



**Federació Catalana de
Pessebristes**

TALLERS PRÀCTICS [1]

DISSENY I PLANTEJAMENT

LA PERSPECTIVA DE LÍNIA I VOLUM

TRIA DEL TEMA I COMPOSICIÓ

EXEMPLES PRÀCTICS

Fet i presentat per: Joan Cortada

Palau-Solità i Plegamans

20 de febrer del 2010

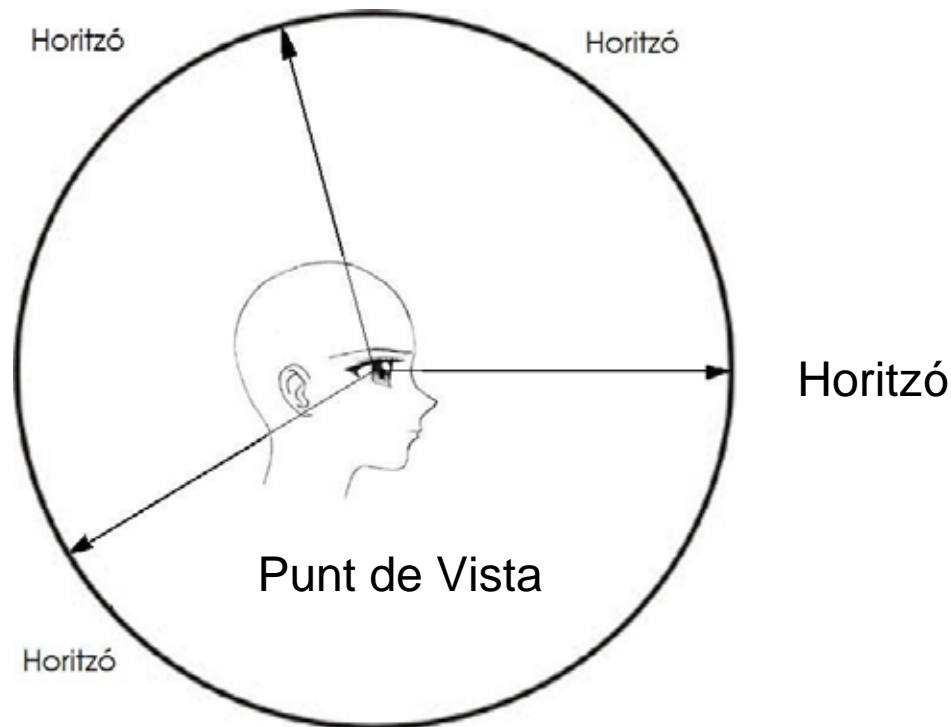


Federació Catalana de
Pessebristes

La perspectiva de línia

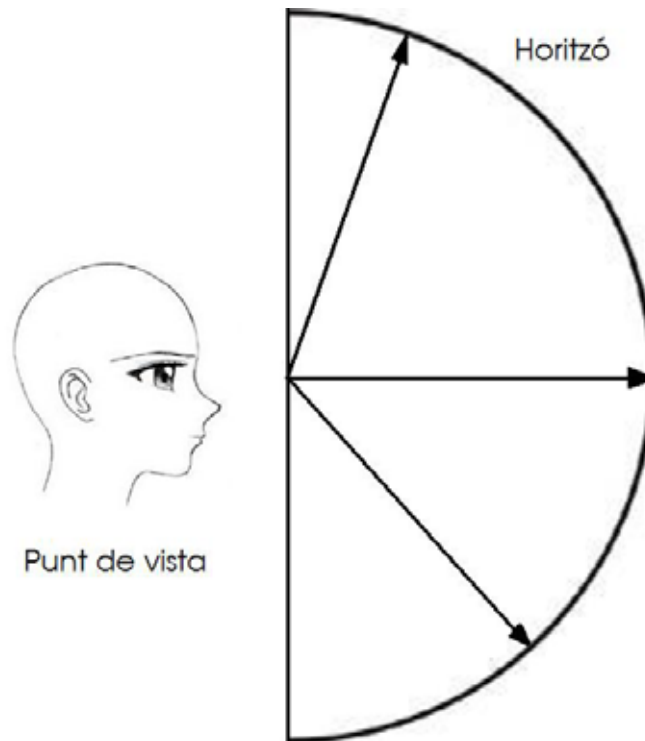
De l'espectador a l'horitzó

Quan estem en un espai obert, mirem cap on mirem, al final hi ha l'horitzó



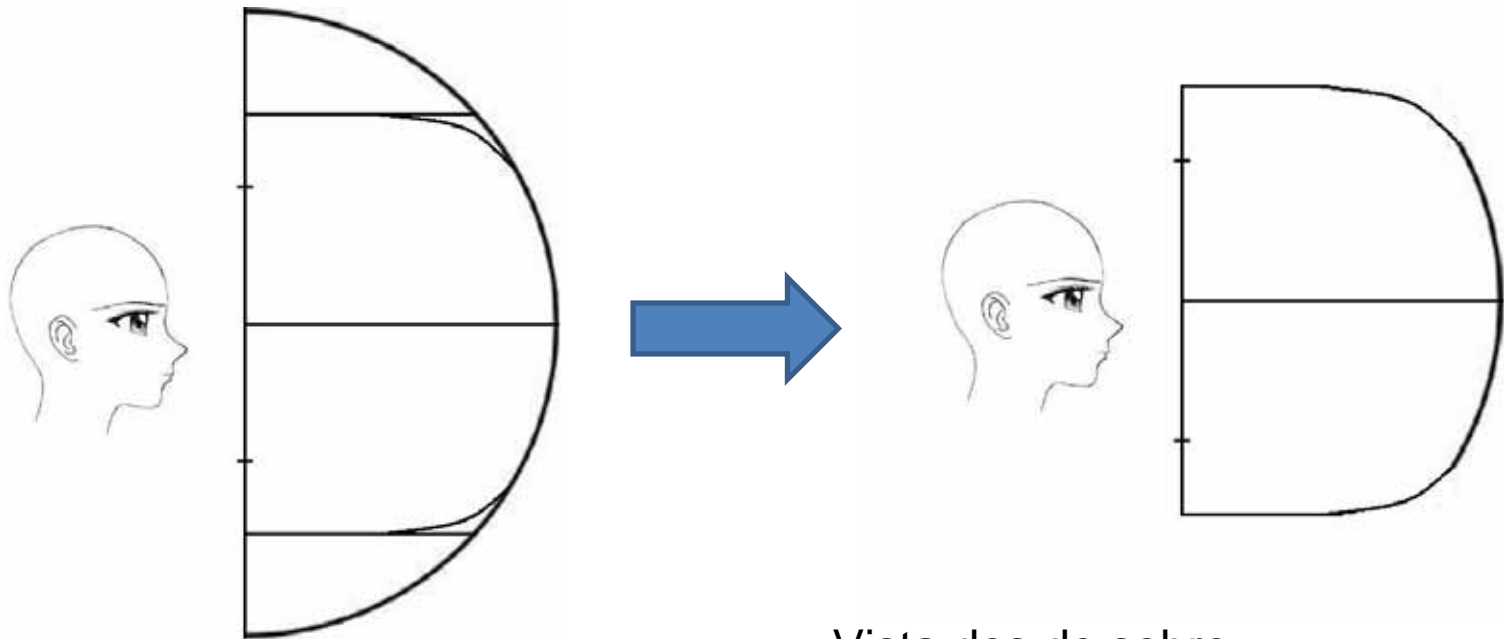
Quan fem el pessebre només mirem endavant

Seccionem el paissatge i només tenim en compte el que hi ha al davant de l'espectador.



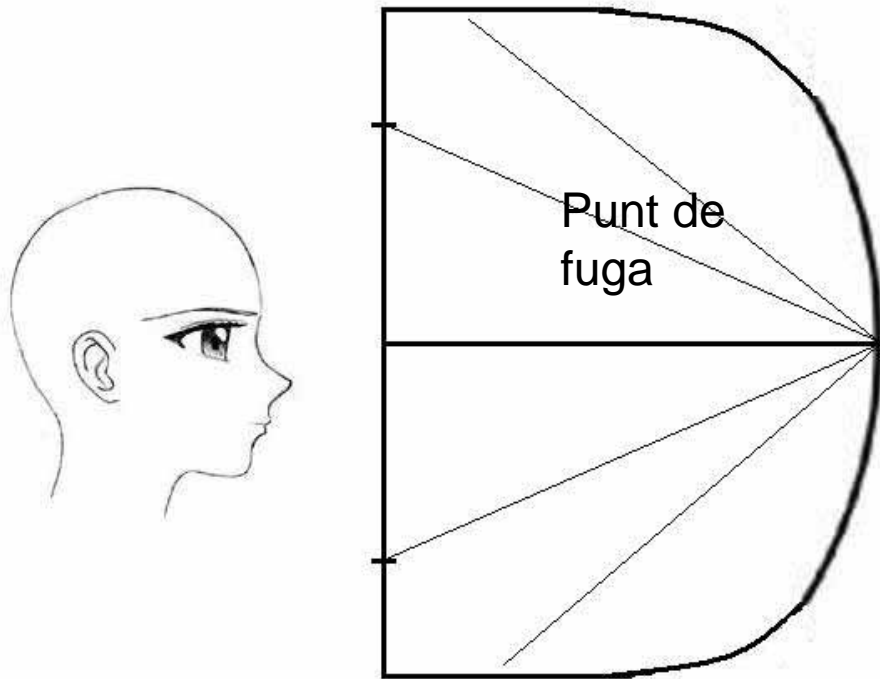
Limitem l'espai des d'on veurem el diorama

Emmarquem la vista i això ens permet reduir l'espai de la caixa on construirem el diorama.



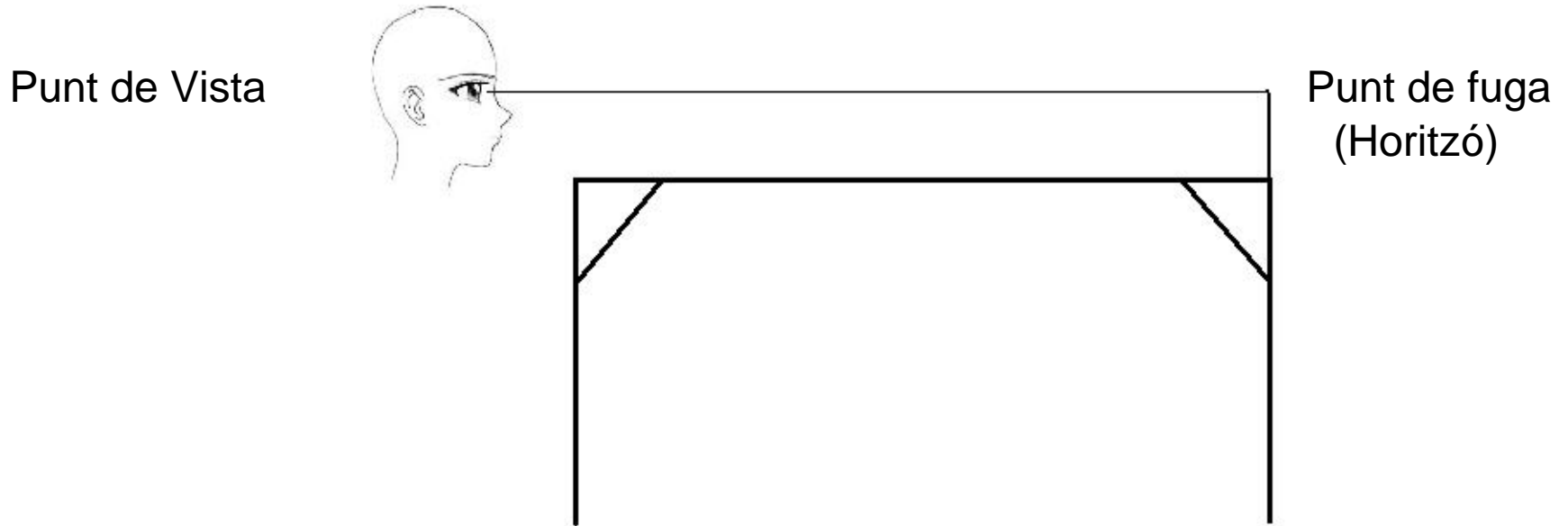
Vista des de sobre

Les línies paral·leles convergiran en un punt de fuga



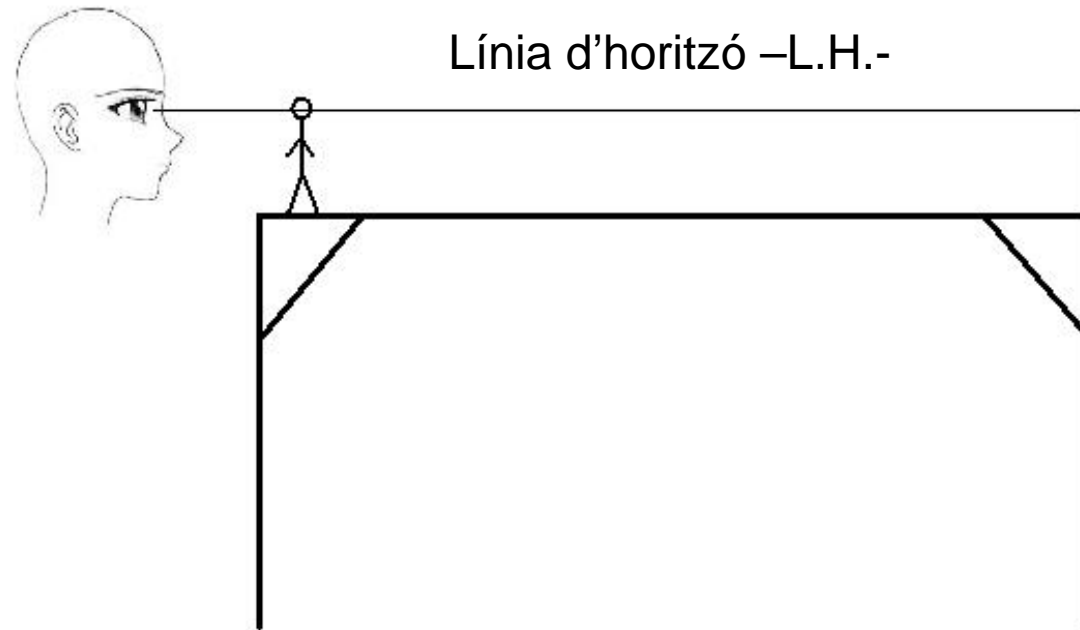
Les parets d'un carrer o els rails d'una via de tren es van ajuntant a mesura que s'allunyen

Vist des de l'alçat



Nosaltres decidirem a quina alçada posem el punt de vista/punt de fuga. Podem decidir que sigui a l'alçada de l'espectador o bé a l'alçada de la 1^a figura que hi ha en el quadre –o bé de la hipotètica que hi podria haver en primer pla-.

Ajustem el punt de fuga a la 1^a figura



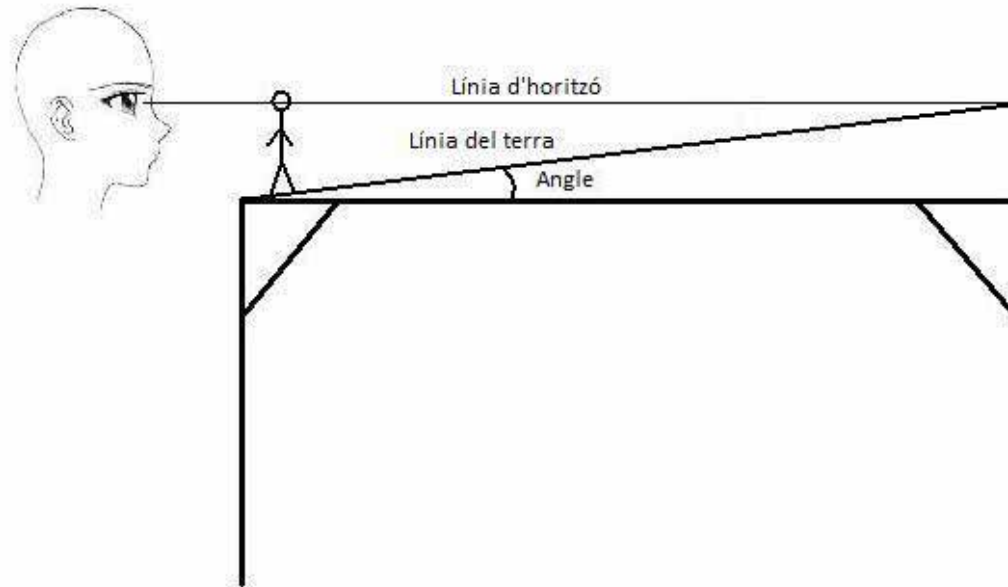
Això ens dóna la línia d'horitzó a l'alçada dels ulls de la 1^a figura.

Alçada de la línia d'horitzó

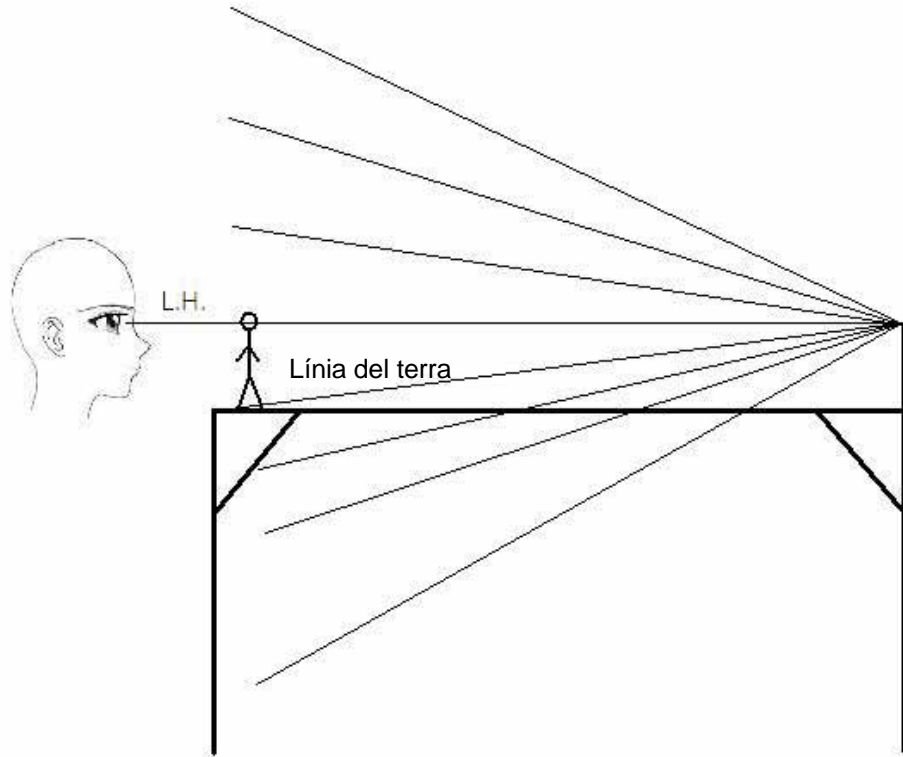


El cas més clar d'horitzó és quan ens mirem el mar. La línia d'horitzó del mar sempre coincideix amb l'alçada dels ulls

La superfície plana

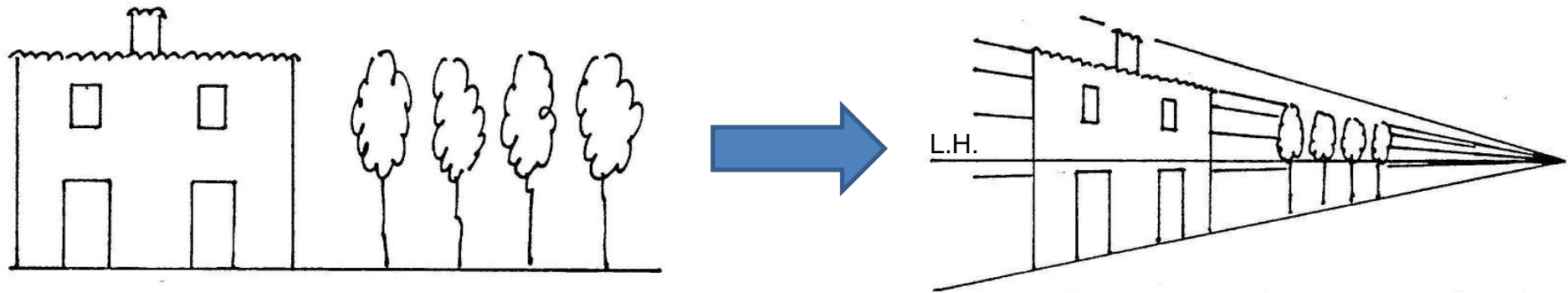


- La línia d'horitzó ve marcada per la figura.
- La línia de superfície plana és amb la que fem jugar tots els desnivells.
- Entre aquestes dues línies es crea un angle agut.

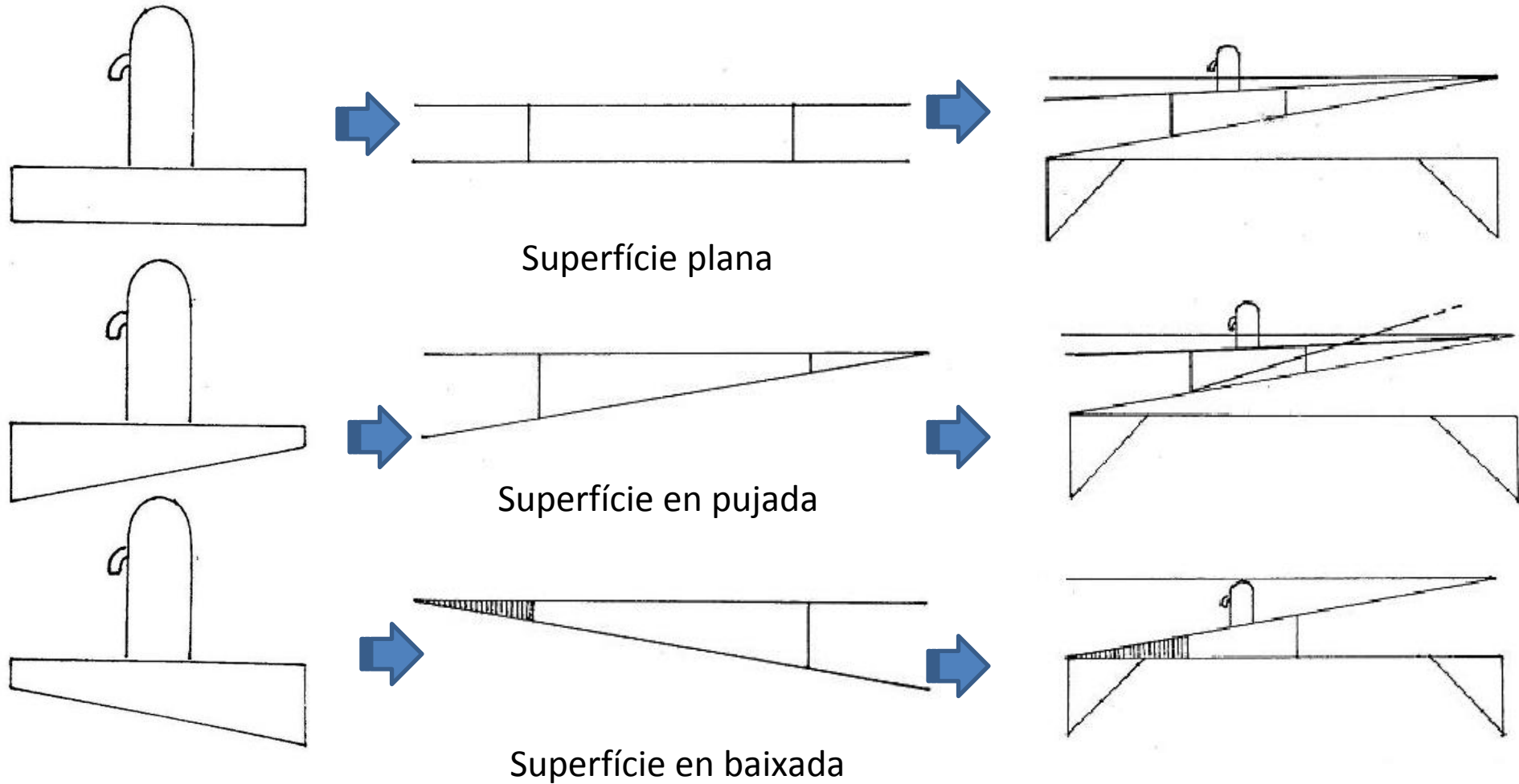


Totes les línies paral.leles vistes en perspectiva ens donen la visió de línies convergents al punt de fuga situat a l'horitzó. Així expliquem perquè la superfície plana la representem amb una línia d'inclinació ascendent fins l'horitzó

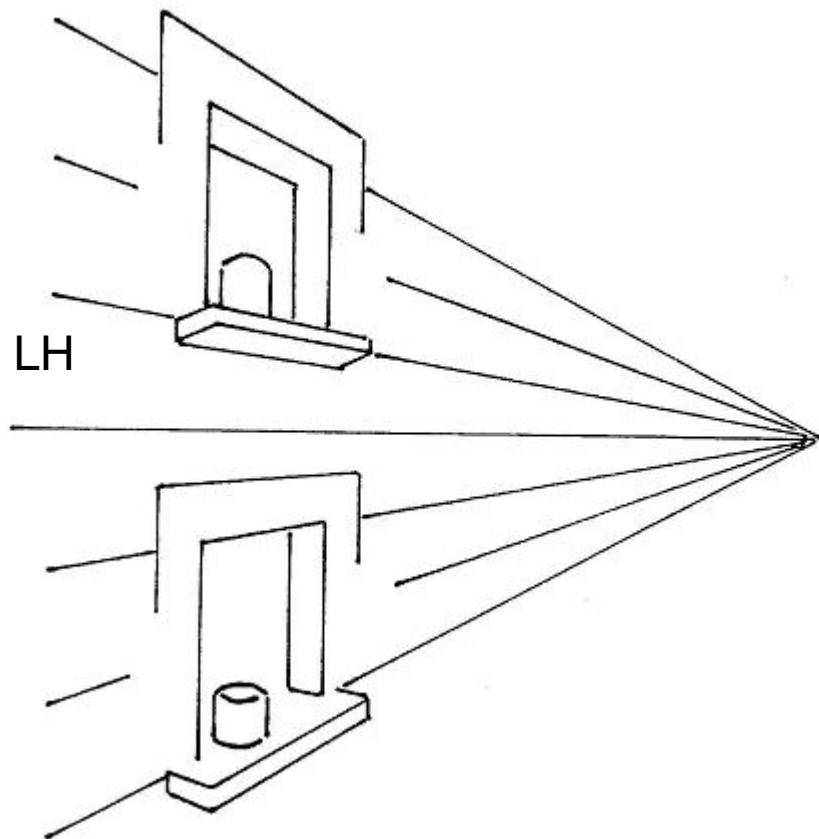
Amb aquestes línies no tindrem cap problema per realitzar un diorama de perspectiva paral·lela per més variants que ens doni el motiu de construcció o de paisatge que hem triat.



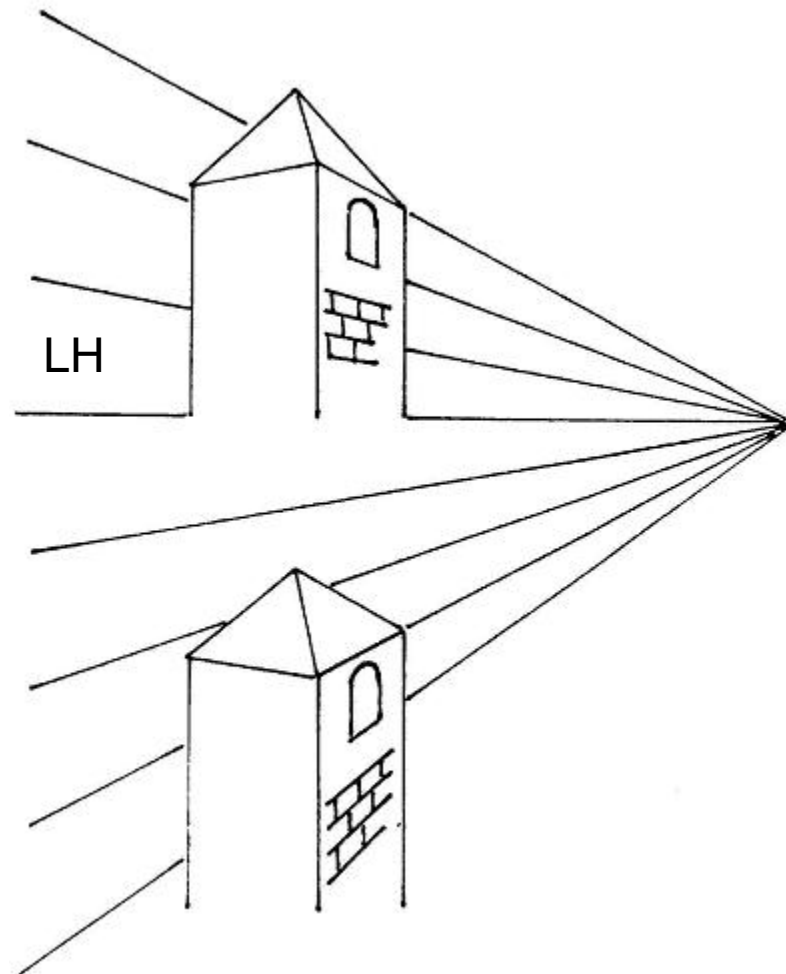
Com ho apliquem a un objecte



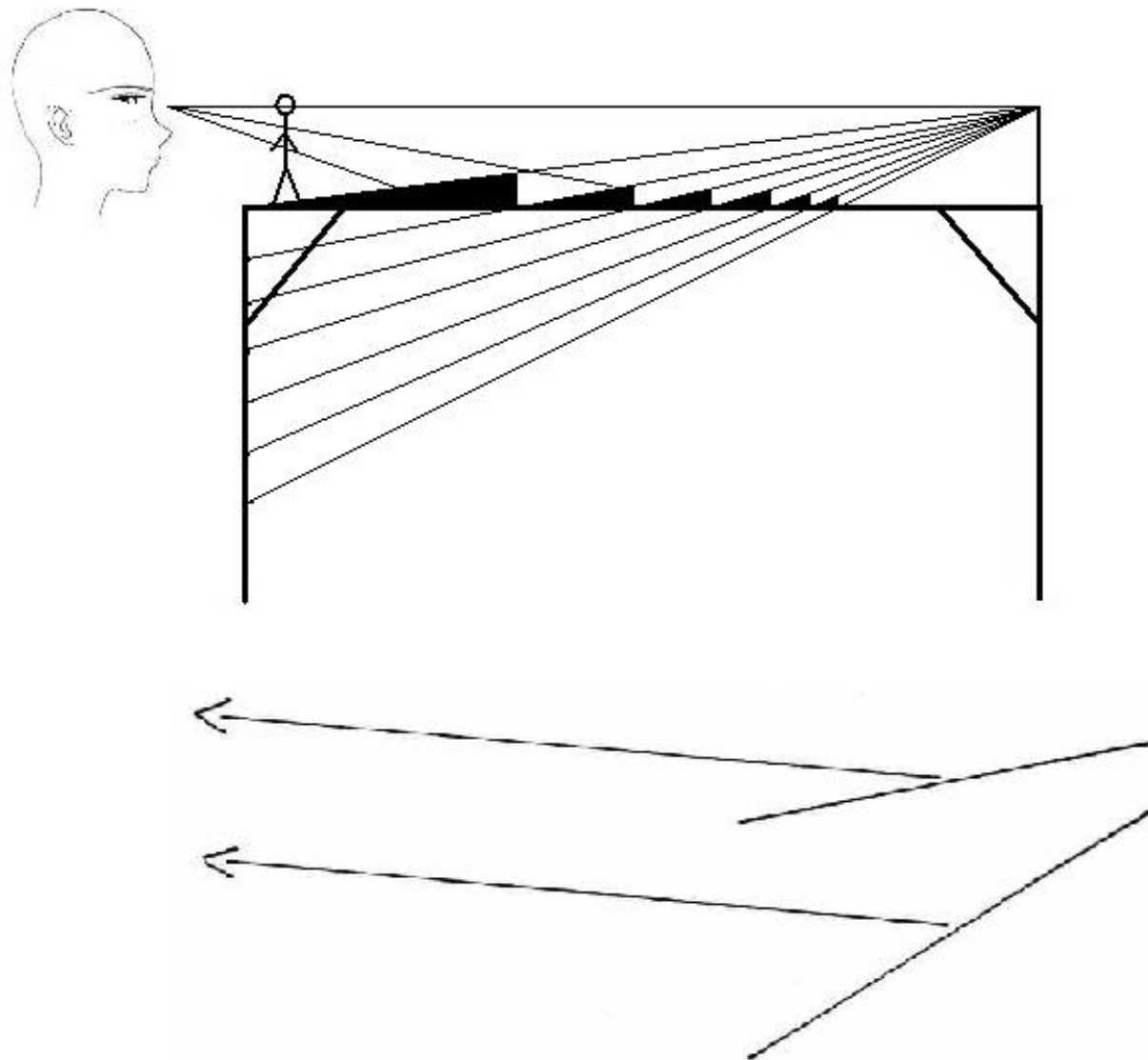
Objectes vistos per sobre o per sota



Una finestra vista per sota i per sobre



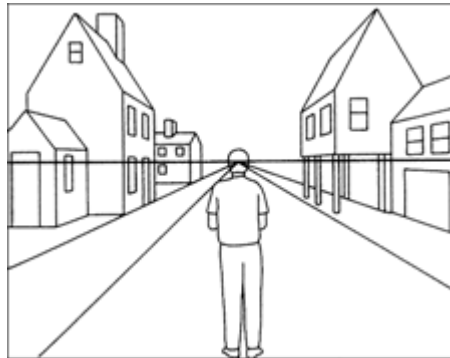
Un campanar vist per sota i per sobre



Com més lluny, més sensació tindrem de veure-ho des de sobre.

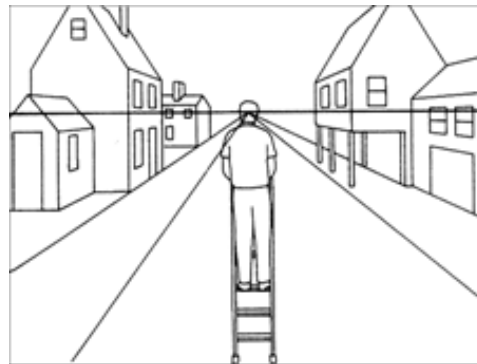
Punt de vista normal

El nivell dels ulls de l'espectador està directament relacionat amb la línia d'horitzó de la imatge. Quan l'espectador està dret en el pla del sòl la línia de l'horitzó se situa a l'alçada del cap.



Punt de vista alt

Si l'espectador està enfilat en una escala de mà mirant cap a la mateixa escena, la línia de l'horitzó està al nivell dels ulls, però es veurà molt més el terra.



Punt de vista baix

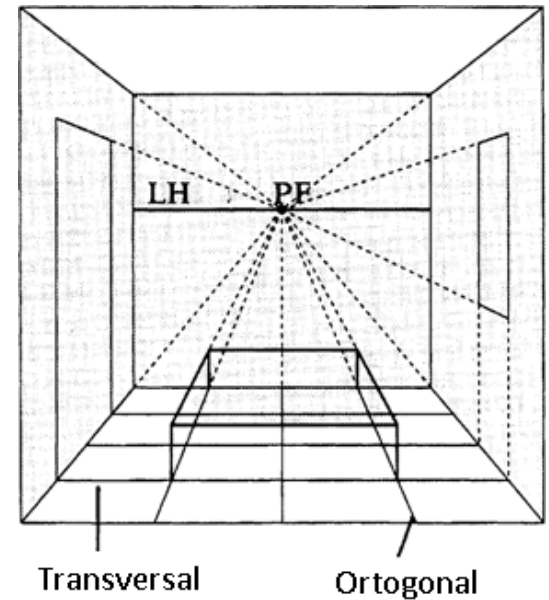
Si la posició de l'espectador és més baixa, s'aplica el mateix principi. La línia de l'horitzó serà més baixa i es veurà menys terra.



El punt de fuga

En aquesta perspectiva "ideal" d'un sol punt, la perspectiva lineal divideix l'espai en un cub, amb un sòl quadriculat, parets i sostre.

Totes les paral·leles (recessives) que van disminuint (rajoles, part superior de la taula, extrems superiors i inferiors de la finestra) convergeixen cap al punt de fuga (PF) situat a la línia de l'horitzó (LH).

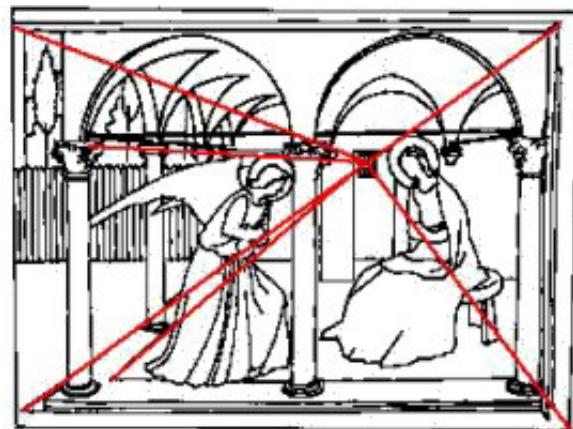


Exemple de perspectiva lineal

"L'Anunciació", de Fra Angelico, Convent de Sant Marc – Florència-

La perspectiva lineal és construïda amb una precisió geomètrica fins i tot en els mínims detalls arquitectònics.

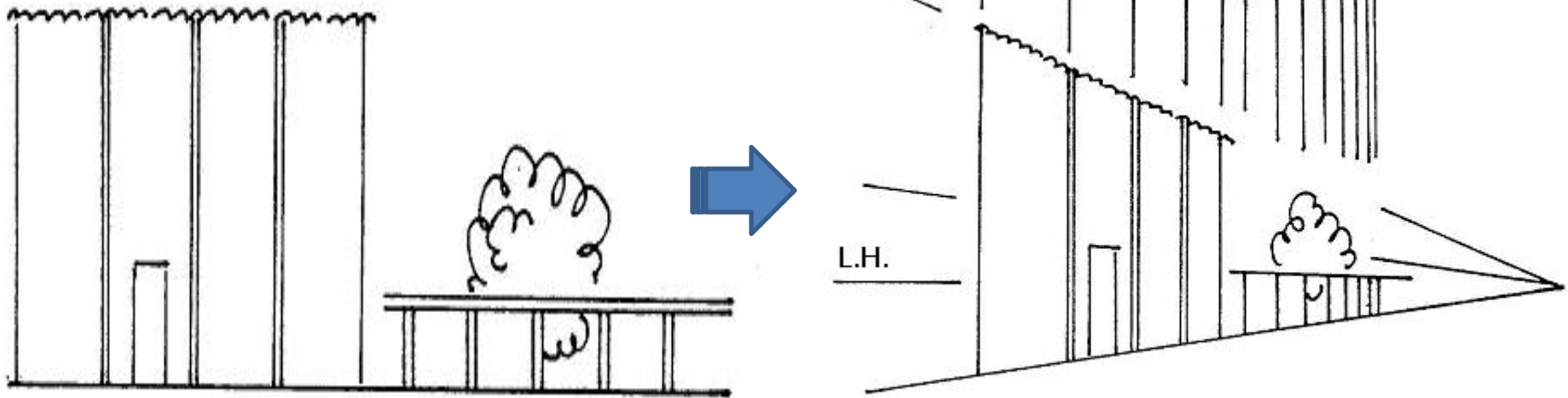
El **punt de fuga**, col·locat a la petita finestra, crida irresistiblement l'atenció de l'espectador que ha d'"entrar" en el quadre per impregnar-se de la bellesa de l'esdeveniment.



Perspectiva de volum

Una construcció lateral, a més de veure's afectada per la perspectiva de línia, també se l'hi ha d'aplicar la perspectiva de volum.

A mida que ens allunyem del punt de vista, a més de ser més baixa, la construcció també és més estreta.



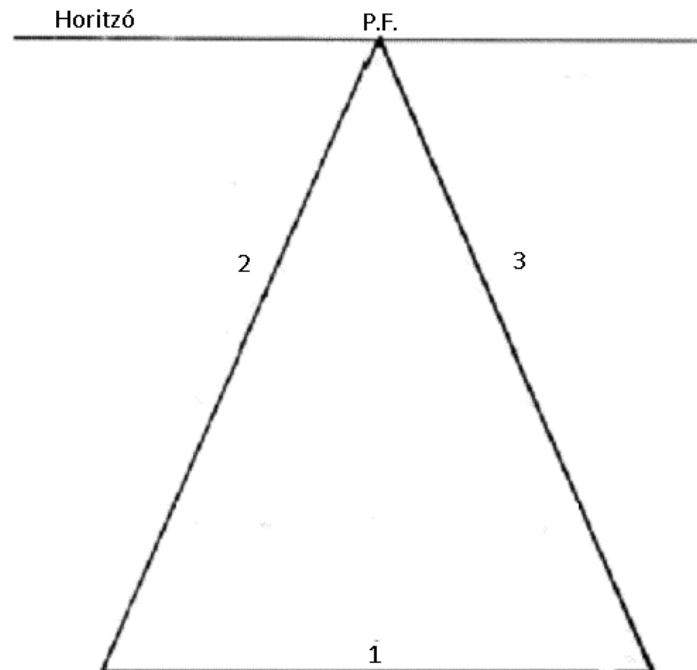
El mateix ens passa quan fem sòls de rajoles, pals o arbres en filera, etc.

Hem de construir un quadriculat que ens permeti col·locar cada cosa al seu lloc i de la mida adequada. Això exigeix una tècnica a seguir en el traçat i que podem resoldre de dues maneres:

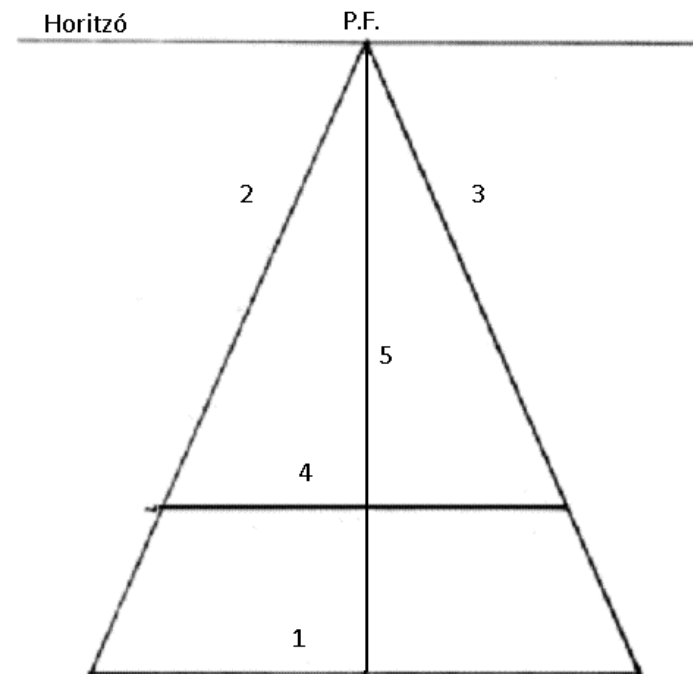
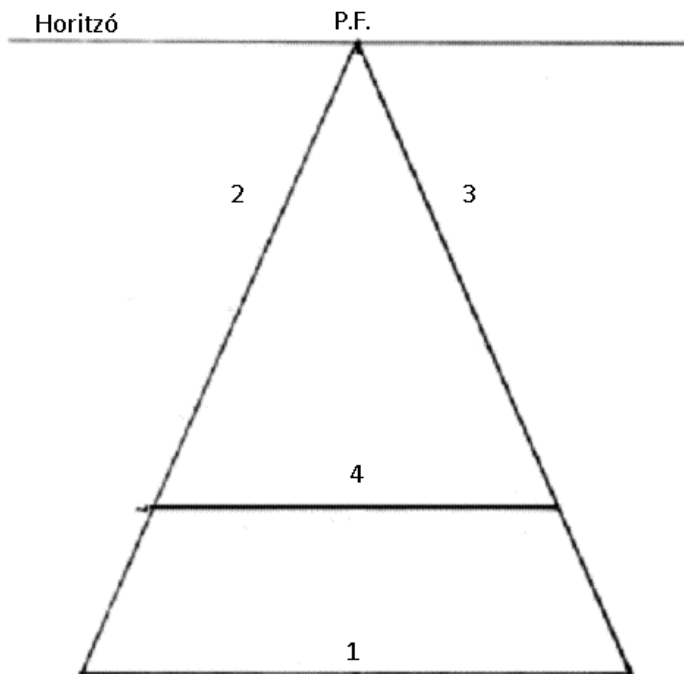
- 1.-El diagrama pla de diagonals simples
- 2.-El diagrama pla amb $2n$ punt de fuga

1.- Diagrama pla de diagonals simples

Imaginem una via i les seves travesses. Estem posats en el centre de la via i definim la longitud de la primera travessa (1) i els dos carrils (2 i 3) que es perden en l'horitzó, on s'ajunten al punt de fuga (PF).

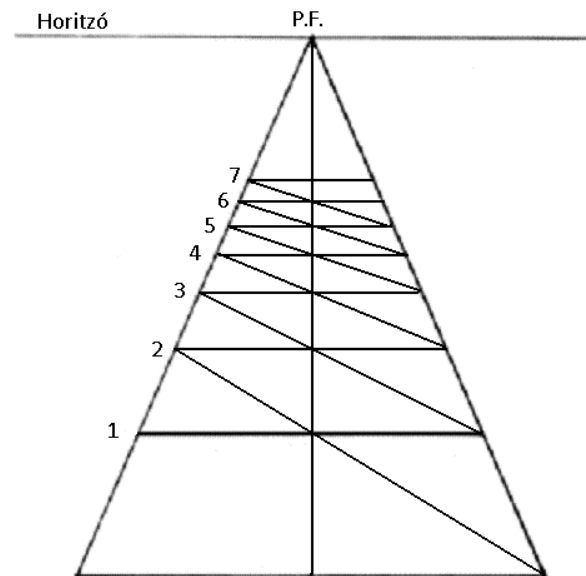
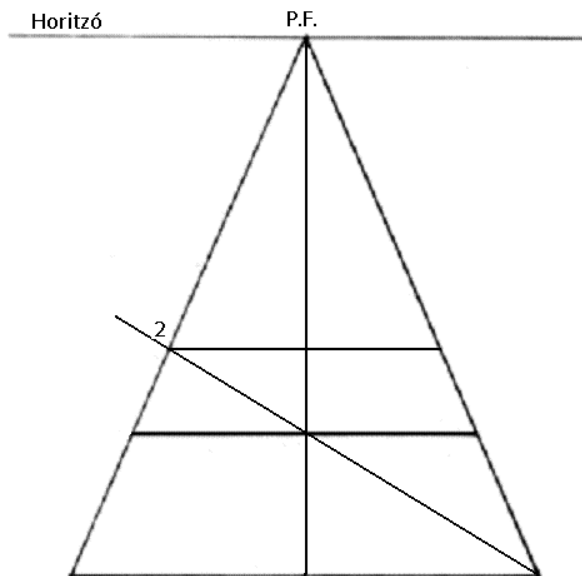


La segona travessa (4), l'hem de posicionar a ull, és a dir, observant la posició relativa en proporció a la longitud, per fer-nos idea de la distància. Un cop situada la segona travessa (4), tracem una bisectriu (5) a l'angle format per les línies 2 i 3, simplement trobant la meitat de la línia 1.



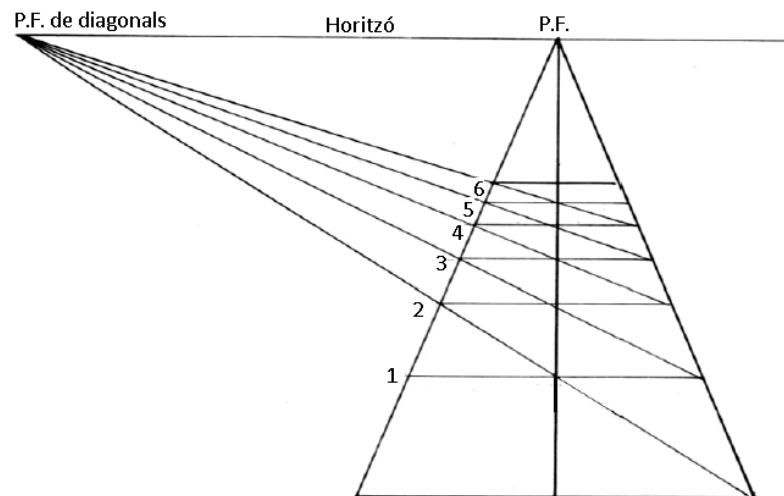
Ara tracem una diagonal a un dels quadrilàters.
la prolonguem fins a tallar en el punt 2.

Després tracem una paral·lela a la "travessa";
anterior i així obtenim la posició de la tercera
"travessa". Repetint l'operació "n"; vegades
obtindrem totes les posicions.



2.- Diagrama pla amb segon punt de fuga.

Començant com en el cas anterior, podem crear un segon punt de fuga per a les diagonals que anirem traçant en el mateix ordre dels números i així obtindrem la posició i mida de les "travesses".



Objeccions a la perspectiva lineal

Quan fem un pessebre, hem de tenir en compte que no hi ha un sol punt de vista. Els pessebristes som generosos i intentem oferir un marc el més gros possible per tal que es puguin veure tots els detalls que hem fet. A mida que ens desplacem pel davant del diorama el punt de vista ens va variant. La perspectiva hauria d'anar variant a mida que ens anem movent.

Com que de moment això no és possible, la solució més fàcil és “educar” la nostra vista i saber en cada moment on són el punt de vista i el punt de fuga que ha agafat l’autor.

Tot i que quan mirem directament a una paret lateral ens sembli que de dalt està torta, si som conscients del punt de vista i el punt de fuga a partir dels quals ha treballat l’autor, no ens farà “mal a la vista”

La perspectiva forçada

És la tècnica que fa servir la il·lusió òptica per fer que un objecte aparegui més lluny, més a prop, més gran o més petit del que realment és. Principalment e fa servir en fotografia, cine i arquitectura. Es manipula la percepció visual a través de l'us d'objectes a escala i la correlació entre aquests i el punt de vista de l'espectador.



Aplicació en la fotografia: El personatge de primer pla sembla que sigui un gegant comparat amb els altres personatges de la fotografia i la torre.



Aplicació en el cinema: Es força la perspectiva d'en Hagrid perquè sembli un gegant.



Aplicació en arquitectura: L'estàtua de la llibertat proporcionalment és més ampla de dalt que de baix perquè es vegi bé des del terra.

Aplicada al Pessebre

La perspectiva Forçada seria posar alguna cosa en l'escena, de tal forma, que aparegui més gran o més petit del que és en la realitat. Per exemple, si posem una figura de 15 cm a dalt d'una muntanya sembla un gegant, o bé si posem una figura de 5 cm al costat d'una porta de 15 cm d'alt, sembla que sigui un nan

La Composició

Passos a seguir

1. **COMPOSICIÓ:** Triem el lloc que volem representar o bé els diferents trossos que volem compondre.
2. **APLIQUEM LA PERSPECTIVA:** Decidim la mida de la primera figura, que és la que ens donarà el punt de fuga i fem l'alçat en porexpan o cartró per tal de veure l'efecte que tindrà
3. **COMENCEM A TREBALLAR:** Substituïm el porexpan per plaques definitives que després treballarem



Exemples de composició

Agafem una vista d'un lloc que ens agrada i ja tenim el tema pràcticament compost.





El fet de tenir el marc del pessebre horitzontal obliga a modificar lleugerament la composició

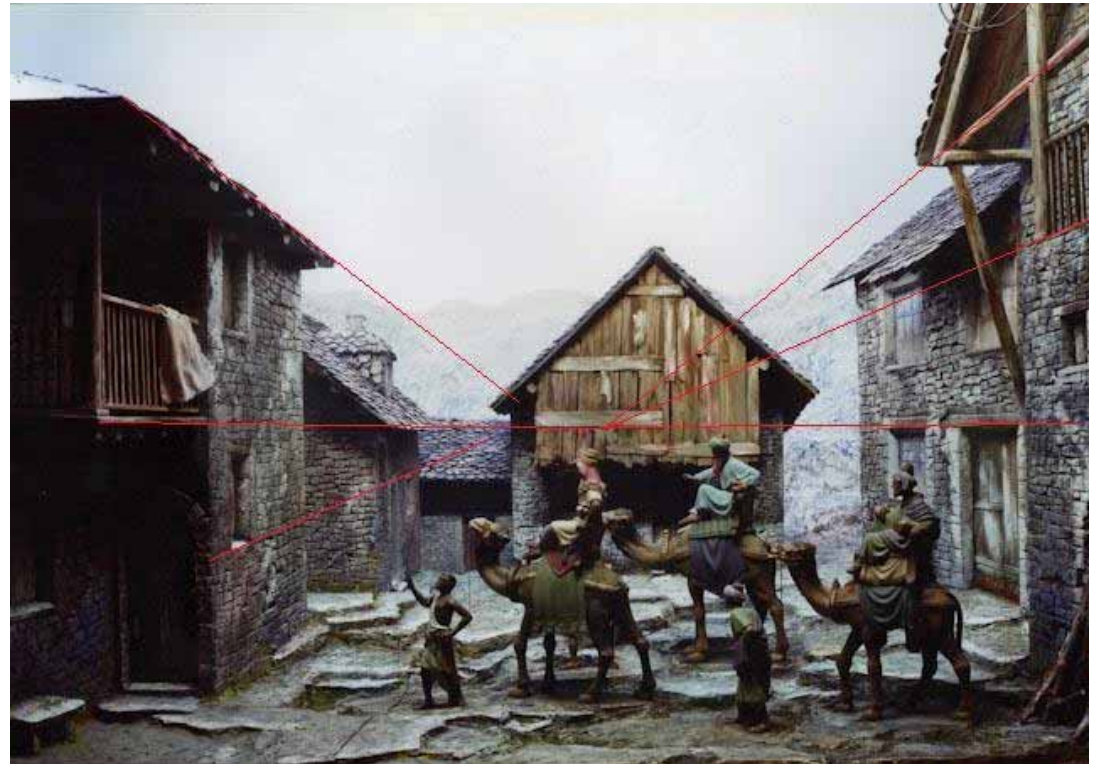


Basant-nos en una part molt important i acabant-ho amb altres detalls del mateix indret.





Pessebre
composat
amb un punt
de fuga alt –el
punt de vista
és des de dalt
del camell.



Plantejament



Casa per l'esquerra

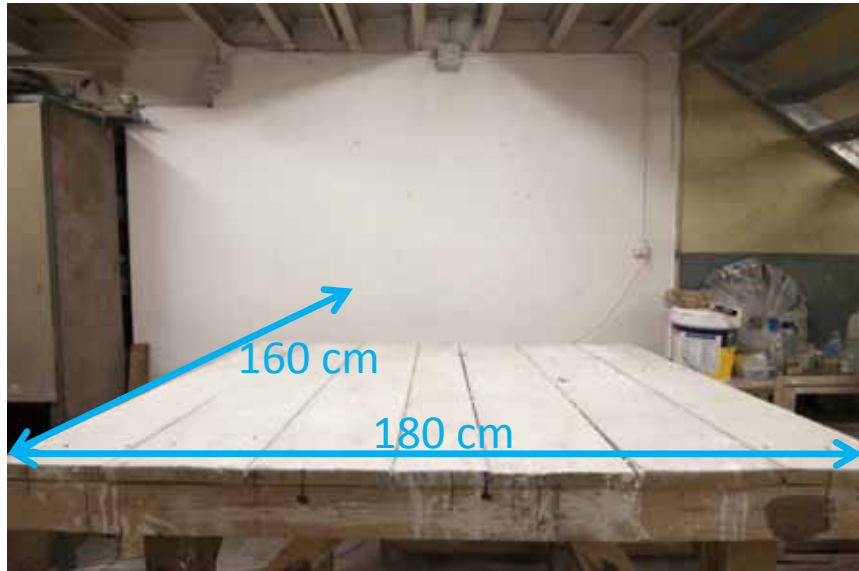


Construcció pel centre



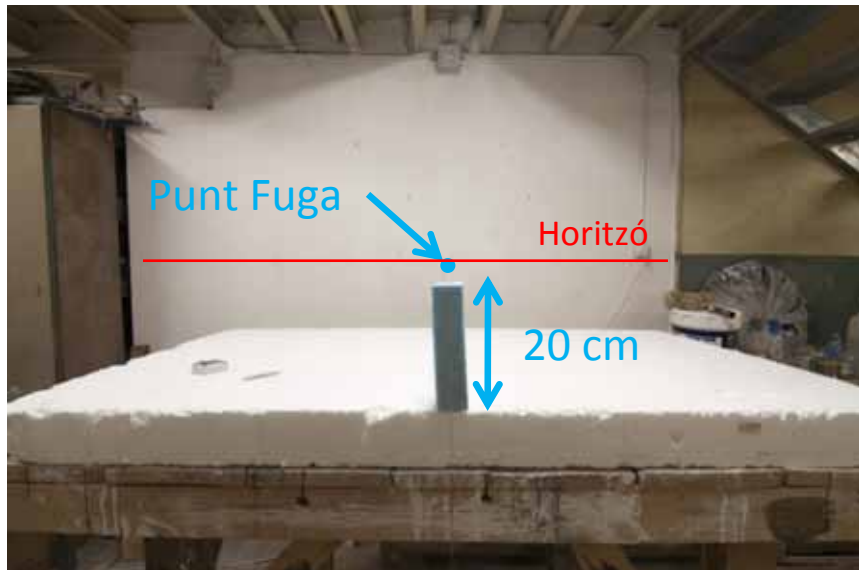
Casa per la dreta –on posarem el naixament-

Triem 3 fotografies d'Ainet de Besant –Pallars Sobirà-

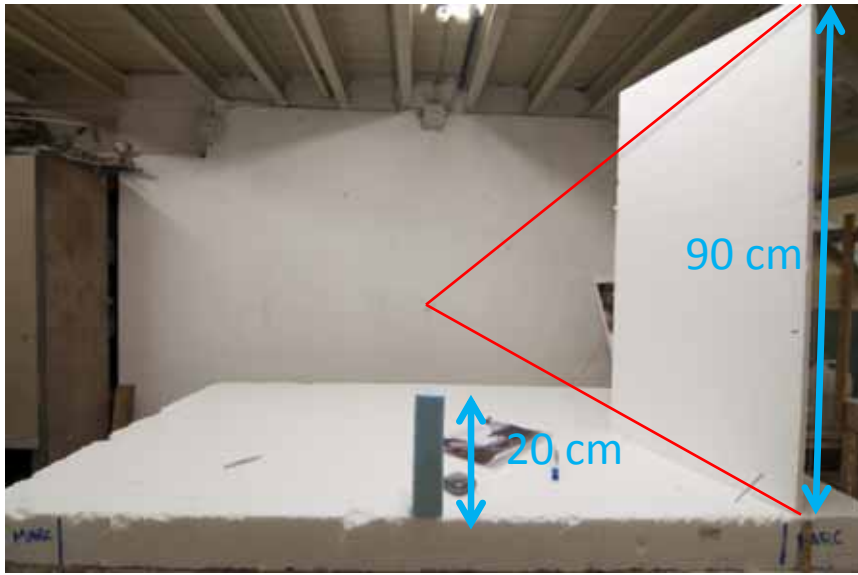


Comencem amb la base on
construïrem el pessebre

Afegim un gruix a la base per tal de tenir
marge si hem de rebaixar el terra

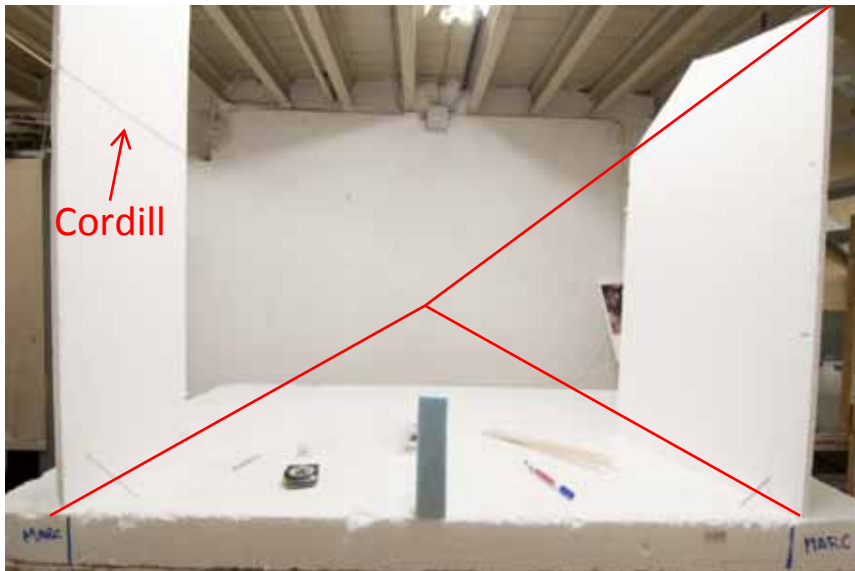


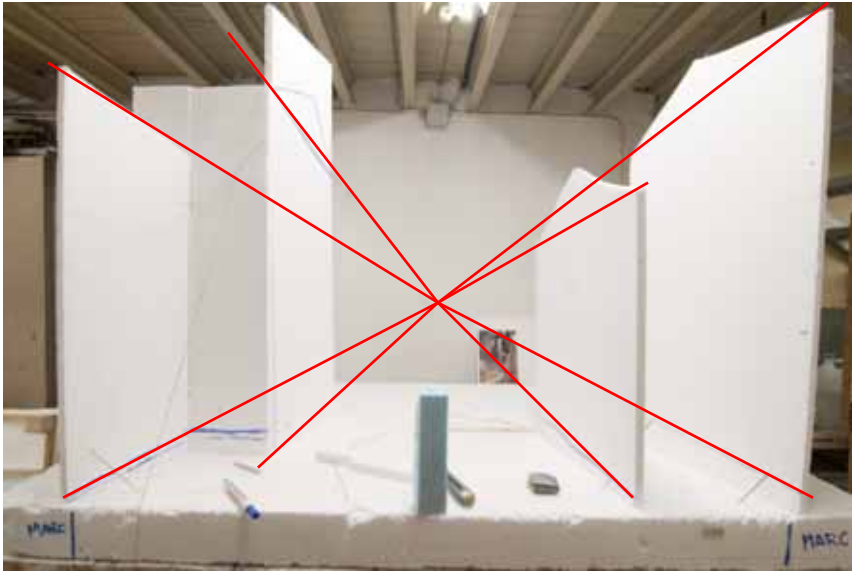
Decidim l'alçada de la 1^a
figura que és la mateixa d'on
posarem el punt de fuga. –En
aquest cas hem decidit que
sigui de 20 cm.



Posem la primera casa de la dreta proporcional a la figura –és una casa de més de 3 pisos- amb les inclinacions de la perspectiva de línia corresponent.

Després continuem amb les altres cases.





Les cases del final són més baixes que les del davant i el carrer es va estrenyent –apliquem la perspectiva de línia-

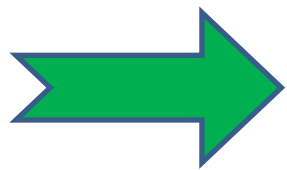
Les cases del darrera són més estretes que les del davant –apliquem la perspectiva de volum-

Posem teulades per veure el efecte global del quadre.





Resultat



Composició i treball de guix



Procés de construcció d'un pessebre:

La documentació. El millor és anar in situ a fotografiar.



Un cop triat el tema, tot el material gràfic i el lloc on construirem el diorama, decidim el lloc de l'horitzó on tindrem el punt de fuga.





Per tenir les proporcions del diorama, prenem un punt del quadre com a referència i a partir d'aquest surten totes les proporcions del quadre.





Totes les línees del pessebre van al punt de fuga. Això fa que les construccions del final siguin més petites i les de davant siguin més grosses.





Totes les línies van cap al punt de fuga, i el que ens facilita la tasca és el cordill.

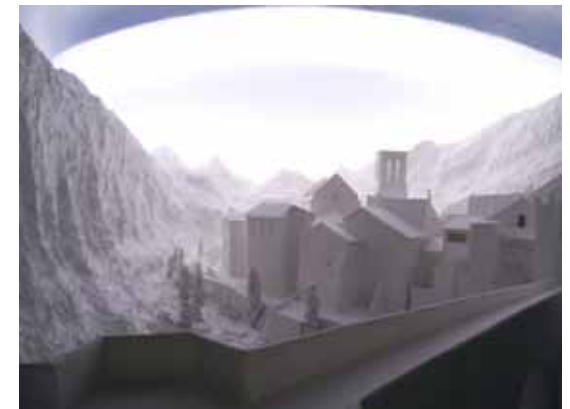


Amb porexpan fem els volums de les muntanyes i els recobrim de guix.





A partir de les plaques llises hi anem gravant / foradant / enganxant i fent els acabats que al final es van afinant per donar el resultat final



I tenim el resultat final

