

Tema 1: Sintaxis de los lenguajes visuales y plásticos.

En la segunda mitad del s. XX ha habido una revolución de los medios de comunicación, convirtiéndose en los narradores de nuestro tiempo, son medios muy complejos, muy pocos son los que producen las imágenes y muchos somos los que las consumimos. La televisión condiciona nuestro modo de vida (los muebles del salón están orientados para ver la televisión, los horarios lo concionan, a determinada hora es hora de ver la televisión) La televisión sustituye nuestras experiencias propias, la televisión nos quita libertad guiándonos por las personas que salen de ella tomándolas como modelo.

La fotografía tuvo gran importancia para la historia de la humanidad por poder plasmar momentos memorables, también se recuerdan momentos como bodas, viajes, bebés. No todo el mundo percibe igual las imágenes, estamos condicionados por nuestra cultura, por la motivación, por las experiencias, por nuestros ideales. Debemos ser críticos al interpretar las imágenes y no dejarnos influir por ellas (los horarios de los anuncios de televisión van condicionados a las edades del público que ven la tele a esa hora).

–Criterios de reflexión:

–Atribuimos a la fotografía y la televisión un alto índice de credibilidad, decimos: si lo dice la tele, es verdad.

–Las imágenes están seleccionadas, por eso, debemos tener criterio y lectura propia ante ellas.

–Lenguajes visuales: son el dibujo, la pintura, el grabado, la escultura, la arquitectura, la fotografía, el cine, el diseño, el video, la televisión, las imágenes digitales.

–El signo visual y la imagen: todo lenguaje se compone de signos. El signo visual es una imagen simplificada que nos evoca. Los elementos básicos son los puntos, las líneas, los planos, las manchas, los colores, las texturas, la luz, etc... La imagen es el signo visual o conjunto de signos de dos dimensiones. Una imagen es una representación cuando se identifica en ella una realidad. Las imágenes pueden ser figurativas (cuando se reconoce lo representado) se pueden representar figuras, acontecimientos, las imágenes figurativas pueden ser subjetivadas que son aquellas que la visión personal, las ideas y la fantasía del autor son más importantes que el aspecto descriptivo. También pueden ser abstractas cuando no representan la realidad, representan conceptos abstractos o ideas.

–Características de la imagen:

–La imagen nunca es realidad, siempre es una ilusión de la realidad.

–La imagen reduce la realidad y capta momento determinado.

–Con la imagen cubrimos la ausencia de realidad.

–Tipos de imagen: podemos establecer los tipos de imagen dependiendo del grado de parecido entre lo representado y lo que representa que es la imagen:

–Es una imagen con un alto parecido con la realidad o lo que es lo mismo una alta iconicidad (grado de parecido con la realidad)

–El icono, existe una relación entre la realidad y la imagen pero no es muy icónico.

–En un símbolo, el parecido entre imagen y realidad no existe si no que le adjudicamos la relación de forma

convencional, la imagen representa la idea. Se simbolizan sentimientos a través de los colores (negro-luto, blanco-pureza, verde-esperanza) Las banderas también tienen una función simbólica porque representan la cultura de un país, hay monumentos que simbolizan un hecho histórico.

-La comunicación: los signos se agrupan para crear un lenguaje. Todo lenguaje es un medio de comunicación y en plástica son las imágenes el vehículo de los mensajes. La comunicación es un proceso en el que intervienen un emisor(emite un mensaje), receptor, canal(imágenes) esta codificado y necesitamos saber el código para entender el mensaje, este tiene un significado, para entender el mensaje necesitamos estar dentro de un contexto.

-Canal: es el medio por el que nos llegan las imágenes. Son numerosos soportes de las imágenes, la pintura, la escultura, la TV, el cine, etc... cada uno de ellos tiene un código propio.

-Codigo: es un acuerdo que se establece entre emisor y receptor sobre los significados de cada signo, si no se conoce el significado no es posible la comunicación.

-Contexto: las imágenes a veces no son lo que parecen si no que tienen un significado muy distinto del que se aprecia a simple vista y que expresa intenciones ocultas. Existen imágenes que ofrecen un desajuste con el lenguaje verbal. Es la referencia, la situación a la que rodea la comunicación que debe ser compartida por el emisor y el receptor. Existen imágenes con un gran poder simbólico y es su contexto el que nos aclara su significado. La cruz gamada su significado es de persecución, muerte, sin embargo, para los sumerios significaba vida. Hay imágenes que no tienen un significado universal es su contexto el que le da el significado.

Toda imagen tiene dos significados uno denotativo(significante) y otro connotativo(significado).El denotativo es la realidad que representa y el connotativo es lo que quiere decir.

-Funciones de la imagen:

-Función descriptiva: la imagen muestra de una forma rigurosa, es decir, que no induzca a interpretaciones y aclara la forma. Eje: un plano, un dibujo anatómico, un código de barras.

-Función informativa: la imagen además de representar algo nos informa, a veces, dándole un contenido ajeno a la imagen. Eje: mapa del tiempo, código de circulación.

-Función estética: la imagen que cuida su aspecto visual, una obra que se involucra en la belleza. Eje: pintura.

-Función exhortativa: es la que intenta convencernos de algo, tiene una función exhortativa la publicidad. Eje: cartel que anuncia.

-Función expresiva: o de respuesta a necesidades, la expresión es una necesidad intrínseca(dentro del ser humano) de ahí que los niños pequeños garabateen y expliquen de forma lógica sus imágenes. También en psiquiatría existe la terapia de la pintura como medio de expresión.

-Elementos del lenguaje plástico y su sintaxis:

-El punto: es el elemento más simple, no tiene forma ni tamaño concreto, el punto puede ser el protagonista de la obra o simplemente puede ser la huella que deja el pincel cuando se pinta con pinceladas cortas. las funciones del punto son crear textura y crear volumen. Agrupándolos mas o menos se puede crear sombras y sensibilizar una superficie. El punto es el elemento que utiliza la TV, el ordenador y de todas las impresoras, a veces, son imperceptibles, si se aprecia en las vallas publicitarias, a esa técnica se le llama cuatricromia. En fotografía son puntos los gránulos de haluro de plata que tienen negativo, en pintura los impresionistas

aplicaban el color con pequeñas pinceladas, también los puntiyistas que luego el ojo mezclaba las pinceladas para formar los colores.

–La línea: es la huella que deja un punto al desplazarse, la utilizamos para describir la forma, con la línea delimitamos la forma para separarla del fondo, es lo que llamamos un contorno, también la empleamos para delimitar planos con diferente valor tonal. La línea es un artificio creado por el hombre puesto que si observamos los objetos no existe la línea que define el contorno. Tipos de línea:

*El grafismo: es una línea de un grosor continuo, es la que da el bolígrafo, se emplea en dibujo técnico.

*El trazo: es la línea con distinto grosor en su recorrido, nos la da un pincel, cuando no se presiona por igual, un carboncillo, el trazo es expresivo según su posición.

*Línea horizontal: expresa calma, reposo, lo percedero.

*Línea vertical: es la línea de lo espiritual por su sentido ascendente.

*Línea oblicua: es la mas dinámica, si es muy vertical toma las características de las verticales y si es muy horizontal igual.

*Línea poligonal: es agresiva.

*Línea curva: expresamovimiento y fue muy empleada por los modernistas.

–Elementos para sensibilizar la superficie:

–Mancha: es una superficie de color, textura o luz diferente al resto, no tiene porque tener una forma definida.

–Textura: es el aspecto de una superficie, la textura puede ser táctil(se aprecia por el tacto) y visual(cuando se aprecia por la vista).En pintura se pueden conseguir texturas echando muchas pintura(empastando) es cuando en la pintura se aprecia el relieve, este empastado normalmente no esta representando una textura.

–Color: es una propiedad de la luz, la luz natural esta compuesta por ondas de diferente longitud que son absorbidas o no por los cuerpos y que capta el ojo humano. El color conforma nuestro medio y por el podemos expresar nuestros gustos, nuestras emociones, cohesiona las formas de un conjunto. Eje: un conjunto de manzanas diferenciamos entre ellas un conjunto.

–Sintaxis básica de los elementos plásticos: la sintaxis es la relación que se establece entre todos los elementos básicos y las leyes que las ordenan. Aspectos básicos para empezar a dibujar:

–La posición del soporte, en un modelo se observa cual es la dimensión predominante y elegiremos la posición del papel vertical o apaisado respectivamente.

–La relación figura–fondo, se trata de concretar a grandes rasgos cuanto nos va a ocupar el dibujo, no hacerlo así nos puede llevar a que el dibujo quede muy pequeño o tan grande que no nos quepa, consiste simplemente en hacer dos marcas en el papel. Es preferible dejar mas espacio arriba que abajo.

–Medición de las dimensiones, es necesaria para que haya proporción en las figuras, para ellos se ponen los ejes de simetría si los hubiera, sobre los ejes de simetría se llevan las dimensiones, medimos con la punta del lápiz y el abrazo extendido se elige una medida de una composición, establecemos comparaciones, esa misma medida no se puede llevar al papel pero nos sirve para establecer correspondencia entre las dimensiones.

–El encajado, consiste en meter las formas en cajas con formas geométricas, se continua dando detalle a la forma.

–Color.

–El volumen y el espacio en el lenguaje plástico:

–Volumen: para crear volumen, es decir, tres dimensiones en las dos del soporte a sido una constante en la historia del arte, para crear volumen recurrimos al claroscuro coherente también se dice que esta entonada, podemos entonar con puntos, líneas, tramas. Los diferentes tipos de entonación en una figura se llaman:

*Briillo zona de luz que refleja la luz, a su alrededor hay una zona iluminada, que va seguida de una zona de penumbra donde la luz no llega directamente.

*Sombra propia: es donde no llega la luz, la penumbra tiene un paso intermedio antes de pasar a ser sombra.

*Sombra proyectada: es la sombra que proyecta en cuerpo sobre la superficie en la que se encuentra.

*Reflejo: no todos los cuerpos tienen reflejo, se trata de una pequeña zona iluminada que le llega de una superficie que esta próxima.

–Espacio: además del claroscuro hay otros métodos para crear ilusión de espacio que son:

*Traslapo o superposición: una relación que expresa diferentes planos de profundidad el objeto que esta tapado esta situado detrás, el objeto pequeño se coloca tapando al grande.

*Modulación de las texturas: una textura se debe dibujar mas apretada y con trazos más suaves, cuanto más arriba del soporte se dibuje.

*El distinto tamaño de los objetos: cuanto más adelante se representa de mayor tamaño que lo que esta detrás.

*La parte inferior como primer plano: lo que esta situado en la parte inferior se percibe como cercano y lo que esta situado en la parte superior como lejano.

*Perspectiva cónica: las líneas de profundidad convergen en el punto de fuga.

*Perspectiva aérea: los objetos o cuerpos se dibujan mas difuminados a medida que se alejan, también los colores se van mas desvariados y difusos, en definitiva se agrisan.

–Los fondos de color: en un papel más grande que un folio se trabaja con tempera sobre el se da una textura colocando encima una esponja, un papel arrugado, con un peine, etc... el folio se coloca encima se alisa ligeramente y se despega tirando de una esquina. Este método reproduce de una forma suave la textura del primer papel.

–Salpicado: consiste en pulverizar, soplar con un cepillo de dientes y un bolígrafo, se debe hacer con varios colores.

–Aguada graduada: se da una capa de temperaturas, a la temperatura se le añade agua mientras se hace otra franja de color que se superponga con la anterior, esto hecho varias veces hace que el color sea cada vez mas claro y hecho con rapidez el paso de un tono a otro es gradual. Va bien para expresar lejanía.

Si se emplea una técnica como los lápices de color, acuarela o tempera se mezclan los tonos.

Los colores claros pintados sobre fondos oscuros adquieren mayor luminosidad, sin embargo, es aconsejable emplear fondos de color neutros como grises, salmones, verdes pálidos, en vez de tonos saturados como amarillos, rojos, naranjas, que son difíciles de controlar.

Tema 2: Composición.

Generalmente percibimos el mensaje visual a través de un conjunto de signos que son los elementos plásticos que llamamos composición. El conjunto de formas que da lugar a una composición puede ser figurativa (si sus elementos están inspirados en la realidad) y abstracta (si sus elementos no representan la realidad). La composición es como la estructura y los cimientos de un edificio, sin ellos el edificio se derrumbaría.

– Composición es la organización unitaria, los principios en los que se basa con: armonía, proporción, ritmo, luz, equilibrio.

– Composición es ordenar con un criterio de unidad, belleza y armonía y significado, los elementos básicos del lenguaje visual (forma, color, tamaño, textura) y las relaciones entre las áreas que ocupan las formas y los espacios vacíos de manera que se obtenga el significado.

– Matisse: la composición es el arte de disponer de forma decorativa, los diferentes elementos a disposición del pintor de manera que sean expresión de sus sentimientos.

– Platón: una buena composición consiste en la observación y representación de la diversidad dentro de la unidad, dentro de la imagen es la unidad y que la imagen no sea todo igual.

Toda composición debe de cumplir una condición: es la de poner en relieve el mensaje de la obra. Para hacer una composición se debe seguir tres fases:

1) Ordenar para crear equilibrio.

2) Decorar para crear belleza.

3) Observar para representar la realidad.

– Esquemas compositivos: la estructura fundamental de una composición puede ser: lineales (líneas rectas, curvas, espiral o con formas geométricas). Las formas triangulares, en X, por tener una base muy amplia producen una sensación estable y equilibrada, en forma de S, expresa movimiento, en forma de Z movimiento brusco, en forma de L se utiliza para paisajes y formas decorativas, en forma de + se utiliza para conjuntos de personas y figuras. Además de estas existen otras muchas formas que pueden ser utilizadas como fundamentos para la composición, pero en ningún caso se tratan de formas geométricas perfectas si no que más bien recuerdan a las que han dicho.

– Punto focal: es el elemento que destaca también llamado centro de interés. Pueden existir otros elementos secundarios pero deben ser los menos posibles y deberán estar relacionados con el principal. La posición del centro de interés depende del sentimiento de equilibrio creado por la distribución de los diferentes elementos de la composición. Pueden ser obtenidos por:

1) Aislando la figura.

2) Por un punto de vista poco corriente.

3) Por colores y formas poco corrientes.

El centre de interés no se debe colocar en el centro de la composición. Los elementos de una composición no se deben colocar alineados en un único plano frontal ya que se pierden las relaciones de espacio, situando unos elementos mas avanzados que otros se evidencian la profundidad. Tambien debe de tenerse en cuenta estas sugerencias:

- 1)Un objeto próximo a otro no debe aproximarse hasta que coincidan sus perfiles, ni se deben repetir los perfiles.
- 2)Un objeto opaco situado delante de otro se debe colocar de tal manera que el de delante sea pequeño.
- 3)Los cortes justo por el centro de una forma o por una articulación no se deben realizar.

-El color y el espacio en la composición:

-El formato: es la dimensión del plano en la que aparece la composición, es decir, las dimensiones del soporte. En función de esas dimensiones nos condiciona. El formato vertical es mas activo y dinámico que el apaisado que es pasivo, receptivo y apacible. El formato apaisado es el típico del paisaje y el formato vertical es el formato figura. En el s. XX los formatos han cambiado y de ser un rectángulo pasar a tener formas diversas desde el redondo-ovalado, a tener formas más originales.

-Color: puede ser un factor secundario en algunas pinturas en las que la estructura de la obra sea el color pero suele suceder todo lo contrario, que el color sea el principal medio de expresión.

-Diferentes modos de emplear el color en la composición:

-Armonía: producen armonía los colores que llevan un componente en común, si consideramos el círculo cromático, colores armónicos son los que están próximos. Tambien producen armonía colores monocromaticos, tambien se produce armonía cuando los colores son equiparables en cuanto a la luminosidad o valor, el efecto psicológico de la armonía es el reposo, tranquilidad.

-Contraste: además de producir contrastes de color se puede situar juntos colores con luminosidad muy diferente, además de producir gran dinamismo atrae nuestra atención.

-Perspectiva aérea: Leonardo da Vinci habla de la perspectiva del color que estudia el difuminado(perdida de saturación o grisamiento de los colores)producida por el alejamiento de los objetos.

*Perspectiva aérea menguante: estudia la perdida de definición de los objetos por la distancia(contornos menos definidos).

-Perspectiva lineal:deformación de los objetos en cuanto a tamaño y forma, muy utilizada por los pintores del renacimiento y barroco.

-Formas abiertas: es aquella en la que la pincelada se extiende y penetra en otra forma. Este tipo de pintura globaliza los elementos y es una pintura indeterminada mientras que la forma cerrada se da cuando el color esta encerrado en la forma.

-La luz en la composición: uno de los recursos para representar las tres dimensiones es el claroscuro(es la relación existente entre las luces y las sombras)La luz en pintura no es real si no fingida aunque en un cuadro no estén representadas, las luces y las sombras, pueden tener luminosidad debido a los colores que utiliza. Los colores luminosos son los amarillos y los colores poco luminosos los azules. La luz iluminante puede ser:

*Focal: es la que tiene un foco luminoso que emite luz, puede ser natural(sol), artificial(bombilla).

*Real: es la que plasma la luz propia del sol o luz artificial de una bombilla iluminando todo el conjunto.

*Irreal o simbólica: el foco de luz deja de ser natural o artificial, y es el propio personaje el que inunda la luz.

*Tenebrismo: se llama tenebrista al cuadro en el que predominan los oscuros respecto a las zonas iluminadas.

–Principios en los que se basa la unidad de una composición:

–La armonía: la adecuada correspondencia entre todos los elementos del lenguaje plástico (forma, color, tamaño, textura, volumen)

*Armonía por repetición: imágenes (forma, color, textura)

*Armonía por contraste.

*Armonía por transición.

–La proporción: es la relación de las partes entre si y con el conjunto.

*Proporción áurea: se llama regla de oro y esta basada en la sección aurea que es la relación entre dos dimensiones.

*Repetición: una repetición de tamaños crea una impresión monótona, que llega a su grado máximo cuando también se repite los espacios.

*Contraste: se produce cuando hay un elemento que rompe la igualdad de los tamaños, esto hace que nos estimule la vista.

–El equilibrio: es la compensación o contrapeso a ambos lados de un eje vertical. En las artes plásticas cualquier figura o mancha tiene un valor o peso que viene dado por la posición, por la forma, por el tamaño, por el color, no se trata de un peso físico sino de un poder de atracción. El equilibrio esta basado en el mismo principio del balancín infantil. Para poder juzgar el equilibrio es necesario tener en cuenta el tamaño, la forma, el color, y las distancias al centro, cuando dos elementos son distintos el de mayor tamaño debe estar mas cerca del centro.

*Equilibrio simétrico: se da cuando dos masas son iguales parecidas y se encuentran a igual distancia del centro. Se caracteriza por ser reposado, un poco monótono y como no es una simetría geométrica una parte no tiene que ser perfectamente igual al otro

*Equilibrio asimétrico: dos elementos que no sean igual de llamativos no tienen el mismo peso, han de estar a distinta distancia del centro, se caracteriza por ser mas variado, tener mas acción, tener mas gracia, en el se tiene mas libertad y existen mas posibilidades para el ritmo y el movimiento.

Otro factor que determina el equilibrio de una obra es la dirección de los elementos que hay en ella, la dirección de una composición es la trayectoria que indican las diferentes figuras como su forma, dirección, inclinación, posición.

TEMA 3:La fotografía.

Hace 150 años, nace la fotografía condicionando a la pintura. La pintura pierde la representación de la realidad a favor de la foto, con el paso del tiempo paso a ser algo mas que una técnica al servicio de la realidad, al estar relacionada con el arte, la ciencia, la comunicación, la técnica, etc... Fotografía significa

escritura con luz esta técnica utiliza la luz para escribir la imagen sobre una emulsión fotosensible. La fotografía es un procedimiento que permite obtener imágenes estáticas de la realidad en un momento determinado.

–Fotógrafo: puede tener una actitud creativa o fidedigna.

*Fidedigna: se propone plasmar aquello que va, de la forma mas objetiva posible. Prevalece la objetividad sobre la subjetividad el resultado es la foto documento.

*Creativa: el fotógrafo busca la expresión, la creación, la innovación tanto en la toma de la fotografía como el revelado. El resultado es la fotografía creativa en la que la subjetividad prevalece sobre la objetividad.

–Ámbitos de utilización: las imágenes se encuentran en todos los ámbitos de la vida actual. Es un pilar fundamental de la comunicación y la información. Por ello, la fotografía se emplea en diversos campos como la ciencia, la prensa o la publicidad.

*Ciencia: la técnica avanzada de la fotografía permite captar imágenes que por su rapidez no puede captar el ojo, imágenes microscópicas, imágenes de superficies inmediatas tomadas de imágenes, de fondos marinos, son imágenes que nos permiten comprender nuestro mundo y los fenómenos que en el se desarrollan.

*Prensa: la capacidad de congelar al instante, ha convertido la cámara fotográfica en un elemento indiscutible en la información periodística ofreciendo unos documentos históricos, dramáticos, de actualidad...

*Publicidad: estas fotografías están cuidadas hasta el ultimo detalle. No se deja nada al azar, se controla la luz, la puesta en escena, el color, la composición, con el fin de que la imagen definitiva sea lo mas parecido a la idea publicitaria.

Estos son algunos de los ámbitos de utilización de la fotografia. El fotógrafo da pie a que no tengan una finalidad que recordar un viaje, una fiesta, un acontecimiento y en raras ocasiones con fines artísticos.

–La cámara fotográfica: es un aparato compuesto por un objetivo aplicado a una cámara oscura en cuyo plano focal se coloca una placa o película sensible sobre la que queda impresionada la imagen de los objetos que están enfrente de ella.

–Formatos de cámaras:

*La película del gran formato son de placa, son los más antiguos, las medidas son 6–9; 9–12; 13–18; 18–24 cm.

*La película va en rollo, la utilizan los profesionales de la publicidad y del diseño grafico, las medidas son 4–4; 5–6; 6–6; 6–9 cm.

*El formato universal es de 24–36 mm en película perforada de 35 mm de ancho, es la mas empleada.

–Tipos de camara: el visor es la parte de la cámara por la cual se puede encuadrar, el visor directo lo lleva la cámara elemental que es la más ligera, la más pequeña, y la más fácil de manejar. En las cámaras reflex el visor no coincide con el objetivo que es el lugar por donde se capta la imagen. Esto lleva errores de paralelaje, por el cual en las distancias cortas la parte superior y la inferior de los temas fotografiados salen cortados porque se oculta al objetivo. Con el visor de la cámara reflex la imagen que se va es la misma que encuadra el objetivo por un sistema de espejos que conduce la luz, del objetivo al ojo.

–Toma fotográfica: se puede tomar como aceptable una foto que reúne una serie de requisitos fundamentales

que son:

*tener una luz adecuada.

*El objeto principal no este movido, ni desenfocado, ni cortado, ni demasiado pequeño.

Conociendo los elementos de la cámara evitaremos estos errores.

-Elementos de la cámara:

-El objetivo: esta compuesto por lentes de vidrio o plástico que permiten la formación de una imagen en el interior de la camara. Las características de un objetivo son:

*La luminosidad: la abertura por la que pasa la luz hacia la película en maquinas sencillas es única, en cambio en las reflex viene regulada por el diafragma que esta formado por laminas que producen una serie de aberturas poligonales manejándose a través de un anillo de enfoque. El diafragma viene dado por el nº F F1-F1, 4-F2,8-F4-F5,6-F8-F11-F16-F22-F32 (colocado de más luminoso a menos), cuando se pasa de uno a otro el doble o la mitad de luz en el objetivo. Permite controlar la luz. No es lo mismo hacer una foto en un día de sol, que de noche, o con poca luz, las condiciones de luz varían y para adaptar la cámara a las condiciones de luz debemos mover la posición del diafragma, para aumentar o disminuir la cantidad de luz que entra por el objetivo. Existe una relación inversamente proporcional entre la abertura del diafragma y el tiempo de exposición de la película a la luz. A mayor abertura menor tiempo de exposición.

*La nitidez: depende la abertura del diafragma, de la distancia de enfoque y de la distancia focal. Se llama profundidad de campo a todos los planos de profundidad que están enfocados en la foto, a mayor abertura del diafragma menor profundidad de campo y cuanto menos se abra el diafragma mayor será la zona perfectamente enfocada. Cuando vemos una foto de un paisaje en el que tanto el primer termino, el centro o el ultimo están cualquiera de ellos desenfocados estamos ante una foto de poca profundidad de campo. El anillo de enfoque se encuentra en el objetivo. La profundidad de campo también depende de la distancia focal y de la distancia de enfoque.

*La distancia focal: la distancia focal del objetivo es la distancia que existe entre el plano de la película y un punto del objetivo, de esta distancia depende el angulo de vision, a mayor distancia focal menor ángulo de vision. Los objetivos con una distancia focal se llaman gran angular tienen gran profundidad de campo, se utilizan cuando se quiere hacer la perspectiva de un espacio cerrado, este objetivo deforma. Objetivo con distancia focal normal(50 mm)tiene menor profundidad de campo y un ángulo de cobertura menor que el anterior. Objetivo con distancia focal mayor de lo normal se llama tele se utiliza para retratos, tiene muy poca profundidad de campo. Zoom (28-200; 17-35; 80-200)es el que más se acerca a los objetos sin que el fotógrafo se mueva, tiene una solución de continuidad. A mayor distancia de enfoque, mayor profundidad de campo y viceversa, en una cámara elemental giramos el anillo de enfoque hasta que la distancia coincida con la distancia en la que se encuentra el objeto a fotografiar. En una reflex miramos por el visor y giramos el anillo de enfoque hasta ver con nitidez la imagen.

-El obturador. La velocidad: es una cortinilla que se abre delante de la película permitiendo el paso de la luz durante fracciones de segundo al apretar el disparador, en maquinas sencillas solo hay una o dos velocidades, en las reflex hay muchas opciones que se encuentran debajo del botón disparador, estas velocidades se ordenan en una secuencia en la que cada valor es la mitad que el anterior. La B mayúscula indica una exposición prolongada a la luz, tanto tiempo como estemos apretando el botón disparador, podemos estar apretando minutos, días, incluso años. Se emplea para hacer fotos al cielo, de fuegos ratificales, en definitiva cuando hay poca luz y también para hacer estelas. Los valores indicativos son: B 1-2-4-15-30-60-125-250-500-1000-2000-4000.

En condiciones normales se emplea 1/125, también se emplea cuando se utiliza el flash. El 1/4000 es una velocidad muy corta y se utiliza cuando hay muchísima luz. Los valores son indicativos de: que en el 2 es un medio de segundo y así sucesivamente.

–El arrastre: el arrastre es el medio mecánico que permite pasar la película para hacer distintas fotos. En la parte inferior de la cámara hay un pequeño botón que es el embrague que libera el arrastre y permite que se rebobine la película en el chasis.

Tema 4: La publicidad.

Consiste en la creación y difusión de mensajes que tienen como misión convencer a los receptores de que les conviene el consumo de un determinado producto. Globalmente la publicidad sirve de vehículo a un estilo de vida y a cierta forma de vivir, promueve determinados valores sociales, ciertos arquetipos de comportamiento y determinados modelos socio-económicos, estos son modelos que se dan en la sociedad de consumo, porque la publicidad es consumo (forma de comercio).

–Elementos para crear connotación: si la publicidad nos ofrece una identificación con un producto, con algo, con alguien, existen procedimientos para convencernos o que nos identifiquemos más. La connotación de una fotografía (significado) se consigue en el momento de producir la imagen pero también se crea connotación al difundir la imagen de ahí que por ejemplo la publicidad en la televisión va a determinadas horas, productos concretos. En horas de emisión infantil no tiene sentido publicitar coches de lujo en cambio si juguetes o golosinas, en horas de emisión juvenil se publicitan prendas deportivas. Las revistas también tienen su público determinado y por tanto la publicidad que aparece en ellas también está estudiada para que llegue al público al que va destinado. R. Barthes establece los procedimientos que crean connotación que es:

–El trucaje: a través del trucaje pueden aparecer personajes que no estaban en la situación real, o la inclusión de personajes cambiando el significado. Con la difusión del ordenador esto está a nuestro alcance.

–La pose: la postura de una persona nos transmite una información, la publicidad utiliza gestos sencillos que pueden interpretarse rápidamente y además pretenden que nos vinculemos a ellos. Los gestos de los personajes permiten hacer asociaciones connotativas con el resto de los elementos que aparecen en la imagen.

–Los objetos: nos permiten situar al personaje en un contexto, viajes de placer, exotismo, etc...

–La fotogenia: embellecer o afeitar un objeto es otro de los trucos por el que se crea connotación, se puede conseguir mediante un punto de vista diferente.

*Flou: permite crear una atmósfera de un tiempo pasado de magia, esto se consigue mediante filtros, en los que solo la parte central de la imagen está bien definida. Un método casero para conseguir el flou es poner un filtro por la parte externa dejando el interior limpio.

*Iluminación: permite transformar a los personajes, cambia la atmósfera tenebrosa iluminando al personaje de abajo a arriba.

–La sintaxis: viene dada por el significado que adquiere un conjunto de imágenes, ya que establecemos unas relaciones entre ellas, esto se acentúa cuando superponemos las imágenes.

–Recursos expresivos de la imagen en la publicidad: los publicitarios han adaptado los recursos expresivos de la lengua a la imagen, algunos de estos recursos expresivos son:

–La comparación: consiste en ofrecer dos imágenes o dos elementos para que se puedan establecer comparaciones de similitud o diferenciación entre ellas.

- Personificación: consiste en dar cualidades humanas a animales o cosas tratando de humanizar el producto.
- Metáfora: consiste en designar a una cosa por medio de otra con la que tiene alguna relación.
- Hipérbole: utiliza la exageración para realzar el mensaje, con ella se atrae nuestra atención.
- Sinécdoque: consiste en ofrecer una parte del objeto para referirse a todo el.

Estos son los recursos más frecuentes pero repasando los recursos expresivos de la lengua se pueden encontrar sus equivalencias en la imagen: doble sentido, paradoja, alegoría, metonimia, antitesis.

–El texto en la publicidad: el texto es un elemento de la imagen, las funciones del texto puede ser:

- Anclaje: por la cual el texto ayuda a anclar o centrar los significados que tenga la imagen sugiriendo la atención hacia los significados que se quiere transmitir.
- Relevo: cuando la imagen es incompleta o insuficiente en cuanto al significado y el texto aporta lo que falta para su comprensión.
- Estética: cuando un texto por su aspecto, color, tamaño, etc... adopta un valor más icónico que textual.
- La redundancia: apoya el significado de una imagen suficiente explícita.
- Retórica: el texto y la imagen se relacionan por analogía, por comparación.
- Paradojica: se relacionan el texto y la imagen por oposición.
- Suplementaria: el texto ancla y añade significados que no se han dado en la imagen.

Tema 5: El cine.

En cine es una imagen en movimiento, es una sucesión de imágenes estáticas proyectadas a gran velocidad (24 fotogramas/sg) son las que producen la sensación de un movimiento. Deben presentar el mismo formato pero no perder la sensación de movimiento.

–Elementos de una filmación:

- El rodaje: es el proceso de realización de una película, supone la filmación de todas las escenas, generalmente no sigue el orden cronológico del guión debido a criterios de ahorro y de tiempo, por eso el director o el realizador debe tener en cuenta la ordenación y selección de los encuadres.
- El fotograma: es cada imagen estática que compone la película, corresponde a una fotografía y es la unidad en la que se divide la cinta fílmica.
- El plano: esta formado por una serie de fotogramas captados por la cámara sin que se deje de pulsar el botón disparador.
- La secuencia: organizar diversos planos en función del mensaje o la idea que nos quiere transmitir, es por tanto un conjunto de planos que contiene la narración completa de una acción, se puede dar en lugares diferentes. Equivale a un capítulo literario, el ensamblaje de estos planos se hace durante el montaje.
- Plano-secuencia: es una unidad de significado y acción, si la secuencia era un conjunto de planos montados

durante el rodaje el plano-secuencia es solo un plano y por tanto la acción se desarrolla en único espacio en el mismo lugar.

–Tiempo: dura mientras se tiene apretado el botón disparador. El tiempo de la película coincide con el tiempo real y no necesita montaje.

–Recursos para pasar de un plano a otro:

–Corte seco: se produce cuando un plano sucede a otro sin ningún elemento intermedio, para ello se unen directamente los dos trozos de la película.

–Fundido negro: es el proceso por el cual los fotogramas de un plano se van oscureciendo progresivamente hasta llegar al negro, en el plano siguiente los fotogramas se van iluminando progresivamente.

–Fundido encadenado: se superponen los fotogramas de dos planos diferentes produciendo un efecto de continuidad narrativa.

Los fundidos se utilizan como el recuerdo de alguien, de una historia, o en dos casos en los que se está narrando de una forma lineal y hay saltos al pasado que se llama flash back. También puede ser una evocación al futuro.

–Movimientos de cámara:

–Panorámica: cuando la cámara se desplaza sobre su propio eje filmando tomas interrumpidas, se utiliza para hacer descripciones del personaje y entorno.

–Travelling: la cámara se desplaza a veces que son personajes.

–Tipos de plano: la planificación es la correspondencia entre el tamaño del personaje y la separación a la que se sitúa respecto a la cámara. Los tipos de plano son:

–Gran plano general: es aquel en el que el personaje se encuentra en medio de un enorme espacio y por tanto muy alejado de la cámara, nada reclama la atención del espectador, su función es presentar el escenario.

–Plano general: el personaje aparece entero, rodeado de un entorno que es el que predomina, es utilizado en imágenes de presentación para introducir relatos u cuando salta en el tiempo, su función es la presentación.

–Plano conjunto: presenta a un grupo de personas y su función es ofrecer las relaciones entre los personajes.

–Plano entero: el personaje aparece entero, su función es retratar al personaje.

–Plano americano: el personaje aparece de rodillas para arriba, su función es la de aproximar al personaje.

–Plano medio: las personas aparecen cortadas a nivel de la cintura, puede ser medio corto o medio largo (corto mas arriba de la cintura y largo mas debajo de la cintura) su función es la de diálogos.

–Primer plano: coje solo la cabeza o el rostro, se espera del espectador que deduzca la postura, su función es expresar emociones y sentimientos.

–Primerísimo plano: aparece solo una parte del rostro o un detalle de cualquier objeto que se quiera resaltar de forma especial, su función es dedicar especial atención a algo.

–Puntos de vista: la angulación determina el punto de vista de la cámara con respecto a aquello que se filma, generalmente se toma como referencia la altura de los ojos de el personaje, las posibilidades de grabación son:

–Cámara fija:

*Toma frontal: la cámara se sitúa a la altura de los ojos del personaje, la cámara actúa como si fuese el espectador el que filma.

*Toma picada: la cámara se sitúa por encima de los ojos del personaje, se utiliza para empequeñecer cosas o personas.

*Contrapicado: la cámara esta por debajo de los ojos, se utiliza para agrandar.

*Nadir: se sitúa por debajo del suelo, se llama también vista de gusano.

*Cenit: la cámara se sitúa por encima del personaje, se llama también vista de pájaro.

*Zoom: es el efecto de aproximación o alejamiento respecto de un objeto que efectúa la óptica de la cámara sin que esta se mueva. Es el espacio el que aumenta o disminuye no las dimensiones. Es útil para centrar la atención desde una escena a un detalle o para ir de un detalle hasta la escena en que se encuentra.

–Cámara en movimiento:

*Panorámica: se trata de un movimiento en vertical, horizontal o diagonal que hace la cámara girando sobre su propio eje. Es una toma descriptiva que suele hacerse con planos amplios y lentamente.

*Travelling: es la toma que se hace mientras se desplaza la cámara, se suele colocar sobre ruedas o raíles.

*.1 la grúa: graba desde el aire, los movimientos son giros(delante, atrás)

–El montaje: consiste en intercalar las secuencias para lograr transmitir el mensaje que lleva el director o el realizador, siempre se rueda mas material del que se emplea, los sobrantes se desechan en el montaje. Durante el montaje se hacen los fundidos, las cortinillas, los barridos, etc...

–La sonorización: apartir del 1927 se incorpora el sonido al cine, este se puede registrar de dos formas, con sonido directo que es cuando se graba a la vez que se filma, y con sonido de referencia que es el que se graba después de las imágenes, pueden ser los propios interpretes o los dobladores los que ponen la voz. Los demás sonidos añaden el departamento de sonidos especiales.

–Tratamiento cinematográfico del guión:

–El guión cinematográfico: se puede hacer en una obra literaria, es una obra de ficción o en un hecho real.

–El guión literario: detalla el texto del argumento, debe incluir cada una de las secuencias y enumerar cada plano, debe describir con detalle los personajes, los diálogos y los escenarios.

–El guión técnico: incluye los desplazamientos y situación de la camara, la iluminación, tipos de plano, las tomas.

–Story board: muchos directores elaboran esto antes de empezar el rodaje, que consiste en una especie de dibujos en forma de viñeta, en los que se desarrolla plano a plano el desarrollo de la película, y también aparece todo aquello que será filmado.

Tema 6: Perspectiva cónica.

Es un sistema de representación que permite dibujar las tres dimensiones de la realidad en las dos dimensiones del papel.

-Elementos de la perspectiva cónica:

-Plano del cuadro: es el papel en que se dibuja.

-Línea de tierra: es la línea hecha en la base del papel que representa lo más cercano a la persona que dibuja.

-Línea del horizonte: línea que representa lo más alejado en espacios abiertos como el mar, es la línea que separa el cielo del mar.

-Plano geométrico: es el espacio comprendido entre la línea del horizonte y la línea de tierra, representa el suelo. La distancia entre línea del horizonte y línea de tierra es la altura visual, si se hace muy pequeña esta distancia dibujamos desde muy bajo, si la distancia es muy grande dibujamos desde muy arriba.

-Punto de vista: V, P o la suma de las dos VP. Es la posición de la persona que dibuja, esta situado siempre en la línea del horizonte. Al punto principal van a parar todas las líneas que son perpendiculares a la persona que dibuja, a este punto se llama punto de fuga. Existen dos tipos de perspectiva la frontal cuando lo que dibujamos está paralelo o de frente a nosotros, solo tiene un punto de fuga. Otro tipo es la perspectiva oblicua cuando los objetos no tienen ningún lado paralelo a nosotros y tenemos dos puntos de fuga.