda

FIGURA DE FRENTE PARA INTERPRETAR LA FIGURA VESTIDA

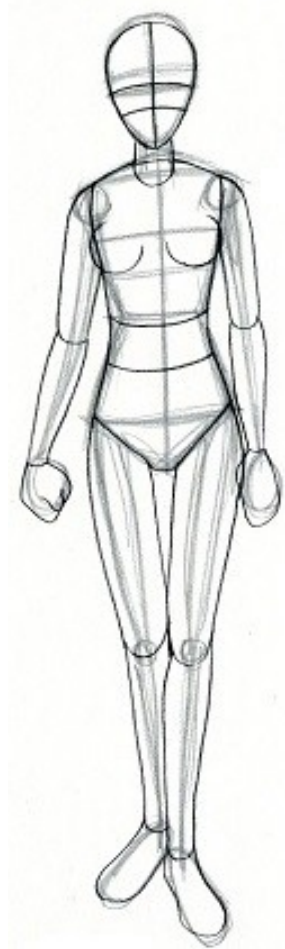
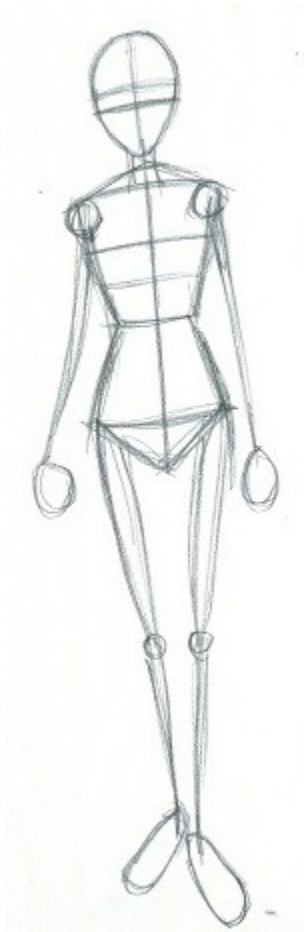


MODA



Geometriza la moda

GEOMETRIZACIÓN EN LOS DIBUJOS MANGA



Joven colegiala

La colegiala es otro personaje habitual en el shojo, que comparte aventuras, vivencias y romances con sus compañeras. En este ejercicio harás lo mismo que en el anterior, pero con un personaje femenino más acabado, el cual te mostrará las similitudes y las diferencias respecto a su igual masculino. Trata de idealizar de nuevo las proporciones y de darle el carácter y la expresión deseados.

Es necesario ajustar el boceto al espacio en el que realizarás el personaje.

- Lápiz blanco (2B)
- Papel común (entre 30 y 120 gramos)
- Goma de borrar

1 La creación del boceto.

Ahora no se trata de dibujar detalles, ni de realizar un acabado en especial, sino de hallar la pose, la proporción y el equilibrio en el dibujo.

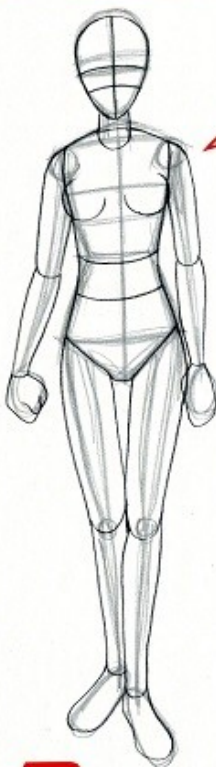
Ejercicio 2

Ejercicio 2

2

Busca la volumetría.

Mediante el trazado de círculos y óvalos trata de encontrar los volúmenes necesarios para el personaje. A pesar de trabajar una pose frontal, intenta encontrar la máxima tridimensionalidad en tu esbozo.



3

Añade los detalles.

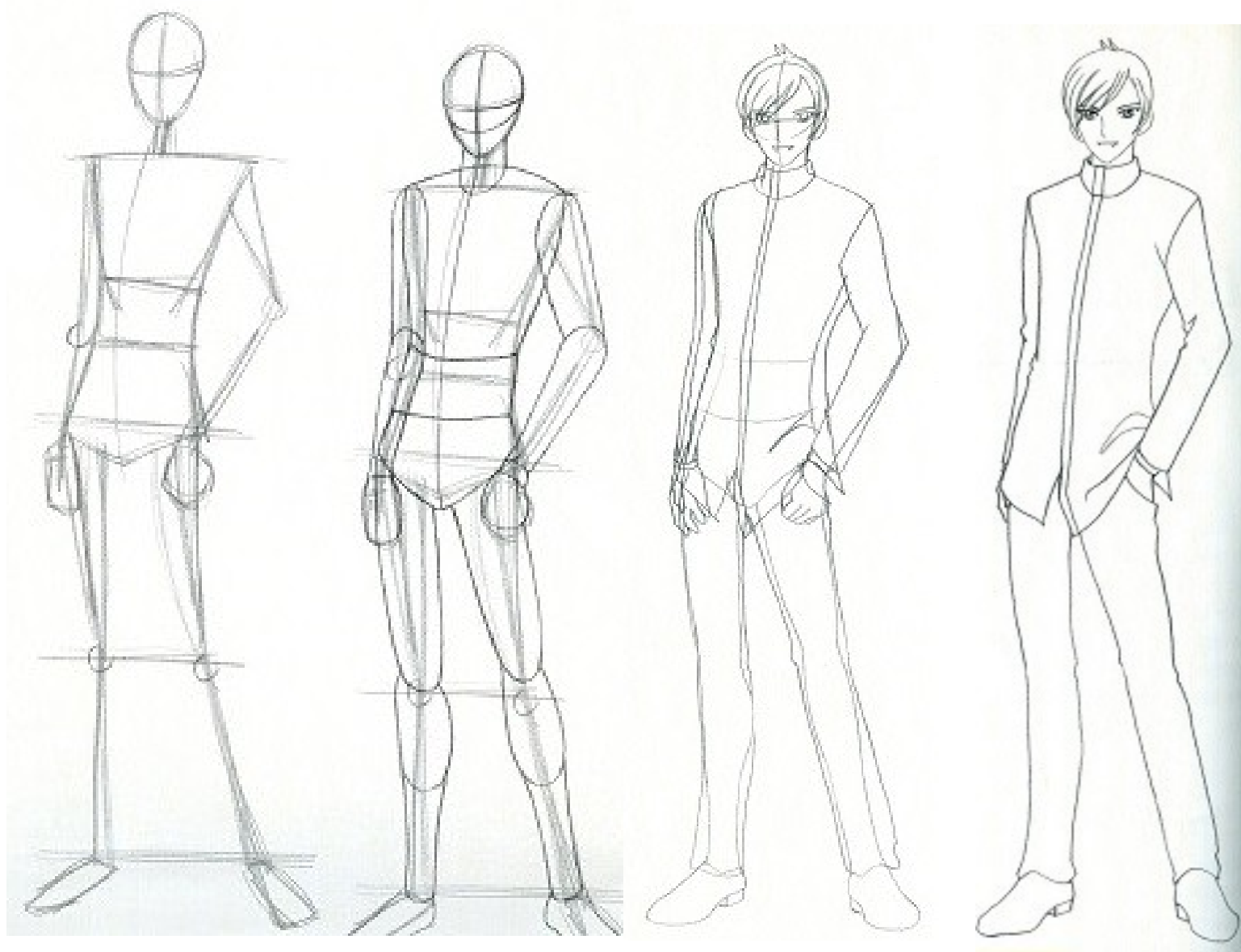
Sobre la estructura que has realizado en esbozo trabaja la cabeza y la expresión del personaje. Del mismo modo, dibuja todos los detalles de la vestimenta y los complementos. No es necesario darle un aspecto de acabado, pues todavía estás en el esbozo; lo importante es completar los detalles, pero sin preocuparte mucho por la calidad del trazo.



4

Encaja y perfila la figura.

Comprueba de nuevo la estructura y perfila al personaje. Sin duda, el boceto contiene múltiples tanteos y trazos superfluos de aproximación. Descarta esos trazos y pasa el lápiz sobre los que conformarán el resultado final. Al mismo tiempo, trabaja con atención los detalles esbozados en la fase anterior.

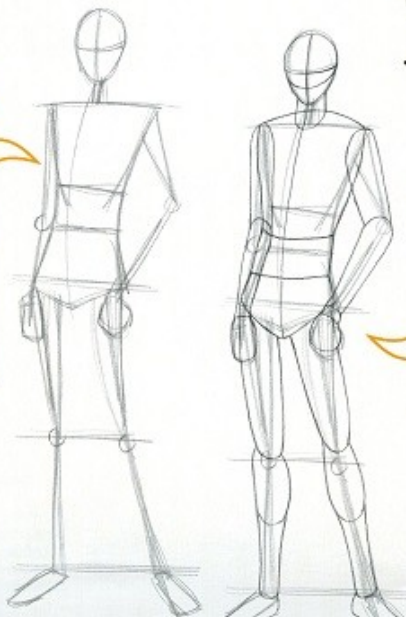


Chico guapo típico del shojo

Este primer ejercicio se basa en los personajes masculinos. Recuerda que sus facciones deben ser finas y delicadas, y sus extremidades y su cuello tender a la estilización. Ésta es una pose bastante frontal y estática, lo cual te facilitará la tarea de abordarla con éxito. Empezarás por un boceto muy esquemático y terminarás con un acabado a lápiz de calidad; de paso, te ejercitarás trabajando por separado la cabeza del personaje para entrar en detalles que te ayuden a comprender bien el estilo.

1 Crea la estructura.

Realiza un esbozo muy sencillo, para encontrar las proporciones del personaje dentro del espacio que dispones. En esta primera estructura rápida, trata de hallar los ejes de las caderas, los hombros y las rodillas, así como la línea de acción que determinará la pose.



2 Construye al personaje.

Sobre la estructura previa, añade los círculos y los óvalos necesarios para las diversas zonas torácica, abdominal y para las extremidades. Afina la pose volviendo a situar la estructura sobre la línea de acción.



Ejercicio 1

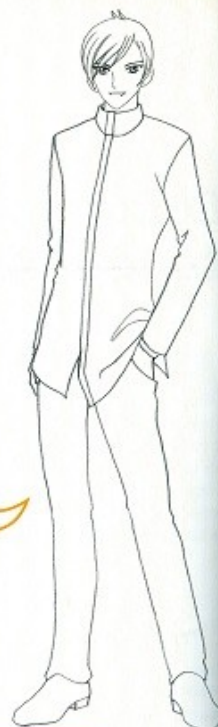


Añade detalles y complementos.

Sobre la estructura encajada y estructurada correctamente revisa las proporciones y aboceta los ojos, la nariz y la boca. Seguidamente, perfila con más detalle los contornos anatómicos: manos, rodillas, codos, forma del rostro, al tiempo que esbozas la ropa.

4 Encaja y perfila el resto de la figura.

Saca punta al lápiz y prepara un papel limpio sobre el cual calcar el esbozo anterior; lo ideal es utilizar una mesa de luz. Perfila la anatomía, los elementos y la vestimenta en general. Si no dispones de una mesa de luz puedes pasar a limpio sobre un papel vegetal, pero es importante experimentar con el trazo.



La cabeza del personaje

La estructura.

Crea dos estructuras: la craneal y la maxilar, y únelas por los ejes que darán simetría al rostro y sobre los cuales situarás los ojos, la nariz, la boca y demás elementos. Observa que las cejas empiezan en la parte superior de los ojos y terminan en la parte superior de la boca.



Detalles de expresión y acabado.

Estudia la forma del cabello, que dará personalidad al protagonista. Trabaja la expresión y la forma de los ojos, asegurándote de que el conjunto está correctamente encajado.



El encajado y perfilado.

Revisada la estructura, ajusta los pequeños retoques y, a continuación, empieza a perfilar los elementos del esbozo para darles su forma definitiva.



En la construcción de muros





En el suelo (Linares de la Sierra – Huelva)



Cuadrados irregulares en Almonaster la Real

