

4º ESO. TEMA1: ELEMENTOS GRÁFICO-PLÁSTICOS. PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS CREATIVAS.

Los elementos gráfico-plásticos más importantes que construyen una imagen son las líneas que dibujan formas, las texturas que sensibilizan superficies y los colores que completan su expresividad y configuración.

La línea

La línea surge con el recorrido de un punto en movimiento sobre una superficie plana. Existen diferentes tipos de líneas:

- Línea de contorno: es la que dibuja el perfil de las figuras.
- Línea de dintorno: es la que dibuja el interior de las formas.
- Línea de sombreado: es aquella que mediante entramados, crea zonas claras de luz y zonas oscuras de sombra.
- Línea objetual: es la que se percibe como un objeto, que es a la vez estructura y forma de él. Ésta línea dibuja pictogramas y se emplea en la señalética.

La línea estructura, o sea que ordena las partes más importantes de un objeto y se convierte en su esqueleto. La línea también configura creando su forma externa, su volumen y su profundidad.

En el proceso de creación de un dibujo existen varias secuencias:

- Encuadre: se selecciona el tamaño, el formato y el punto de vista.
- Encaje: se trata de introducir en formas geométricas sencillas los objetos que se van a dibujar.
- Esquema: se simplifica el dibujo con los rasgos más importantes.
- Apunte: son dibujos rápidos, concisos y rigurosos.
- Boceto: es el estudio de las diferentes posibilidades expresivas de la obra.

La textura

La textura es el elemento del lenguaje visual que representa gráficamente las características de las superficies.

La textura del valor tonal es el grado de claridad o de oscuridad que tiene una zona de superficie. Los valores tonales se utilizan para crear zonas de luz y de sombra, y para modelar diferentes superficies. Con ellos transmitimos la sensación de volumen y profundidad en un soporte bidimensional.

Podemos elaborar texturas a mano alzada dibujando un conjunto de líneas

yuxtapuestas, cruzadas y enlazadas de manera que formen una superficie. También podemos elaborar texturas con plantillas utilizando accesorios de dibujo técnico como escuadra y cartabón, redes modulares o estarcidos para producir tramas.

El color

El color de los objetos se transmite por el espacio mediante ondas. Estas ondas lumínicas son recibidas por el ojo, que es el encargado de traducir el estímulo para que el cerebro lo identifique como sensación de color.

En nuestros ojos tenemos bastoncillos que traducen la luz y conos que traducen los colores. Existen tres tipos de conos, y cada uno de ellos es capaz de recibir una determinada longitud de onda; la onda corta es azul, el verde y el rojo son onda media, y la onda larga es amarilla.

Tipos de colores

Existen dos: color luz y color pigmento. Los colores luz son luces de colores (linterna, discoteca, televisión, etc.) Los pigmentos son polvos de colores que mezclados con un aglutinante dan lugar a las pinturas que conocemos (lápices, rotuladores, témperas, etc.)

Colores primarios son los que no se obtienen con mezclas y colores secundarios son los que sí se obtienen con mezclas.

Las luces primarias son: roja, verde y azul. Sumadas dan lugar a luz blanca. Las luces secundarias son: cian (azul + verde), magenta (azul + roja) y amarilla (roja + verde).

Los pigmentos primarios son: cian, amarillo y magenta. Sumados dan lugar a pigmento negro. Los pigmentos secundarios son: verde (amarillo + cian), rojo (amarillo + magenta) y azul (magenta + cian).

Cualidades del color

Son tres:

- Tono: es el nombre del color (rojo, azul, verde...).
- Valor: es el grado de claridad u oscuridad (rojo oscuro, rojo claro, rojo muy claro...)
- Saturación: es el grado de pureza o intensidad. Se pierde saturación al mezclar más de dos tonos, añadir blanco, negro o gris.

Simbolismo y psicología del color

El color puede transformar el significado simbólico de un objeto y transmitir emociones o sentimientos diferentes. Éstos dependen de muchos factores como la época, la cultura, la religión, el contexto, etc.

Cada color tiene su significado:

- Blanco: es signo de pureza, verdad, paz.
- Negro: se asocia a la oscuridad, al miedo, al vacío.
- Amarillo: relacionado con la vida, la alegría, el calor, la riqueza, la sabiduría.
- Rojo: asociado al amor, sangre, violencia, peligro.
- Azul: evoca frescura, agua, cielo, tristeza, espiritualidad.
- Verde: es signo de naturaleza, vegetación, esperanza.

El color ha tenido múltiples funciones. En el arte ha pasado de ser decorativo a convertirse en el único elemento de expresión (expresionismo abstracto). En la industria se busca un equilibrio entre la belleza y la funcionalidad empleando la psicología del color para que los productos resulten más atractivos al consumidor. En la señalética tiene la función de advertir, informar y orientar al ciudadano, convirtiéndose en un idioma universal.

Las gamas cromáticas

Están formadas por un conjunto de colores que se asocian en función de características opuestas o comunes. Pueden crearse composiciones con profundidad espacial utilizando como medio únicamente el color.

A) Gama de colores por familias

Una familia de color está formada por un conjunto de colores donde predomina un primario. Tenemos tres: azules (predomina el cian), rojos (predomina el magenta) y amarillos (predomina el amarillo).

B) Gama de colores complementarios

Llamada también gama por contraste, está formada por parejas de colores que no tienen en su composición tonos comunes. En el círculo cromático aparecen opuestos. Las parejas de colores complementarios son: magenta- verde, cian- rojo y amarillo- azul.

C) Gama de colores armónicos

Está formada por tonos que tienen en su composición colores comunes. En el círculo cromático aparecen juntos como, por ejemplo, amarillo-verde-cian.

D) Gamas térmicas

Una forma de agrupar los colores es asociando los tonos a las sensaciones de frío o de calor. Así, tenemos: colores fríos que son los azulados, violáceos y azules-verdosos, colores cálidos que son los amarillos, naranjas y rojos y colores templados que son verde y magenta.

E) Gamas en función del valor

Se coloca un tono de más claro a más oscuros. Se puede colocar el tono en el medio de la serie, añadiendo blanco en una dirección y negro en otra. También se pueden agrupar los colores claros por un lado (gama de tonos claros) y los oscuros por otro (gama de tonos oscuros).

F) Gamas en función de la saturación

Una forma de quitar saturación a un tono es añadir blanco, negro o gris. Otra forma es añadir gradualmente su complementario. De esta manera tendremos gamas de tonos saturados, poco saturados y muy poco saturados.

La composición

Componer una imagen visual consiste en ordenar y colocar los elementos que aparecen sobre un soporte conocido como plano básico. El orden lo determina el tipo de relación entre la forma, el color y la textura. Una imagen está ordenada cuando cada uno de sus elementos está situado en el lugar que le corresponde según su importancia. La zona de máxima atención es lo que llamamos centro de interés.

Dependiendo de su importancia visual, las formas de una composición pueden percibirse como figura o como fondo. Una figura es más relevante aunque existen formas que se pueden ver alternativamente como figuras y como fondo: son las formas ambiguas.

La relación de las figuras entre sí sigue tres leyes importantes:

- Proximidad: los grupos se forman por elementos más cercanos entre sí.
- Semejanza: los grupos se forman por elementos parecidos entre sí.
- Continuidad: los grupos se forman por elementos ordenados en una misma dirección.

Elementos dinámicos en la composición

A) Equilibrio

Se produce cuando los diferentes elementos de una composición están compensados entre sí. Tenemos diferentes maneras de ordenar el espacio: Igualdad, equivalencia y contrapeso.

B) Peso visual

Los elementos de una composición pueden variar su peso si cambian de: tamaño (un elemento grande pesa más que uno pequeño), forma (las orgánicas pesan más que las geométricas), color (los colores saturados pesan más que los poco saturados) o textura (las superficies con textura pesan más que las lisas).

C) Movimiento

La representación del movimiento da origen a composiciones dinámicas. Son imágenes en las que se producen contrastes de luces y de colores, y se utilizan texturas que crean diferentes direcciones visuales.

D) Velocidad

Para representar la velocidad en una composición empleamos la repetición, las líneas cinéticas, el barrido o rastro que deja un elemento al moverse, la deformación... El futurismo es un movimiento pictórico del siglo XX que se preocupó por representar el movimiento y la velocidad en sus obras utilizando estos recursos.

E) Ritmo

El ritmo es una sucesión armónica de espacio ocupado, de espacio libre y de formas repetidas en una imagen. El ritmo puede ser: uniforme (repetición regular y constante de una misma forma), binario (repetición regular y constante de dos elementos), creciente (la figura aumenta de izquierda a derecha) y decreciente (la figura disminuye de izquierda a derecha).

Elementos escalares en la composición

A) Simetría

La simetría axial consiste en colocar elementos iguales o semejantes distribuidos a ambos lados de un único eje imaginario, situado en la mitad del soporte y que se denomina eje de simetría. La simetría central o radial se obtiene colocando elementos

iguales o semejantes distribuidos en varios ejes que pasan por un punto común denominado centro de simetría.

B) Proporción

Es la relación constante de medida que debe existir entre cada una de las partes de una figura consigo misma, con otras y con el espacio que ocupan.

C) Sección aurea

La sección áurea la empleó el arquitecto romano Vitrubio para crear armonía entre dos dimensiones. Durante el Renacimiento italiano se la llamó Divina Proporción.

Leyes de composición

Las leyes de composición son un conjunto de procedimientos que regulan las relaciones de los elementos que forman una imagen. Existen dos más importantes:

–Ley de la balanza: consiste en repartir por igual el peso visual colocando figuras iguales o semejantes a la misma distancia de un eje central.

–Ley de la compensación de masas: se basa en el equilibrio de diferentes pesos visuales, el centro de atención se desplaza ligeramente hacia un lateral y se compensa con elementos a diferente distancia del centro.

Espacio y volumen

La escultura es el arte de trabajar un material para crear un objeto en tres dimensiones. En ella destacan tres conceptos: volumen (distintas formas que adoptan las masas que lo configuran), entorno (espacio que envuelve al volumen) y luz (el acabado de las superficies ubicarán luz y sombra en diferentes zonas).

La escultura se denomina de bulto redondo cuando es un volumen exento (sin entorno). Según sea su actitud, puede ser: sedente (cuando la figura está sentada), orante (en actitud de oración), yacente (acostada) y ecuestre (a caballo). También pueden clasificarse según la parte del cuerpo que representan: busto (cabeza), torso (tronco sin cabeza ni extremidades) y estatua (cuerpo entero).

El relieve es un volumen con entorno. Son figuras modeladas o talladas sobre una superficie que les sirve de fondo. Se colocan formando varias capas que dan sensación de profundidad. Los objetos lejanos se muestran más pequeños, desdibujados y con menor relieve.

Materiales y técnicas volumétricas

Los materiales utilizados en la escultura pueden ser de dos tipos: dúctiles (barro,

plastilina...) y duros (piedra, madera, metal). Esta diferencia da lugar a dos técnicas básicas: modelar y esculpir.

El mármol es la piedra más utilizada. Los preferidos son macael, negro y carrara. Otras piedras empleadas son: granito, basalto, sienita, etc.

Las maderas utilizadas son: blandas como el pino Oregón, semiduras como el haya, el olmo, el cerezo y duras como la caoba o el ébano.

Los metales empleados en la escultura son diversos: hierro, acero, cobre, latón, estaño o aluminio. A diferencia de la madera y la piedra, que permiten al escultor trabajar directamente sobre ellas, el trabajo del metal exige un paso previo: el modelado de la pieza y la fundición con la preparación de moldes y colada (metal fundido).