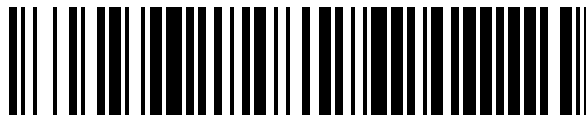


19



OFICINA ESPAÑOLA DE
PATENTES Y MARCAS

ESPAÑA



11 Número de publicación: **1 304 273**

21 Número de solicitud: 202331166

51 Int. Cl.:

B43L 13/00 (2006.01)

12

SOLICITUD DE MODELO DE UTILIDAD

U

22 Fecha de presentación:

30.06.2023

43 Fecha de publicación de la solicitud:

20.11.2023

71 Solicitantes:

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
(100.0%)
Avenida de Séneca, 2
28040 Madrid (Madrid) ES**

72 Inventor/es:

**PEREZ GONZÁLEZ, Carmen;
GONZALEZ CASTRO, Carmen y
MAYO VEGA, Luis Manuel**

54 Título: **MÁQUINAS DE DIBUJO CLÁSICAS**

ES 1 304 273 U

DESCRIPCIÓN

MÁQUINAS DE DIBUJO CLÁSICAS

5 **SECTOR DE LA TÉCNICA**

La presente invención se encuadra en el sector del arte y el dibujo. Más concretamente, se encuentra en el ámbito de la innovación y la reutilización de materiales.

10 **ANTECEDENTES DE LA INVENCION**

Desde la antigüedad se han utilizado máquinas que han ayudado en la creación de obras de arte y en la creación de dibujos técnicos, en unos casos mediante la reproducción precisa de imágenes y en otros casos mediante la distorsión intencionada de estas.

Entre estas máquinas clásicas, la "ventana de Leonardo" se refiere a un dispositivo utilizado por el artista en el siglo XV. Era un marco rectangular con una superficie transparente, generalmente de vidrio, a través de la cual se podía ver una escena o paisaje. La ventana de Leonardo permitía al artista enfocarse en una sección específica de la escena y ayudaba a establecer proporciones y perspectivas adecuadas al dibujar o pintar.

Por otro lado, las máquinas anamórficas son dispositivos o técnicas utilizadas en el arte anamórfico que es un tipo de representación visual en el que la imagen se deforma o distorsiona intencionalmente, de modo que solo puede ser percibida correctamente desde un ángulo o posición específica.

Actualmente, este tipo de máquinas se sigue utilizando, especialmente en los campos de las artes, el diseño y la arquitectura, empleándose en la enseñanza inicial de estas disciplinas. Estas técnicas son valoradas en estos entornos ya que ayudan a desarrollar habilidades fundamentales en el dibujo, como la observación detallada, la comprensión de las proporciones y la representación precisa de la realidad en el espacio.

35

EXPLICACIÓN DE LA INVENCION

La presente invención se basa en la utilización de pantallas de metacrilato transparente para elaborar máquinas clásicas de dibujo.

5

Se propone aprovechar las pantallas de protección utilizadas durante la pandemia de COVID 19, que han servido para evitar contagios y que, actualmente, han quedado como residuos y convertirlas en máquinas clásicas de dibujo. Esta invención busca transformar y reutilizar las pantallas de protección, dándoles una nueva funcionalidad y extendiendo su vida útil. La invención consta de dos aspectos principales: la "ventana de Leonardo" y la "máquina clásica de dibujo anamórfico".

10

La "ventana de Leonardo" se refiere a una estructura que permite fijar la pantalla en una posición estable y proporciona una superficie de trabajo adecuada para dibujar.

15

La "máquina clásica de dibujo anamórfico" es otro aspecto de la invención puesto que con ella se puede controlar el giro y la posición de la pantalla, permitiendo al usuario adaptarla a sus necesidades y preferencias anamórficas. Esta máquina permite a los usuarios crear dibujos anamórficos, que son imágenes distorsionadas que revelan su verdadera forma cuando se observan desde un ángulo específico o un punto de vista determinado.

20

Mediante esta invención, por un lado, se fomenta la creatividad y la expresión artística, proporcionando a los usuarios una herramienta única para el dibujo. Por otro lado, al aprovechar las pantallas de protección Covid-19 y transformarlas en máquinas de dibujo, se promueve la sostenibilidad y el reciclaje de estos materiales, evitando su descarte innecesario, reduciendo el impacto ambiental y abaratando costes en la fabricación de las máquinas clásicas de dibujo.

25

Un aspecto de la presente invención se refiere a una máquina de dibujo que puede emplearse con dos funciones distintas, como una "máquina de dibujo anamórfico" y/o como una "ventana de Leonardo" y que está compuesta por un bastidor de material resistente en forma de U y un panel de metacrilato transparente insertado en él.. El bastidor puede ser de metal, plástico o madera, proporciona una estructura sólida y estable para sostener la pantalla y permite que esta se mantenga en posición vertical

35

de manera segura.

Además, el soporte de la máquina de dibujo clásica, es decir, el propio bastidor, permite su giro facilitando una posición en diferentes ángulos de dibujo, de manera que resulta
5 práctica para utilizarla como máquina de anamorfosis.

Las dimensiones de la máquina de dibujo pueden variar según las necesidades específicas y según el tamaño de la pantalla de protección COVID-19 que se quiera reutilizar y que aparecen en el mercado, aunque se pueden cortar con facilidad con un
10 cúter o bisturí para adecuar la pantalla al tamaño deseado.

La pantalla de metacrilato transparente se inserta en el bastidor, preferentemente, mediante una ranura realizada con este fin, garantizando con ello su estabilidad y rigidez.
15

El bastidor en forma de U tiene dos listones verticales y uno horizontal que proporciona la estabilidad adecuada a la pantalla reutilizada. Se pueden incluir elementos de unión entre los listones del bastidor para mejorar la sujeción.

20 La máquina de dibujo se puede colocar fácilmente sobre un escritorio o mesa de dibujo. Además, se puede realizar con dimensiones que permitan que se pueda transportar con facilidad, lo que la hace altamente portable y adecuada para diversos entornos tanto en un interior como en un exterior.

25 **BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS DIBUJOS**

Para complementar la descripción que se está realizando y con objeto de ayudar a una mejor comprensión de las características del invento, se acompaña a la presente memoria descriptiva, como parte integrante de la misma, un juego de dibujos en donde,
30 con carácter ilustrativo y no limitativo, se ha representado lo siguiente:

Figura 1. Muestra una representación desde una vista frontal y general de la invención, en esta imagen aparece el bastidor (2) de frente más la pantalla (1) de metacrilato reutilizada.

35

Figura 2. - Muestra la invención desde una vista de perfil.

Figura 3. - Muestra una vista en tres cuartos hacia la derecha.

5 **Figura 4.** - Muestra un detalle de la unión de la pantalla (1) metacrilato dentro del bastidor (2) que presenta una ranura (3).

REALIZACIÓN PREFERENTE DE LA INVENCIÓN

10 La presente invención se ilustra mediante el siguiente ejemplo, que no pretende ser limitativo de su alcance.

Se utilizaron los siguientes materiales: cola blanca o PVA para unir listones de madera entre sí para generar un bastidor (2) y para pegar la pantalla (1) de metacrilato al bastidor (2), metacrilato comprado de fábrica y utilizado como pantalla de protección frente a la COVID-19 y listones de madera cortados al tamaño deseado para la invención. A los bastidores se les realizó una ranura (3) para insertar la pantalla (1) de metacrilato. Así, a la hora de montar el bastidor (2) en forma de U también se insertó la pantalla (1) de metacrilato encolándolo a la vez. Por último, con la intención de reforzar la unión de los distintos listones del bastidor (2) se insertó un tornillo (4) en cada una de las uniones entre listones.

En este ejemplo se realizó una máquina de dibujo de 103 cm de ancho, 71,5 cm de alto y un grosor de 5 cm.

25

El bastidor (2) se realizó con tres listones de 3 cm de ancho, dándole forma de U, como se puede ver en las figuras 1 y 3, con 40 cm de alto por 103 cm de ancho y 5 cm de grosor. Se utilizaron dos listones verticales de madera de una altura de 40 cm, un ancho de 3 cm y un grosor de 5 cm, y un listón horizontal de 103 cm que le proporciona la estabilidad adecuada a la pantalla (1)

30

La pantalla (1) de metacrilato que se utilizó tenía unas dimensiones de 100 cm de ancho por 70 cm de alto y 1 mm de grosor, lo que la hacía suficientemente resistente para realizar dibujos clásicos o anamórficos sobre ella.

35

La pantalla (1) de metacrilato transparente se insertó en el bastidor (2) con una profundidad de 1,5 cm mediante una ranura (3) realizada con este fin en el propio bastidor (2), como se muestra en la figura 4, garantizando así la estabilidad y rigidez del conjunto de la máquina de dibujo.

5

REIVINDICACIONES

1. Máquina de dibujo clásica caracterizada porque consta de un bastidor (2) y una
5 pantalla (1) de material transparente, donde el material transparente de la pantalla (1)
es metacrilato y el bastidor (2) es suficientemente ancho como para mantener la pantalla
(1) en posición vertical.

2. Máquina de dibujo clásica según la reivindicación 1 en la que el bastidor está
10 elaborado en metal, plástico y/o madera.

3. Máquina de dibujo clásica según cualquiera de las reivindicaciones 1-2 en la que la
cara interna del bastidor (2) presenta una ranura (3) en la que se inserta la pantalla (1).

- 15 4. Máquina de dibujo según cualquiera de las reivindicaciones anteriores que incluye
elementos de unión entre los listones del bastidor (2).

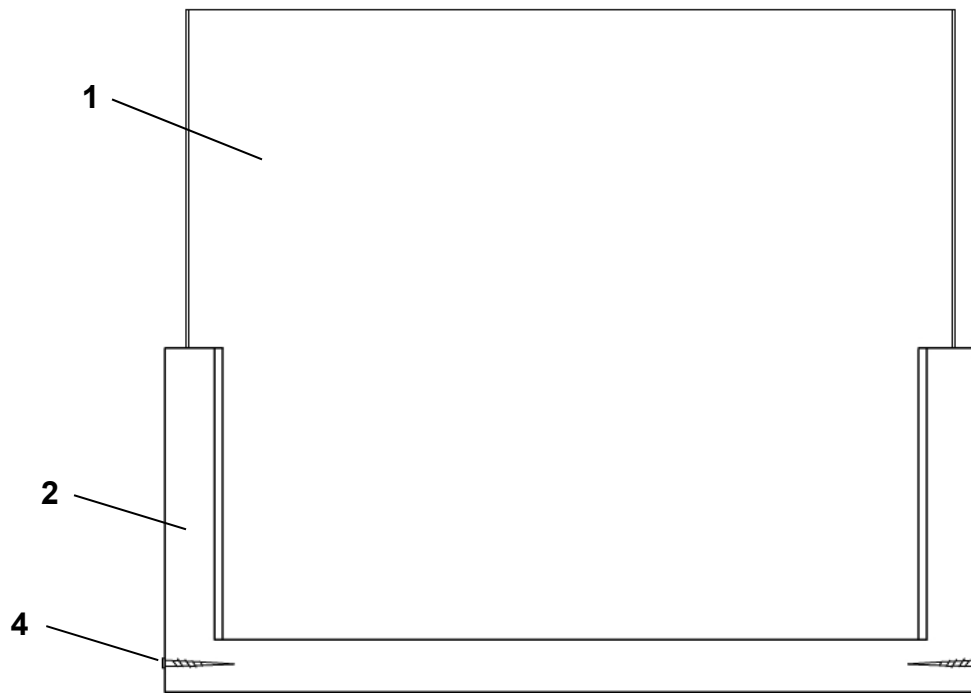


Fig. 1

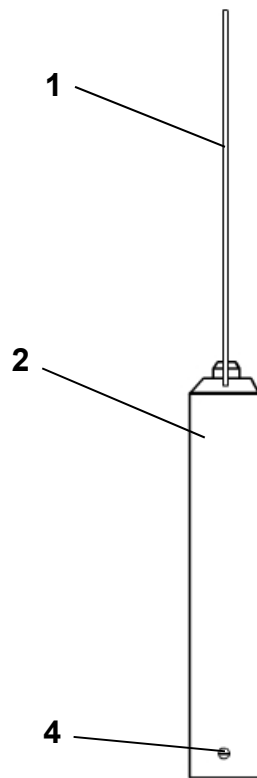


Fig. 2

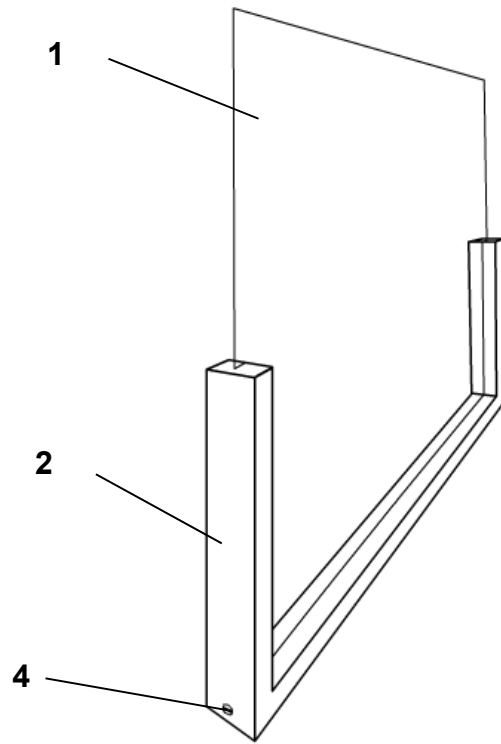


Fig. 3

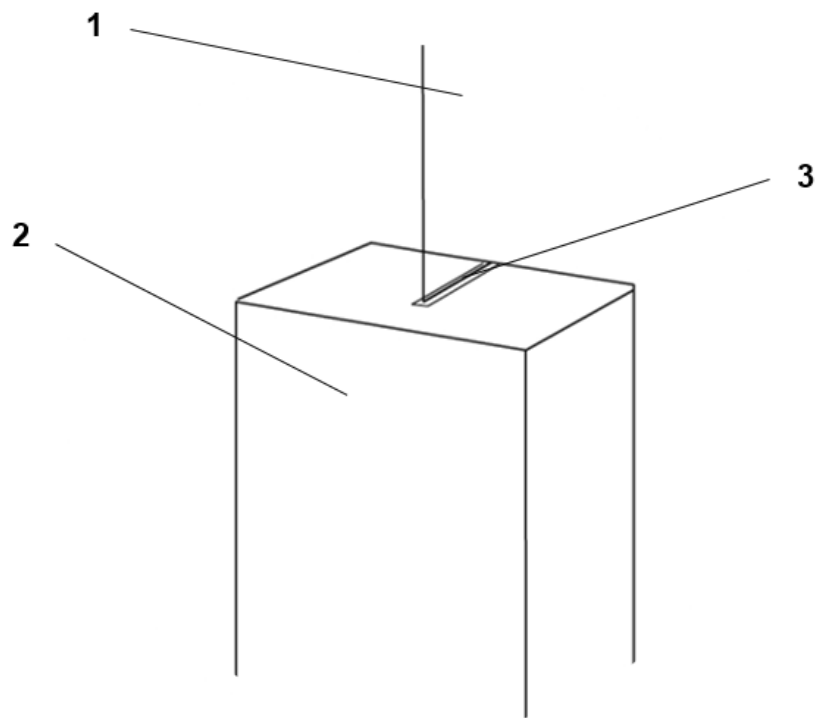


Fig. 4