

Tema 3. RASGOS GRÁFICOS DE LA IMAGEN

Con este tema nos adentramos ya en el campo de representación de la imagen. Dondis y Villafañe nos hablan de que para que se de la descomposición de la imagen hay que conocer sus elementos, el lenguaje de la imagen que resulta mucho menos convencional que el lenguaje escrito, pero que es sin embargo mucho más universal.

Estos autores parten de una selección de la realidad, una identificación de elementos básicos y, finalmente, una combinación entre estos elementos que suponen la sintaxis de la imagen.

3.1. Elementos básicos de la imagen.

3.1.1 Elementos morfológicos.

Tienen presencia física o material en la imagen.

- *El punto.*

Es el eje básico, la unidad mínima e irreductible de la imagen.

♦ Propiedades

- ◊ **Dimensión:** Aunque no es un factor decisivo, puede variar. Fluctúa desde la escala mínima, para su adquisición de la materia, hasta niveles susceptibles de ser medidos. También se ha de considerar la distancia a la que es percibido. No depende tanto de factores físicos como de su relación con lo que le rodea.
- ◊ **Forma:** Su forma habitual en la naturaleza es la redonda, es raro encontrar en estado natural la recta o el cuadrado.
- ◊ **Color:** Los puntos crean la ilusión de tono o color, fenómeno visual en que se basan los medios mecánicos para la reproducción de cualquier tono continuo. Además puede ser un elemento configurante (pintura puntillista). Las tonalidades son: amarillo, cian, magenta y negro.

♦ Características

- ◊ El punto transciende de la materia, no necesita estar gráficamente representado para que su influencia se haga notar (centro geométrico de una superficie).
- ◊ Es un marcador de referencias, un medidor del espacio con una gran fuerza de atracción visual, nos sirve para medir distancias y marcar referencias espaciales.

La aparición del punto sobre el plano de representación crea tensiones visuales que dependen de su ubicación (el color las intensifica):

- Un punto central, coincidente con el centro geométrico, estabiliza la composición.
- Dos puntos no coincidentes con los ejes del plano crean tensión y dirección visual (establecen un recorrido visual).
- Varios puntos alineados guían el ojo, más a menudo cuanto más cerca se encuentren.

- *La línea.*

Cuando el punto se pone en movimiento se da la línea. También se le llama historia del movimiento de un punto sobre el plano.

◆ Funciones

- ◊ **Señalar:** Indicar en un mapa o plano los detalles del terreno.
- ◊ **Significar:** Engloba todas las funciones derivadas de su significación plástica que son:

• **Crear vectores de dirección** que dan dinamismo a la imagen. La lnea es dinámica, tiene dirección y propósito, condiciona la dirección de la lectura y de las líneas inducidas.

• **Separar planos**, incluso cuando se trata de superficies de distinta intensidad visual o diferentes tonalidades cromáticas.

• **Dar volumen** a objetos tridimensionales a través del sombreado producido por líneas curvas tangentes a la línea del contorno o al disponerse en diagonal.

• **Representar** cualquier característica de la estructura de un objeto.

◆ Tipos de línea

- ◊ **Objetual:** Es en sí misma un objeto. Constituye un componente principal de la imagen con su propia materialidad (en los demás todas las líneas son objetuales)
- ◊ **De sombreado:** Forman tramas que dan volumen y profundidad a la imagen.
- ◊ **De contorno:** Marca los límites entre planos. Puede aparecer, según Brizer, de dos maneras: a) asociada a la profundidad; b) la línea de recorte (línea como tal), asociada a la planitud.

• *El contorno.*

Es el espacio circundado por la línea, lo que la línea describe o limita.

Hay tres contornos básicos: el cuadrado, el triángulo equilátero y el círculo.

◆ Características

- ◊ Son figuras planas y simples.
- ◊ Son fáciles de construir visualmente.
- ◊ Son fáciles de describir verbalmente.

A cada contorno básico se le atribuyen significados, bien por asociación, bien por descripción arbitraria, bien a través de nuestras percepciones psicológicas y fisiológicas.

- Cuadrado: torpeza, honestidad, rectitud, esmero, estabilidad.
- Triángulo: acción, conflicto, tensión, dinamismo.
- Círculo: infinitud, calidez, protección.

Los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas:

◆ Cuadrado

• Vertical / horizontal

• Equilibrio / estabilidad

◆ Triángulo

• Diagonal

• Tensión

◆ Círculo

• Curva

• Encuadramiento / repetición

A la hora de componer imágenes y de buscar su centro de interés resultan determinantes las fuerzas direccionales predominantes, constituidas en función de los contornos básicos.

• *El tono.*

Es la característica primordial de la imagen, ya que nos remite a las variaciones de la luz entre la claridad y la oscuridad. Las distintas tonalidades dan lugar al contraste, lo que hace que percibamos la forma de la imagen.

A pesar de la sutilgradación que en la naturaleza se da entre claridad y oscuridad, los medios para su reproducción son limitados y han de valerse de la manipulación del tono en base a la yuxtaposición.

El tono ofrece apariencia de realidad en base a sugradación y a la creación de sensaciones de luz reflejada y sombras. Gracias al tono vamos a poder crear la sensación de volumen, es decir, sensación de tridimensionalidad. En contornos sencillos como el círculo, la información tonal es fundamental para la creación de la sensación volumétrica.

• *La textura.*

Está relacionada con la composición de la sustancia a través de diminutas variaciones en la superficie del material y el tratamiento natural o mecánico al que ha sido sometido. Como tal, remite al sentido del tacto, lo que proporciona un significado fuertemente asociativo (se ve con el ojo y se comprueba con el tacto).

La representación de la textura presenta un doble aspecto:

• Textura de lo representado.

• Textura del material utilizado como soporte.

La gradación de la textura ayuda a la perspectiva.

• *El color.*

De todos los elementos básicos morfológicos el color es el más complejo. Podráamos definirlo como una forma visible de energía-a luminosa o la capacidad que tiene nuestro ojo de ser sensible a esa energía-a.

El color es una experiencia subjetiva, pero no sólo a nivel perceptivo, sino también a nivel simbólico (el color tiene una gran carga emotiva).

Cuando vemos algo de un color es porque la óptica energética que no absorbe ese algo es la de ese color

(rebota y por eso vemos el color).

Los elementos básicos para que se dé el color son:

- ◆ Un emisor energético (la luz).
 - ◆ Un medio que module dicha energía (los objetos).
 - ◆ Un sistema receptor específico (la retina).
- ◆ Propiedades:
- ◊ **Matiz:** se trata de la coloración que coincide con la longitud de onda.
 - ◊ **Brillo:** es una propiedad acromática que depende de la intensidad de la luz y de la sensibilidad del receptor (retina).
 - ◊ **Saturación:** tiene que ver con la cantidad de luz blanca que posee un color, a mayor cantidad de luz blanca, mayor saturación.
- ◆ Obtención de los colores (por mezcla):
- ◊ **Por adición (síntesis aditiva):**
 - ◆ Colores de naturaleza lumínica (verde, azul, rojo).
 - ◆ Suma de todos los colores primarios para obtener el blanco.
 - ◊ **Por sustracción (síntesis sustractiva):**
 - ◆ Colores de naturaleza pigmentaria (aquellos que se crean con pigmentos más agua, absorben parte de la luz y rebotan lo que no sustraen que es el color que percibimos).
 - ◆ Suma de todos los colores primarios (amarillo, magenta y cian) para obtener el negro.
 - ◊ **Partitiva (síntesis partitiva):**
 - ◆ Los colores se mezclan por efecto óptico.
 - ◆ Se obtienen los colores por yuxtaposición (mosaico o pintura puntillista).
- ◆ Funciones plásticas:
- ◊ Aporta dinamismo a la imagen.
 - ◊ Contribuye a la creación de un espacio plástico en la representación (2D o 3D).
- P. valorista: utilizamos un gradiente de intensidades luminosas dentro de un mismo color que constituye un espacio en profundidad.
 - P. cromática: los colores (no gradientes) forman bloques junto con la superficie.
 - ◊ Contribuye a la articulación del espacio (los bloques cromáticos ponen los límites).
 - ◊ Contribuye a la creación de ritmo.
 - ◊ Contribuye a la creación de contraste con la yuxtaposición de colores, sobre todo opuestos (claros con frisos u oscuros).
 - ◊ Contribuye a preservar la identidad visual de la imagen, en conjunción con la forma.

♦ Cualidades tÃ©rmicas (dimensiÃ³n sinestÃ©tica):

Hay que tener en cuenta que esta clasificaciÃ³n es convencional, no existen colores cálidos o fríos, pero lo que sí es cierto es que los colores nos remiten a otros sentidos.

- ◊ **Cálidos o claros:** Dan sensación de cercanía y tienden a expandirse.
- ◊ **Fríos u oscuros:** Dan sensación de lejanía u tienden a comprimirse.

3.1.2. Elementos dinámicos.

Tienen una presencia perceptiva, la inclusión de algunos elementos básicos morfológicos puede inducir a la inclusión o percepción de los elementos dinámicos.

- *Temporalidad.*

El elemento más significativo dentro de la imagen es el concepto de **temporalidad** que ayuda al dinamismo y, según Justo Villafañe, tiene significación (el tiempo no) porque es la representación del tiempo en la imagen y aporta el avance o retroceso.

Puede modelizarse de diversas maneras, obteniendo:

- ♦ Imágenes aisladas: orden temporal basado en la simultaneidad (fotografía).
- ♦ Imágenes secuenciales: estructura temporal de secuencia (fotonovela, cómic o película).
- Elementos de ayuda a la temporalidad en la imagen aislada.

La temporalidad se introduce en base a elementos espaciales y a su disposición dentro de la imagen. En las imágenes fijas aisladas, sobre una misma unidad espacial se han de crear diversas unidades temporales, a eso ayuda la jerarquización espacial en base a:

- Formato.

◊ Ratio largo

- ♦ Formato horizontal (base mayor que la altura)
- ♦ Hace pensar en la secuencia.
- ♦ Función narrativa.
- ♦ Introduce temporalidad (requiere tiempo de lectura).
- ♦ El ritmo de lectura lo marca el receptor.

◊ Ratio corto (altura mayor que base).

- ♦ Formato vertical (altura mayor que la base).
- ♦ Remite a la simultaneidad.
- ♦ Función descriptiva.
- ♦ Varias imágenes verticales aceleran el ritmo.

- Ritmo.

Elemento de temporalización que depende únicamente de los elementos espaciales y sus propiedades intensivas y cualitativas.

- Dirección.

◊ De escena (aparecen materialmente dentro del desarrollo de la escena).

- ◆ Representada: ordena los elementos espaciales en la imagen.
- ◆ Inducida: miradas de personajes, ubicación de elementos distantes.

◊ De lectura.

- ◆ Plana (de izquierda a derecha): obedece a nuestra propia enciclopedia de cultura occidental, leemos de izquierda a derecha y de arriba abajo.
- ◆ Perspectiva: a partir del eje central (representación de la imagen en perspectiva).

- Movimiento.

El movimiento es una variable dinámica de las imágenes secuenciales que no se da en las imágenes aisladas en las que hay otro tipo de movimientos inducidos:

- ◆ Movimiento de escudriñamiento de la imagen.
- ◆ Representación gráfica (figuras cintográficas, velocidad de obturación baja).
- ◆ Sucesión de imágenes secuenciales -en cine y televisión- que dan sensación de movimiento por un efecto de persistencia retiniana, no hay movimiento real.

- Tensión.

La tensión es una variable dinámica de las imágenes fijas. Puede ser de:

- ◆ Equilibrio-nivelación:
 - Remite a los ejes horizontal y vertical.
 - Es menos dinámica.
- ◆ Desequilibrio-aguzamiento:
 - Remite a las formas irregulares y a los ejes oblicuos.
 - El recorrido por la imagen es más rápido.
 - Genera tensión y dinamismo.
- Elementos que generan tensión

◊ Proporción:

Cuando buscamos la proporción lo que hacemos es tender al esquema más simple y normativo. Según esto, se crea tensión cuando se varían las proporciones ya que el ojo busca el esquema más simple para compararlas y devolverlas a su estado normal (ej. monstruos). Es muy importante que el esquema simple-natural y el esquema creado para dar tensión varíe en sutilo en las proporciones.

Existe una proporción universalmente conocida, descubierta y utilizada por los griegos, que se repite en la naturaleza: la proporción áurea. A partir de ella podemos crear una rejilla con cuatro puntos de máxima

tensi³n.

◊ **Forma:**

• Las formas regulares como el cuadrado y el círculo producen equilibrio.

• Las formas irregulares como el triángulo producen tensión.

• Cualquier deformación de cuadrados o círculos es más dinámica.

◊ **Orientación:**

• Vertical y horizontal: Equilibrio.

• Oblicua: Tensión y dinamismo.

◊ **Contraste cromático**

◊ **Profundidad:**

Hace que avancemos en la imagen. Crea tensión y dinamismo porque genera una sensación de movimiento aparente hacia el punto de fuga.

◊ **Sinestesia:**

Capacidad de la imagen de remitirnos a otros sentidos (ej. Guernica)

• *Ritmo.*

El ritmo sólo se puede percibir intelectualmente ya que no tiene presencia física sino inducida, y depende más de la experiencia del receptor que de la imagen.

- ◆ Homogéneo: está ligado al equilibrio estético, a la regularidad y a la simetría, y utiliza los ejes horizontales.
- ◆ Dinámico: está ligado al desequilibrio estético y a la asimetría, normalmente genera dos entidades que se enfrentan.

3.1.3. Elementos escalares.

Marcan o condicionan la estructura de la imagen y son de naturaleza cuantitativa. Con ellos vamos a generar distintas escalas y proporciones.

• *Dimensión o tamaño.*

• Funciones plásticas:

◊ **Jerarquización:** Otorga importancia a los elementos de la imagen.

◊ Creación de profundidad y conceptualización de distancia sugerida por los gradientes de tamaño (proporción de ese tamaño respecto a un canon, no al tamaño real).

◊ **Peso visual:** Se genera dinamismo en base a enfrentar elementos, incidiendo en el equilibrio dinámico de la imagen. aquellos elementos más voluminosos tienen un mayor peso visual.

◊ **Impacto visual:** A mayor tamaño, mayor impacto.

- *Formato.*

- ◆ Afecta a la narratividad de la imagen:

- Ratio largo: narrativo.
 - Ratio corto: descriptivo.

- ◆ Puede verse afectado por el tema (los crucifijos no pueden ser horizontales)
 - ◆ Los formatos canónicos siguen la proporción aurea (si lo giramos obtenemos los formatos verticales).

- *Escala.*

Los elementos de la imagen y los elementos reales se ponen en relación en base a una escala. La escala es una variación de tamaño sin cambiar la estructura y las proporciones de los objetos.

- *Proporción.*

Se trata de establecer una relación cuantitativa entre la totalidad del objeto y sus partes.