

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 irreducible 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 trasciende 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 aún 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 línea 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 casos en que 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 sutil gradación que en la naturaleza se da entre claridad y oscuridad, los medios para su reproducción son limitados y han de valerarse de la manipulación del tono en base a la yuxtaposición.

El tono ofrece apariencia de realidad en base a su gradación 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. Podríamos definirlo como una forma visible de energía luminosa o la capacidad que tiene nuestro ojo de ser sensible a esa energía.

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 única energía que no absorbe ese algo es la de ese color

(rebota y por eso vemos el color).

Los elementos básicos para que se de 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 del color mismo 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 luminosa (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 bloque 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 oponiendo cálidos o claros con fríos u oscuros).
 - ◇ Contribuye a preservar la identidad visual de la imagen, en conjunción con la forma.

♦ Cualidades t rmicas (dimensi n sinest sica):

Hay que tener en cuenta que esta clasificaci n es convencional, no existen colores c lidos o fr os, pero lo que s  es cierto es que los colores nos remiten a otros sentidos.

- ♦ **C lidos o claros:** Dan sensaci n de cercan a y tienden a expandirse.
- ♦ **Fr os u oscuros:** Dan sensaci n de lejan a u tienden a comprimirse.

3.1.2. Elementos din micos.

Tienen una presencia perceptiva, la inclusi n de algunos elementos b sicos morfol gicos puede inducir a la inclusi n o percepci n de los elementos din micos.

• *Temporalidad.*

El elemento m s significativo dentro de la imagen es el concepto de **temporalidad** que ayuda al dinamismo y, seg n Justo Villafa e, tiene significaci n (el tiempo no) porque es la representaci n del tiempo en la imagen y aporta el avance o retroceso.

Puede modelizarse de diversas maneras, obteniendo:

- ♦ Im genes aisladas: orden temporal basado en la simultaneidad (fotograf a).
- ♦ Im genes secuenciales: estructura temporal de secuencia (fotonovela, c mic o pel cula).

• Elementos de ayuda a la temporalidad en la imagen aislada.

La temporalidad se introduce en base a elementos espaciales y a su disposici n dentro de la imagen. En las im genes fijas aisladas, sobre una misma unidad espacial se han de crear diversas unidades temporales, a eso ayuda la jerarquizaci n espacial en base a:

• **Formato.**

♦ Ratio largo

- ♦ Formato horizontal (base mayor que la altura)
- ♦ Hace pensar en la secuencia.
- ♦ Funci n 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.
- ♦ Funci n descriptiva.
- ♦ Varias im genes verticales aceleran el ritmo.

• **Ritmo.**

Elemento de temporalizaci n que depende  nicamente 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 cinéticas, 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 varíen sólo 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 c3rculo producen equilibrio.

• Las formas irregulares como el tri3ngulo producen tensi3n.

• Cualquier deformaci3n de cuadrados o c3rculos es m3s din3mica.

◊ **Orientaci3n:**

• Vertical y horizontal: Equilibrio.

• Oblicua: Tensi3n y dinamismo.

◊ **Contraste crom3tico**

◊ **Profundidad:**

Hace que avancemos en la imagen. Crea tensi3n y dinamismo porque genera una sensaci3n de movimiento aparente hacia el punto de fuga.

◊ **Sinestesia:**

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

• *Ritmo.*

El ritmo s3lo se puede percibir intelectualmente ya que no tiene presencia f3sica sino inducida, y depende m3s de la experiencia del receptor que de la imagen.

- ◆ Homog3neo: est3 ligado al equilibrio est3tico, a la regularidad y a la simetr3a, y utiliza los ejes horizontales.
- ◆ Din3mico: est3 ligado al desequilibrio est3tico y a la asimetr3a, 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.

• *Dimensi3n o tama3o.*

• Funciones pl3sticas:

◊ **Jerarquizaci3n:** Otorga importancia a los elementos de la imagen.

◊ Creaci3n de profundidad y conceptualizaci3n de distancia sugerida por los gradientes de tama3o (proporci3n de ese tama3o respecto a un canon, no al tama3o real).

◊ **Peso visual:** Se genera dinamismo en base a enfrentar elementos, incidiendo en el equilibrio din3mico de la imagen. aquellos elementos m3s 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 áurea (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.