

CARTILLA: LENGUAJE Y PRODUCCIÓN DE LAS ARTES VISUALES

3ero C

EESO N°259 "Juan Vicente Giménez"



Profesora: Sponton Betiana
Betisp57@gmail.com

Contenidos – saberes - temas

- La indagación experimental sobre los factores que influyen en la percepción visual.
- La percepción visual. La percepción onírica. La percepción háptica. La sinestesia.
- El juego, la fantasía, lo azaroso, accidental, lo forzado como disparadores en producciones artísticas. - La percepción del espacio. La relación entre el espacio real y el espacio representado: gráficos, croquis, bocetos, registros corporales, cartografía, los moduladores espaciales y las esculturas dinámicas.
- Relación entre la obra y el espectador en las propuestas visuales: museos, galerías de arte, revistas, televisión, cine.
- Significante y significado. La imagen denotada, la imagen connotada
- La incidencia de las nuevas tecnologías en el tratamiento de la dimensión espaciotemporal. Formas de producción y circulación de la obra.
- Las vinculaciones entre las Artes Visuales con otros lenguajes artísticos.
- El problema de la forma y el espacio en producciones personales.
- El uso del color como elemento plástico y como elemento de la comunicación.
- La textura como recurso expresivo o como relato visual.

4. El lenguaje

El lenguaje es comunicación. También los animales se comunican entre sí, pero el hombre, al usar palabras, nombrar objetos, incorporó un cambio cualitativo: interpuso entre el objeto percibido y su reconocimiento, un nombre que lo designa. La palabra se convierte en símbolo de la cosa, y ese conocimiento puede ser compartido con los otros hombres. Aparece un orden objetivo común a la sociedad y la función semántica de la palabra se convierte en el principio del conocimiento.

La *lingüística* es la ciencia que indaga las leyes del lenguaje humano. La *semántica* es la parte de la lingüística que estudia la significación de las palabras.

Cuando el niño comienza a hablar y a nombrar cosas se abre el camino para tomar contacto con el mundo objetivo, luego podrá expresar su pensamiento a través del lenguaje. A diferencia de los lenguajes de las especies animales, las lenguas humanas son capaces de comunicar un infinito número de temas.

La *productividad* de un lenguaje es la capacidad de añadir a cada mensaje dado, otros cuyos significados no son predecibles a partir de los mensajes anteriores. Así, la productividad de los lenguajes de los animales es limitada tanto en los temas como en la información de los mensajes que puede producir.

Se llama *desplazamiento* a la cualidad de un mensaje de referirse a condiciones o a sucesos que no están siendo percibidos directamente ni por el emisor, ni por el receptor.

En la vida cotidiana de cualquier cultura, con su propio lenguaje, la comunicación entre las personas permanentemente se refiere a historias contadas o leídas, al futuro o al pasado, o a situaciones imaginarias o temas abstractos. Es decir que el desplazamiento es, como dice Marvin Harris, la característica que le permite al lenguaje humano transmitir "información abstracta". La ciencia, los relatos religiosos y míticos y la literatura están basados en el desplazamiento.

La *arbitrariedad* es otro rasgo del lenguaje humano, y es la capacidad de producir sonidos que no están determinados genéticamente, como los de los animales. Puede entenderse esta característica, la arbitrariedad, como la libertad o creatividad que poseen los genes humanos para producir su lenguaje (si están determinados genéticamente, no es para ser fijos sino variados, móviles y creativos).

Según Marvin Harris "un sistema de comunicación [...] puede transmitir información sobre aspectos, dominios, propiedades, sucesos pasados, presentes o futuros, tanto existentes como posibles, reales como imaginarios, próximos o lejanos".

Los lenguajes determinan en forma inconsciente la estructura del pensamiento, que interviene en la constitución de la personalidad y de la conciencia. Diferentes cosmovisiones de distintas culturas se reflejan en sus diversas estructuras de pensamiento y en las disparidades semánticas, morfológicas y gramaticales de sus lenguas.

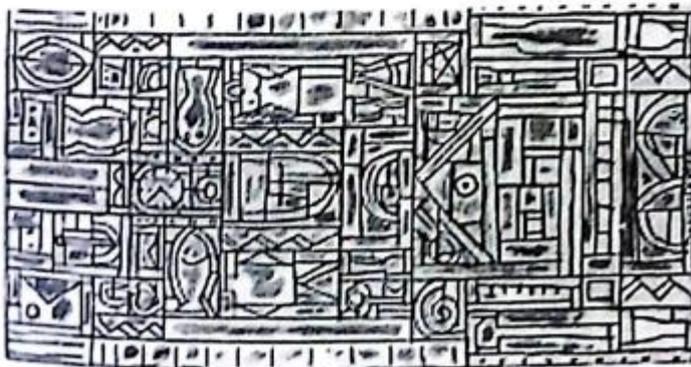
Cada comunidad crea un lenguaje según su entorno y sus necesidades, y el nombre con que designa algo es una especie de metáfora para describir la cosa nombrada. Por ejemplo, la palabra luna en griego (*men*) denota la función de ésta para medir el tiempo, mientras que la palabra latina (*luc-na*) indica su luminosidad. Por eso las traducciones de un idioma a otro nunca son exactas, ya que se pierde esa intención que ha dado origen a la palabra.

Las lenguas, como los demás aspectos de la cultura cambian con el tiempo y el transcurso de las generaciones.

Tanto el arte, como la ciencia, la religión y el lenguaje son sistemas simbólicos que se complementan y constituyen aspectos esenciales de la cultura, del universo simbólico de la humanidad. La estructura de cada uno de estos sistemas pueden entenderse como un todo entrelazado por un vínculo común, ya que todas se reducen a un mismo origen: el surgimiento del pensamiento simbólico.

El antropólogo Marvin Harris señala que la importancia de la adquisición de un lenguaje con universalidad semántica marcó el inicio del despegue cultural de la especie humana:

“Cuando nuestra especie logró la universalidad semántica y cruzó el umbral del despegue cultural, completó una transición a un nivel de existencia tan momentánea como la creación de la materia a partir de la energía, o de la vida a partir de la materia. El homo sapiens no es tan sólo otro animal a estudiar, como las hormigas o los castores; somos el único animal sobre la tierra (y también al menos en doce años luz alrededor) cuyo modo principal de tratar los problemas de la supervivencia y la reproducción depende abrumadoramente de la selección cultural más que de la selección natural. La cultura no está codificada en los genes sino en la mente” (Harris, 1996).



Composición simétrica universal en blanco y negro, óleo sobre tela del pintor uruguayo Joaquín Torres García, 1951.

¿De dónde venimos? ¿Qué somos?
¿Adónde vamos?

Lengua

13. a. Leer el siguiente poema, o seleccionar otro que también contenga metáforas.
b. Interpretar lo que dice el poema. Trabajar en dibujo o pintura en base a lo que nos transmitió.
c. Describir un objeto o una situación utilizando metáforas inventadas por ustedes.

Oda a las Gracias

El mundo parecía amenazante
hasta que suave
como pluma
clara,
o dulce como pétalo de azúcar,
de labio en labio
pasa,
gracias,
grandes a plena boca
o susurrantes,
apenas murmuradas,
y el ser volvió a ser hombre
y no ventana,
alguna claridad
entró en el bosque:
fue posible cantar bajo las hojas.

Pablo Neruda

Ver, oír y pensar

En busca de Ricardo III

Director: Al Pacino

Duración: 109 minutos

Apta mayores de 13 años

A partir del drama de poder y lujuria de Shakespeare, muestra el proceso de creación de los personajes y el montaje de producción.

El lenguaje es la capacidad que tiene el ser humano para expresarse y comunicarse, a través de diversos sistemas de signos: orales, escritos o gestuales.

La comunicación requiere de este sistema de signos para llegar al objetivo del entendimiento común. Diversos factores entran en juego cuando se realiza la comunicación por medio del lenguaje, se ponen en marcha funciones como la inteligencia y la memoria lingüística.

El lenguaje constituye una de las características principales que separa al género humano de los animales. Es una capacidad innata que todos los individuos tienen, que comienza a desarrollarse a partir de la gestación y se establece definitivamente en la relación que mantiene el individuo con el mundo social en el que se desarrolla.

Dominar esta capacidad de comunicación le permite a cada individuo expresar el mensaje que desea transmitir de un modo particular.

Es importante mencionar que el resto de los animales también tiene sus propios métodos para comunicarse, pero, en este caso, hablaremos del "lenguaje" como característica humana.

La percepción visual:

La percepción visual es un proceso activo con el cual el cerebro puede transformar la información lumínica captada por el ojo en una recreación de la realidad externa. "La percepción visual es la interpretación o discriminación de los estímulos externos visuales relacionados con el conocimiento previo y el estado emocional del individuo". Es la capacidad de interpretar la información y el entorno de los efectos de la luz visible (efecto óptico) que llega al ojo. Dicha percepción es también conocida como la visión. Los distintos componentes fisiológicos involucrados en ésta se refieren conjuntamente como el sistema visual, y son la base de investigación en psicología, ciencia cognitiva, neurociencia y biología molecular.

La percepción visual es un proceso activo con el cual el cerebro puede transformar la información lumínica captada por el ojo en una recreación de la realidad externa.

El estímulo pertenece al mundo exterior y produce un primer efecto en la cadena del conocimiento; al igual que el frío, el calor, lo duro, lo gelatinoso, lo rojo, lo blanco es de orden cualitativo. Por otro lado, es toda energía física, mecánica, térmica, química o electromagnética que provoca la activación de un receptor sensorial. Esta percepción pertenece al mundo individual interior, al proceso de interpretación del ser humano y al conocimiento de las cosas. Desde el enfoque neuropsicológico, la percepción se define como un proceso cortical que resulta de una experiencia sensorial subjetiva la cual es potencialmente significativa o reconocible. Por lo tanto, el concepto de percepción visual se va a referir a la capacidad de reconocimiento de los objetos en función de su forma, patrón y color.

Proceso de Percepción Visual

Para el ser humano, ver es un proceso bastante sencillo, tan solo basta con abrir los ojos para estar inundados por formas, colores, espacio y movimiento. La percepción consta de la energía luminosa para la formación de imágenes mentales, que son lo único que se percibe de todo este proceso.

La Imagen Mental

En cuanto a la vista, se logra captar un objeto debido a las ondas electromagnéticas difundidas por una fuente de luz que rebota en él para llegar a la retina, luego los conos y bastones son estimulados por esa señal eléctrica y las envían a través del nervio óptico al cerebro. Cuando la información llega a la corteza visual primaria, es procesada en paralelo con otras áreas para que se forme la imagen mental, lo que se ve realmente.

El Viaje de las Ondas Luminosas

Las ondas luminosas son unas formas de energía electromagnética, no tiene color, solamente se trata de energía que se propaga de forma ondulatoria en millones de direcciones, debido al rebote en todos los objetos que se encuentran delante de nuestros ojos. Su velocidad de propagación es de 300.000 km por segundo en el vacío, aunque esta velocidad disminuye, en función de la densidad del medio en el que se está realizando la propagación. La materia incolora hace referencia a las moléculas y los átomos. Dependiendo de su composición química y energética, el objeto puede repeler o absorber luz en longitudes de ondas concretas. No tienen color, en otras palabras, nuestro cerebro será el responsable de interpretarlo con los colores.

En el nervio óptico viaja la información nerviosa obtenida de las ondas electromagnéticas que entraron al ojo. Al final del camino, el cerebro fabrica la forma, el color y el movimiento del objeto que posea sentido y significado para el ser humano. Este proceso perceptivo visual se repite innumerable cantidad de veces por segundo y ocupa gran parte de los recursos y del volumen del cerebro.

Sensaciones Visuales

Las sensaciones visuales son una interpretación y no una presentación de los sucesos del exterior. La sensación de color, lo que se ve en el cerebro, no tiene una naturaleza lumínica ni una naturaleza química, el color que se percibe es, en cambio, de naturaleza puramente mental y subjetiva, un invento del cerebro para distinguir las longitudes de onda de otras y poder diferenciar más animales, plantas y objetos entre sí.

La percepción interpreta lo que se encuentra fuera de nosotros creando un mundo de sensaciones visuales subjetivas que no existen fuera del cerebro.

Flujo de la Información

Nuestro cerebro es un potente ordenador donde la información pasa por el córtex visual y pasa de un área a otra reelaborando nuevas informaciones y respuestas.

El córtex visual primario, encargada de generar las imágenes basándose en la información recibida.

El cerebro analiza la información captada por el ojo y la separa según sus características y según las estrategias de reconocimiento adquiridas con la experiencia.

Definición de la Palabra Imagen

Una forma concreta de definir imagen según la percepción visual es: La sensación mental que se forma en la mente de lo que informa la retina, de lo que se recuerda, imagina. El cerebro nos proporciona las imágenes. Utiliza la información que proviene de la retina para crear la sensación de color, forma y movimiento; y otras veces, crea las imágenes desde adentro cuando el individuo lo recuerda, lo imagina o lo sueña.



Mural Renacentista, Capilla Sixtina, Miguel Ángel.

LA IMAGEN DEL ARTE EN LO COTIDIANO.

En cada etapa de la historia, las imágenes han contenido una serie de significaciones, que responden a la necesidad del hombre por expresar sus ideas y pensamientos. De esta manera es como se han desarrollado los lenguajes visuales, que hoy día sirven de medio para registrar, apreciar y entender la realidad que compartimos.

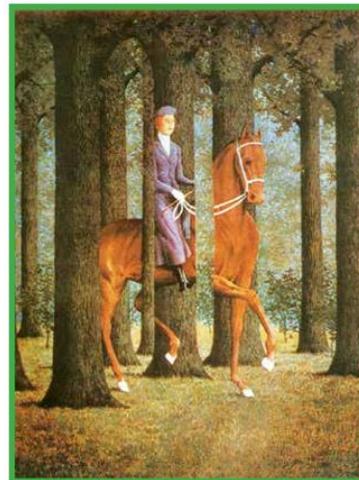
Las imágenes en muchos sentidos, funcionan como espacios diversos

"La jinete oculta a los árboles, y los árboles la ocultan a ella. Pero nuestro intelecto comprende ambas cosas, lo visible y lo invisible. Mi propósito al pintar es hacer visible el pensamiento".

El significado de una imagen de lo cotidiano y/o de carácter artístico, muestra la síntesis de dos intenciones: la que se expresa en la imagen y la del que la contempla.

Pongamos un ejemplo:

Ante la imagen de un carro, una persona que ha tenido alguno anteriormente o que desea en particular otro, se fijará en muchos más detalles de la imagen, como la marca del auto, el color, el modelo, el diseño, etc. En cambio alguien que no le gusta los carros, al ver la imagen tal vez solo ponga atención en elementos como el color o el diseño.



La firma en blanco, 1965, René Magritte

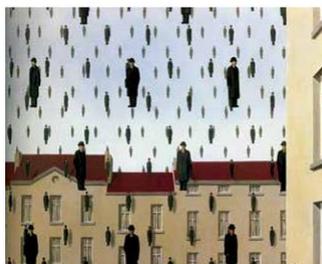


Maserati Quattroporte, Luca Pancrazzi, 2007

de significación diversos, es decir, aparentemente parece que no necesitan ser descifradas, sin embargo, con una mirada más que superficial, pueden aparecer un sin fin de ventanas a la realidad, son sucesos congelados a los que solo basta con mirar detenidamente, para entenderlos.

Las imágenes y sus significados responden a un proceso más complejo de lo que parece.

René Magritte dice al respecto de su cuadro "La firma en blanco":



Galconde, René Magritte - 1953

LA IMAGEN COMO LENGUAJE

Los estudiantes de hoy antes que aprender a leer o escribir, aprenden a ver imágenes, o mejor dicho, están habituados a verlas y consumirlas. Las imágenes tienen un lenguaje propio, transmiten mensajes y símbolos que configuran nuestra cultura, la sociedad y los valores que la sostienen.

Es importante recordar que se producen imágenes por diversos motivos: algunas imágenes son utilizadas para comunicar mensajes o representar situaciones, otras publicitan algún producto o funcionan como logotipo o emblema de alguna empresa; hay imágenes que son de culto y otras solamente cumplen con una función decorativa.

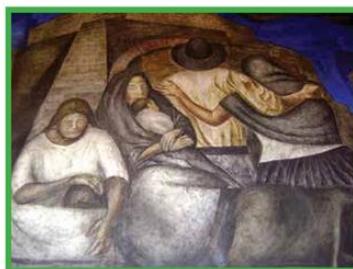


LA PERCEPCIÓN

La percepción no es nunca una mera repetición del mundo exterior, en el acto perceptivo, el cerebro no sólo registra datos como formas, colores, volumen; sino que además, interpreta las impresiones de los de más sentidos, en este proceso, la conciencia integra los estímulos y los transforma en una experiencia visual.

LAS IMÁGENES PUEDEN SER:

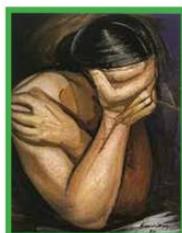
Polisémicas: Por los diferentes significados que nos ofrece. Es decir, no todos vemos de la misma manera una imagen, la apreciación que tengamos de ella dependerá de la información que dispongamos previamente, tomando en cuenta factores culturales, e ideologías de carácter religioso; incluso político.



La familia, Gabriel Orozco

Para esto también influye el estado de ánimo de cada persona y su sensibilidad estética, por esto, la interpretación y valoración de las imágenes será distinta para cada individuo, en ello está la polisemia de las imágenes.

Descriptivas: Estas nos describen algún aspecto de la realidad, como la forma, el color, la textura; incluso el momento en que fueron captadas por el artista; como la hora del día, el clima, entre otros aspectos.



Angustia, Siqueiros

Para muchos expertos de la imagen, existe una parte central llamada núcleo o elemento principal, que constituye un fundamento en la interpretación de la imagen, ya que sin este, sería difícil comprender su significado.

Existe una forma sencilla que nos ayuda a descifrar dicho núcleo, esta es el título que el creador de la imagen le da a su obra.

En el momento que nosotros tenemos este dato, nos resulta más fácil realizar la lectura de la imagen, además de poder analizar otros códigos comunicativos de la obra, mismos que interactúan visualmente con ella, permitiendo que se logre la comunicación entre el artista y el espectador.

Narrativas: Estas imágenes tienen la función de contarnos hechos, situaciones y anécdotas de todo tipo. Como las imágenes fotográficas, las cuales en muchos de los casos, son registros de tradiciones culturales de los pueblos de nuestro país, motivos de reuniones familiares e incluso sucesos históricos.



El baño, Siqueiros

ESTOS CÓDIGOS COMUNICATIVOS SON:

- La organización de los espacios.
- Los gestos y actitudes de los protagonistas de la imagen.
- El escenario o ambiente en el que tiene lugar la obra.
- La armonía con la que fueron dispuestos los elementos.



Sansón y Dalila, Pedro Pablo Rubens

Lenguaje Visual

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, colores, posibilita formar una mirada atenta que permita realizar una lectura crítica de nuestro entorno cargado de imágenes, y a la vez poder aplicarlos a distintos proyectos gráficos del campo visual. Entender la estructura visual y cómo se construyen y analizan los mensajes que hay detrás de cada imagen, proporcionará un nuevo vocabulario que enriquecerá la creación y el análisis de obras, diseños e imágenes.

El lenguaje visual

- Se expresa mediante imágenes.
- Las imágenes son una representación de la realidad. No son la realidad.
- A la derecha "Esto no es una pipa" de Rene Magritte.



Las imágenes comunican

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

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, al igual que en otros lenguajes, influyen la experiencia y la formación cultural de las personas.

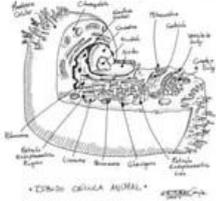
El receptor mira, y como plantea Eulalia Bosch, "para mirar hace falta un acto voluntario. Tenemos que ser conscientes de la relación que establecemos con aquellos elementos que atrapan nuestra atención. Mirar es establecer un puente entre lo que sabemos y lo que nos sorprende. Mirar es una forma de ensanchar nuestro espacio interior de forma que pueda albergar sensaciones nuevas. Y es por esta razón que mirar no es una forma vulgar de almacenaje, sino una forma refinada de conocimiento." Es importante entonces desarrollar una mirada atenta, capaz de decodificar el mensaje que transmite.

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. Algunos ejemplos de lenguaje visual son: un dibujo científico, Las señales de tránsito, las luces de colores del semáforo, las flechas en el suelo que marcan el tránsito de los vehículos, los logotipos de las empresas o marcas de productos, los cuadros de una exhibición en el ala de un museo, los dibujos de las cartas del tarot, etc.

Lenguaje visual objetivo:

Es el que transmite una información de modo que posea sólo una interpretación.
Por ejemplo, un dibujo científico.



El lenguaje visual involucra diferentes elementos básicos, cuya combinación produce diversos efectos visuales. Estos elementos forman parte del significante del mensaje, es decir, de su parte material, observable, y no del significado que puedan tener asociado.

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.

Los elementos básicos del lenguaje visual son: puntos, líneas, formas, color

El punto, considerado la unidad mínima de expresión visual. A partir de la unión de múltiples puntos puede construirse una imagen entera, como ocurre en el caso de los cuadros realizados mediante el puntillismo, o pueden trazarse líneas sólidas, como en las figuras geométricas.

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.).

La línea, comprendida como la unión de una serie finita de puntos, es otro elemento básico del lenguaje visual, con el cual pueden representarse las formas de las cosas, diferenciarse los espacios y construirse un sinfín de figuras geométricas, a través de la delimitación de un adentro y un afuera.

- 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.

El plano, entendido como el fondo: el espacio representado visualmente, o sea, la superficie sobre la cual se construye la imagen visual. Normalmente se lo piensa como un espacio vacío, pero en sí mismo constituye un elemento que brinda contraste a las formas. El fondo "blanco" del lienzo de un pintor, visto así, es un plano sobre el cual aparecerá la obra de arte.

Forma o figura: 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).

El color, comprendido como un aspecto del espectro lumínico que es devuelto hasta nuestros ojos, aporta una importante carga de sentido a la representación visual, ya que los colores se asocian con objetos y realidades, y cuentan con valoraciones culturales propias: por ejemplo, el rojo representa la pasión, la violencia y la furia, mientras que el verde alude a la vida, a la naturaleza y a la pureza.

“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.”

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 los 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”.

B) Lenguaje publicitario: su objetivo es informar, convencer y/o vender.

Lenguaje Visual Publicitario

Su objetivo es informar, convencer y/o vender. Es el lenguaje más peligroso.

El pan hecho con leche

C) Lenguajes artísticos: posee una función estética y expresiva.



Actividad:
Experimenta y crea

Además del color existen muchos otros elementos dentro del lenguaje visual que podemos utilizar de forma expresiva para crear imágenes. Aquí tenéis un ejemplo.

¿Qué elementos crees que usa Lichtenstein?

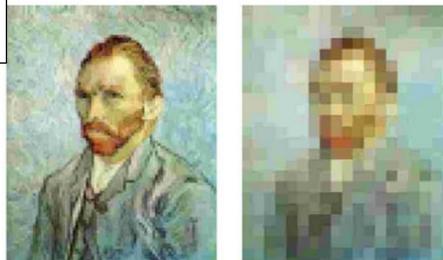
¿Y Warhol?

¿Se te ocurre otro ejemplo en el que se use algún elemento básicos del lenguaje visual para crear imágenes? ¿cual?



-Ahora crea tu propio retrato a partir de una foto, utilizando algunos elementos básicos del lenguaje visual.

Luego, con la imagen en digital podés crear una nueva utilizando recursos digitales e imprimir.



Actividad:
Observa estas cuatro imágenes en las que se representa el cuerpo humano. Como se puede ver, son imágenes con intenciones bien distintas. Explica las funciones de cada una de ellas.



En síntesis...

La percepción:

¿QUE ES?

Forma en la que el cerebro interpreta las sensaciones que recibe a través de los sentidos para formar una impresión inconsciente o consciente de la realidad física de su entorno. Denominado como el proceso constructivo por el que organizamos las sensaciones y captamos conjuntos o formas dotadas de sentido.

También describe el conjunto de procesos mentales mediante el cual una persona selecciona, organiza e interpreta la información proveniente de estímulos, pensamientos y sentimientos, a partir de su experiencia previa, de manera lógica o significativa.

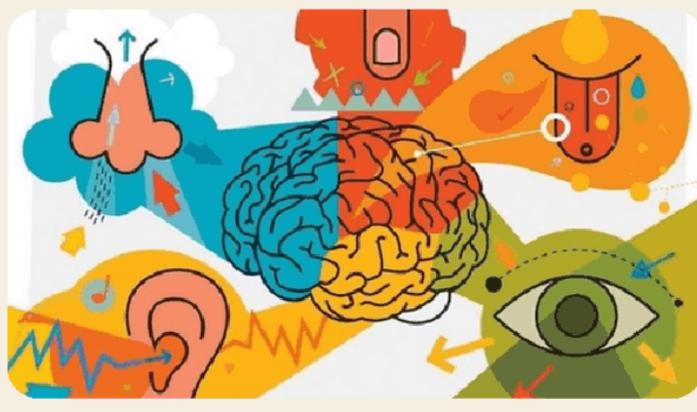
La conducta de las personas se fundamenta en la forma en que perciben la realidad y no en la realidad misma.

FACTORES INFLUYENTES EN LA PERCEPCIÓN

El perceptor.
El objetivo.
La situación.

TIPOS

Percepción visual.	
Percepción espacial.	Percepción del equilibrio.
Percepción olfativa.	Sinestesia.
Percepción auditiva.	Percepción del tiempo.
Cenestesia.	Percepción de la forma.
Percepción táctil.	Percepción del campo magnético.
Percepción térmica.	
Percepción del dolor.	
Percepción gustativa.	



La percepción visual es la interpretación de la información transmitida por los estímulos lumínicos externos que, a través de un proceso cerebral activo, se transforma en una representación o copia de la realidad.

¿Qué es la teoría de la Gestalt y para qué sirve?

La percepción es subjetiva, pues las imágenes se analizan en base con las vivencias, la cultura y la experiencia personal. Las leyes gestálticas o Leyes de la Gestalt, desarrolladas por los psicólogos del movimiento alemán Gestalt, se basan en la premisa de que el todo es superior a la suma de sus partes.

Estas leyes no solo se estudian en el campo de la psicología. En el Grado Superior de Animación 3D, Entornos y Juegos Interactivos, el estudio de las leyes de la Gestalt, la percepción visual, forma e imagen de los elementos es de vital importancia para modelar y crear personajes y animaciones.

Algunas leyes de la Gestalt

A principios del siglo XX, la escuela de la Gestalt definió diferentes leyes o principios de la percepción visual, que te explicamos a continuación.

Ley de proximidad

Los elementos que están a una distancia cercana suelen ser percibidos como un grupo o como un mismo objeto.

Ley de la semejanza

Las figuras parecidas (ya sea por su tamaño, forma o color) se suelen agrupar y percibir como una unidad.

Ley de continuidad

La mente tiende a seguir un patrón, aunque esta haya desaparecido. Por ejemplo, en una foto con punto de fuga, los elementos que aparecen en planos alejados se reconocen gracias a los que aparecen definidos en primer plano.

Principio de proximidad

Principio de semejanza

Principio de continuidad

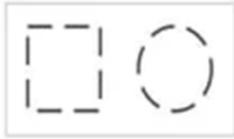


Ley de simetría

Se basa en que nuestro cerebro percibe las imágenes simétricas como iguales y, a la distancia, como un solo elemento.

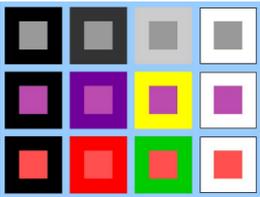
Ley de cierre

La mente tiende a añadir los elementos que faltan para completar una figura que está incompleta.



Ley de contraste

Los elementos que se diferencian y que son singulares tienden a destacar, porque contrastan.



ESQUEMAS DE LOS PRINCIPIOS DE SIMETRÍA, CIERRE Y CONTRASTE DE LA GESTALT.

Ley de figura-fondo

Nuestro cerebro tiende a separar el fondo de los demás elementos importantes, pero se basa en la premisa que no existe figura sin un fondo que la sustente.



Ley de la dirección común

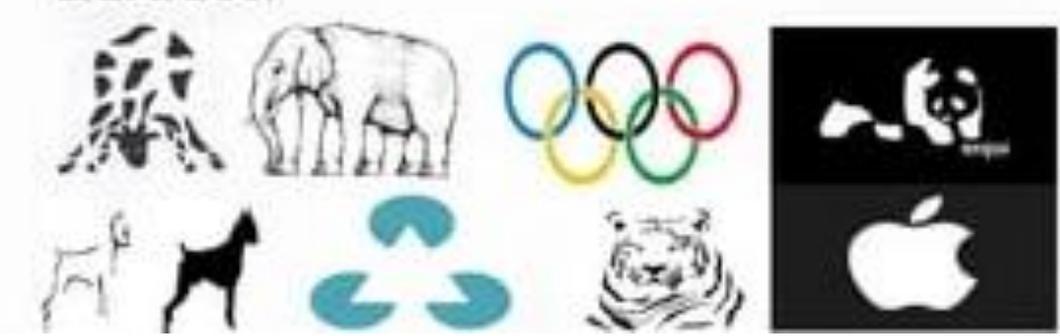
La atención se centra donde se dirijan los elementos ubicados en la imagen. También se conoce como principio de destino común.



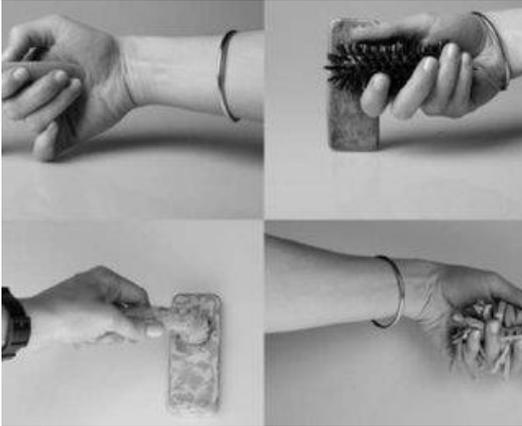
Ley de pregnancia

Esta ley indica que la mente es capaz de percibir formas a partir de imágenes incompletas o que no son del todo evidentes. Esta herramienta se utiliza mucho en publicidad y marketing, sobre todo a la hora de diseñar logotipos que atraigan la atención de los clientes.

EJEMPLOS:



La percepción háptica es el modo de acceder a la información exclusivamente a través del uso activo de las manos y dedos, dejando a un lado toda receptividad pasiva de la estimulación suministrada directamente sobre la mano.



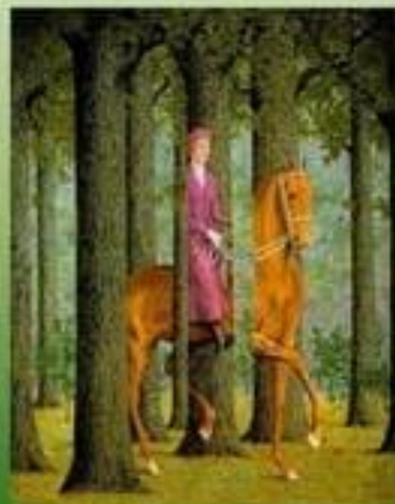
Percepción onírica:

Este concepto proviene de los sueños, relativo a ellos, o bien, donde se confunde la realidad con los sueños. Puede referirse a su contenido, vivencias o estudios relacionados con ellos. De esta palabra se pueden derivar otras cosas como la pintura, arquitectura, cine, música y literatura.



Características:

El onirismo se puede expresar como un síndrome de confusión, caracterizado por alucinaciones visuales, con alteraciones a la realidad. También pueden acompañarse de alucinaciones que envuelven el sentido del tacto y/o auditivas. Por lo general estas alucinaciones son extrañas o ilógicas. Cuando son representadas por imágenes pueden relacionarse con el surrealismo.



¿Qué es la sinestesia?

La sinestesia es una condición no patológica de la percepción humana, que consiste en la capacidad de experimentar de manera involuntaria y automática un sentido adicional ante un estímulo sensorial concreto, o sea, de percibir de manera conjunta dos sentidos ante un mismo estímulo concreto. Esta es una condición genética cuyos orígenes no son del todo conocidos aún.

No se trata de que los sentidos estén entremezclados, sino más bien de que al percibir un estímulo concreto (por ejemplo, una sensación táctil) se activen también algún otro (por ejemplo, la percepción de un color).

Así, las personas sinestésicas pueden percibir una caricia a través del tacto y a la vez de la vista, al sentirla con la piel y también ver un color asociado a dicho estímulo, o incluso percibir un sonido específico junto con la caricia, o un gusto determinado en la lengua.

Tipos de sinestesia

Las principales formas de aparición de la sinestesia son tres:

Sinestesia léxico-gustativa, que consiste en la percepción de sabores determinados cuando se pronuncia una palabra específica.

Sinestesia grafema-color, que consiste en la asociación directa de un signo escrito (letras, números) como un color específico o una tonalidad del mismo.

Sinestesia música-color, que consiste en la percepción de un color determinado durante ciertos pasajes musicales, especialmente en lo que se refiere al timbre o la frecuencia del sonido.

Sinestesia como recurso artístico. En el mundo del arte, el término sinestesia se reserva para cierto tipo de recursos estilísticos y expresivos, como las figuras retóricas, en los cuales se busca mezclar las impresiones tradicionalmente asociadas a un sentido determinado con otras, de manera novedosa, para obtener así un resultado mucho más original y expresivo.



Modos de expresión de las imágenes



Una imagen puede tener diferentes lecturas según las características de emisor y el receptor.

Además el emisor condiciona el significado de una imagen distinguiéndose cuatro modos de expresión: REALISTA, FIGURATIVO, ABSTRACTO Y ANALÍTICO



Jean Francois Millet (1841 - 1875)
"Las espigadoras"

El modo realista

El modo de expresión realista, representa fielmente la realidad

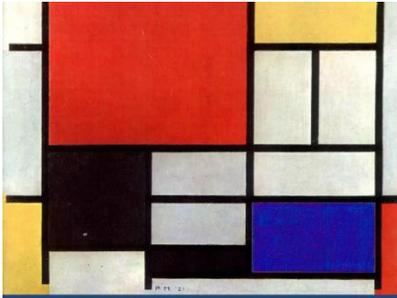


Pablo Picasso
"Mujer llorando"

El modo figurativo

Representa formas basadas en la realidad pero con un estilo libre.

Los espacios, las formas, los colores y las proporciones son alteradas pero aún reconocibles. El autor interpreta la realidad para expresar ideas y sentimientos.



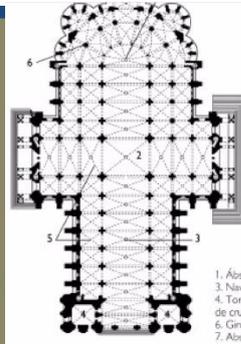
Mondrian

El estilo abstracto

Ya no representa formas inspiradas directamente de la realidad.

Son formas y estructuras nuevas creadas por el propio autor que expresan un mundo particular.

Debido a sus características el estilo abstracto suele limitarse a la expresión artística: pintura y escultura fundamentalmente



1. Ábside. 2. Crucero.
3. Nave central.
4. Torres. 5. Bóveda de crucería.
6. Góndola doble.
7. Absidiolos.

Modos o estilos de expresión analítica

Se trata de imágenes que describen detalladamente formas y procesos científicos.

Son representaciones complejas dirigidas a un público que ha iniciado o entendido, capaz de interpretar las formas que se describen.

LA FUNCIÓN DE LAS IMÁGENES

Aunque las imágenes han tenido importancia en todas las épocas, solo actualmente ante la abundante información que nos llega a través de ellas se hace necesario realizar una clasificación según la función que cumplen

Pues bien, en este bloque abordaremos los temas de la imagen y algunos de sus usos, con la intención de analizarla y entender sus contenidos.

APRECIACIÓN

1.1 Descripción de imágenes a partir de su función social, considerando los motivos representados, el encuadre y el ángulo de visión, así como la organización de los elementos del lenguaje visual.

Nota:
Te sugerimos que desde el inicio de tu año escolar recolectes en una carpeta: etiquetas, recortes de anuncios publicitarios, imágenes de productos o artículos de consumo general; con la intención de contar con imágenes para realizar actividades y proyectos creativos.

En el grado anterior estudiaste lo que era una imagen, sus usos y significados, entendiste que la representación de un objeto o de un espacio real o imaginario, se construye y realiza mediante diferentes técnicas: dibujo, diseño, pintura, grabados etc.

También realizaste actividades enfocadas a entender estas imágenes, que existen en tu entorno cotidiano, descubriste una enorme variedad de imágenes, así como los temas y contenidos que abordan; sus soportes, formatos y técnicas.

Ahora aprenderás sobre diversos tipos de imagen y algunos de sus usos: Por ejemplo la imagen publicitaria.

Hoy día, resulta importante considerar que vivimos en un mundo mediático, donde la imagen se convierte en el alfabeto de nuestro tiempo y que, sin importar hacia donde observemos o en donde nos encontremos; los mensajes visuales nos rodean, ya sea en la escuela, la calle, nuestra casa, los libros, la televisión, el cine y las tecnologías de comunicación; sin embargo, aunque esto sea así, la imagen no siempre adquiere el valor que le corresponde y resulta necesario preguntarnos ¿por qué, si es tan esencial, no somos educados para entenderla y usarla? o bien ¿por qué su estudio no se han incorporado en nuestro proceso de enseñanza?



La publicidad es paralela al nacimiento del comercio, por lo cual podríamos afirmar que es tan antigua como él.

Donde realmente aparece la publicidad por primera vez, al menos todos los indicios hacen pensar que así fue, es en la Grecia Clásica; donde los primeros comerciantes tienen una vida nómada. En su deambular constante, llegan a una ciudad con posibilidad de

desarrollar la venta de sus mercancías y la pregonan, la vocean, es decir, de alguna forma la anuncian.

Posteriormente, esta costumbre se extiende al Imperio Romano, donde aparece la "Enseña" que sirve para localizar un centro de trabajo, ocio o venta.



Roma incorpora a la Enseña y a la voz del pregonero, la materialidad del texto escrito: El "Albúm" y el "Libellus". El Albúm es una superficie blanqueada sobre la que se escribe. Unas veces son pergaminos, otras papiros, otras las propias paredes blanqueadas y en definitiva, todo aquellos liso y blanco que sirviera para enumerar y clasificar las mercancías, anunciar espectáculos circenses, venta de esclavos y decisiones políticas de las autoridades.

El Libellus, antecesor del cartel, es de menor tamaño que el Albúm. Una vez que en él, se había escrito el mensaje o comunicado, se pegaba a la pared. Normalmente era usado para incitar a la sedición o a la lucha.

En la Edad Media aparece el "pregonero", que era anunciado con el sonar de trompetas, posiblemente para llamar la atención del pueblo sobre el pregonero, que transmitía las órdenes y deseos



Dicen que **una imagen vale más que mil palabras**. Eso es debido a que son muy expresivas y comunican una gran cantidad de información en un instante, el tiempo que tarda el cerebro en reaccionar al verla.

Las imágenes pueden tener diferentes finalidades:

- informativa,
- indicativas
- identificativas
- descriptivas
- comunicativas

- exhortativa,
- recreativa
- estética

...pero siempre transmiten una idea, una información.

FUNCIÓN INFORMATIVA

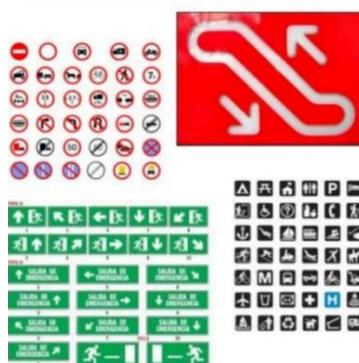


Quando una imagen tiene como objetivo identificar, indicar, describir o comunicar, dando a conocer algo.

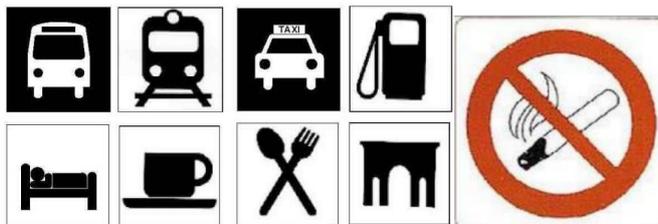
Las imágenes indicativas pretenden mostrar algo a través de signos o señales. Un ejemplo muy conocido son las señales de tráfico o señales indicativas de todo tipo

Ejemplos: Identifica las siguientes señales. ¿Qué te comunican?

FUNCIÓN INFORMATIVA



Una imagen que tiene como objetivo **INDICAR**, trata de orientar o regular el comportamiento.



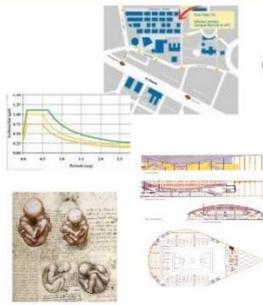
FUNCIÓN INFORMATIVA



Quando una imagen tiene como objetivo **IDENTIFICAR**, representa algo, una marca, un apellido, un país...

Las imágenes identificativas expresan o simbolizan la filosofía de una empresa, o de un particular con la finalidad de ser reconocidos y distinguidos por otros. Un claro ejemplo son los logotipos de marcas y empresas y las banderas de todo tipo.

FUNCIÓN INFORMATIVA



Cuando una imagen tiene como objetivo **DESCRIBIR**, de ella recibimos **datos precisos sobre un objeto, un hecho o una situación**

Las **imágenes descriptivas** definen lugares, o figuras, explicando sus distintas partes o cualidades. Los dibujos científicos sencillos, los esquemas, los mapas, son imágenes descriptivas.



FUNCIÓN INFORMATIVA



Una imagen puede tener como objetivo **COMUNICAR**, pretende **dar a conocer un evento, una situación**, tal es el caso de algunos carteles, imágenes de prensa.

Imágenes noticia. Son imágenes de prensa que **acompañan a los textos de los periódicos** o a los carteles anunciadores de eventos (fiestas, exposiciones, ferias, competiciones, etc).



FUNCIÓN EXHORTATIVA

Buscan convencer para que el receptor compre un producto, utilice un servicio, o tome una determinada actitud: las imágenes publicitarias



La finalidad de estas imágenes es **tratar de convencer al receptor (el que la ve o lee) para que haga lo que propone el mensaje.** Se usa mucho en el campo de la **publicidad.** Casi todos los anuncios publicitarios tienen esta finalidad, la de consumir.

¿PERO QUÉ ES LA PUBLICIDAD?

La publicidad es una disciplina cuyo objetivo, es persuadir al público con un mensaje comercial, para que tome la decisión de comprar un producto o servicio, que una organización o marca, ofrecen. La publicidad tiene como fin, el poder convencer al consumidor, de comprar un bien productivo; por medio de la comunicación de ideas, palabras e imágenes.



FUNCIÓN ESTÉTICA

Buscan expresar sentimientos y una idea particular de belleza. Por ejemplo, las obras de arte: pintura, fotografía, etc.



FUNCIÓN RECREATIVA

Su objetivo es entretener al espectador. Por ejemplo: las imágenes de la TV, el cine o los videojuegos.



http://www.doragel.com/imagenes/parque.html



©Gustav Hertzog, Escuela P.



Actividad: Busca 2 imágenes o mas que correspondan a cada una de las funciones y pégalas en una lámina.

Finalidad Expresiva



Cuando las imágenes quieren contarnos sentimientos, emociones o deseos personales de quien las ha hecho cumplen una finalidad expresiva.

Finalidad de las Imágenes

página 20

1.- Finalidad Informativa



2.- Finalidad Exhortativa



3.- Finalidad Recreativa y Estética



1.- Finalidad Informativa

Identificativa



Indicativa



Descriptiva

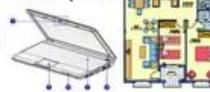


Imagen Noticia



Signos, símbolos, iconos, señales... todos ellos términos que intentan analizar algo tan primitivo e irracional como la importancia de las imágenes en la comunicación. Procesos comunicativos complejos que parecen sencillos a base de usarlos diariamente, pero que esconden uno de los secretos más importantes y característicos de la raza humana: la comunicación.

SIGNOS.

Explicando la base de la comunicación mediante imágenes tendríamos que empezar por lo que denominamos SIGNOS, que es su concepto más genérico sería "algo que hace referencia a otra cosa". Una especie de enlace o link mental en el que se crea una vinculación entre dos cosas diferentes.

Los signos pueden ser imágenes, como la mano con el pulgar hacia arriba, que significa "de acuerdo", pero también pueden ser, sonidos, colores, texturas...

SIGNIFICANTE - SIGNIFICADO.

Si seguimos adentrándonos en las bases de la comunicación mediante imágenes tendremos que comprender que los signos, y más concretamente lo signos visuales que son los que nos interesan ahora, se componen de SIGNIFICANTE y SIGNIFICADO, que no es otra cosa que:

El significado y el significante son parte de la estructura del signo.

EJEMPLOS

Significante: Es la forma material que toma el signo, no siempre es lingüístico, puede ser una imagen.

Significado: Es la imagen mental (el concepto que este representa), que varía según la cultura.

Estos dos conceptos pueden confundirnos, pero si los aplicamos a un ejercicio podremos facilitar su comprensión.



- Significante: Un lazo negro
- Significado: Alguien acaba de morir. Señal de luto



- Significante: Un perro ladrando
- Significado: El animal esta enojado o ladra para avisar algo.



- Significante: Señal de alto
- Significado: Indica que el conductor debe detenerse por un momento y luego debe continuar.

SÍMBOLO - ICONO.

Continuando en nuestro análisis pasamos a la relación entre significante y significado, es decir, entre la forma o la imagen y lo que esta representa. Y es que la comunicación sea efectiva, dependerá en gran medida de estas relaciones.



SÍMBOLO o SIMBÓLICO. Cuando utilizamos imágenes que nada tienen que ver con lo que significan, es decir, imágenes que no tienen relación formal o de forma entre significante y significado, por ejemplo, la paz con una paloma, decimos que la imagen es SIMBÓLICA o que se trata de un SÍMBOLO.

Piensa como se crearía uno de estos símbolos:

Un día alguien relacionó estas formas a algo y se lo dijo a "otros", los cuales dijeron "pos vale" y lo asumieron. Es por esto que los símbolos al no parecerse a lo que representan necesitan de un acuerdo general o lo que es lo mismo, que alguien te diga que significa, o que te entre en un examen, o que lo aprendas desde chico en tu cultura... la relación no tiene ninguna lógica, por lo que, de no ser así, no puedes establecer esa conexión.

Piensa que las letras son símbolos, y que tú necesitaste tiempo para memorizarlas, utilizarlas y vincularlas a sonidos, a objetos, a sentimientos... Piensa ahora en las letras del abecedario chino, no puedes asociarlo a nada, no puedes leer sus mensajes... es decir "te suena a chino", porque no conoces la relación entre esas formas lineales y su significado o sonido, no se parece a nada, y necesitarías estudiarlo.



ICONO o ICÓNICO. Por el contrario, consideramos que algo es icónico o lo llamamos de icono cuando sí guarda relación con lo que representa, es decir, la relación entre significante y significado es cercana. En estos casos no hace falta el acuerdo social, ya que es posible establecer relaciones. Podría decirse que estas imágenes son más universales y comprensibles.

Los emoticonos (emoción - icono) o ICONOS DE EMOCIONES, son el perfecto ejemplo.

Aunque no lo creamos, estas cosas ya las sabemos, porque las usamos diariamente, la diferencia es que ahora ya sabemos cómo se llaman y por qué actúan así. Por ejemplo, las señales de tráfico.



¿Te has fijado en las que comprendes?, ¿y en las que no comprendes? ¿Te has fijado en que las señales dirigidas a los peatones son más icónicas y las propias de los conductores más simbólicas?

¿Por qué piensas que esto es así?

Actividad:

1. Crearemos un SIGNO/SÍMBOLO que identifique a nuestra clase. El signo tiene que poder reproducirse con la mano y simbolizará nuestro particular saludo.

2.1 Identificación del uso de símbolos en las artes visuales.

La noción de símbolo en las artes visuales es compleja, los símbolos son imágenes que sirven como referencia a una realidad, son ideas o representaciones de conceptos que tienen varios niveles de significación, es decir, que su sentido no se agota en un solo significado literal, sino que abarcan toda una gama de significados posibles. En el caso de la comunicación visual, el símbolo surge de la relación que se establece entre un concepto y una imagen.



Tonatiuh, el dios solar, cultura mexicana.

SIGNO

Viene del latín *signum* que significa "marca" o "señal". El signo es la partícula más pequeña dentro del campo de la expresión gráfica. En su estructura se puede diferenciar dos partes:

Significante (imagen, descripción visual)

Significado (concepto, idea)



La mujer, las mujeres, lo femenino.

Denominamos signo no sólo a los artificios humanos, sino además, a los gestos de los animales, a los colores y a las formas del reino mineral y vegetal, etcétera. El signo puede tener un significado natural tanto como convencional.

Los símbolos son pictografías con significado propio. Muchos grupos tienen símbolos que los representan. Existen símbolos referentes a diversas asociaciones culturales: artísticas, religiosas, políticas, comerciales, deportivas, entre otras.

ACTIVIDAD 2.1.1

Observa con mucho cuidado los siguientes símbolos y determina el significado que representa cada uno.

 _____

 _____

 _____

 _____

SÍMBOLO

En latín *symbolum*. Es una invención humana, está compuesto de más de un signo, y su significado es únicamente convencional. Un símbolo es toda síntesis de signos que, ordenados de forma particular, expresan un significado convencionalmente aceptado.



En última instancia, el símbolo es conocido a través de los signos que lo conforman. Para algunos, todo signo que sea susceptible de interpretación es un símbolo.

¿QUÉ ES EL SIGNO Y QUÉ ES EL SÍMBOLO? ¿CUÁL ES LA FRONTERA QUE SEPARA AL SIGNO DEL SÍMBOLO?

La diferencia entre signo y símbolo está marcada por la siguiente característica, mientras el signo puede ser una simple seña comprendida no solo por el entendimiento humano, sino también por los animales, no sucede lo mismo con el símbolo que, a diferencia del signo, solo puede ser comprendido por el hombre. La diferencia entre ambos es de carácter técnico, el símbolo es en sí una síntesis, un símbolo puede tener varios signos en su construcción. Podríamos decir que el signo es la parte más pequeña del símbolo.



En cuanto a las diferencia entre signo y símbolo, podemos decir que el signo puede ser conocido inmediatamente por la imagen sensorial, en cambio el símbolo para ser conocido necesita de la asociación de ideas. No existe símbolo sin signo. Por ejemplo, una cruz es un símbolo compuesto por al menos dos signos, a saber una línea recta horizontal y otra línea recta vertical. Ahora bien, dependiendo de la forma en la cual sean dispuestas estas líneas rectas (signos), obtendremos distintos tipos de cruces (símbolos).



El símbolo principal de la religión cristiana.

Los símbolos nacen también de representaciones figurativas que se van sintetizando y estilizando, por ejemplo, el dibujo de un relámpago indica que se corre el riesgo de recibir una descarga eléctrica; el dibujo de una silla de ruedas indica que el lugar está reservado para personas con alguna discapacidad, cuando vemos un símbolo de este tipo pensamos más en el significado que en la imagen que vemos.

ACTIVIDAD 2.1.2

Diseña un símbolo para pintarlo en una playera. Primero dibuja cuidadosamente el diseño sobre la playera o hazlo a través de plantillas. Después, coloca un cartón rígido dentro de la playera para que absorba la pintura que se traspase; colorea tu diseño con pintura para tela.

ACTIVIDAD 2.1.3

Contesta adecuadamente las preguntas del siguiente cuestionario.

¿Cuáles son las características del símbolo?

 Dentro de la expresión gráfica, ¿cómo está considerado el signo?

 ¿Cuáles son las dos partes que estructuran un signo?

 ¿Qué es un símbolo? _____

 Menciona cuáles son los símbolos o signos que ves con más frecuencia dentro de tu comunidad.

Producimos imágenes a través del color.



"Otro ejemplo: suponte que tenga que pintar un paisaje de otoño, árboles con hojas amarillas. Bueno. ¿Qué diferencia hay, si lo concibo como una sinfonía en amarillo, que mi amarillo fundamental sea o no el amarillo de las hojas? Eso no agrega ni quita nada. Mucho depende, hasta diría que todo depende del sentimiento que tenga de la infinita variedad de tonos de una misma familia." Van Gogh (1976)

El círculo cromático

Ya en la Antigüedad, filósofos griegos como Platón y Aristóteles buscaron una forma de clasificar los colores. Posteriormente científicos y pensadores como Isaac Newton (1642-1727), Thomas Young (1773-1829) y Michel Eugène Chevreul (1786-1889), entre otros, investigaron y realizaron numerosas figuras geométricas para organizar el color, como círculos, cuadriláteros o pentágonos. Los más difundidos fueron el círculo cromático armónico de Arthur Pope (1881-1969), y el de Wilhelm Ostwald (1853-1932), quien consideraba al verde como un color primario, porque el verde puro no tiende al azul ni al amarillo, y puso frente al azul el amarillo, que no es su complementario. El círculo de Itten, es el más usado actualmente, enfrentó el azul a su complementario, el naranja, por lo que su mezcla da gris. Una utilidad del círculo cromático es que se puede ver a cada tono enfrentado con su complementario.



Johannes Itten ordenó un círculo cromático de doce zonas de color, enfrentando las posiciones de los complementarios. Planteó las concordancias subjetivas de los colores, es decir, el hecho de que las combinaciones que cada persona considera armoniosas es personal y subjetiva. Definió siete contrastes fundamentales.

"De una manera general se puede afirmar que son armoniosos todos los pares de colores complementarios y todas las concordancias triples de tonos cuyos colores, considerados en el círculo cromático de doce partes iguales, se encuentran relacionados en el interior de un triángulo equilátero, isósceles o en el interior de un cuadrado o de un rectángulo." Itten (1975).

El círculo cromático ordena y clasifica los colores, según sus cualidades o atributos de tinte, valor y saturación. Ordenan también las relaciones entre los colores: los primarios, sus secundarios opuestos o complementarios, sus adyacentes, y los que derivan de sus mezclas.

Los colores adyacentes son los que se encuentran al lado o son vecinos en el círculo cromático, como por ejemplo el rojo, con el naranja de un lado y el violeta del otro. Esto se debe a su relación tonal y de longitud de onda.

Se puede teorizar sobre el color: existe un modo más racional y otro más intuitivo de abordarlo. El círculo es útil como una guía, pero no reemplaza la experiencia de mezclar los colores al pintar un cuadro, ya sea en la paleta o en el soporte, e investigar las mezclas, las combinaciones y la calidad expresiva del color. A pintar se aprende pintando; esta premisa se aplica a cualquier momento del proceso creativo de un pintor y a los cambios que produce en su trabajo. Las respuestas se encuentran en la práctica, aún cuando no se logró todavía plantear las preguntas, y las respuestas suelen ser nuevas preguntas.

Este contraste se ejemplifica bien en el caso de los grises. Varios círculos iguales del mismo gris dispuestos sobre sendos rectángulos de distintos grises se ven todos distintos. Si el rectángulo es más claro, el círculo se ve más oscuro; si el rectángulo es más oscuro, el círculo se ve más claro.

Otro ejemplo es el que forman cuatro cuadrados azules iguales, sobre cuatro cuadrados más grandes: uno amarillo, otro rojo, otro verde y otro violeta. Se ven todos los azules distintos porque variaron el valor y el tono. Sobre el amarillo, el azul se ve más violáceo; sobre el rojo, más verdoso; sobre el verde más rojizo y sobre el violeta más amarillento; de acuerdo a la tonalidad de los complementarios del cuadrado de base.

Se comprueba también en las sombras de colores, como explicamos antes: si alumbramos un objeto blanco con una luz magenta, proyecta una sombra gris. Pero si agregamos una luz blanca, el objeto produce una sombra verde (el color complementario del magenta). Los impresionistas aplicaron estos conocimientos, y no usaron el negro para las sombras, sino el color del objeto y su complementario. Comprendieron que el color se completa en la percepción, en la mente.

Muchos siglos antes de las investigaciones de Chevreul, el contraste simultáneo fue ampliamente usado por culturas prehispánicas andinas, como las culturas Nazca, Paracas, Tiahuanaco, en sus textiles.



Título no identificado, óleo sobre tela del pintor argentino Franco Venturi



Textil de la cultura Tiahuanaco



Según Aumont (1992) "Nuestro sistema visual está, de hecho, equipado para detectar no tanto luminancias como cambios de luminancia; la luminosidad (psicológica) de una superficie está casi totalmente determinada por su relación con el entorno luminoso; está en función especialmente de su fondo. Dos objetos parecerán tener la misma luminosidad si su luminancia relativa en relación con su fondo es la misma, cualesquiera sean los valores absolutos de estas luminancias; inversamente, un mismo objeto, idénticamente iluminado (emisor, pues, de la misma luminancia) será juzgado más luminoso ante un fondo más oscuro." Existe una dificultad para explicar estos fenómenos desde un modelo fisiológico: "Lo importante es retener que los elementos de la percepción -luminosidad, bordes, colores- nunca se producen aisladamente, de manera analítica, sino siempre simultáneamente, y que la percepción de unos afecta a la percepción de los demás. Consecuencia inmediata: no estamos en condiciones de ofrecer modelos, ni siquiera simplificados, de estas interrelaciones complejas." Aumont afirma que los pintores del claroscuro, como Rembrandt, producían un contraste de sombra y luz mucho más fuerte que el real, y que sería difícil reproducir en una imagen real el cuadro *La ronda nocturna*. Ver capítulo 9, La luz en el arte.



Rostros, apenas, de Carlos Gorriarena



El fin del mundo griego, de Hundertwasser, pintor contemporáneo austriaco, técnica mixta



La libertad guiando al pueblo, del pintor francés Eugène Delacroix



La Grande Jatte, del pintor postimpresionista francés Georges Seurat, 1884/86



"Existe una lógica coloreada... El pintor sólo le debe obediencia a esta. Nunca a la lógica cerebral. Si se abandona está perdido. Siempre a la de los ojos. Si siente certeramente, pensará certeramente." Paul Cézanne



Edificio de la Bauhaus



La luna se estaba poniendo, me mostró la mueca de un inglés, un Lord de mala fama, 1918, Paul Klee



"La enseñanza que aquí se desarrolla es una enseñanza estética de los colores, nacida de la experiencia y de la intuición de un pintor. Para el artista, únicamente el efecto de los colores es decisivo y no la realidad de los colores tal como son estudiados por los físicos y los químicos. El efecto de los colores queda controlado por la intuición. Sé bien que el secreto más profundo y más esencial de la acción de los colores permanece invisible incluso al ojo y sólo puede ser captado por el corazón. Lo esencial se escapa de las fórmulas abstractas."

"¿Existen para el artista y el dominio estético leyes de color o reglas de aplicación general? ¿O es el criterio estético de los colores el que está sometido a las apreciaciones individuales? Mis alumnos me han hecho a menudo esta pregunta y mi respuesta fue siempre la siguiente: 'Si podéis, sin saberlo, crear obras maestras de color, vuestro camino es no saber. Pero si de esta ausencia de ciencia, no podéis deducir obras maestras, debéis intentar instruirlos.'" Itten (1975).

Contraste simultáneo

Michel Eugène Chevreul fue un teórico del color que publicó sus descubrimientos en *De la ley del contraste simultáneo de los colores*, alrededor de 1830. Influenció en el pintor romántico Eugène Delacroix, y en los grandes movimientos del siglo XIX, como el impresionismo.

Advirtió que los colores cambian de tono, saturación y valor de luminosidad cuando son colocados sobre un color diferente. Que los colores que ocupan un área mayor o envuelven a otros colores, que llamamos **inductores**, producen el efecto óptico de teñir de la tonalidad de su complementario, en los colores que ocupan un área menor, o inducidos. Estos, a su vez se aclaran u oscurecen, según el valor del inductor. También cambian de tono cromático al teñirse del complementario del color inductor. Llamó **contraste simultáneo** a este efecto óptico porque sucede en el instante en que es visto. Ya había sido comprobado que al ver por un rato un color, la vista se saturaba y tendía a ver la tonalidad del complementario al color observado, esta era una reacción de contraste pero no simultánea. Cuanto mayor es la diferencia de tamaño entre el color inductor y el inductor, o está más dentro de este, mayor es el cambio cromático que se observa.

El pintor postimpresionista Georges Seurat, creador del puntillismo, se propuso, sin dejar la idea de que la percepción es subjetiva, objetivar el uso del color para lograr en el ojo del espectador el efecto que buscaba. El cuadro está formado por puntos, pequeñas pinceladas de distintos colores que juntos son percibidos como zonas de distintos colores, según los tonos de los puntos que las componen, y que eran dispuestas formando los colores locales de los objetos representados. De estas zonas emerge la forma, y el resultado que leía la mente era una imagen figurativa, organizada con gran información de color y de forma.

La Bauhaus

Fue una escuela de arte y diseño que unió las artes y los oficios artesanales con una concepción amplia de unidad, y creó e investigó sobre diseño, arquitectura y artes aplicadas. Fue la primera escuela de diseño del mundo. Cerrada por los nazis en 1933, fue declarada patrimonio de la humanidad en 1996 por la Unesco.

En la Bauhaus fue donde se llegó a una síntesis de los descubrimientos sobre el color y la percepción. Grandes pintores como Paul Klee, surrealista suizo; y el ruso Vasili Kandinsky, precursor del arte abstracto, fueron docentes de la escuela y participaron en las investigaciones que Johannes Itten, también docente de la institución, llevaba a cabo sobre el color. Itten tenía una visión integrada del ser humano y vinculaba la enseñanza del color con la intuición, los opuestos complementarios y con ejercicios de concentración y respiración. Enunció siete leyes del contraste de los colores.



"De la misma manera que únicamente por el contexto una palabra aislada puede adquirir completa significación propia, así la relación que se establece entre distintos colores es la única que da a cada uno de ellos su verdadero sentido y su particular expresión." Johannes Itten.

Itten clasificó el uso de los colores en la historia del arte, y para ello, tomó ejemplos de distintos artistas y estilos en diversas culturas y épocas. Dijo que el problema estético de los colores se puede contemplar desde un triple punto de vista:

- 1) Sensible y óptico (impresión del color).
- 2) Psíquico (expresión del color).
- 3) Intelectual y simbólico (construcción del color).

Estos factores se conjugan en cada cultura según su tradición, y en cada obra de acuerdo al temperamento y la decisión del autor.

"Es interesante observar cómo en el antiguo Perú precolombino los colores tenían el valor de símbolos en el estilo Tiahuanaco, mientras que en el estilo Paracas eran empleados para la expresión y en el estilo Chimú estaban considerados en función de la impresión que producen," Itten (1975). El estilo Tiahuanaco corresponde a Bolivia, y la denominación abarca al estilo Wari.



Fragmento de túnica de la cultura Tiahuanaco



Extil ceremonial de la cultura Chimú



Fragmento de manto de la cultura Paracas

Ley de los siete contrastes de los colores

1) **Contraste del color en sí mismo.** Máximo contraste con la pureza de color y saturación en los tres colores primarios. A medida en que se hacen mezclas, el contraste pierde intensidad. Se realiza este contraste a través de formas de lectura simple, como geométricas y cuando las formas son delineadas con blanco o negro. El arte popular usa casi siempre este recurso para dar vida a sus creaciones.

En el arte moderno lo han usado por ejemplo Henri Matisse, Piet Mondrián, Vassili Kandinsky, Joan Miró, Pablo Picasso, Paul Klee, Carlos Mérida, Joaquín Torres García, Juan Carlos Páez Villaró.



Las Ilomados, Acrílico sobre tela del pintor uruguayo Carlos Páez Villaró, 2006



Tabla votiva huichol, México

2) **Contraste claro-oscuro.** Los pintores suelen ordenar los colores en una escala de cuatro valores, y los impresionistas tuvieron muy en cuenta este principio del claro-oscuro para ordenar sus representaciones.

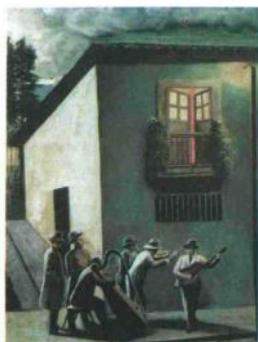


La gran avenida, óleo sobre lienzo del pintor español Cristóbal Toral, 1994



La última serenata, óleo sobre tela del pintor argentino Emilio Pettoruti

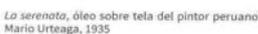
"El gris neutro equivale a la ausencia de colores, indiferente y desprovisto de carácter. Fácilmente sufre la influencia de los contrastes de tonos y de colores. Es mudo pero se transforma con facilidad en tonos espléndidos. La acción de cualquier color puede conseguir que el gris pase de una ausencia de color o de un color neutro a su efecto complementario correspondiente." Itten (1975).



Vuelta de Rocha, La Boca, del pintor argentino Fortunato Lacámara



Las dos Fridas, óleo sobre tela de la pintora mexicana Frida Kahlo, 1939



La serenata, óleo sobre tela del pintor peruano Mario Urteaga, 1935

3) **Contraste cálido-frío.** Depende de la "temperatura" o sensaciones a las cuales los asociamos, pero también de la forma en que los percibimos cuando están en relación con otros colores. Itten también hace una clasificación de otros contrastes: sombreado-soleado, aéreo-terrestre, ligero-pesado, etc.



De la calle, del pintor brasileño Emilio Di Cavalcanti



Cine, del pintor argentino Germán Gárgano, 2008



Las Madelotas, acrílico sobre tela del pintor Antonio Berni, 1975

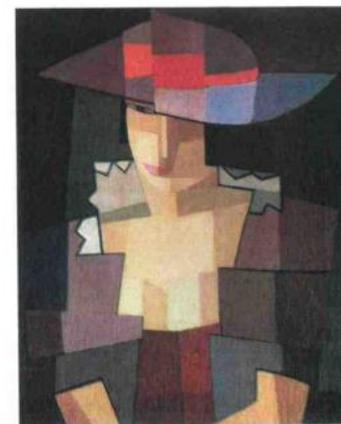


Seños materiales, acrílico sobre tela de

4) **Contraste de los complementarios:** "Dos colores complementarios originan una curiosa mezcla: se oponen entre sí y exigen su presencia recíproca. Su acercamiento aviva su luminosidad, pero al mezclarse se destruyen y producen un gris". (Itten)

5) **Contraste simultáneo:** "Es el fenómeno según el cual nuestro ojo, para un color dado, exige simultáneamente el color complementario, y si no le es dado, lo produce él mismo". Este color complementario, entonces, es una impresión que aparece en el ojo, no existe en la realidad.

6) **Contraste cualitativo:** se trata del color y su relación de saturación y desaturación. El amarillo pierde potencia con el blanco al lado, y el azul con el negro. Este contraste es relativo, un color apagado en relación a otros se puede ver como luminoso o saturado, y un color fuerte se puede percibir como débil.



Penserosa, óleo sobre tela pegada sobre cartón, de

7) **Contraste cuantitativo:** Tiene que ver con el tamaño de la forma que ocupa el color, si la mancha es grande o pequeña, de tal o cual color. Es decir, la mancha de color debe ser inversamente proporcional a su potencia de luminosidad. Un rojo muy potente debería contrarrestarse con una gran superficie de un color complementario y/o con un valor lumínico que produzca contraste.

Discípulo de Itten, Josef Albers (1888-1976) fue un pintor abstracto, profesor e investigador alemán. Fue docente de la Bauhaus hasta que se exilió a Estados Unidos cuando los nazis la disolvieron en 1933. En su obra, Albers experimentó con la relación entre los colores y desarrolló investigaciones que influyeron en el arte contemporáneo, las cuales difundió en su libro *Interacción del color*, de 1961. En este libro explora las relaciones entre los colores, sus contrastes y sus yuxtaposiciones.

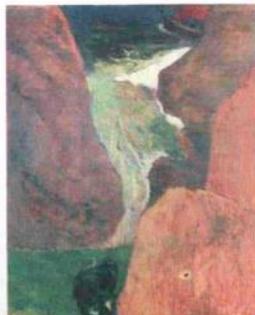
Josef Albers destacó reacciones psicológicas universales ante los colores. Como Itten y los demás investigadores de la Bauhaus, creía en la capacidad de los colores de interactuar y modificar el cuerpo y la percepción. Influyó en pintores estadounidenses que buscaban la autonomía del color, como Mark Rothko y sus cuadros blanco sobre blanco, o negro sobre negro, relaciones sutiles de tonos, o en la estridencia de Willem de Kooning, y su *action painting* (pintura de acción) o expresionismo abstracto.



Music hall, técnica mixta del pintor argentino Jorge de la Vega, 1963



Samba, óleo sobre tela de Cavalcanti, 1928



Paisaje marino con vaca, del pintor francés Paul Gauguin



Excavación, del pintor estadounidense Willem de Kooning, 1949

Para la netbook

- Arte del color, Johannes Itten <http://wiki.ead.pucv.cl/images/3/33/El-Arte-Del-Color-Johannes-Itten.pdf>
- Teoría del color, http://wiki.ead.pucv.cl/images/b/b0/Teor%C3%ADa_del_Color_Johannes_Itten.pdf



Actividad

Pintar tres escenas o paisajes. Pueden ser urbanos o rurales, con figuras humanas o animales y objetos, utilizando el modelado en sus tres opciones para acentuar el volumen.



Monet, La estación de Saint-Lazare, 1877

Modelado del color: es el pasaje paulatino de la luz a la sombra, la cual aporta volumen a las formas. El color de cada objeto se mezcla con blanco y negro para darle su gradación de valor. Se puede mantener el color local puro en la luz y oscurecerlo hacia el negro en la sombra, o bien mantenerlo puro como sombra e ir aclarándolo con blanco hacia la luz, o bien como tono medio al que se le va agregando blanco hacia la luz y negro hacia la sombra

Modulado del color: se basa en la temperatura (cálida y fría), y en el valor (claro y oscuro) del color, para crear el contraste de luz y sombra que da la sensación de volumen.

"Cuanto más armonioso sea el color tanto más preciso será el dibujo, la forma llega a su mayor plenitud. Los contrastes y correspondencias de los matices: allí reside el secreto del dibujo y del modulado. (...) Hay que ver los planos, con exactitud, pero para ordenarlos y fundirlos; todo tiene que girar y articularse al mismo tiempo; la conexión cromática funde el alma de los planos en uno." Paul Cézanne.

Según Irene Crespi y Jorge Ferrario, "en la naturaleza por efecto de la luz sobre los objetos y debido a las diversas inclinaciones de los rayos luminosos del espectro, los distintos objetos manifiestan sobre su superficie más de un color. Así la sombra no es carencia de luz sino luz de otra calidad, la refracción modifica los colores en la sombra. El color de la sombra es generalmente el opuesto de aquel que se encuentra en la zona de luz, siendo este más cálido que el color que se encuentra en la sombra. En el modulado del color se acepta el blanco, pero no el negro, ya que este último implica la absorción de la luz y en consecuencia la carencia de color. De esta manera si se trabaja observando cuidadosamente las formas de luz, mediatinta y sombra, teniendo una luz amarilla y una sombra violeta, el pasaje entretreído de estos dos tonos, que ligan los extremos, producirá sensación de volumen. Igual ocurre con los intervalos de color llamados alternos o adyacentes. Se llama pasaje entre dos tonos a una zona entre ellos formada por uno o más tonos intermedios, que si son varios produce un gradiente o *degradé*." Crespi y Ferrario (1995).