

Instituto Politécnico

Universidad Nacional de Rosario Universidad Nacional de Rosario

VISUAL I

Lenguajes Artísticos

Masterización: RECURSOS PEDAGÓGICOS



10 AÑO

Cod. 19102-15

Lic. Marcela Cattaneo
Lic. Georgina Ricci



Dpto. de Extensión Cultural



Museos y patrimonio

Museos

Son instituciones permanentes, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abiertas al público y que realiza investigaciones sobre los testimonios materiales del hombre y de su entorno, los adquiere, los conserva, los comunica y, en particular, los expone con fines de estudio, educación y recreo.

El patrimonio museográfico es a la vez actor e instrumento del establecimiento del diálogo entre las naciones y de una visión común en el plano internacional cuyo objetivo primordial es el desarrollo cultural. Este desarrollo presenta un carácter y una forma muy diferentes según los contextos históricos y culturales.

Favorecen un enfoque integrado del patrimonio cultural, así como de los vínculos de continuidad entre creación y patrimonio, y permiten a sus públicos, en particular las comunidades locales reanudar los lazos con sus propias raíces y abordar la cultura de los otros.

Fuentes: UNESCO, Portal Argentina En Noticias

Objetivos, deberes y obligaciones de los museos

Extraídos del Código de deontología del ICOM (International Council of Museums - Consejo Internacional de Museos) para los museos.

1. Los museos garantizan la protección, documentación y promoción del patrimonio natural y cultural de la humanidad

Los museos son responsables del patrimonio natural y cultural, material e inmaterial. La primera obligación es proteger y promover ese patrimonio, así como los recursos humanos, físicos y financieros disponibles a tal efecto.

2. Los museos que poseen colecciones las conservan en beneficio de la sociedad y de su desarrollo

La misión de un museo consiste en adquirir, preservar y poner en valor sus colecciones para contribuir a la salvaguarda del patrimonio natural, cultural y científico. Sus colecciones constituyen un importante patrimonio público, se hallan en una situación especial con respecto a las leyes y gozan de la protección del derecho internacional.

La noción de buena administración es inherente a esta misión de interés público y comprende los conceptos de propiedad legítima, permanencia, documentación, accesibilidad y cesión responsable.

3. Los museos poseen testimonios esenciales para crear y profundizar conocimientos

Los museos tienen contraídas obligaciones especiales para con la sociedad por lo que respecta a la protección, accesibilidad e interpretación de los testimonios esenciales que han acopiado y conservado en sus colecciones.

4. Los museos contribuyen al aprecio, conocimiento y gestión del patrimonio natural y cultural

Los museos tienen el importante deber de fomentar su función educativa y atraer a un público más amplio procedente de la comunidad, de la localidad o del grupo a cuyo servicio está. La interacción con la comunidad y la promoción de su patrimonio forman parte integrante de la función educativa del museo.

5. Los museos poseen recursos que ofrecen posibilidades para otros servicios y beneficios públicos

Los museos recurren a una vasta gama de especialidades, competencias y recursos materiales cuyo alcance supera el ámbito estrictamente museístico. Esto puede conducir a un aprovechamiento compartido de recursos o a la prestación de servicios, ampliando así el campo de actividades de los museos. Estas actividades se organizarán de manera que no se comprometa la misión que tiene asignada el museo.

6. Los museos trabajan en estrecha cooperación con las comunidades de las que provienen las colecciones, así como con las comunidades a las que prestan servicios.

Las colecciones de un museo son una expresión del patrimonio cultural y natural de las comunidades de las que proceden y, por consiguiente, no sólo rebasan las características de la mera propiedad, sino que además pueden tener afinidades muy sólidas con las identidades nacionales, regionales, locales, étnicas, religiosas o políticas. Es importante, por lo tanto, que la política del museo tenga en cuenta esta situación.

Museos de la ciudad de Rosario

Museo de la Ciudad

Museo de Arte Contemporáneo Rosario (MACRO)

Museo de Arte Decorativo "Firma y Odilo Esteez"

Museo Experimental de Ciencias

Museo Municipal de Bellas Artes "Juan B. Castagnino"

Museo de la Memoria

Museo de Ciencias Naturales "Dr. Ángel Gallardo"

Museo Histórico Provincial "Julio Marc"



¿Cómo acercarnos a esos extraños objetos?

Las obras de arte

La obra de arte es una ventana a los valores de la sociedad. Aunque los intereses y los gustos difieran y la variedad resulte desconcertante, podemos acercarnos al arte y apreciarlo de una forma totalmente nueva. El análisis y la contemplación nos ayudan a desarrollar la capacidad de observación.

El primer paso podría ser observar la obra y sentirnos atraídos por algo de ella: la técnica, los colores, lo que narra, su composición.

Luego podríamos preguntarnos acerca del artista, las circunstancias en que creó un cuadro o su contexto político y social, la función de la obra, su significado, cómo se valora al artista desde el punto de vista económico, cultural o estético.

Las obras visuales han sido utilizadas con numerosas finalidades a lo largo de la existencia humana: para decorar paredes, espacios, suelo, vasijas, por el simple deseo de dejar un objeto hermoso, nuevo, para comunicar mensajes sociales, religiosos, para fijar en la memoria hechos, como símbolo de poder y de posición social.

Lectura de obras de arte: observa, investiga, analiza

Documentación de la obra

Las obras de arte fueron creadas por seres humanos en una época y un lugar, incluso en un año que son importantes para los investigadores, los historiadores, etc. De allí que los datos que sugerimos tener en cuenta no siempre se encuentran fácilmente. Pero eso no importa a los fines de un acercamiento a las obras. Te recomendamos percibir, intuir, observar, investigar y todo lo que puedas sumar para crear una opinión acerca de ellas, por encima de la respuesta del “gusto” y las preferencias personales.

Para tener en cuenta

1. ¿Qué es? ¿Original o reproducción? ¿A qué patrimonio pertenece?
2. ¿Dónde se encuentra? Museo, iglesia, galería de arte, edificio, espacio urbano, en una producción editorial, en la web.
3. Tamaño del original.
4. Técnica.

5. Contexto del artista: dónde nació, cuándo, cómo se formó en el arte, acontecimientos sociales, políticos, culturales que influenciaron su vida y su obra. Antecedentes de su estilo.
6. Análisis de los elementos formales de la obra: materiales, utilización de los elementos de las artes visuales (puntos, líneas, formas, volúmenes, colores, texturas, composición, etc.), características.
7. Contenidos y mensajes: ¿Sobre qué trata la obra? ¿Te genera alguna emoción? ¿Atrae? ¿Causa alegría o tristeza? ¿Sorprende? ¿Perturba?

Recetas. Las mejores sugerencias para mirar arte contemporáneo

Fragmentos del libro “Recetas. Las mejores sugerencias para mirar arte contemporáneo”, Ediciones del Museo Castagnino+macro (puede descargarse completo y de forma gratuita en: <http://www.macromuseo.org.ar/libros>)

Arte contemporáneo: cómo dejar de decir no entiendo

Por Diana Aisenberg, artista plástica

Algunas recomendaciones para todo público

- Erradicar el no entiendo, porque determina la autoexclusión.
- Evitar las siguientes frases: Esto no es arte. ¿Quién hizo esto? Esto lo podría haber hecho mi hijo. Mi hijo lo haría mucho mejor. Cuando llego a casa te lo hago en dos minutos.
- Recordar que hay una vida detrás de ese objeto que está frente a nosotros. Preguntar y preguntarse.
- Eliminar la suposición que hay un modelo de arte y de obra establecido, totalitario y autoritario.
- Confiar en el gusto personal: impresiones, historias biográficas. Todos tenemos recorridos y conceptos espaciales internos, como cuando ponemos la mesa o elegimos de qué lado dormir en la cama, cuando ordenamos una valija. Los criterios personales valen oro.
- Usar lo que sabemos, como el color que vamos a vestir para tal o cual ocasión. Todos disponemos de una estructura y un abanico de color. Todos tenemos nuestros colores preferidos.
- Fundamental: curiosidad, atención, lectura, estudio. Agradecer y no rechazar cuando algo resulta raro, poner en acción la curiosidad, buscar información por Internet. Estudiar y leer.

El arte es la pregunta en sí, pregunta permanente sobre la vida y sobre el ser del hombre. Es un espacio social del cual disponemos para todo lo que no existe respuesta total. Los valores que incumben al arte son valores y calidades de la vida, de la de todos nosotros. En toda época acontecen circunstancias históricas, tecnologías, que determinan un modo de hacer arte. La responsabilidad de cada artista es darle un significado y un contenido al concepto de arte de acuerdo a su tiempo. Hay permisos en el arte, donde pueden suceder ciertas cosas que no están aceptadas socialmente a nivel general.



Receta

Por Gastón Pérsico

Trabaja en proyectos interdisciplinarios, en diversos formatos como instalaciones, publicaciones o eventos participativos, de manera individual y en colaboración con otros artistas; y expone desde 1999.

Las obras de arte contemporáneo se presentan ante nosotros de incontables maneras, tantas que podríamos decir que cada obra encuentra su propio modo de decirnos algo. Ante semejante panorama podemos quedar desconcertados, mirando hacia los lados, buscando pistas para poder entender eso que tenemos delante. Pero sería conveniente detenernos un momento antes. Cuando recorremos en un museo una sala con pintura “tradicional” (paisajes, por ejemplo), es poco frecuente que nos surjan preguntas del tipo “¿qué habrá querido decir?”, “¿qué significará esto?”. No nos abrumba esa sensación de que “algo se nos está escapando”.

Ahora bien, el estar delante de una imagen que representa un paisaje, ¿significa realmente que “entendemos” ese paisaje? ¿Alguien podría afirmar que “entiende” un árbol, el atardecer, unos perros jugando, una cascada? ¿Seríamos capaces de descifrar qué puede ser lo que nos quieren decir?

Quizás no sea lo más recomendable preguntarse por estas cosas todo el tiempo, pero puede ayudarnos en el momento de enfrentarnos con algunas obras que requieren de un ejercicio de nuestra atención. Muchas obras de arte contemporáneo se nos revelan como algo nuevo, ideas, formas de representarlas, de elaborar discursos que quizás no habíamos visto antes.

Pensemos en los objetos que nos rodean; digamos, los teléfonos celulares. Cada vez que aparece un modelo nuevo, con nuevas funciones, más opciones y botones, nos quedamos con el aparatito en la mano pensando “nunca voy a poder usar todas las funciones que trae esto”. Debemos aprender a utilizarlo. Se nos hace necesario actualizar nuestro “saber utilizarlo”. Descifrarlo.

Ese ejercicio de reaprendizaje es el mismo que hacemos siempre que algo nuevo aparece ante nosotros, ya sea una canción, una comida con nuevos condimentos o una obra en una exposición.

Entonces, ¿qué hacemos? Revolvemos todo buscando el manual de instrucciones, le preguntamos a algún amigo, tratamos de recordar cómo se usaba el modelo anterior y descubrimos que a fin de cuentas el funcionamiento es bastante parecido, y que el uso, en definitiva, es el mismo. No podría vivir sin música.

Escucho música todo el día, en mi casa, en la calle. Disfruto escuchando bandas nuevas desconocidas o discos clásicos, me gusta mucho bailar, pasar música en las fiestas. Pero no sé tocar ningún instrumento. No tengo ni la menor idea de cómo se lee un pentagrama. Realmente nunca me preocupé demasiado por ello. Nunca sentí la necesidad de “entender” la música. Es algo que simplemente está ahí, en el aire. Alguien pone “play” y empieza la magia.

Por supuesto que cada canción puede recordarnos ciertas situaciones, representar un momento, un estado de ánimo, una energía particular, incluso una forma de comportarnos o movernos, y esto nos ayuda a relacionarnos con la música, a “leer” lo que nos dice la música, a decodificarla, sin la necesidad de “entender” de música. Eso

mismo intento que me ocurra en una muestra. Escuchar. Y me escucho a mí mismo preguntándome qué sensaciones me provoca, qué cosas me recuerdan a otras que ya había visto (en otra muestra o en una película o en la calle), cómo cuenta una idea, por qué alguien usó determinados materiales y no otros, cuáles son los intereses del autor y muchas preguntas más. Y así puedo ir descubriendo pistas para sentirme más cómodo ante esa experiencia novedosa. Y lo bueno de estas experiencias es que nos hablan a cada uno con el lenguaje de cada uno, con los conocimientos y las experiencias de cada uno. (Dentro de un edificio un arquitecto seguramente descubrirá estructuras, uso de los materiales, ubicación de vigas, etc., y otras personas que no son arquitectos sentirán abrigo, o comodidad, o les recordará a algún lugar que vieron en una película, etc., etc.). Mi consejo entonces es: recorran las salas, no traten de entender al árbol, apaguen sus celulares, dejen que se haga la magia.

Play.

Breve glosario de las artes visuales

Cuerpo humano

La representación del cuerpo humano es uno de los temas centrales en el arte desde hace miles de años, desde la pequeña escultura de piedra de una figura femenina sin rostro, de formas redondas y desnuda conocida como la Venus de Willendorf (datada entre 24000 y 20000 AC) hasta las imágenes fotográficas digitales de la actualidad.

Retrato

El retrato convierte a seres humanos supuestamente “reales” en objetos de arte. La semejanza física nunca fue el principal interés, en el curso de los tiempos los artistas se han esforzado por hacer de la semejanza una función de identidad: el carácter “esencial” de una persona. Las facciones del que posa deben transmitir rasgos de su personalidad (virtudes, vicios, gustos, etc.).

Paisaje

Representación visual del entorno y el espacio que reflejan el mundo que rodea al artista, según su mirada subjetiva y su experiencia.

Naturaleza muerta

Se representan objetos de la vida cotidiana: comida, flores, botellas, floreros, organizados compositivamente. Este tema ha sido muy elegido por los artistas para demostrar su capacidad técnica de representar las sutilezas de las transparencias, la habilidad en el manejo del color y la maestría en el dibujo.



Arte contemporáneo

Se llama arte contemporáneo a las expresiones artísticas visuales que nacieron entre mitad del siglo XX y la actualidad. Estas expresiones, a diferencia de épocas anteriores, se caracterizan por no seguir únicamente una escuela o estilo, en palabras de Arthur Danto (filósofo) “El nuestro es un momento de profundo pluralismo y total tolerancia, al menos (y tal vez sólo) en el arte. No hay reglas”. Otra característica de estas obras es que constantemente citan obras precedentes y de este modo elaboran discursos y entablan diálogos con la historia del arte. Son obras donde conviven diferentes técnicas: pintura, fotografía, video, instalaciones, etc. y también incorporan nuevas tecnologías.

Instalación

Una instalación es una manifestación artística en la que el artista organiza los elementos en el espacio de tal suerte que permite al visitante establecer otro tipo de relación con la obra: se puede observar y apreciar, se puede recorrer y estar dentro, en algunos casos se puede tocar, intervenir o volverse parte de la obra.

Curador

Según Andrés Duprat (curador): “El curador es el que da un sentido determinado al hecho de exhibir ciertas obras. Decide y diseña el sentido de una exhibición, el período que abarcará, cómo mostrar determinadas obras, su recorrido, etc. Se trataría de un especialista no sólo en aquello que muestra sino también en *cómo lo muestra*”. Es también quien realizará la investigación que dará lugar a los textos que acompañarán las muestras y explicarán las relaciones entre los objetos exhibidos.

Lenguajes

Esta materia se centra en el estudio del *lenguaje de las imágenes*, entender su lógica, sus mensajes y su modo de plasmarlos en formas, líneas y colores; para poder aplicarlos a distintos proyectos gráficos de todos los campos visuales. Permite entender la estructura visual y cómo se construyen y analizan los mensajes que hay detrás de cada imagen. De esta manera se incorpora un nuevo vocabulario que enriquece la creación y el análisis de obras, diseños e imágenes.

Imágenes que comunican

El **lenguaje visual** es un sistema de comunicación que utiliza las imágenes como medio de expresión, es decir, transmite mensajes visuales.

Según la finalidad que se pretenda al transmitir el mensaje podemos distinguir diferentes clases:

- A) Lenguaje visual objetivo: es el que transmite una información de modo que predomine una interpretación. Por ejemplo, un dibujo científico.
- B) Lenguaje publicitario: su objetivo es informar, convencer y/o vender.
- C) Lenguaje artístico: posee una función estética y expresiva.

Modos de expresión de las imágenes

Una imagen puede tener diferentes lecturas. Su significado cambia según el receptor y según el emisor de dicha imagen. En la apreciación de un mensaje visual, influyen la experiencia y la formación cultural de las personas.

En las imágenes podemos identificar distintos modos de representación:

- **Naturalista**: intenta representar fielmente la realidad (siempre apelando a convenciones culturales, como por ejemplo, la perspectiva). La representación naturalista, por su cercanía visual a lo que refiere, suele ser la más fácil de decodificar.
- **Analítico/técnico**: Se trata de imágenes que describen detalladamente formas y procesos científicos. Son representaciones complejas dirigidas a un público ya iniciado o entendido, capaz de interpretar las formas que se describen. Pueden describir, por ejemplo, piezas mecánicas, aspectos de la fisiología humana, etc. Para que podamos descifrar la información que contienen hemos de aprender el código que emplean.
- **Figurativa**: Representa formas basadas en la realidad pero expresadas con mayor libertad con respecto a ese referente real. Los espacios, las formas, los colores y las proporciones son alteradas, pero aún reconocibles. El autor interpreta la realidad y la representa subjetivamente.
- **Abstracto/concreto**: Cuando decimos que una imagen es *abstracta*, hablamos de una forma de representación que se basa en la observación de lo real pero realiza una síntesis que lo aleja o hace perder el origen del referente. En las expresiones *concretas* ya no hay representación ni referente de origen: son formas, colores y estructuras nuevas creadas.



Comunicación: imágenes, palabras, sentidos

El libro

Hasta 1450 los libros se difundían en copias manuscritas por escritores dedicados exclusivamente a la réplica de ejemplares por encargo del clero o de reyes y nobles.

La elaboración de las técnicas de impresión modernas, por parte de Gutenberg hacia 1440, dio paso a la entrada del libro en la era industrial. El libro ya no era un objeto único, escrito o reproducido de acuerdo con la demanda. La edición de un libro requiere de toda una empresa, capital para su realización y un mercado para su difusión. Por consiguiente, el coste de cada ejemplar baja considerablemente lo que, a su vez, aumenta notablemente su expansión.

El libro fue uno de los instrumentos más revolucionarios en una época llena de cambios incesantes (entre ellos el descubrimiento de América). La llegada del libro impreso en el siglo XV significó algo mucho mayor que un logro técnico; se trató sobre todo de un nuevo medio intelectual que sirvió a la cultura occidental para concentrar, transmitir y expandir sus ideas centrales, un medio que creó nuevos hábitos de pensamiento y que transformó la cultura, la religión y la política, en una palabra, cambió a la sociedad.

El gran logro de Gutenberg consistió en mecanizar, agilizar y mejorar las técnicas de impresión a través del uso de los tipos móviles: piezas metálicas que contienen un carácter o símbolo en relieve e invertido especularmente. El diseño, la forma de estos signos se llama en la actualidad tipografía.

Tipografía

La **tipografía** es el oficio que trata el tema de las letras, números y símbolos de un texto impreso (ya sea sobre un medio físico o electromagnético), tales como su diseño, su forma, su tamaño y las relaciones visuales que se establecen entre ellos.

El tipógrafo Stanley Morison la definió como: “Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto.”

Stanley Morison, *Principios fundamentales de la tipografía* (1929).

Times New Roman

Georgia

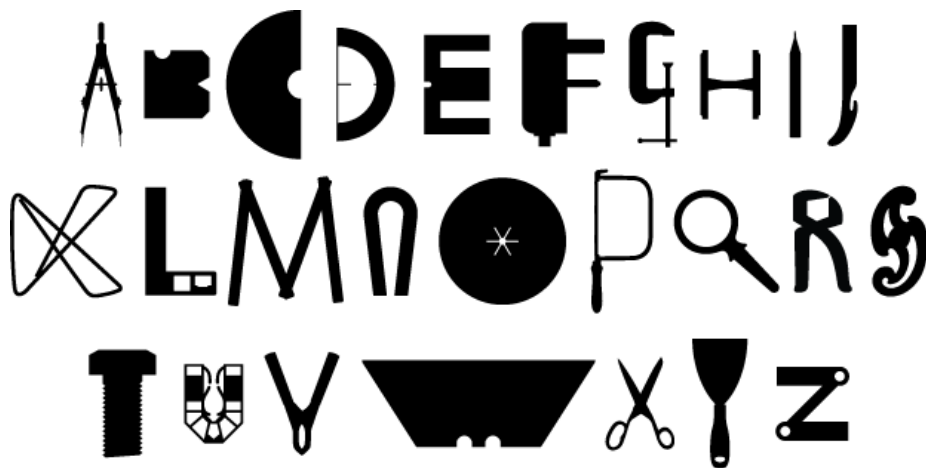
Arial

Comic Sans

Rosario

Tipografía creativa

La tipografía creativa contempla la comunicación de otro modo, como si se tratara de una metáfora visual, donde el texto no sólo tiene una funcionalidad lingüística, y donde, a veces, se representa de forma gráfica, como si se tratara de una imagen.



pelar

ca, da

I



Pictograma

Un **pictograma** es un signo que representa esquemáticamente un símbolo, objeto real o figura.

Es el nombre con el que se denomina a los signos de los sistemas alfabéticos basados en dibujos significativos.

Un pictograma debería ser enteramente comprensible con sólo tres miradas.

En el diseño de un pictograma deberían suprimirse todos los detalles superfluos.



En la actualidad es entendido como un signo claro y esquemático que sintetiza un mensaje sobrepasando la barrera del lenguaje; con el objetivo de informar y/o señalar.

Caligrama

El **caligrama** es un poema, frase o palabra en la cual la tipografía, caligrafía o el texto manuscrito se arreglan o configuran de tal manera que crea una especie de imagen visual. La imagen creada por las palabras expresa visualmente lo que la palabra o palabras dicen. En la modernidad se dio con las vanguardias de principios del siglo XX.

azul
 brillante
 el Ojo el
 pico anaranjado
 el cuello
 el cuello
 el cuello
 el cuello
 el cuello
 el cuello
 el cuello herido
 pájaro de papel y tinta que no vuela
 que no se mueve que no canta que no respira
 animal hecho de versos amarillos
 de silencioso plumaje impreso
 tal vez un soplo desbarata
 la misteriosa palabra que sujeta
 sus dos patas
 patas
 patas
 patas
 patas
 patas
 patas
 patas
 patas a mi mesa



IV CENTENARIO DE DON QUIJOTE DE LA MANCHA

Elementos básicos del dibujo y el diseño

El dibujo, la pintura, la publicidad... todos los tipos de expresiones visuales están constituidos por un lenguaje y constan de un vocabulario. Este vocabulario está conformado por una serie de elementos (puntos, líneas, formas) que adoptan distintas instancias (posición, tamaño, color, etc.). Haremos uso de ellos por combinaciones, repeticiones o ausencias con el fin de transmitir el mensaje visual de la manera más efectiva posible.

Puntos, líneas y formas

Punto

Desde el punto de vista científico (por ejemplo en la matemática), el punto representa un concepto abstracto que indica con precisión exacta la ubicación de un encuentro, intersección, etc.

En cambio, en el sentido gráfico y artístico, el punto es una superficie materializada, es decir reconocible por el ojo humano; es la unidad gráfica más pequeña, el “átomo”.

Es la unidad más simple, irreductiblemente mínima, de comunicación visual. Es el elemento plástico básico.

No es un ente inmaterial, ocupa una superficie sobre el plano. Posee sus límites y tensiones internas.

Éste será percibido como tal, si en relación al plano que lo contiene y los elementos que lo rodean, su tamaño es adecuado a la percepción de punto.

- El punto es el primer recurso del lenguaje visual.
- Surge de un golpe sobre la superficie.
- Puede tener distintas formas, dependiendo de la herramienta.
- Tiene que tener relación de tamaño con el fondo, debe ser una expresión mínima.
- Es el articulador de la línea: una sucesión de puntos genera una línea.
- El punto es estático.
- En gran cantidad y yuxtapuestos, los puntos crean ilusión óptica de mezcla del color que hoy se utiliza en la imagen digital (píxeles) y en las impresiones (inkjet, láser, etc.).

Línea

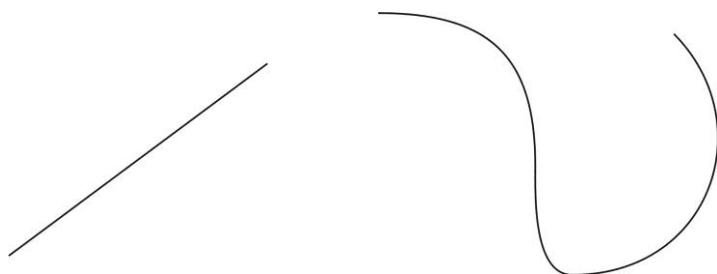
- Se verifica el salto de lo estático a lo dinámico.
- La línea siempre implica una dirección y sugiere movimiento.
- Al igual que el punto, a la línea se la reconoce como tal en relación al campo visual que la contiene.
- Siempre que el largo domine sobre el espesor, el elemento se reconoce como línea.



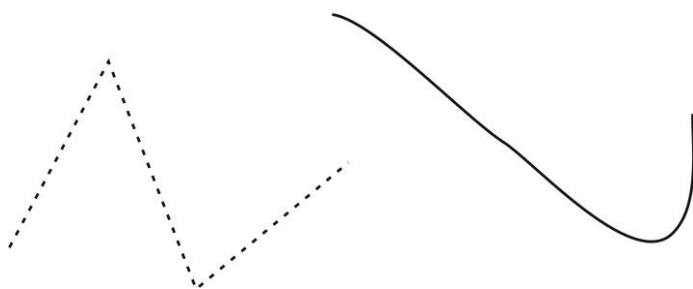
- Las líneas pueden ser homogéneas (de espesor constante) o moduladas (el espesor varía).



- Existen dos tipos básicos: geométricas y orgánicas.



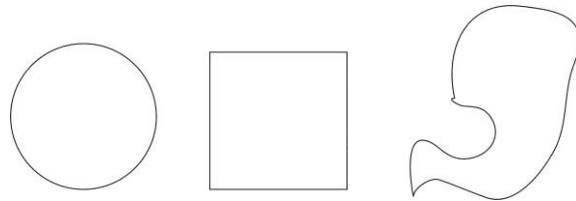
- Presentan direcciones básicas: horizontal, vertical, diagonal.
- Presentan distintas dimensiones: cortas, largas.
- Presentan distintos espesores: gruesas, finas, etc.
- Pueden ser continuas o discontinuas.



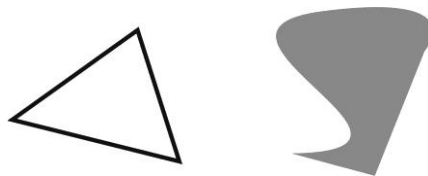
Formas o figuras

La línea describe un contorno al cerrarse y unirse con su origen. Hay una delimitación de dos zonas, una acotada (figura) y otra infinita (fondo).

- Cuando las líneas se cierran describen una forma, figura o superficie.
- Existen dos tipos básicos de formas: geométricas y orgánicas.

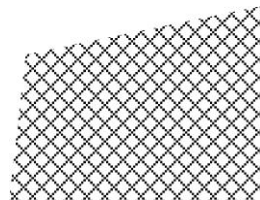


- Pueden tener color o no. Pueden ser solamente su contorno.



- Pueden tener texturas / trama.

Llamamos textura a la calidad de una superficie, es la piel de las cosas. Los dedos nos permiten, a través del tacto, percibir la superficie de los objetos. Pero existe otro sentido tal vez más importante en la percepción de las cosas: la visión, que sin necesidad recurrir al tacto podemos conocer cómo es la superficie de un objeto, esto es la textura visual. La textura visual o gráfica tiene una estructura bidimensional, es una representación plana, sin relieve, que imita el aspecto real de las cosas.



Si analizamos una forma cualquiera, podemos determinar sus características concretas:

- La apariencia (si es un coche o un perro).
- El tamaño (respecto a otras que vemos o que hemos visto con anterioridad).



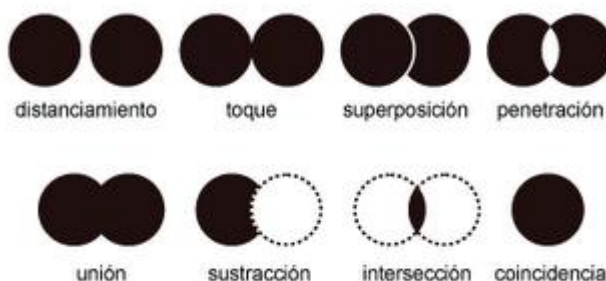
- La posición (el lugar que ocupan en el campo visual respecto a otras formas).
- La orientación (puede estar boca abajo, por ejemplo).

Operaciones básicas de composición

Interrelación de formas

Las formas pueden encontrarse entre sí de diferentes maneras.

Se distinguen ocho maneras diferentes de interrelación:



1. Distanciamiento

Ambas formas quedan separadas entre sí, aunque puedan estar muy cercanas.

2. Toque

Si acercamos ambas formas comienzan a tocarse. El espacio que las mantenía separadas en (1) queda así anulado.

3. Superposición

Si acercamos aún más ambas formas, una se cruza sobre la otra y parece estar por encima, cubriendo una porción de la que queda debajo.

4. Penetración

Igual que en (3) pero ambas formas parecen transparentes. No hay una relación obvia de arriba y debajo entre ellas, y los contornos de ambas formas siguen siendo enteramente visibles.

5. Unión

Igual que en (3) pero ambas formas quedan reunidos y se convierten en una forma nueva y mayor. Ambas formas pierden una parte de su contorno cuando están unidas.

6. Sustracción

Cuando una forma invisible se cruza sobre otra visible, el resultado es una sustracción. La porción de la forma visible que queda cubierta por la invisible se convierte asimismo en invisible. La sustracción puede ser considerada como la superposición de una forma negativa sobre una positiva.

7. Intersección

Igual que en (4) pero solamente es visible la porción en que ambas formas se cruzan entre sí. Como resultado de la intersección, surge una forma nueva y más pequeña. Puede no recordarnos las formas originales con las que fue creada.

8. Coincidencia

Si acercamos aún más ambas formas, habrán de coincidir. Los dos círculos se convierten en uno.

Otros elementos presentes en la composición

Escala

Las escalas son necesarias para representar, mediante el dibujo, algo a un tamaño que no es el original. Se hacen dibujos a escala como el croquis de un departamento o de un barrio, planos de ciudades, mapas de países, planos de aparatos, instructivos para armar muebles, etc. Lo fundamental en un dibujo a escala es que se conservan las propiedades y características geométricas de los objetos en el dibujo: las longitudes son proporcionales y los ángulos son los mismos.

Ritmo

Cuando una o más formas visuales se repiten en una composición se genera un ritmo. El ritmo implica una recurrencia esperada. Puede ser una repetición de la misma unidad a idéntico intervalo o podemos producir una progresión regular.

- Cuando una figura se repite a intervalos regulares y conservando su tamaño se genera un ritmo uniforme.
- Si se repite más de una figura, se da lugar a un ritmo alterno.



- Cuando la figura va reduciendo o ampliando sus dimensiones o el espacio entre cada módulo se crea un ritmo creciente o decreciente.

Simetría

Correspondencia en la disposición regular de las partes o puntos de un cuerpo o figura con relación a un centro, un eje o un plano. Existen dos tipos:

1. Axial: se produce cuando las figuras se espejan a ambos lados de un eje imaginario. (Ej. una mariposa)
2. Central: se produce cuando existen varios ejes de simetría que se intersecan en un mismo punto creando una simetría respecto a ese punto. (Ej. Un cristal de nieve)

Representación del espacio tridimensional en el plano

Al representar una imagen tridimensional en el espacio bidimensional, tanto en el papel como en soportes digitales, utilizamos una serie de convenciones culturales que el hombre ha desarrollado a lo largo de su historia que nos ayudan a simular la idea de espacio en el plano. A éstas les llamaremos *indicadores de espacio*:

- Superposición
- Posición en el plano
- Disminución de tamaño
- Transparencia
- Perspectiva

El color

“El color es algo indefinible. Pero lo que sí se puede intentar definir es el “fenómeno del color”, es decir, las condiciones y el acto de percepción que nos hacen comprender que el color existe. En el estado actual de nuestros conocimientos, todos creemos que, para que ese fenómeno del color sea posible, hay que disponer de tres elementos: una fuente de energía luminosa, un objeto modulador sobre el cual caiga esta energía y un órgano receptor, es decir, el hombre (o el animal) armado de este aparato complejo –a la vez biológico y cultural- que constituye el binomio ojo-cerebro. Si falta alguno de estos tres elementos no puede existir el fenómeno del color.

Las opiniones empiezan a ser divergentes cuando sustituimos al hombre receptor por un aparato registrador. Para muchos físicos y hasta para muchos químicos, lo que se registra sigue siendo color. Para la mayoría de los filósofos y antropólogos no es color, sino luz. El color es un producto cultural, que no existe si no es percibido; es decir, que no sólo deben verlo los ojos, sino que también debe decodificarlo el cerebro, la memoria, los conocimientos y la imaginación. Un color que nadie ve es un color inexistente.”

Michel Pastoureau, *Diccionario de los colores*, 2009

Círculo cromático

Desde un punto de vista teórico, un círculo cromático de doce colores estaría formado por los tres primarios, entre ellos se situarían los tres secundarios y entre cada secundario y primario el terciario que se origina de su unión.

Al contrario de lo popularmente entendido, no existe un único círculo cromático, por ende hay distintos tipos de colores primarios. Estos dependerán si son espacios de color reflejado (cuando percibimos el color de un objeto a través de la luz) o color emitido (por ejemplo con una linterna con celofán o las leds de un monitor).

La síntesis sustractiva explica la teoría de la mezcla de pinturas, tintes, tintas y colorantes naturales para crear colores que absorben ciertas longitudes de onda y reflejan otras. El color que parece que tiene un determinado objeto depende de qué partes del espectro electromagnético son reflejadas por él, o dicho a la inversa, qué partes del espectro no son absorbidas. Una manzana iluminada por una luz blanca, parece roja. Pero esto no significa que emita luz roja. Si lo hiciese, seríamos capaces de verla en la oscuridad. En lugar de eso, absorbe algunas de las longitudes de onda que componen la luz blanca, reflejando solo aquellas que el humano ve como rojas. Los humanos ven la manzana roja debido al funcionamiento particular de su ojo y a la interpretación que hace el cerebro de la información que le llega del ojo.

En esta síntesis podemos definir dos sub-espacios de color:

1. El tradicionalmente utilizado en la pintura, donde sus colores primarios son el AZUL, ROJO y AMARILLO.
2. El utilizado en sistemas de impresión (offset, impresoras láser, etc.) que utiliza como primarios, para poder construir toda la gama de color, al CIAN, MAGENTA y AMARILLO.

La síntesis aditiva implica que se emita luz directamente de una fuente de iluminación de algún tipo. El proceso de reproducción aditiva normalmente utiliza luz roja, verde y azul para producir el resto de colores. Combinando uno de estos colores primarios con otro en proporciones iguales produce los colores aditivos secundarios: cian, magenta y amarillo. Combinando los tres colores primarios de luz con las mismas intensidades, se produce el blanco. Variando la intensidad de cada luz de color finalmente deja ver el espectro completo de estas tres luces.



Los televisores y los monitores de ordenador son las aplicaciones prácticas más comunes de la síntesis aditiva.

El blanco y el negro no pueden considerarse colores y por lo tanto no aparecen en un círculo cromático, el blanco es la presencia de todos los colores y el negro es su ausencia total en la síntesis sustractiva y de modo inverso en la aditiva. Sin embargo el negro y el blanco al combinarse forman el gris el cual también se marca en escalas. Esto forma un círculo propio llamado “escala de grises”.

El color como expresión cultural: el color y el deporte

“Las grandes estrellas de fútbol tienen el inmenso privilegio de no tener que jugar en campos de tierra reseca o barrizales sino en una superficie de césped bien cuidado que contribuye a aislarlos del común de los mortales y a delimitar en el suelo ese espacio sagrado dentro del cual se desarrolla el ritual del balón. Bajo sus pies, el césped. Bajo sus pies el color verde. Cosa que no es ni neutra ni anecdótica. El verde en occidente es el color del juego y del deporte (en el sentido amplio de la palabra) desde por lo menos el siglo XIII. Claro está que las diferencias son enormes entre el torneo feudal y el partido de fútbol del siglo XXI, pero el historiador observa aquí, en la larga duración, una serie de permanencias cromáticas sobre las cuales vale la pena reflexionar. En la cultura medieval, el verde ya es el color del juego porque también es el color de la juventud, el color del movimiento, el color de la Fortuna. Es el color más dinámico, más inestable y más ambiguo, el de la buena y la mala suerte, el del desorden, y también el del diablo. Los jóvenes y los enamorados se visten de verde, como los juglares, los titiriteros, los bufones y los cazadores. Todos los rituales lúdicos tienen que ver con ese color. En la época moderna el verde lúdico tiende a especializarse en el campo de lo que hoy llamaríamos juegos de la sociedad. A lo largo de los siglos y las décadas cada vez es más frecuente jugar a las cartas, a los dados, a las damas, al billar, etc., sobre un tapete verde. El verde se convierte en el color emblemático de los jugadores, de los lugares que estos frecuentan, de los objetos que manipulan.

El vínculo cultural que a través de los siglos une el verde de los escenarios deportivos con el verde de los juegos de sociedad, es evidente. En ambos casos se trata de limitar y señalar un espacio donde se realizan actividades. Por otra parte, lo que subraya esa primacía de lo simbólico sobre lo material se lee claramente en los deportes de sala. El Ping-pong es el que mejor ilustra ese parentesco simbólico entre un terreno de deporte y un tapete de juego.”

Michel Pastoureau, *Diccionario de los colores*, 2009.

Referencias bibliográficas de esta publicación

- AA.VV. *Recetas. Las mejores sugerencias para mirar arte contemporáneo*. Rosario, Ediciones Castagnino+macro, 2010.
- Butin, H. (editor). *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo*. Madrid, Abada Editores, 2009.
- Danto, A. *Después del fin del arte*. Buenos Aires, Paidós, 2006.
- Danto, A. *La transfiguración del lugar común*. Buenos Aires, Paidós, 2004.
- Oliveras, E. (editora). *Cuestiones de arte contemporáneo*. Buenos Aires, Emecé, 2009.
- Pastoureau, M. *Diccionario de los colores*. Madrid, Paidós, 2009.