Septiembre 2017

José Benito Ruiz
César Casona

NARRATIVA VISUAL: RECURSOS

Revisión completa y novedosa de las figuras de la narrativa visual, realizada desde la fotografía y utilizando unos criterios puramente visuales. Se evita cualquier referencia a la narrativa literaria, pues las artes visuales reclaman ya su propio lenguaje y recursos, por lo que este artículo supone una aportación que abrirá un camino de ampliación y descarte de figuras para el futuro, una base específica para las artes visuales.

NARRATIVA VISUAL: RECURSOS

El fotógrafo, en su evolución, va avanzando desde el realismo a la abstracción y posteriormente al simbolismo, por lo general desde la fase documental hasta la fase estética, para acabar profundizando en la importancia del mensaje. En su camino tarde o temprano descubre el importante recurso comunicativo, estético y de inteligencia que aporta la utilización de las figuras de la narrativa visual.

En las Artes Plásticas la narrativa visual estudia las formas de transmitir mensajes con imágenes, ya sean en movimiento, únicas o en colecciones. Las figuras de la narrativa visual son todas aquellas técnicas y recursos que afectan a la imagen, a su capacidad de transmitir información y a su eficacia en tal propósito. Dentro de este concepto hay figuras que afectan más a la estética, aunque es indisociable del mensaje, al contenido de la información, a la forma de transmitirlo, etc. Algunas de estas figuras son muy sensoriales y se aprecian de forma directa y otras requieren de un esfuerzo de abstracción, de esforzar la imaginación en su interpretación.

Este artículo es una revisión completa y novedosa de las figuras de la narrativa visual, realizada desde la fotografía, utilizando unos criterios puramente visuales y evitando cualquier referencia a la narrativa literaria. Las artes visuales reclaman ya su propio lenguaje y recursos, por lo que supone una aportación que abrirá un camino de

ampliación y descarte de figuras para el futuro, una base específica para las artes visuales.

Muchas de estas figuras se han creado, definido, completado por los autores para este artículo, que pretende agruparlas todas de una forma extensiva.

El dominio de técnicas narrativas, además de la elaboración de un guión de trabajo que permitirá hacer comprensible la historia al observador, orienta el trabajo de los autores, los focaliza hacia lo que quieren expresar y la forma más eficaz e impactante de hacerlo. Además hay unos recursos que suelen utilizarse a la hora de enriquecer la narrativa, de hacerla más inteligente y variada.

Contar historias a partir de imágenes, ya sea de forma unitaria, como reportaje o como proyecto de autor, con un conjunto de ellas, puede requerir del estudio y manejo de la narrativa visual. Esta temática será del interés de otras artes visuales, como la pintura, la escultura o la cinematografía.

El artista visual tiene a su disposición una extensa serie de recursos literarios o narrativos que se aplican a la transmisión del mensaje.

Abstracción. Ver **niveles de expresión**.

ABSTRACCIÓN. El otoño me habla de ti. José B. Ruiz. Utilización del nivel de expresión abstracto que nos permite generalizar un mensaje o darle un aspecto de estética pictórica.

Acento. Son puntos secundaros o subsidiarios que permiten reforzar al **punto de interés** principal, reforzando su dominancia visual.

Acumulación. El elemento repetido tiene pequeñas diferencias (color, forma, funcionalidad, etc.). Son variaciones de un mismo objeto que mantiene un atributo común y otros atributos ligeramente diferentes. Por ejemplo una colección de sacapuntas o gomas de borrar con diferentes formas, colores, texturas… pero con una funcionalidad común. Las láminas compuestas de muchas imágenes

(plates en inglés) pueden considerarse como Acumulación, mostrando una variedad de texturas de troncos, aldabas de puertas o herraduras, por ejemplo.

Aedes. Denominamos como Aedes a aquellos lugares que albergan uno o varios elementos únicos y de gran valor, denominados hitos, por tanto un Aedes es el entorno de un hito. Puede tratarse de Aedes históricos, geográficos, arquitectónicos, literarios… En las artes plásticas tienen especial importancia aquellos cuyos valores primarios son visuales, como sucede con aquellos Aedes que albergan un hito paisajístico, arquitectónico o botánico, por ejemplo.

Enlaza muy directamente con la importancia del **hito visual**, aquellos elementos icónicos de gran importancia por su gran carga de belleza paisajística, por su singularidad.
Un Aedes geográfico es un paraje en el que hay uno o varios hitos paisajísticos naturales (rocas, meandros, islotes…). En el caso de un Aedes arquitectónico el hito estará construido por el ser humano (faros, catedrales, castillos…). Un Aedes botánico puede albergar rarezas vegetales por su escasez, tamaño, forma, importancia histórica, edad… Una de las virtudes de estos tipos de Aedes es el elevado grado de belleza paisajística que proporciona la presencia de al menos un hito, otra no menos importante es la de permitir la identificación del lugar para quienes conocen el hito, ya que estos son únicos, irrepetibles en la Naturaleza.
La importancia del Aedes es tan elevada como la del hito, pues es el entorno el que permite o no plasmar el hito de determinada forma.

Puede ser un factor altamente limitante. Hay lugares con numerosos hitos visuales de gran peculiaridad que no pueden ser plasmados adecuadamente a causa de que el Aedes no lo permite. Un entorno abrupto con escasas posibilidades de observación puede que únicamente permita unos pocos puntos de observación desde los que los hitos se superponen o no muestran su potencial estético.

En Geografía, Aedes definiría una parte del paisaje, un paraje, un rincón, una porción pequeña del paisaje que tiene como principal característica albergar uno o varios hitos paisajísticos. Es un nuevo concepto surgido desde las artes visuales para remarcar el impacto visual de los hitos en composición y que supone una categoría dentro del vasto término de paisaje.

AEDES. La isla. José B. Ruiz. Un hito visual arquitectónico ubicado en un aedes que permite sacarle mucho partido visual, al permitir aislarlo en el mar, las mareas cambian mucho el paisaje, ya permiten aislar el hito o conectarlo a tierra.

Agrupamiento. Es un tratamiento de orden, en el que los elementos en una composición interactúan y se relacionan con su entorno inmediato. Un punto aislado llama la atención nítidamente e interactúa sin trabas con su entorno. Los elementos pueden transmitir sensación de atraerse o de repelerse. Los puntos próximos congenian, se atraen, crean formas más definidas cuanto más juntos están. Su atracción visual es fuerte y pueden desestabilizar el encuadre. A la hora de componer con elementos diferentes hay que considerar que los semejantes se atraen y crean líneas imaginarias, mientras que los opuestos se repelen. Las agrupaciones visuales del subconsciente se basan en similitudes de forma, tamaño, textura, tono, etc. Cuando visualizamos un agrupamiento, presenciamos algo inusual y debemos aprovecharlo, incluyendo tantos elementos repetidos como sea posible, pues el agrupamiento crea sorpresa visual.

Aislamiento. Es otra forma de **contraste**, de resalte y supone un tratamiento de espacio. El aislamiento puede ser el emplazamiento físico en la obra de una forma de pequeño tamaño o bien una apreciación morfológica, una característica de un sujeto que permite hacerlo simbólicamente diferente. El aislamiento puede producirse también por orientación, un elemento en un conjunto, que presenta una diferente posición. En su acepción de elemento aislado en el espacio vacío que atrae toda la atención, no expresa una gran sutilidad en ello, pero funciona. El aislamiento provoca también sensaciones, no sólo destaca un elemento, también tiene

connotaciones psicológicas.

Alegoría. Representación de una idea abstracta mediante formas humanas, de animales o de objetos. Pretende ilustrar con una imagen aquel concepto que no la tiene, que pueda representarlo. Ha sido muy utilizada en la antigüedad como recurso propiamente visual. Se conocen ejemplos en el Egipto faraónico o la Antigua Grecia.

Ambigüedad. Es todo aquello en la composición que el espectador podría atribuir a una falta de destreza técnica o compositiva del autor. Una imagen ligeramente trepidada, una pequeña rama desenfocada en un margen, una roca cortada en el primer plano. Serían defectos si este concepto existiera en Composición, pero cabe la posibilidad de que el autor decidiera hacerlo así, por lo que se emplea el término ambigüedad.

Anacronía. Es la alteración de la secuencia lógica por suceso o tiempo en una colección de imágenes. Se produce una ruptura en el orden cronológico de un suceso o proceso, de una forma ilógica, con el fin de mantener la atención del espectador, sorprenderle o desorientarle momentáneamente. Se utiliza en realización de documentales y ficción en el medio cinematográfico y videográfico. Tipos de Anacronía son la **Analepsis** y la **Prolepsis**.

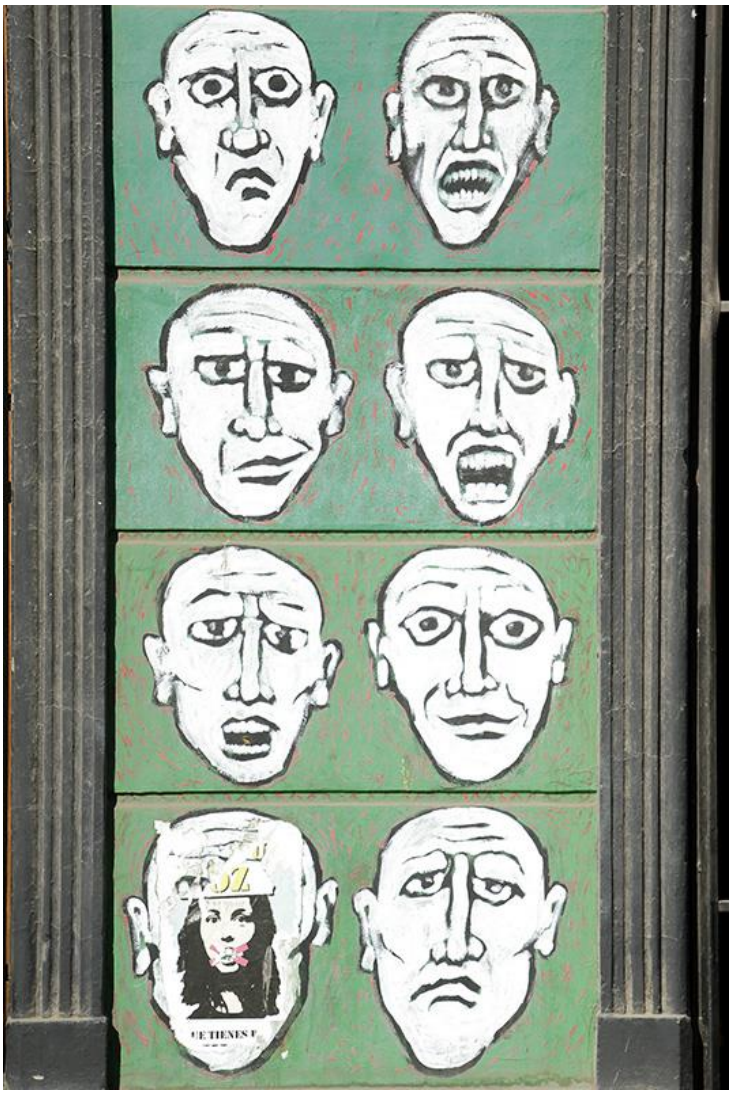
Anáfora. Tiene que ver con la repetición de los elementos de la imagen de una forma intermitente, fragmentada. Puede utilizarse en reportaje y colecciones de imágenes utilizando a un protagonista,

persona, animal u objeto, que aparece en diferentes escenas y las conecta.

Analepsis. Es un salto atrás en el tiempo. Si es moderado se llama **flashback o salto atrás**, una denominación que proviene del teatro, donde se retrocede brevemente en el desarrollo de los acontecimientos. El **Racconto** es un salto atrás de mayor extensión, una vuelta a un pasado lejano en el tiempo.

Angulación. Ver **perspectiva**.

Anomalía. Consiste en una ruptura dentro del ritmo o patrón de una imagen. Suele ser una repetición de elementos en el que uno de ellos se muestra sustancialmente distinto al resto, ya sea en color, en forma, textura, incluso en comportamiento, se crea la anomalía, un extremo del contraste que debe ser adecuadamente tratada como tal.



ANOMALÍA. El humor. José B. Ruiz. En un patrón visual es una ruptura, un elemento que se diferencia de los demás por algún atributo.

Anticlímax / Clímax. En una colección de imágenes con función narrativa hay determinadas obras que destacan de las demás por un mayor impacto visual o calidad de mensaje, momento, composición... Estas imágenes crean un clímax, un punto álgido que eleva el nivel medio del conjunto. En muchas obras visuales, especialmente fotografías, el título elegido por el autor crea un anticlímax, es decir, el título está por encima del impacto real de la imagen. El título nos crea grandes expectativas sobre la obra que luego no se ven

satisfechas con su contemplación. Ver también Gradación.

Antífrasis. Denomina de forma opuesta a una cualidad de un objeto o persona. Hace mucha referencia a la relación de la imagen con su título, aunque puede mostrarla en la propia imagen si combina un texto en su interior. Podríamos plasmar un retrato de un asesino y titularla Dulzura, o a un ladrón y denominarlo Altruista. Relacionaría el odio con el amor y de esta forma conceptos opuestos.

Antítesis. Contraposición de un concepto a otro de significación contraria o complementaria. Puede utilizarse en el contenido de una sola imagen, mostrando ambos elementos opuestos. Tiene similitudes con el oxímoron pero también notables diferencias. En el oxímoron hay contradicción mientras que en la antítesis hay oposición, elementos que se oponen sin crear contradicción o imposibilidad. La oposición movimiento / estaticidad, por ejemplo mostrada como una silla con una zapatilla de atletismo sobre ella. En su función estética, no se crea la contradicción sino que se muestran elementos o conceptos que son extremos entre si, que se oponen.

Armonía – contraste. Armonía es un término compartido con el arte musical, así como en composición de las Artes Visuales que connota belleza. Armonía es una fuerza de expresión que proporciona una sensación placentera en una obra, con una formulación concreta, aunque puede haber gradación hacia el contraste si se mezclan los componentes de cada uno. La simetría es la más básica y duradera propiedad de la belleza y la tienen numerosas formas de la naturaleza,

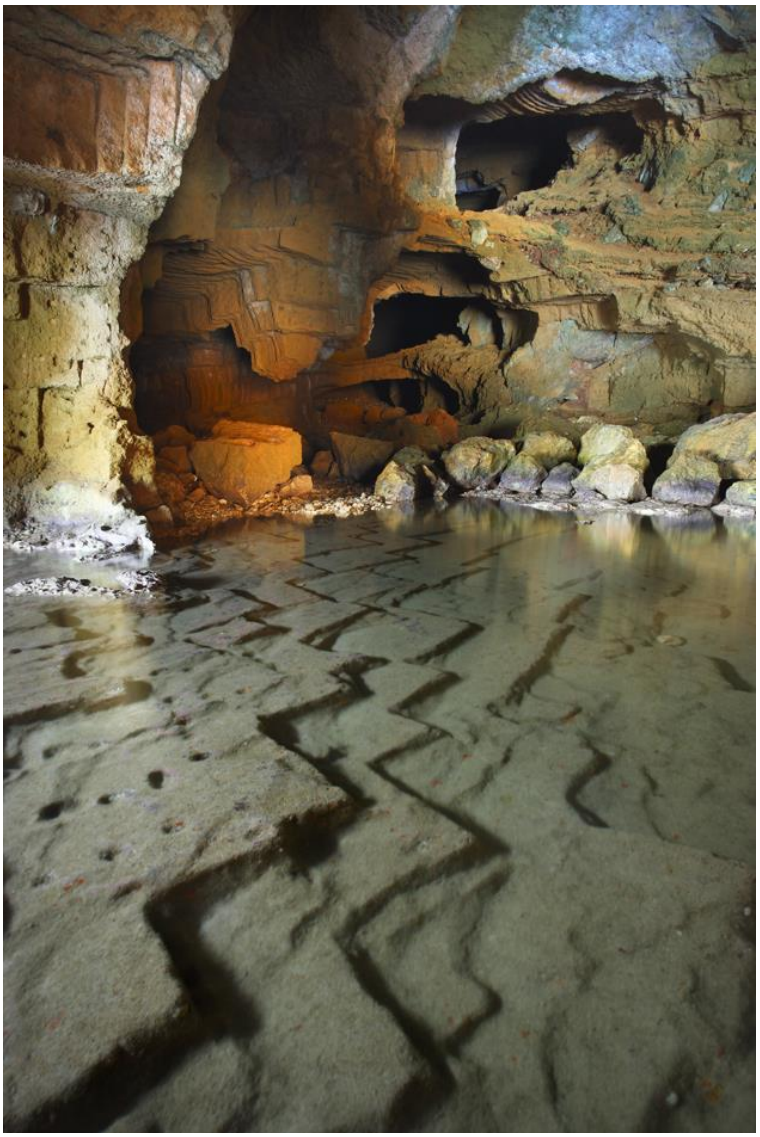
incluido el ser humano. Simetría ha sido en muchos casos sinónimo de armonía, aunque ésta última tiene otros atributos.

ARMONÍA	***CONTRASTE***
Unidad	Fragmentación
Redondez	Angularidad
Simetría	Asimetría
Equilibrio	Inestabilidad
Contención	Exageración
Predictibilidad	Espontaneidad
Sencillez	Complejidad
Superficialidad	Profundidad
Horizontalidad	Verticalidad
Inmovilidad	Dinamismo
Nivelación	Inclinación

La armonía tiene una fuerte relación con la **simetría**. Una forma muy simple de obtener unidad es buscar **agrupamiento**. Cuando ponemos juntas formas o siluetas similares mantenemos la unidad. Nuestro cerebro acepta una cierta dosis de repetición y agrupamiento, pero hasta ciertos niveles, pues el mensaje visual puede caer en la monotonía y la predictibilidad. La variabilidad introduce interés, pero de nuevo en grandes proporciones puede llevar al caos.

El contraste es una fuerza vital para expresarse, para intensificar un mensaje. El aburrimiento es una amenaza en un diseño visual. La mente y el ojo exigen estímulos y sorpresa, y tanto la audacia del

mensaje como su éxito dependen del contraste. El contraste nos permite crear hipérboles que magnifiquen un elemento, anomalías que llamen la atención en una composición constante o cambios de ritmo en un diseño.



CONTRASTE. La cueva tallada. José B. Ruiz. Una imagen con muchos valores de contraste, líneas en zig-zag, diagonal, descentramiento, profusión de elementos, etc.

Atanáclasis. Hace referencia a una imagen de interpretación abierta, que puede entenderse de varias formas. El autor deja su obra para ser entendida a criterio del espectador, para que decida la interpretación

de la escena. La obra representa varios significados posibles, no es una propuesta cerrada.

Atmósfera. También es un legado de la pintura, la atmósfera en una escena puede haberse plasmado en el momento de la toma por ser natural o bien haber sido creada por el autor mediante una combinación de empañamiento de la lente y desenfoque de un elemento colocado muy cerca de la lente, que cubre parte de la imagen y crea una gradación tonal y de nitidez. Atmósfera es un concepto algo complejo, un todo en la imagen que tiene una gran carga meteorológica, grandes nubes en el cielo, una tormenta, la niebla… En pintura tenemos autores como Kaspar Friedrich o William Turner que hicieron una profusa obra con atmósferas.

Barrido. Es un tipo de **movimiento** en el que la cámara sigue a un sujeto captando imágenes a velocidades de obturación lentas que permiten obtener parte del sujeto nítido y parte con **borrosidad de movimiento.**

Bondades de la composición. En su conjunto, son valores de máxima importancia en una imagen y su impacto visual. De su estudio se produce un avance en la fase estética de los autores, un interés por depurar el impacto estético de las imágenes y alcanzar la siguiente etapa, la del trabajo y comprensión del mensaje en la obra. Estos valores son: **momento**, **mensaje**, **equilibrio**, **estructura**, **orden espacial**, **puntos de corte**, **proporciones**, **esquema tonal**, **tratamiento del color**, inteligencia.

Estos conceptos pueden servir para aplicar tanto a la obra propia como ajena en busca de:

-Estructurar un comentario a la obra.

-Proporcionar opiniones de mejora.

-Para tener factores de evaluación.

-Alcanzar objetividad en la apreciación de la propia obra.

Ver **composición.**

Borrosidad de movimiento. Ver **movimiento.**

BORROSIDAD DE MOVIMIENTO. Vigilantes en el crepúsculo. José B. Ruiz. La velocidad de obturación lenta, de 30 segundos, ha plasmado el movimiento de las cigüeñas en forma de borrosidad de sus cuellos y cabezas.

Cadencia. Hace referencia a la estética de la imagen, a cómo los elementos pueden tener una lectura ascendente o descendente,

mediante la fragmentación de la escena, el uso de la escala comparativa, la disposición de los elementos por tamaño... permite una lectura de la imagen con ritmo, lo que la une indisociablemente al elemento de la textura y sus variantes: patrón y mosaico.

Caligrama. La imagen es construida con palabras o letras. El contorno del texto forma una imagen con la que puede no tener ninguna relación. Junto con la **Combinación** son los únicos recursos que aúnan necesariamente imagen y letra escrita. En el **Caligrama asociado** el texto estará relacionado con la imagen que forma. En el **Caligrama disociado** el texto no guarda ninguna relación con la imagen.

Canon. Ver **escala**.

Centramiento / Descentramiento. El posicionamiento de los elementos conlleva connotaciones que afectan a la estética y a las connotaciones de la imagen. Aquí las **fuerzas de expresión** básicas, la **armonía** y el **contraste** ya marcan pautas. En el caso de querer crear una imagen armónica, el centramiento forma parte de su formulación. El elemento principal ocupará esa posición destacada del encuadre, con muchas probabilidades de crear un **encuadre cerrado** por su distancia a los márgenes. En un campo de visión rectangular, la ubicación de un punto en el centro geométrico de un mapa estructural no ofrece una gran sorpresa visual, por ello se recurre al descentramiento. La colocación claramente excéntrica obliga al ojo a esforzarse en el análisis inconsciente del **equilibrio**.

Un pequeño descentramiento sólo producirá confusión al no estar claramente centrado ni todo lo contrario. La **ambigüedad** no es deseable desde una sintaxis visual correcta, pues deja lugar a la duda sobre su premeditación o accidentalidad. El principio del descentramiento parte, en esquemas de **contraste**, de las mal llamadas reglas fotográficas de composición como la de los tercios del horizonte o la de los **puntos de interés**, que tienen su origen en la aplicación de **proporciones**. Hoy en día sabemos que hay zonas de mayor impacto visual como la de los **puntos óptimos de anclaje** y conocemos muchas **proporciones** para utilizar.

Centro de interés. Es el sujeto de la toma, el motivo principal por el que se plasma la imagen. Puede ser un elemento del paisaje, una persona o animal, una flor... También llamado **punto focal**, aunque no necesariamente es lo único que deba estar nítido en la imagen. El centro de interés suele ser resaltado mediante uno o varios recursos de la narrativa, como el foco selectivo, el color, el tono, el tamaño...

Claroscuro. Ver **tono.**

Clave alta y baja. Ver **tono.**

Clímax. Ver **anticlímax.**

Color. Las tres dimensiones del color pueden ser definidas y medidas en base al matiz, el brillo y la saturación. Cada color tiene sus connotaciones psicológicas y nos despierta determinadas sensaciones

dependiendo de la familia a la que pertenece. A grandes rasgos diferenciamos entre colores fríos y cálidos. Los colores tienen un **peso visual** relativo, que permite ordenarlos y crear sensaciones de equilibrio o de tensión. El color está cargado de información y es una experiencia visual muy penetrante, causa una profunda evocación de emociones. Los objetos denotan cambios de color dependiendo del color de la luz que reciben, así como de la proximidad de otros colores. Un color se ve influenciado por su adyacente, de ahí que la forma de no alterarlos es sobre fondos acromáticos.

Un color verde rodeado de azul toma un matiz más amarillo, mientras que rodeado de amarillo nos transmite un matiz más azulado.

Ver **Tratamiento del color**. Ver **uso aislado del color**. Ver **uso esquema de color**.

Combinación: La imagen de una realidad se combina con un grafismo en forma de dibujo, texto, números, varios de ellos o todos ellos incluso.

-**Combinación pictórica**, la realidad se combina con un cuadro, dibujo, graffiti, pintada, icono… o con varios de ellos. Si existe una relación o complemento entre la realidad y el elemento o elementos pictóricos la denominamos **Combinación pictórica contextual**. En caso contrario estaríamos ante una **Combinación pictórica disociada.**

-**Combinación caligráfica**, la realidad se combina con un texto que, normalmente tiene sentido y puede aportar contexto a la escena. En tal caso se denomina **Combinación caligráfica contextual**. Este

contexto puede ser de esencia muy variada, humorístico, dramático, interrogativo… En caso contrario la denominaríamos como **Combinación caligráfica disociada.**

-**Combinación numeral**, la combinación de la realidad se hace con uno o varios números. Los números pueden aportar contexto o reforzar el significado de la escena o bien no tener ninguna relación con él. En el caso de que haya relación evidente entre l realidad y los números se denomina **Combinación numeral contextual.** Por ejemplo un ganador y el número 1, el fracaso con el 0, la pareja con el 2… De no ser así la denominamos **Combinación numeral disociada.**

COMBINACIÓN CALIGRÁFICA CONTEXTUAL Y NUMERAL CONTEXTUAL. Disponible sin saberlo. José B. Ruiz. La persona fotografiada no se ha apercibido de la situación confusa o de doble interpretación que protagoniza. Está combinada tanto con un texto como con una cifra numérica y ambos forman parte del contexto.

Comparación o Símil. Es similar a la metáfora por cuanto que relaciona a dos objetos que tienen atributos en común, pero en este caso ambos elementos deben aparecer en la misma imagen. Hay una

semejanza entre dos objetos a cualquier nivel visual que permite apreciar similitudes sin implicar ningún grado de abstracción conceptual, ya que es muy evidente. (Un espejo roto con la apariencia de una telaraña. Si aparece la araña es una paradoja).

COMPARACIÓN O SÍMIL. Ambos sujetos presentes en la escena comparten un atributo común, el pelo. Mediante la mirada además establecen un diálogo visual para hacer un encuadre cerrado y reforzar la relación entre ambos.

Composición. Es una materia compleja y extensa, responsable en buena medida del **impacto visual** de una imagen. Básicamente son un conjunto de bondades que buscan un orden y disposición óptimos de todos los elementos del encuadre para constituir un todo agradable y completo. Son todos los conocimientos empleados para que una imagen funcione como una unidad atractiva y con sentido.

Ver **bondades de la composición**.

Confusión espacial. Ver **espacio.**

Contorno. Un contorno es un área cerrada que se identifica del fondo y de otros contornos. Una silueta en contraluz suele ser el más obvio de los contornos, sólida, bien definida y destacada del fondo. Las líneas, tonos, colores... pueden definir contornos, espacios clara o sutilmente delimitados. Suele ser irregulares y complejos, aunque hay tres básicos que son los más simples en cuanto a la formulación en líneas: el círculo, el cuadrado y el triángulo. Son perfiles planos, bidimensionales, a diferencia de la forma. De las combinaciones entre estas tres variedades básicas surgen combinaciones y variaciones que dan lugar al resto de contornos.
Los contornos rectilíneos, procedentes de las formas básicas cuadradas y triangulares, son rígidos e inorgánicos, en cierta medida amenazantes en sus angulaciones. Por el contrario, los curvos son elegantes, sinuosos, gráciles.

Ver **forma**. Ver **espacio**. Ver **dirección**.

Contrapicado. Ver **punto de vista.**

Cronografía. Desarrollo lógico de una colección de imágenes en el tiempo. El desarrollo de los sucesos sigue un orden temporal lineal, sin salto.

Descentramiento. Ver **centramiento.**

Detención del movimiento. Ver **movimiento.**

Detección de amenazas. Detectamos con rapidez cualquier tipo de amenaza en el entorno o en una imagen. Las formas amenazantes tienen un poderoso atractivo visual. Una cara enfadada en una fiesta llena de caras sonrientes será detectada con rapidez.

Diagrama en Z / Patrón de Gutenberg. Es un modelo general de recorrido visual por una distribución homogénea en una imagen, como una textura o un mosaico. Está basado en un patrón de lectura adaptado a diseños visuales homogéneos. El ojo comienza el recorrido visual en la parte superior izquierda, recorre la imagen hacia la derecha, desciende en diagonal a la inferior izquierda y finaliza en la derecha, como una Z.

Diálogo visual. Es la relación que se establece entre los diversos componentes de un encuadre al ser conectados o explorados por el espectador. La distribución de elementos en el encuadre y la relación que se establece entre ellos puede determinar una composición de **encuadre abierto o cerrado**. Estos dos tipos de composiciones tienen una diferente percepción por parte del espectador y el tiempo que se dedica a su observación. Tienen mucho que ver con el movimiento, el recorrido de la mirada en la exploración del mensaje. Una composición de **encuadre cerrado** plantea un diálogo interno de los elementos entre sí, de forma que nada tiende a sacar nuestra atención del encuadre. Por tanto nos incita a mantener la atención en

él durante un mayor tiempo. También se denomina **composición centrípeta** y suele implicar a todos los elementos presentes. Una composición cerrada puede mostrar también a un sujeto entero en posición frontal, centrando nuestra atención dentro del encuadre. Las líneas de fuerza, las miradas, la posición de los elementos... expresan una dirección por sí mismos y nos permiten circular por el interior de la imagen. En el caso de un retrato lo más aconsejable es fijar la mirada del sujeto al frente, hacia el espectador, de forma que atrape más su atención y cierre el encuadre. Una mirada lateral nos proporciona un punto de salida al crear una fuerte línea imaginaria, por ello se trata de separarlas del margen si no se desea crear un fuerte punto de salida. Si tenemos dos figuras animadas, la forma de cerrar un encuadre es emplazarlas mirándose entre sí, bien en diagonal o en horizontal, pero descentradas y dejando libre el centro del encuadre. También podrían ambas mirar de frente. Con tres elementos similares sobre un fondo neutro, se puede entablar una fuerte relación, ya que podemos crear los vértices de un triángulo, una poderosa formulación. No es necesario esforzarse mucho pues el flujo de la exploración recorrerá este circuito cerrado, resultando de gran interés perceptivo.

Digresión. En una presentación de imágenes o colección supone una pausa en la cadencia narrativa. La Digresión permite dilatar el discurso, prolongarlo. Es una interrupción con un cambio de tema o de intensidad con el fin de extender el tiempo de lectura del conjunto. Puede hacerse utilizando una narrativa paralela que permita divertir, ironizar, pausar y así hacer más largo el discurso. En

un audiovisual suele hacerse para ajustarse a la duración de la música, utilizando imágenes que, de otra forma, no formarían parte de la selección.

Dimensión. Es la representación de la sensación de volumen en representaciones bidimensionales. La dimensión trata de representar la tridimensionalidad del mundo real en su representación bidimensional, en una imagen. Las composiciones con **dimensión superficial** tienen un aspecto muy plano, mientras que las de **dimensión profunda** muestran una mayor representación de volumen o tridimensionalidad. Una forma sencilla de conseguir dimensión es mediante el espacio relativo y la **jerarquía vertical**. Si aparecen dos elementos de igual forma en una composición y uno es más pequeño que el otro, y además está colocado más arriba en el encuadre, nuestro cerebro asume que está más alejado. Hay muchas formas de lograr dimensión, como mediante la luz lateral y el tono, la superposición de elementos, el esquema de color, la traslucidez, la **perspectiva** lineal, la perspectiva atmosférica…

Dinamismo. Ver **movimiento**.

Dirección. La direccionalidad presente en una imagen se debe precisamente a **líneas** reales o imaginarias entre diversos elementos. Es nuestra percepción la que se encarga de unir los elementos de forma subjetiva. Las fuerzas direccionales son muy importantes para la intención compositiva dirigida a un efecto y un significado finales. Los **contornos básicos** expresan a su vez tres direcciones básicas:

· Horizontal y vertical. Cuadrado. Reflejan la estabilidad. La referencia horizontal-vertical es la base de nuestro equilibrio. Estas líneas reales o imaginarias trazan los ejes de una imagen.

· Diagonal. Triángulo. La diagonal refleja la inestabilidad, es la formulación visual más provocadora.

· Curva. Círculo. Tiene significados asociados de sutileza, calidez, encuadramiento y repetición.

De los primeros contornos básicos surgen los ejes, tanto vertical como horizontal, que permiten estructurar la composición y las líneas diagonales. El entendimiento de la direccionalidad permite su aplicación a todo el diseño de la imagen, preestableciendo una circulación visual, un **patrón de exploración** por el mismo. La dirección creada en la composición tendrá una considerable relación con otro de los elementos, el movimiento. Las líneas diagonales se consideran generalmente como más dinámicas, mientras que las líneas horizontales y verticales se consideran más estáticas.

Ver **contorno**. Ver **ejes**. Ver **movimiento.** Ver **línea.**

Distorsión. Es una deformación de la realidad o de parte de ella. Puede utilizarse en la búsqueda de abstracción, de la obtención de un resultado más pictórico, con el fin de realzar partes de la figura y darles mayor importancia, etc. Incluso el nivel de expresión realista, a veces, manipula las proporciones para obtener imágenes idealizadas. Debemos pensar en la distorsión como en un fenómeno del siglo XX, aunque la exageración (en aras del idealismo) fue utilizada en la antigüedad. Las pinturas contemporáneas muestran la distorsión exagerada muy próxima a los efectos que se consiguen con un

objetivo ojo de pez en fotografía. El efecto puede ser de **Distorsión completa**, la que afecta a todo el encuadre o **Distorsión parcial**, que afectaría solo a una parte del mismo.

DISTORSIÓN. Mi cuadro favorito. José B. Ruiz. Una distorsión de la imagen producida por trepidación o movimiento de la cámara a bajas velocidades de obturación. En este caso es una distorsión completa que nos lleva a un nivel de expresión abstracto.

Dominación. Los elementos pueden colocarse sobre el eje vertical de forma que por su tamaño y posicionamiento sean dominantes o dominados, ya sea sobre otros elementos, sobre el eje horizontal o incluso sobre el observador de la obra, dependiendo de su ubicación expositiva. La dominación hace referencia también al uso de la **jerarquía vertical**, la posición en la altura vertical del encuadre que ocupa el elemento, cuanto más arriba, más dominante, hasta constituir un eje.

Écfrasis / Reproducción. Esta figura hace referencia a plasmar, de forma realista, una obra de arte. Agrupa a las reproducciones de obras pictóricas, escultóricas, arquitectónicas... Su nombre hace referencia, etimológicamente, de forma muy alusiva a la narrativa literaria, por lo que debiera ser reemplazado para la narrativa visual por Reproducción. La intención del artista visual no es utilizar una obra de arte como referencia, inspiración o parte de su obra final, sino la de reflejar de forma realista y detallada, de copiar, la obra de arte. Si la intención es crear una obra esencialmente distinta de la original la denominamos **Interpretación**.

Edges. Es la primera teoría animista sobre composición. Una aproximación muy personal y sensitiva es la que propone el fotógrafo escocés y amigo, Niall Benvie, que aporta datos sobre dónde y cómo aproximarnos intuitivamente a la composición: se trata de su teoría sobre los límites o edges. Básicamente aborda la búsqueda de límites con respecto al espacio, al tiempo y al ser.

-Límites del espacio. Hace referencia a los extremos o fronteras, lejos de lo intermedio, lo monótono y habitual, el borde que separa la tierra del mar, el prado del bosque. Una zona geográfica remota representa este límite a gran escala. ¿Por qué tenemos preferencia por pasear en la orilla del mar, de escalar la cima de una montaña? El borde de un cantil nos atrae y queremos ver más allá, lo que hay abajo. En estos bordes o límites hay líneas, diferencias entre elementos, en resumen: cambio.

-Límites del tiempo. Los límites del día, la salida y puesta del sol, son

temas de gran popularidad, momentos además en los que la fauna presenta mayor actividad. También hay extremos entre las estaciones, la nieve, los colores del otoño, campos de flores... De nuevo los límites son cambio, en este caso de luz y de fenómenos biológicos y meteorológicos.

-Límites del ser. Los tiempos extremos en la vida de un ser nos resultan de gran atractivo. Un cachorro de lobo, el ejemplar más viejo de la manada... muchas veces elegimos un individuo en estos límites porque nos resulta más expresivo que un individuo de edad y aspecto medio. También sucede con personas en el retrato. La **expresividad** e inocencia en el rostro de un bebé, el rostro arrugado y curtido de un anciano, simplemente nos llaman la atención. Los límites del ser son los límites de la vida.

Los medios extremos para los seres vivos tienen un gran atractivo, lugares hostiles en los que es difícil sobrevivir y se precisa de severas adaptaciones al medio, nuevas formas. Las teorías de Niall se pueden aplicar a otras muchas facetas, pues un límite o frontera es un cambio y allí es donde suelen haber mayores oportunidades, el beneficio de ambos medios. Podemos pensar en límites del comportamiento, del momento, sociales, de las condiciones meteorológicas... situaciones en las que encontramos momentos efímeros, irrepetibles, una de las condiciones que suele tener una gran imagen.

Efecto de repetida exposición. La repetida exposición a un estímulo suele incrementar nuestro interés o aceptación. Es la base de la publicidad, un fenómeno explotado en radio, televisión y las vallas publicitarias. Cuanto más vemos un mensaje visual más cercano y

grato nos resulta. Los más fuertes efectos se consiguen con fotografías, palabras cortas y contornos simples, los menores, con **iconos**, personas y músicas asociadas. Hay un punto de inflexión en el que el efecto se debilita y causa aburrimiento. Además solo actúa con mensajes neutros o positivos, con un mensaje negativo u ofensivo causa mayor repulsa. Explica en parte la indiferencia inicial ante las obras cubistas de Picasso, la torre Eiffel o el museo Guggenheim de Frank Lloyd Wright, que están aceptadas hoy como brillantes y bellas.

Efecto von Restorff. Las situaciones y escenas que nos impresionan o sorprenden son recordadas durante más tiempo. Es por ello que podemos recordar con intensidad vivencias de la niñez. Incita a sacar el máximo partido a elementos y situaciones atípicos.

Ejes / Estructura. De los primeros contornos básicos surgen los ejes, tanto vertical como horizontal, que permiten estructurar la composición. Los trazos horizontales y verticales de una imagen pueden determinar los ejes del diseño visual, una estructura básica y general de la misma. Los ejes son líneas maestras que sintetizan mucho la imagen. Las líneas horizontales suelen transmitir estabilidad, tranquilidad. La vertical transmite potencial para la acción, una inactividad tensa. El eje vertical es único y dominante, puede haber varios ejes horizontales y tienen una importancia secundaria con respecto al vertical. La ubicación de los ejes se hace en base a las **proporciones**. La ausencia de uno o varios ejes en una imagen es un indicio de una mayor **abstracción** en la misma.
Ver **dirección**. Ver **proporciones**. Ver **abstracción**.

Elementos de la composición. Son diez elementos que componen el alfabeto visual de los mensajes. A ellos habría que añadir el **espacio**, de importancia fundamental en la cultura oriental. Cualquier imagen puede ser expresada con algunos o todos estos once elementos y su uso determina lo que la imagen expresa y su **impacto visual**.

Punto. **Línea**. **Contorno. Dirección. Tono. Color. Textura. Escala. Dimensión. Movimiento. Espacio.**

Ver **sintaxis visual.**

Elevación / Jerarquía vertical. Posición de un elemento en una altura determinada del encuadre. El elemento de un encuadre ubicado en posición más elevada se percibe como más lejano, se convierte en el elemento con dominancia en la elevación y determina el **eje** vertical.

Elipsis. La elipsis nos permite mostrar un proceso, una transformación, el paso del tiempo. Puede ser un salto en el tiempo o en el espacio, un cambio de realidad basado en una mirada retrospectiva o al futuro que permite comparar dos situaciones, dos estados físicos de una persona, dos realidades de un estado de transformación, un paisaje que ha cambiado o bien dos tramos diferentes del paisaje, un río por ejemplo, que muestra un cambio.

ELIPSIS. Una vida juntos. José B. Ruiz. La foto que sostiene la pareja muestra el efecto del paso del tiempo en su aspecto en un salto de 40 años. En este caso se muestran también actitudes que pueden dejar opción a la interpretación acerca de toda una generación o una época.

Empatía cinética. Ver **movimiento.**

Encuadre. El ojo humano observa un espacio sin límites, pero un fotógrafo o un pintor deben ceñirse al **contorno** que delimita el encuadre. Dentro de sus lados se debe decidir qué es lo que se quiere incluir y qué debe dejarse fuera. Es por tanto un **espacio**, una limitación a la que debe adaptarse la escena. Además del ratio y la

dimensión de un fotograma, el encuadre puede ser el tamaño de un papel donde se reproduce la imagen. Por algún motivo, los artistas han preferido el encuadre físico de líneas paralelas en vertical u horizontal, en forma rectangular, como una ventana. En pintura hay algunos ejemplos ovales, circulares, en forma de diamante o irregulares, pero en fotografía se suele respetar la forma de captación de la imagen. En arte contemporáneo el marco se ignora por completo o bien se incorpora a la pintura.

Howard Hodgkin pinta marcos y generalmente un elemento sobresale de él superponiéndose.

-Encuadre completo. Un objeto se ubica para llenar el encuadre.

-Encuadre completado. Un encuadre con un vacío composicional se completa por el fotógrafo colocando algún elemento del entorno.

-Encuadre adaptado. Se recorta el encuadre para adaptarlo a una buena composición, o bien se realizan imágenes para ser unidas. De esta forma, se crean encuadres diferentes al formato de
captura de cámara, cuadrados, panorámicos, etc.

Una recomendación para los fotógrafos que empiezan es la de valorar elegir unos cuantos formatos establecidos para sus imágenes, de forma que cuando realicen un recorte, no manejen formatos aleatorios y muy diversos. En general, se elige un formato cuadrado, quizá uno oval también para un retratista, un par de formatos panorámico, en proporciones 1:2 ó 1:3, los que aporta la cámara, ya sea 2:3 o 4:3 en horizontal y vertical.

Encuadre abierto y cerrado. Ver **Diálogo visual.**

Énfasis. El centro de interés de la imagen destaca fuertemente con respecto al resto de elementos. Entre otros, el **uso aislado del color** es uno los recursos a tener en cuenta para conseguir ese refuerzo, aunque con mucha frecuencia se logra mediante el **enfoque selectivo** que muestra al sujeto enfocado y trata de desenfocar el resto. Permite intensificar mucho la presencia de un sujeto o personaje. En muchas imágenes, el autor busca un punto en particular de mayor atención en la imagen. Casi siempre es fundamental en la transmisión del mensaje. El punto de énfasis se llama **punto focal** o elemento dominante, que puede estar acompañado de puntos subsidiarios llamados **acentos** que refuerzan el principal.

Enfoque. Selectivo. Profundidad de campo. Desenfoque del fondo, énfasis.
Ver **Énfasis**.

Enmarcado. En pintura ya se utilizaba compositivamente el enmarcado de una escena con elementos como árboles, columnas, ramas, el marco de una puerta… en fotografía también se aplica y el resultado suele tener una gran presencia visual, ya que limita el encuadre y nos prepara para diluir la escena de forma más natural. El enmarcado permite crear **composiciones cerradas**, ya que dirige la atención hacia dentro del encuadre. Puede realizarse también a través de formas de bordes rectilíneos en los marcos reales, como puertas, ventanas, cuadros o espejos o de bordes irregulares como los reflejos en el agua de un charco. La dificultad estriba en encontrar

localizaciones que cumplan con los requisitos para obtener una imagen impactante donde además estén presente los elementos para el enmarcado.

Equilibrio. Es la influencia psicológica y física más importante sobre nuestra percepción. De forma subconsciente e inmediata detectamos si una imagen está o no equilibrada. Equilibrio es una sensación de que el esquema tonal, los elementos, la imagen como todo, tiene bien distribuidos los pesos visuales. Si una imagen está equilibrada suele ser agradable a la vista y se confunde a menudo con la **armonía**, de la que forma parte necesariamente, pero es tan solo uno de sus ingredientes compositivos. El **equilibrio** simétrico resulta muy aparente pero representa una sorpresa visual moderada. El **equilibrio asimétrico** se consigue distribuyendo elementos diferentes en el espacio, de forma que unos compensen el peso visual de los otros. El **equilibrio axial** hace referencia a la relación básica del ser humano con su entorno, la linealidad horizontal-vertical. Por ello tendemos a buscar ejes en las imágenes. Entre ambos establecen los factores estructurales que miden el equilibrio. Un fulcro, punto de balance o contrapeso es aquel sobre el que una palanca pivota. En Composición es un pequeño punto puede compensar grandes pesos en el encuadre. Un fulcro puede equilibrar la composición, y en muchos
casos es un elemento aportado por el fotógrafo. Suele ser de un color muy llamativo y estar colocado cerca de un punto de salida de la imagen, para revertir la atención del espectador hacia dentro del encuadre de nuevo. De esta forma no solo tiene que ver con el equilibrio, sino con la creación de **encuadres abiertos o cerrados**.

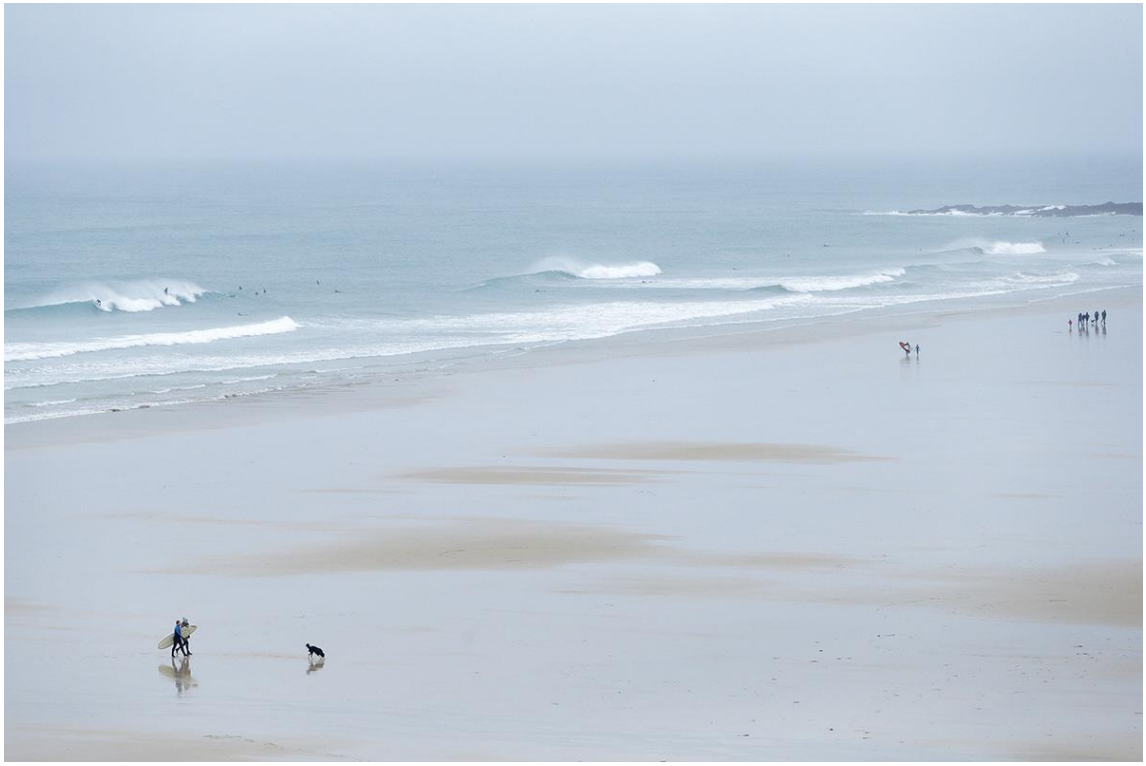
El **equilibrio radial** se basa en líneas o formas irradiadas desde un punto central que actúa como eje vertical y horizontal y tiene un gran peso visual. Se llama **equilibrio cristalográfico, de mosaico o textural** a aquel que se alcanza en un patrón en el que nada destaca. El ojo no es atraído a ningún lugar y circula libre y casualmente por el diseño normalmente siguiendo un patrón de lectura, en Z. En Japón el ideal de equilibrio se llama **Notan** y tiene mucho que ver con el tono y con el espacio. Esta palabra designa luz/oscuridad y nos predispone a suponer que para esta cultura los espacios de luz y sombra, los tonos, están por encima de las formas. Sólo hay que pensar en la forma del yin-yang, un deseo de **equilibrio**. Para que haya **equilibrio tonal** en una composición debe haber una distribución adecuada y los tonos tener una medida adecuada. Los colores primarios saturados tienden a eclipsar a otros colores y deben utilizarse con prudencia. Un mensaje visual con varios colores puros puede causar confusión. La combinación de colores en un esquema puede equilibrar una composición desequilibrada por la forma o incluso el tono, aunque este es un valor inherente también al color, hablamos entonces de **equilibrio de color**.

Escala. Es uno de los **elementos** de la **sintaxis visual**. En las artes plásticas la escala permite obtener una dimensión de la escena por referencia del tamaño de uno de sus elementos. La escala más utilizada es la figura humana, que permite hacernos una idea por comparación del resto de elementos y del entorno. Está muy relacionada con las **proporciones**. Mostrar un elemento o una escena en diferentes escalas significa mostrar diferentes planos, desde

generales o abiertos hasta detalles. El **canon** utiliza la medida de la altura de una cabeza humana como modelo de medida para llegar a un cuerpo ideal de 7,5 cabezas de alto para el escultor griego Polycleitos. Praxiteles propuso 8 cabezas para un modelo atlético, otros autores se basaron en una medida de 8,5 cabezas para un superhombre. El David de Miguelangel Buonarotti se basaba en 7,5, Leonardo da Vinci en 8, Botticelli utilizó 9 para su pintura de San Sebastián. Sin embargo, El Greco prefirió la desproporción de 11 cabezas para sus figuras espirituales alargadas. Los cánones egipcios se basaron en la medida de un puño, 18 medidas daban la altura desde el suelo hasta el pelo.

La escala tiene un gran impacto en el **énfasis.** En la mayoría de casos a mayor tamaño más impacto visual.

Ver **proporciones**.



ESCALA. Lluvia en la playa. José B. Ruiz. Un paisaje extenso que cobra toda su dimensión con esas pequeñas figuras que aportan esa comparación de tamaños para establecer una escala.

Escorzo. Ver **perspectiva**.

Espacio. La propia forma y dimensión del **encuadre** en el que plasmamos la imagen ya es un espacio, con sus virtudes y limitaciones. Tal vez nuestra primera experiencia con el espacio en la contemplación de una escena sea la distancia entre primer plano y fondo, aunque esta es una formulación de dimensión. Al espacio se le suele atribuir una dimensión más plana, basada en el **contorno** que queda libre de elementos, delimitados por ellos. Se crea un espacio **positivo/negativo**, dentro y fuera del contorno.

Podemos aprender mucho de cómo utilizar un espacio en blanco del arte japonés. Los artistas orientales tienen en gran consideración

estos espacios y los manipulan para enriquecer la experiencia sensorial. A finales del XIX las pinturas **Ukiyo-e** (del mundo flotante) fueron una revelación para artistas europeos, al igual que los **Haiku**. Mucho antes del **minimalismo**, los artistas orientales basaron sus obras en la simplicidad, la irregularidad y la caducidad. Vieron belleza en la **simplicidad** y aplicaron la máxima de menos es más. El yin-yang es un ejemplo clásico que ha inspirado numerosos logotipos y mensajes visuales.

Nuestra percepción gusta de diferenciar claramente los contornos en positivo de su contrario y encuentra confusión cuando se solapan y se cortan entre sí. Hay ambigüedad en estas capas continuadas de luz y sombra. Este efecto se denomina **espacio equivocal** o **confusión espacial**, en el que no sabemos cual es la figura protagonista o con mensaje.

Una vez entendemos las ilusiones de profundidad en un mensaje bidimensional, podemos tratar de confundir al espectador. El cerebro puede ser desafiado con dilemas visuales y formulaciones imposibles.

La **perspectiva forzada** se utiliza en rodajes y representaciones, sobre todo, en las que las limitaciones de espacio obliga a utilizar elementos más pequeños que los reales, que se emplazan al fondo dando la sensación de mayor distancia.

El patrón de percepción jerárquica del espacio positivo o negativo depende de cada persona, hay quien aprecia fácilmente los espacios vacíos y quien aprecia antes las masas de color o tonos oscuros. La cultura oriental nos dice que el espacio positivo no está definido, puede ser el blanco o el negro (en un esquema acromático bitonal) dependiendo de cuál percibimos fácilmente (el positivo) y cual nos

cuesta gran esfuerzo (el negativo). El tratamiento del espacio puede justificar una imagen, su distribución puede transmitir estabilidad y calma o tensión e inestabilidad.
El espacio está muy relacionado también con las **proporciones**, pues determina la posición de las **formas** con respecto a los márgenes.
Ver **encuadre**. Ver **planos**. Ver **contorno**. Ver **positividad/negatividad**.

Espacio equivocal. Ver **espacio**.

Esquema de color. Es una determinada combinación de colores. Un esquema de color complementario toma dos opuestos, dos complementarios de la rueda. Son esquemas de gran intensidad y contraste. Un doble esquema complementario utiliza un primario y tres secundarios equidistantes todos. Son dos juegos de complementarios. Los colores representados en la rueda ocupan extremos de un cuadrado. Un esquema de color partido es un color con los adyacentes de su opuesto. El contraste es menor que con un esquema puro de complementarios, pero más intenso que el doble complementario. Un esquema triádrico son 3 equidistantes en la rueda, en los vértices de un triángulo equilátero. La más intensa de las combinaciones se hace con los primarios. Los esquemas de color son rígidos, pero valores seguros y muy empleados. No deben seguirse como una ley, pero suponen un punto de partida sobre el que variar y adaptar.
Ver **color**.

Esquema tonal. Es el reparto de los tonos en la escena, con especial énfasis en la ubicación del tono más claro. La estructura tonal permite resaltar al sujeto, creando una imagen mas sencilla o compleja de percibir. Por lo general, se busca contraste para mostrar claramente al sujeto o bien la confusión tonal cuando queremos que pase más desapercibido.
Ver **tono**.

Estructura. Ver **ejes**.

Etopeya. Descripción de atributos de la personalidad de un ser humano: carácter, cualidades, defectos, valores morales y espirituales.

Expansión. Proviene de la percepción tonal, especialmente en esquemas de claroscuro, donde los elementos claros sobre un fondo oscuro dan la sensación de expandirse, de aumentar de tamaño y acercarse al observador. Por el contrario, las formas negras sobre fondo blanco parecen contraerse, reducirse de tamaño, con la amenaza con ser engullido por la luz. El dominio de la técnica anterior de positividad/negatividad da como resultado el poder realizar resaltes de elementos en nuestros encuadres por esquema tonal. La positividad junto con la expansión crean sensaciones de gran volumen y resalte -recordemos que sobre un fondo negro o neutro los colores adquieren su mayor luminosidad-, como vimos en el **uso aislado del color**.

Expresividad. Es el grado de manifestación de un sentimiento o

pensamiento. La capacidad que tiene un ser de mostrar emociones. En retrato aporta mucho impacto visual trabajar con modelos expresivos.

Forma. La forma es un contorno, cuyo interior tiene una serie de atributos que lo definen, ya sea de textura, color, tono... La masa es la aparente solidez de la forma, la densidad de su estructura. El volumen es la ilusión del espacio incluido, que rodea o implica al interior de la forma o contorno.

Las formas tienen connotaciones subjetivas según nuestra percepción y psicología. Debemos prestar especial atención a estas evocaciones, ya que pueden constituir la base del mensaje visual.

Las formas difusas o amorfas son aquellas cuyos bordes no están bien delimitados, que pueden ser dificultosos de determinar. Proceden de áreas de textura, color, tono... no de líneas que perfilen sus contornos. Ver **contorno**.

FORMA. Dibujo de línea. José B. Ruiz. Una ocasión especial para plasmar la línea que recorre el perfil del reno delimitando su forma. Es un contraluz sobre fondo oscuro que permite captar el perfilado de la luz en el animal.

Fuerzas de expresión. Son aquellas combinaciones de elementos que permiten un mayor impacto visual. Es el caso de las combinaciones entre punto y forma del equilibrio asimétrico.
Algunas fuerzas de expresión son: **dominación, Irradiación, Aislamiento, Agrupamiento…**

Galimatías. La imagen se basa en el caos. Está constituida desde el desorden y conlleva una gran profusión de elementos que la hacen confusa a primera vista. Puede resultar de gran interés si lo que queremos es representar es un concepto subjetivo o abstracto, a modo de ejemplo, el trastorno mental causado por una determinada enfermedad.

Geometría. Se define como una especialidad de la matemática que se encarga de estudiar los atributos de una figura en un plano o en un espacio. Lo que sabemos de la geometría antigua nos viene principalmente de la cultura griega, basada en otras fuentes anteriores, especialmente de la vieja Sumer. Los sumerios habían instituido el uso del sistema sexagesimal de medición de ángulos, la división del año en doce meses y la semana de siete días. Mostraron una predilección por este sistema, basada en su avanzado conocimiento matemático. El número 6, de connotaciones mágicas y expresión de la perfección cobraba un gran y secreta importancia. Los antiguos no creían sino en los números enteros positivos y los racionales no eran precisamente números para ellos, sino razones o "ratios" entre enteros. Justamente, el producto de los tres lados enteros de un triángulo rectángulo es siempre un múltiplo de sesenta. Los triángulos rectángulos constituyen la base del cálculo astronómico elemental (por, ejemplo, en el método de la paralaje) y están también en la trigonometría. En fotografía, además de la importancia de las formas, su aspecto y relación con el espacio, es fundamental en la comprensión de las **proporciones**.

Gestalt, leyes. El término Gestalt proviene del alemán y su traducción puede tener varias interpretaciones: forma, figura, configuración, estructura, creación, totalidad… Tal vez la más adecuada sea la menos empleada: esencia. Fue una poderosa corriente de principios del siglo XX que profundizó en los conocimientos sobre la percepción y llegó a valiosas conclusiones que influenciaron

diferentes estilos artísticos. Wertheimer originó la psicología Gestalt al publicar en 1912 “Estudios experimentales de la percepción del movimiento”. El nombre hace referencia a su máxima de que el todo es diferente a la suma de las partes, es decir, que de las partes aisladas de un diseño visual no percibiremos el mensaje: obtenemos una información muy diferente de una imagen que de las partes que la componen por separado.

Entre los principios que se enunciaron, dos se consideran como fundamentales:

-**Ley del sujeto principal.** El proceso perceptivo remite a un mecanismo básico según el cual tendemos a centrar nuestra atención sobre un elemento o determinado grupo de elementos (sujeto principal) destacándolo del resto de ellos (fondo). La primera percepción sobre los elementos es esta relación de sujeto y fondo, de proximidad y lejanía.

Entre las claves visuales para determinar qué elementos se disciernen como sujeto o figura y fondo están:

· El sujeto tiene un contorno definido, mientras que el fondo no.

· El fondo continúa tras la figura.

· La figura parece más próxima, con una clara localización espacial, mientras que el fondo queda detrás y no está localizado en el espacio.

· Los elementos bajo la línea de horizonte o recortados sobre él se perciben más fácilmente como figuras.

· Los elementos en las zonas bajas del encuadre se aprecian más como sujetos, mientras que las zonas superiores, como fondo.

En la mayoría de composiciones fotográficas de sujeto-fondo se diferencia muy claramente el sujeto del fondo para evitar confusiones

al observador. Suele establecerse relaciones estables entre sujeto y fondo y resaltar sus diferencias para que no exista **confusión espacial**.

-**Ley de la concisión**. Esta ley sugiere que un mensaje simple requiere de menores recursos para su interpretación y que será mejor recordado que uno complejo. En fotografía se suele decir que menos es más. La **simplicidad** puede ser un valor y en general, se valora un mensaje directo y sin ruido. Nuestra memoria tiende también a simplificarlo, a reducir sus componentes y sintetizar los contenidos. Un enunciado muy en relación con la **Ley de Ockham**.

Este mecanismo permite reducir posibles ambigüedades o efectos distorsionadores, buscando siempre la forma más simple o la más consistente, de forma que apreciamos los elementos como unidades significativas y coherentes. Una composición compleja se interpretará en la forma más simple posible.

-Ley del cierre. Nuestra mente tiende a completar las formas y figuras inacabadas. También se aplica a que un conjunto de elementos que forman una forma o mosaico reconocible forman un conjunto único con mayor percepción que sus individualidades. El cerramiento es mayor cuando los elementos forman figuras geométricas y están próximos entre sí. Generalmente, cuando el esfuerzo de percibir el mosaico o forma es mayor que el de ver los elementos individualmente, el cerramiento no sucederá. Se puede reforzar esta percepción mediante líneas que delimiten los contornos de la forma global del mosaico para ayudar a la percepción del todo.

En fotografía hay una clara tendencia a crear caminos visuales entre elementos similares, que conducen la vista de uno a otro a modo de

línea de fuerza de gran importancia en la composición. Sin embargo, esta línea debe conducir hacia elementos interesantes, el fondo, por ejemplo. Una línea que se pierde en un lateral y no tiene continuación formará un **encuadre abierto**, por la que el observador saldrá de la imagen y perderá pronto su atención. Los elementos encadenados proporcionan una excelente oportunidad de practicar el cerrado del encuadre, un recorrido cerrado por nuestra composición.

-**Ley de la semejanza**. Los elementos similares en cuanto a forma, tamaño, color y cualquier aspecto visual, se perciben como entidades o **agrupaciones**, con mayor relación entre ellos. Funciona mejor a menor cantidad de variables. La semejanza de color es muy fuerte, mientras que la de tamaño sólo funciona cuando hay apreciables diferencias de tamaños. De esta forma podemos trabajar la agrupación como **fuerza de expresión**, buscando las variaciones con el tratamiento del **patrón** y la **anomalía**.

-**Ley de la proximidad.** Organizamos los elementos en función a la distancia que los separa. La proximidad entre elementos crea un vínculo y los relaciona. La proximidad es la forma más simple de relacionar objetos en una imagen. El puntillismo en pintura profundizó en esta percepción, pero también modernas corrientes, de hecho los sistemas de impresión se basan en una sucesión de puntos muy próximos.

-Ley de simetría. Una imagen y su reflejo simétrico tienden a percibirse a distancia como un elemento único. Un reflejo resulta muy sorprendente por la simetría que genera; se producen formas cerradas, como óvalos y figuras irregulares. Lo ideal suele ser emplazar la forma creada a un tamaño adecuado que permita la doble

percepción, la inmediata de la forma completa y la de las dos mitades que la conforman.

-Ley de continuidad o de buena continuación. Agrupamos los elementos que forman un modelo o mensaje visual entre el resto. Aquellos elementos alineados en una recta o curva suave, sobre el resto en desorden, se aprecian como grupo y se les aprecia en mayor relación que el resto, como un grupo único. Los ángulos agudos en una línea tienden a discontinuar la alineación.

-Ley de la experiencia. La experiencia previa del sujeto receptor interviene en la interpretación de las imágenes. Una forma irreal, pero de contornos similares a uno conocido será interpretado como tal. En relación con el **efecto von Restorff**, pues las formas inusuales y nuevas nos sorprenden y pueden perdurar más en la memoria, pero también ser simplificadas para semejarse a formas conocidas.

-Ley del movimiento común. Percibimos como relacionados y parte de una unidad todos aquellos elementos que se desplazan en un mismo sentido y una misma velocidad. Esta ley promulga una percepción de forma común en primer término de los objetos en movimiento, sobre un fondo en el caso de que haya objetos estacionarios. Por encima de forma y tamaño, el movimiento prevalece en la percepción.

El movimiento de psicología cognitiva comenzó después, en 1960, basado en la Gestalt. Ulric Neisser, considerado como el padre de la psicología cognitiva define la percepción como “Los procesos por los que un mensaje sensorial o estímulo es transformado, reducido, elaborado, almacenado, recuperado y utilizado”. Arnheim, psicólogo de la Gestalt, analizó en profundidad la forma de los conceptos, y

enunció que: “todo concepto abstracto puede ser traducido a una cierta forma visual”. Los dibujos pueden traducir pensamientos en una “descripción visual de un concepto”. Sus conclusiones conducen a que “la naturaleza de una entidad es su forma”.
Otra de sus conclusiones es que nuestro sistema perceptivo se basa en la fuerza gravitatoria, por lo que el espacio es anisotrópico. La situación de una forma en el espacio tiene grandes connotaciones, los elementos en la parte superior de un encuadre tienen dominancia sobre las mismas formas en la inferior.
Ver **énfasis**. Ver **ley de Ockham**. Ver **encuadre abierto y cerrado**. Ver **agrupamiento**.

Giro en espiral. Tratamiento de movimiento que se realiza mientras la cámara expone en una velocidad de obturación lenta y se efectúa una rotación sobre su eje, formando una figura en espiral.

Gradación. Con frecuencia es una propuesta de orden en una colección de imágenes que permite crear un orden ascendente o descendente en impacto visual e interés por parte del espectador. Si decrece se crea un anticlímax, si es creciente la última obra debe ser el clímax. En una obra única se puede aplicar a elementos como el tono o el color, si se observa un desvanecimiento del mismo o una intensificación. Esa escala de tono o color se denomina gradación.

Grado de abstracción. Ver **niveles de expresión.**

Hipérbole. Mediante recursos visuales se magnifica un objeto,

persona o parte de ella. Es una exageración conceptual o de escala que aumenta la presencia de determinado sujeto en la imagen, también la magnificación de virtudes o defectos que permite mostrar detalles aumentados.. Hay diversas formas de lograr el efecto: por aproximación, por aumento, por recorte... Se puede utilizar con el fin de exagerar un rasgo personal que puede ser también virtud o defecto y, con frecuencia, con fin de ridiculizar o despertar el sentido del humor.

El burrito. José B. Ruiz. Mostrando sentido del humor a la hora de plasmar esta muestra de arte popular, se ha encontrado una hipérbole, una exageración.

Hipótesis litoral óptimo. De la misma forma que la hipótesis sabana, esta define una preferencia estadística de base genética por un determinado tipo de paisaje costero que tiene connotaciones sobre mayor presencia de recursos y posibilidad de supervivencia. El tipo de

paisaje es de orografía suave, con orillas de arena y rocas dispersas y presencia de algún hito visual que facilite la orientación.

Hipótesis sabana. El ser humano tiene una tendencia estadística de base genética por un determinado tipo de paisaje que tiene connotaciones sobre mayor presencia de recursos y posibilidad de supervivencia. El tipo de paisaje es de orografía suave, con presencia de agua y arbolado disperso, similar a la sabana africana o a una dehesa ibérica. La preferencia se denota en todas las edades y culturas pero es mayor e niños y decrece con la edad. Hay una propuesta correlativa para el litoral llamada **hipótesis litoral óptimo**.

Hipotiposis. Descripción realista y detallada de una escena. Es una fuerte tendencia en el fotógrafo documental que plasma su obra en un nivel de expresión realista. La hipotiposis descarta el nivel de expresión abstracto pero no el simbólico. Con toda seguridad es la figura más empleada en la fotografía actual.

Hito visual. Ver **Aedes.**

Icono. Significa literalmente imagen. Inicialmente eran obras de arte sacro. Ahora Icono equivale en lenguaje coloquial a pictograma, que es una representación figurativa dibujada de un objeto o un significado. La agrupación de iconos es un antecesor de los sistemas de escritura. Si la representación es más abstracta se denominan **ideogramas**.

Ideograma. Ver **icono.**

Impacto visual. Grado de impresión que produce una imagen en un espectador. Mediante la **composición** se busca lograr una estética adecuada, reforzar las sensaciones que transmite el mensaje que transmite la misma. El **momento** y el **mensaje** afectan más al contenido de la imagen. Lograr un adecuado impacto visual de la imagen es fundamental para interesar al espectador.

Inclinación. Ver **nivelación.**

Interpretación. Permite obtener una obra esencialmente diferente a partir de otra original. El autor basa su obra en otra pero la transforma hasta el punto de obtener una imagen sustancialmente diferente. La intención del artista visual es utilizar una obra de arte como referencia, inspiración o parte de su obra final, lo que suele lograr mediante el nivel de expresión abstracto.

INTERPRETACIÓN. La pesadilla. José B. Ruiz. Basando la obra en un cuadro de Gustav Klimt se ha cambiado tanto su sentido y estética que ahora la Madonna se ha convertido en mi visión de una pesadilla. Ya no se parece al cuadro original, que ha servido de base para crear una obra diferente mediante una interpretación de la misma.

Interrogación. El autor plantea en su obra un dilema, una duda, un planteamiento abierto a interpretar o resolver.

Ironía. Expresión crítica que muestra un concepto diferente o contrario de lo que realmente se quiere expresar. Normalmente deberemos conocer al autor o debe darnos alguna clave ya sea en el título o en el contexto para que entienda que su mensaje es realmente

una crítica.

Irradiación. Es un tipo de movimiento desde una zona del encuadre en el que se producir una expansión de los elementos o de la luz, normalmente en forma triangular, creando una dispersión o una disposición radial, en torno a un área o punto. Llama mucho la atención ya que normalmente el punto de irradiación es el eje vertical y horizontal de la imagen. También lleva implícita una simbología acerca de lo sobrenatural.

Jerarquía vertical. Ver **elevación**. Ver **dimensión**.

Juego visual. Ver **reto.**

Lenguaje compositivo o pictórico. Es el lenguaje de los artistas de las artes visuales basado en los avances de los estilos en distintas épocas de la historia de la humanidad. Muestra un esfuerzo por ordenar y controlar los elementos y factores que afectan a composición.
Ver **Composición**.

Lenguaje fotográfico. La invención de la cámara fotográfica trajo consigo algo inesperado, un nuevo lenguaje visual. El nuevo instrumento que permitía captar la realidad con una notable precisión y detalle acabaría por influenciar a todas las tendencias artísticas visuales contemporáneas, suponiendo una sacudida incluso mayor que la reciente aparición del medio digital. Conviene

diferenciar bien entre el uso de la estética que aportaba la fotografía, esa forma de plasmar de la cámara, con desenfoques, efectos ópticos de aplanamiento... que podían ser utilizados por un fotógrafo con conocimientos sobre arte para crear una obra de **lenguaje compositivo** y la estética propia del **lenguaje fotográfico**, instantáneo y sin ningún intento compositivo. No se trata solo de cambiar el pincel por la cámara, sino de abandonar totalmente el lenguaje compositivo, una clara anticomposición. Un nuevo lenguaje que da la espalda a conocimiento atesorados durante milenios. La instantánea es el valor que se antepone a la composición, el captar un instante de una forma imprecisa, podemos decir inconsciente.

Tras haber captado la imagen no podemos precisar cómo estaban los elementos distribuidos, ni si las formas fueron respetadas, o cuál era el esquema tonal, o nada sobre la estructura de la imagen en cuanto a los ejes y su equilibrio... Recordaremos haber captado una expresión, una acción, un gesto, en alguna parte del encuadre, sin atender a posibles distracciones sobre nuestro objetivo, o mejor aún, conscientes de que las hay y de que por eso precisamente es un lenguaje nuevo.

Algunos atributos de este tipo de lenguaje, en busca de diferencias con el compositivo, son:

· Momento. Recibe el valor máximo, el instante lo justifica todo.

· Realismo. Se muestra el aspecto documental de una escena.

· Horizonte. Pueden aparecer inclinados o desproporcionados.

· Figuras. Pueden aparecer deformadas, cortadas, inclinadas, posicionadas en zonas de difícil justificación...

· Perspectivas forzadas. Plasman la deformación de las ópticas

angulares y escorzos exagerados.

· Esquemas tonales. Confusos y pobres, con llamadas de atención en el fondo y sin resalte del sujeto.

· Dimensión plana. Falta de profundidad.

· Aberraciones e imperfecciones de las ópticas. Detalles como el brillo en forma de estrella que se produce en los puntos luminosos a diafragma totalmente cerrado, bordes desenfocados, viñeteado... fueron imitados y provocados en busca de novedades en ese nuevo lenguaje.

· Color. Suele ser llamativo e incoherente.

· Movimiento. Borrosidad parcial, en elementos que pueden aparecer sin detalle.

· Enfoque. El sujeto principal puede aparecer desenfocado.

· Luz artificial. A causa del empleo de luz artificial sin criterio compositivo, luz dura frontal, alto contraste, sombras duras, aplanamiento, dominante de color incoherente, sombras en los fondos...

· Encuadres centrífugos. Con la atención hacia afuera del encuadre.

· Fragmentación. Mostrar fragmentos de la escena de forma imparcial.

· Puntos de vista infrecuentes, con mayor uso del picado y contrapicado.

· Fondos caóticos, que eclipsan a la figura principal.

· Distribución confusa de elementos. Elementos superpuestos, distribuidos de forma aleatoria o cortada.

Ley de Continuidad o de buena continuación. Ver **Gestalt.**

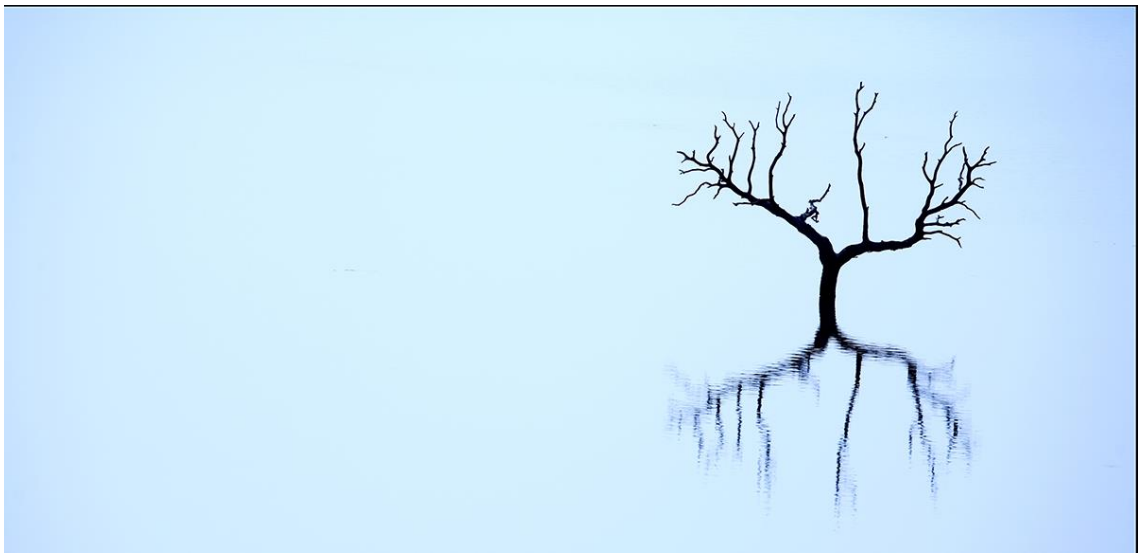
Ley de la concisión. Ver **Gestalt.**

Ley de la experiencia. Ver **Gestalt.**

Ley de la proximidad. Ver **Gestalt.**

Ley de la semejanza. Ver **Gestalt.**

Ley de Ockham / Simplicidad. Tenemos tendencia estadística hacia la simplicidad. Implícitamente los elementos innecesarios reducen la eficiencia y aumentan el **ruido** en el mensaje. Es por ello que muchos gustan del **minimalismo**.



SIMPLICIDAD. Reflejo. José B. Ruiz. Las imágenes sencillas suelen tener bastante éxito, ya que son muy directas y sencillas de explorar.

Ley de simetría. Ver **Gestalt.**

Ley del Cierre. Ver **Gestalt.**

Ley del movimiento común. Ver **Gestalt.**

Ley del sujeto principal. Ver **Gestalt.**

Línea. La línea se define como una sucesión de puntos muy próximos entre si, o bien como un punto en movimiento. La frontera visual entre dos tonos también crea una línea. La línea es un elemento de gran simplicidad pero muy expresivo y dotado de una gran energía. Las líneas diagonales se consideran generalmente como más dinámicas, mientras que las líneas horizontales y verticales se consideran más estáticas. Una simple línea es una representación abstracta, pero capaz en sí misma de representar emociones y sentimientos según su tamaño, forma, posición, dirección y densidad.
El uso de las líneas en fotografía se puede realizar fundamentalmente para:
· Direccionar, conducir la vista por una exploración previsible de la imagen. También permiten recorrer el encuadre dando sensación de completo, de un buen aprovechamiento del espacio y distribución de los elementos.
· Representar planos de profundidad. Las líneas permiten crear divisiones, particiones del encuadre, que pueden transmitir orden o bien sensación de profundidad, de planos que se alejan ficticiamente.
· Definir e identificar formas y contornos. Delimitan perfiles y crean estructuras en el espacio.
· Representan los ejes, una estructura básica de la imagen.

Lítotes. Negación de lo contrario de lo que se quiere afirmar. Mostrando imágenes desagradables de la violencia puedo expresar lo agradable que resulta la paz. No hay intención crítica, lo que supone la diferencia con la **ironía**.

Mensaje. Ante dos imágenes de similar impacto visual solemos elegir la que transmite un mensaje más transcendente. Los mensajes son universales, por tanto es importante la forma de abordarlo y la importancia del mismo. Si tenemos que elegir entre un mensaje banal o superficial y otro de mayor transcendencia solemos elegir el de mayor importancia e impacto.

Metáfora. Un objeto recuerda a otro completamente diferente pero con el que comparte algún atributo común. Esta similitud requiere de cierta abstracción conceptual, no es completamente evidente y unas personas la pueden apreciar con mayor facilidad que otras. Las cualidades de un objeto están también en el otro y los relaciona. En la imagen aparece un elemento que pierde su identidad para recordarnos a otro totalmente diferente. Las formas que evocan a objetos distintos del representado crean sorpresa visual y son valiosos recursos a emplear.

METÁFORA. Forma femenina. José B. Ruiz. En la metáfora visual un elemento nos recuerda a otro totalmente diferente. Causa mucha sorpresa visual.

Modulación. Es una forma de **gradación**, que se produce de forma gradual, regulada. El encuadre puede ser compartimentado de forma escalada, modular, distribuyendo los ejes y/o los elementos en un plan estructural. La modularidad puede lograrse por partición, reiteración, enmarcado...

Momento. Sensación de ser una imagen más o menos irrepetible dependiendo de la intensidad y rareza del momento. Hay momentos de luz, de meteorología, de comportamiento, etc. El momento es lo que da la sensación de estar ante una imagen única. Cuanto más sensación de momento único e irrepetible, mayor impacto tendrá la obra siempre que tenga la estética adecuada.

Mosaico. Ver **textura.**

Movimiento - dinamismo. La imagen es, en sí misma, fija, inmóvil, pero siempre está dotada de dinamismo, pues al ser observada, el espectador la recorrerá de una determinada forma, con un propio **patrón de exploración**, el modo en el que la mirada del espectador recorre una imagen. A veces el **flujo visual** creado por las líneas es nítido y claro (como los laterales de un edificio que convergen hacia el cielo), o puede ser menos obvio. Además podemos dotarla de un **dinamismo** muy explícito empleando ciertas técnicas o artificios, como es el caso del **barrido** o de la **distribución** de diferentes elementos de la sintaxis visual en el encuadre, como el color, la forma, el tono. Una **gradación** puede expresar también movimiento, ya que muestra una transición. También sucede con una **irradiación**, que se basa en líneas convergentes.

El movimiento puede ser expresado en diferentes formas:

· Puede ser detenido, congelado, mostrando una secuencia o fase del movimiento que el ojo no es capaz de percibir. Se denomina **detención del movimiento**.

· Puede plasmarse en forma de **borrosidad de movimiento**, una

difuminación o desfiguramiento de la forma en acción que expresa su dinamismo. Se obtiene con velocidades de obturación bajas, siguiendo el movimiento del sujeto o sus formas.

· También se puede expresar el movimiento al estilo futurista, superponiendo la forma en diferentes posiciones en una misma fotografía. La contraposición de elementos dinámicos y estáticos genera imágenes con gran impacto visual, ya sea en las partes de un individuo en movimiento o contraponiendo individuos estáticos y dinámicos.

Sin embargo hay un movimiento inherente en toda imagen, creado por el propio **patrón de exploración**.

El fotógrafo puede guiar el recorrido del espectador por su imagen con la distribución de los elementos.

El patrón más frecuente porcentualmente comienza desde la parte inferior izquierda y recorre la imagen en sentido ascendente. El movimiento puede implicar al contorno y la orientación de las formas cuando se trata de movimiento anticipado. Una figura en tensión, con las extremidades en diagonal y los músculos en tensión sugiere una capacidad potencial de movimiento. La posición inestable de la figura y la acción que sugiere se denomina **empatía cinética**. Nuestra mente imagina el inevitable estallido de la acción, ya que el movimiento puede ser imaginado, esbozado antes incluso de que ocurra. Una imagen con cierto efecto de borrosidad contiene más información que otra sin él. Acompañar el movimiento de una figura puede producir esa borrosidad en el fondo, a una velocidad de obturación adecuada, incluso en algunas partes del sujeto que se mueven en otra dirección, como las piernas respecto al cuerpo. La

técnica se conoce como **barrido**. El intencionado movimiento de la cámara en una baja velocidad de obturación también provoca la **borrosidad de movimiento**, consiguiendo un efecto pictórico.
Antes del cine y la televisión el movimiento en las artes de caballete estaba muy limitado. Se representaban historias en murales, pergaminos, frescos... La forma más común era representar momentos detenidos, como en una fotografía. La búsqueda del instante decisivo de Cartier Bresson, una imagen que muestra un punto álgido y es capaz de contar una historia, el momento que mejor transmite el mensaje.

Negatividad. Ver **positividad.**

Nivelación / Inclinación. La variación de la nivelación de un elemento en un encuadre es otro valor de **contraste**, de llamada, así como sucede con el descentramiento. Son los ejes los que determinan la pérdida de nivelación, cuando se pierde la verticalidad y la horizontalidad de los mismos para expresar la diagonal, que nunca es un eje. Las imágenes abstractas pueden no mantener la nivelación sin que se aprecie. La desnivelación suele formar parte del **lenguaje fotográfico**, mientras que la nivelación lo es del compositivo.

Niveles de expresión. Los mensajes visuales pueden ser transmitidos desde tres niveles de expresión. El nivel realista o realismo plasma la realidad con escasa o nula distorsión, mostrando con mayor o menor fidelidad aquello que existe. La **abstracción** basa su expresión en la reducción de las características de un elemento

para plasmar uno o varios rasgos relevantes, perdiendo o distorsionando el resto. En muchas ocasiones un indicativo del **grado de abstracción** de una imagen reside en la pérdida de uno o ambos **ejes** y expresa el nivel de similitud con lo representado. En el plano simbólico se buscan elementos que tengan connotaciones en la experiencia del observador, en su contexto cultural. Una cruz puede simbolizar la muerte o el sufrimiento.

Orden espacial. Posición que ocupan los elementos en el encuadre. En el caso de un paisaje su disposición está provocada por el posicionamiento del fotógrafo, en el caso de un bodegón depende también de la distribución de los elementos. En ambos casos se transmite un orden en el encuadre, una inteligencia en la disposición de los elementos al encontrar un **punto de vista** óptimo para la escena.

Oxímoron. Unión en un mismo mensaje de términos contradictorios. Lo feo puede ser bello, por ejemplo. El oxímoron es muy sorprendente pues nos muestra realidades imposibles en principio, imágenes que muestran conceptos excluyentes, no solo opuestos, como sucede en la antítesis. Dado el sentido absurdo de la figura exige al espectador un esfuerzo para comprender el sentido de lo que el autor quiere expresar.

OXÍMORON. Llegaré. César Casona. Una imagen que muestra claramente un imposible, una contradicción irresoluble y que roza el absurdo.

Paradoja. Contraposición de realidades o conceptos diferentes, incluso aunque puedan ser aparentemente contradictorios. Permite crear sorpresa al relacionar elementos totalmente disociados, que no tienen nada que ver en la realidad pero que comparten un atributo. (Ejemplo la araña sobre la rotura de un espejo que parece una telaraña).

Pareidolia. Reconocimiento de una forma en otra diferente. Nos permite reconocer figuras en las nubes, caras en los perfiles de las rocas o de los árboles. En un modelo extremo haría creer ver una cosa, cuando en realidad es otra.

Patrón. Ver **Textura**.

Patrón de exploración. Ver **movimiento.**

Patrón de Gutenberg / Diagrama en Z. Ver **Diagrama en Z**.

Perspectiva. Es un artificio estético para emular la **dimensión**. La perspectiva real o lineal es un método formal de representación, en el cual los objetos disminuyen de tamaño en la distancia y las líneas convergen en el llamado **punto de fuga**. Es un método matemático de determinar el tamaño de los elementos en relación a la distancia y a la posición del observador. El uso de puntos de fuga (uno o varios) es esencial para conseguir el efecto de la perspectiva. Si sólo hay un punto de fuga se trata de perspectiva de un punto. La de tres puntos es la más realista y convincente, aunque muchos artistas no aplican estrictamente las reglas para lograr un efecto de realismo que no proporciona la estricta aplicación de la formulación.

Junto con la perspectiva llegó la idea del **escorzo** o **angulación**. La idea de que un contorno en la distancia y con angulación se acorta: un círculo se verá como una elipse, por ejemplo.

En la pintura oriental las perspectivas no acaban en punto de fuga, pues se rompe su efecto con formas verticales y en muchos casos con una sóla línea, sin paralelas. Su perspectiva original se llama **dengjiao toushi**, que significa “mirar sin variar el ángulo”.

Hay un tipo de perspectiva llamada aérea o **perspectiva atmosférica**. Sus características son:

-Los elementos en la distancia se aprecian con menor detalle, menor contraste y, en muchas ocasiones, con una dominante de color. Se

trata de plasmar el efecto de las partículas de agua en suspensión en la atmósfera a modo de calima o neblina.
En pintura se denomina **repoussoir**, una figura prominente (un árbol o silueta humana), contrastada, destacada sobre el fondo lejano, como hace Kaspar Friedrich, por ejemplo.

Peso visual. Define la importancia visual de un elemento en el encuadre. Este puede ser incrementado o reducido mediante el uso de diversos recursos de la narrativa visual.
Ver **Énfasis**.

Picado / Contrapicado. Son posicionamientos de la cámara con respecto al sujeto. Si la cámara se encuentra ubicada por debajo del sujeto se trata de un contrapicado, mientras que una toma desde una posición elevada plasma un picado. El caso más extremo sería una toma cenital, como sucede en algunas fotos aéreas.
Ver **punto de vista**.

Planos. La representación mediante el posicionamiento y orientación de una realidad en un plano bidimensional se llama el plano de observación. Si la posición de observación coincide con la realidad que plasmamos, se denomina plano de imagen, con aspecto bidimensional. Los planos se entienden mejor si miramos objetos tridimensionales como una pirámide. Si desde el plano de observación vemos un triángulo estaremos en el plano de la imagen, si vemos más de una cara, con aspecto tridimensional, estaremos en un ángulo diferente al plano de la imagen.

A una imagen que nos muestra el plano de la imagen, sin intención de plasmar profundidad, se le llama espacio plano o decorativo. En arte abstracto y no representacional son los colores los que nos aportan alguna sensación de dimensión, al solaparse.

Pleonasmo. Mediante la redundancia de los conceptos de la imagen se manifiesta un mensaje que, si bien en literatura añade expresividad, en el lenguaje visual nos dirige a una reiteración conceptual, a una muestra de elementos que sirven para lo mismo y que frecuentemente interactúan. No existe una contradicción en el Pleonasmo, sino un refuerzo por reiteración de una característica o concepto.

Ej; una silla sentada en un banco. Ave volando en un avión o pez con tubo de buceo.

PLEONASMO. El descanso se toma un respiro. César Casona. Dos elementos que sirven para la misma función, en este caso interactuando, mostrando esa utilidad.

Poder de atención de los orificios. Las oquedades y agujeros llaman mucho la atención y es sencillo elaborar comparaciones con ojos o bocas. Simbolizan lo oculto, lugares que pueden esconder algo desconocido.

Positividad / Negatividad. Tiene mucho que ver con el **esquema tonal**, solo que en muchos casos es extremo y con el **espacio**. Dos tonos bien diferenciados crean visiones positivas y negativas. El ojo puede ver como forma principal la opaca o bien su contorno externo que limita con la luz. El elemento positivo no siempre es el claro o el oscuro, es aquel que nuestro ojo percibe primero, el que domina la visión. El negativo es el otro que subyace, el pasivo, el que no vemos sin esfuerzo. Cada ojo tiene su positividad particular y siempre verá primero una de las formas.
Ver **espacio**.

Postulado de Hick. El tiempo y la precisión que conlleva tomar una decisión o realizar una interpretación se incrementa con el número de opciones. Es por ello que preferimos la sencillez a la complejidad. Podemos aplicarlo a la transmisión de un mensaje visual, es más claro cuantas menos posibilidades de interpretación haya.

Predisposición a la luz cenital. La predisposición a la luz cenital es una tendencia de nuestra percepción a interpretar que las zonas más oscuras de un elemento son sombras que provienen de una fuente de luz situada sobre él. Fruto de esta percepción, los objetos esféricos que están iluminados desde arriba, con su parte más clara arriba, se

perciben como convexos. Cuando volteamos la cámara para captar una foto de nubes, el resultado suele ser más parecido a olas, ya que el cerebro trata de colocar las partes más iluminadas arriba y las sombreadas abajo.

Premonición. Ver **prolepsis.**

Principio de superioridad pictórica. Las imágenes se recuerdan mejor que las palabras y pueden expresar mensajes de gran complejidad en muy poco tiempo de forma muy precisa. La imagen es un lenguaje universal que permite la comunicación entre personas de idiomas y culturas diferentes.

Prolepsis. Se trata de un avistamiento de sucesos futuros, un salto en el tiempo hacia el futuro. El **flashforward o salto adelante** se anticipa al futuro de forma breve, es un salto en el tiempo corto hacia sucesos por acaecer. La **premonición** supone un salto mucho más amplio, una visión de un tiempo muy lejano en el futuro para regresar al tiempo de la narración inicial. Diferente como concepto sería el **flash sideway o salto paralelo**, en el que hay un salto temporal para mostrar una realidad paralela, un suceso que hubiera sido posible o que se desarrolla en paralelo en otra dimensión diferente al del resto de una colección de imágenes o en una película.

Proporción / Ratio. Hay numerosas proporciones no formuladas, ratios que no tienen nombre ni un uso conocido, pero que han utilizado y utilizarán autores pasados, presentes y futuros. Sorolla

pintó cuadros basados en lenguaje fotográfico con un mínima proporción de cielo, una de esas proporciones anónimas, de aproximadamente una relación de 5% a 95%. Recientemente se ha aportado en un extenso artículo, una recopilación de las proporciones más utilizadas en fotografía y se han formulados algunas de notable uso. Las 10 más importantes son:

El principio de Sturgeon. Ratio 1,111. 10%-90%.

La proporción de Benito. Ratio 1,18. 15,3% - 84,7%.

El principio de Pareto. Ratio 1,25. 20%-80%.

La proporción cordobesa. Ratio 1,3. 23,1%-76,9%.

La raíz cuadrada de dos. Ratio 1,41. 29%-71%.

La proporción sesquialter o hemiolia. Ratio 1,5. 33,3%-66,6%.

La proporción áurea. Ratio 1,618. 38,2%-61,8%.

La proporción del animal. Ratio 1,7. 41,2%-58,8%.

La proporción tatami. Ratio 2. 50%-50%.

Las proporciones se aplican de diversas formas, principalmente a la posición de los ejes, a la distancia de los elementos a los márgenes…

Tienen mucho que ver con el tratamiento del **espacio** y el **equilibrio**.

PROPORCIONES. El agujero blanco. José B. Ruiz. En la posición del horizonte se aprecia el uso de la proporción cordobesa, muy utilizada en fotografía y pintura de paisaje.

Prosopografía. Descripción física de una persona o de un animal. Se basa en el nivel de expresión realista o documental. La fotografía de retrato permite obtener este tipo de imágenes con mucho detalle.

Prosopopeya o personificación. Atribución de cualidades humanas a animales, vegetales o cosas. Permite relacionar a los animales con las personas y dotarlas de una mayor cualidad de humanidad. De la misma forma puede animar objetos inertes e incluso percibir reacciones o comportamientos humanos en ellos.

Punto. Es la unidad más simple, de forma básicamente redonda, si bien cualquier forma, a pequeña escala en una imagen, puede actuar como punto en un diseño visual. Cualquier punto tiene una enorme fuerza de atracción para el ojo, tanto si su presencia es natural como si ha sido colocado allí por el ser humano. Dos puntos constituyen una sólida medición del espacio, una referencia de distancia y profundidad. La densidad de los puntos en un diseño dirige la mirada y desplaza el **peso visual** hacia el lugar en que se encuentran, pueden desequilibrar al peso más sólido. Cuando existe una conexión visual entre los puntos pueden crear una **línea** y por tanto transmitir **movimiento**.

Debemos utilizarlos para:

· Equilibrar el peso de los elementos. Un punto puede compensar una forma fuerte como un triángulo, un eje, o estructuras más complejas, ya que es una formulación muy poderosa. Para ello debe posicionarse opuesto al peso a compensar.

· Crear dirección y movimiento. Con varios puntos se crea una continuidad visual al percibirlos en relación entre sí, en forma de línea imaginaria. De esta forma podemos dirigir la mirada y forzar la circulación de la vista por la imagen de una forma determinada. La formulación más empleada suele ser en el punto de fuga de una perspectiva, reforzando las líneas de fuerza.

· Medir el espacio y crear profundidad. Crear una referencia visual que nos permita tener una percepción del tamaño y la escala. Mediante puntos decrecientes en la distancia se crea sensación tridimensional, de lejanía en el plano vertical.

Punto de fuga. Ver **perspectiva.**

Punto de vista. Hace referencia al lugar de posicionamiento desde el que se plasma la escena. El punto de vista es responsable directo del impacto visual de la imagen y resulta fundamental en el orden de los elementos y la composición. Si el artista encuentra un punto clímax de observación observará el paisaje o escena en su máximo esplendor, con su máximo impacto visual. La posición relativa con respecto a un sujeto determina la utilización del picado o contrapicado.
Ver **picado/contrapicado**.

Punto focal. Ver **centro de interés.**

Puntos de corte. El autor es consciente de los márgenes del encuadre y de aquellos elementos que quedan cortados o a determinada distancia del borde. Por lo general, se transmite sensación de orden si las formas están dentro del encuadre y no hay elementos cortados en los márgenes, todo sucede dentro de la escena, sin crear fuertes puntos de salida. Se aplica también en el reencuadre una imagen. En el caso de escenas con valores de **simetría** puede aplicarse el mostrar la mitad de la forma y permitir imaginar el resto idéntico que no se muestra en el encuadre.

Puntos de interés. Una de las intenciones estéticas de la Composición es la de identificar si hay determinadas zonas del encuadre que atraen más la atención del espectador. Erróneamente admitida como Ley, la proporción conocida como de los tercios,

sesquialter o hemiolia ha sido profusamente divulgada y aceptada como óptima sin una razón clara, más que la de permitir el descentramiento. Esa preferencia no justificada ha llevado a muchos autores a componer con los elementos distribuidos muy alejados del borde del encuadre, con ciertas limitaciones de diálogo visual e impacto de la imagen. Los **puntos óptimos de anclaje** permiten un diálogo visual más prolongado y un mayor cerramiento de la propuesta de auto, que evita así la posibilidad del reencuadre. Es una nueva propuesta de los mismos totalmente diferente, justificada por los esquemas de equilibrio asimétrico y de probada eficacia.

Puntos óptimos de anclaje. Ver **puntos de interés.**

Racconto. Ver **Analepsis.**

Rango dinámico. Ver **tono.**

Ratio. Ver **Proporción.**

Ratio del rostro. La proporción de rostro en un retrato conlleva connotaciones muy diferentes. El acercamiento nos lleva a percibir rasgos de carácter, psicología, connotaciones intelectuales. Los planos abiertos son más físicos y pueden conllevar connotaciones sexuales. Un ratio del rostro elevado mostrará los ojos de mayor tamaño y estos suelen tener una gran expresividad. En los estudios sobre publicidad se aprecia que en los anuncios publicitarios los hombres se muestran con un elevado **face ratio** mientras que las mujeres muestran mucha

más proporción de cuerpo.

En retrato hay unas determinadas escalas llamados planos, como el plano general, que es abierto y sitúa al protagonista en la escena de cuerpo entero y, muchas veces, con un reducido ratio del rostro. El plano completo o entero muestra al sujeto de cuerpo entero en el encuadre. El plano americano proviene del género del western y muestra el cuerpo desde las rodillas hasta la cabeza. En un plano medio el corte se produce en la cintura, en el plano de busto se corta bajo los hombros y en el plano cerrado y planos detalle se muestra la cara y detalles de la misma.

RATIO DEL ROSTRO. La mirada. José B. Ruiz. Una gran proporción de rostro en el retrato nos aproximará más a las connotaciones de personalidad y carácter que a las físicas y sexuales.

Realismo. Ver **niveles de expresión**.

Reencuadre. Una vez plasmada una imagen el autor tiene la posibilidad de recortarla, de buscar otros puntos de corte resultando una imagen de menor tamaño. Aplicar un reencuadre suele significar que el autor no ha trabajado con precisión y necesita crear una imagen más adecuada a sus necesidades recortando la imagen original respetando o no la proporción original de la obra.

Reificación. El aspecto del ser humano queda degradado al ser comparado con objetos o animales. Es una visión peyorativa de un hombre o mujer por transformación en cosas o bestias. Es una mirada subjetiva que desprecia la humanidad y trata de privarla, de eliminarla o reducirla. Podríamos considerar que es una forma de insulto o esperpento. Podemos encontrar en la pintura ejemplos en la obra de Archimboldo o Massys, por ejemplo.

Reto / Juego visual. Construcción de una imagen a través de elementos inverosímiles, o bien una imagen diseñada con el objetivo de poner a prueba la psicología humana. Puede tener cierta acepción surrealista, ya que no tiene por qué haber una lógica o conclusión.

Repetición. Una misma figura se repite en un mismo contexto, aparece en más de una ocasión. Hay modelos de repetición intensa que da como resultado imágenes con un aspecto muy vinculado a la textura en sus dos variantes: mosaico y patrón.

Reproducción. Ver **écfrasis**.

Repoussoir. Ver **perspectiva.**

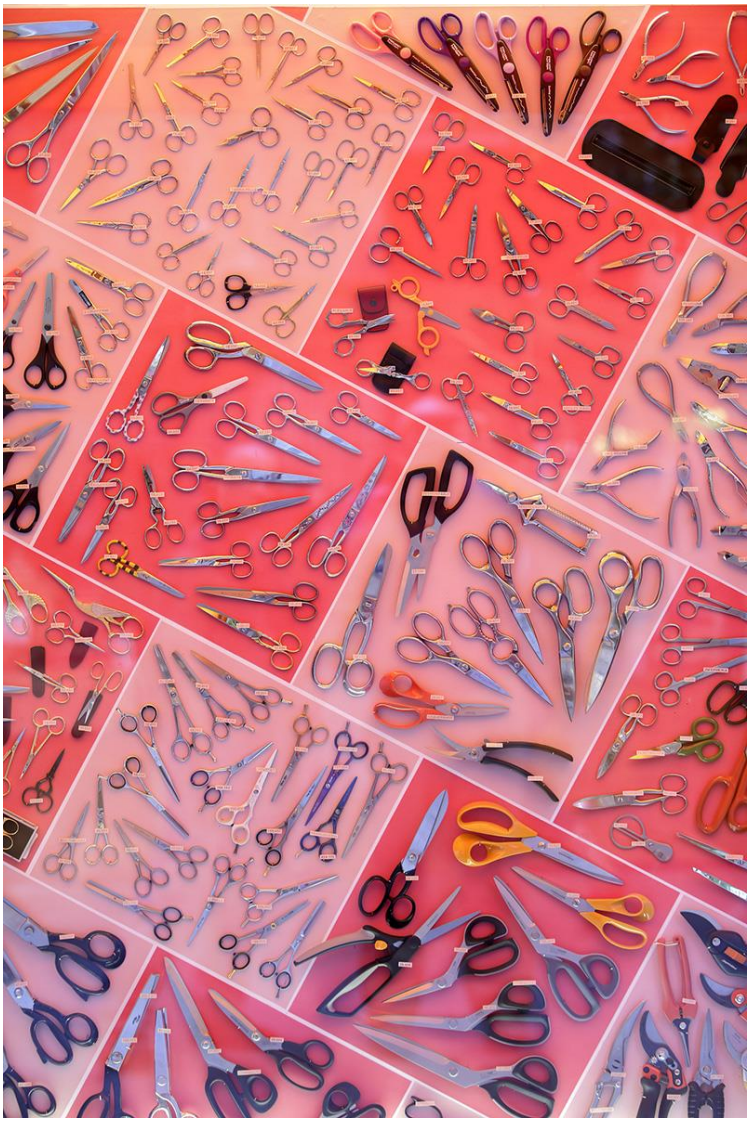
Retrato. Aúna en la imagen de un ser vivo una descripción física y connotaciones sobre su personalidad. Aunaría la **prosopografía** y la **etopeya**.

Ritmo. En las Artes Visuales el ritmo es una cadencia producida por un ordenamiento de elementos diferentes. Es una sucesión que en muchas ocasiones implica repetición y transmite sensación de flujo o movimiento. El ritmo en música es el patrón producido por una combinación de énfasis y duración de las notas. Hay música en la escritura, un ritmo en la separación de las letras y palabras, al igual que en un diseño visual. Tal vez la música sea la más abstracta de las artes. Los estudiantes de Bauhaus solían comenzar las lecciones con ejercicios de ritmo musical para fomentarles la apreciación de formas geométricas y patrones. Esta técnica se utiliza todavía en las escuelas Waldorf o Steiner.

Paul Klee se encargaba de enseñar ritmo visual y desarrolló estudios que combinaban repeticiones mecánicas con cambios de peso y estilo en expresiones orgánicas. Como músico virtuoso trató de traspasar sus conocimientos a una organización gráfica de divisiones, repeticiones, pesos y acentos.

Música e imagen comparten tantas connotaciones que se enriquecen mutuamente y logran desatar el mismo estímulo a la vez, una sinestesia que despierta varios sentidos o que genera reacciones sensaciones y sentimientos. El ritmo ha formado parte indisoluble de

la obra de muchos pintores como Pietr Mondrian, Kandinsky, Cezanne, Klee o Jason Pollock. En los 6o una rama del Minimalismo desembocó en el Op Art o arte óptico, Riley y Vasarely crearon ilusiones ópticas que evocaban **movimiento** y **tridimensionalidad**. Los patrones y diseños geométricos tienen un impacto directo en nuestra psicología de la visión produciendo sorprendentes y angustiosos efectos que nos abocan al abismo, no tienen un punto focal, pero tienen un valor extremo de ritmo.



RITMO. No te cortes. José B. Ruiz. Bajo el orden general del cuadrado, decenas de tijeras muestran una cadencia, un ritmo. Dentro de ese orden preciso hay una sensación de distribución equilibrada.

Ruido. Este concepto proviene de la electrónica. En toda señal hay una cantidad de ruido. Si incrementamos la señal también se incrementa el ruido. En la transmisión de mensajes es importante el concepto de ruido, ya que no forma parte del contenido y lo distorsiona, por ello se suele buscar un adecuado ratio señal-ruido o mensaje-ruido, para que no obstaculice la percepción del mensaje.

Salto adelante / flashforward. Ver **prolepsis.**

Salto atrás / flashback. Ver **Analepsis.**

Salto paralelo / flash sideway. Ver **prolepsis.**

Sensación de lugar. Trata de llevar al espectador a la situación en que fue tomada la imagen, metiéndole en el encuadre. Sucede con imágenes con mucha profundidad, normalmente reproducidas a gran tamaño. Se ve reforzada cuando el observador tiene la sensación de estar ubicado sobre un medio no sólido, ya sea flotando en el aire o metido en el agua, en la que no hay un primer plano destacado y el encuadre se basa en un fondo, sin objetos próximos, basa su efecto parcialmente en la perspectiva aérea, y consigue transportar al observador a un posicionamiento sorprendente y poco habitual.

Seña. Signo socialmente reconocible, por medio de personas, objetos o animales. Puede servir como ejemplo las diferentes posturas corporales de brazos y piernas de una persona, que pueden crear

formas simbólicas, como la X, la V... La inicial del nombre de un concepto nos lleva a este. También se aplica a gestos de complicidad que son expresivos, como el guiño de un ojo.

Simbolismo. Ver **niveles de expresión**.

Símbolo. El símbolo es una imagen que representa a una realidad. Una expresión visual en cualquiera de los tres niveles de expresión que reseña una realidad que no es posible mostrar de otra forma. Podríamos decir que es una realidad sin nombre y que nunca se descifra por completo. El símbolo es una expresión visual que se funde íntimamente con lo simbolizado.

Simetría. Es la correspondencia exacta en sus atributos de las partes de un todo con respecto a un eje. La simetría es la más básica y duradera propiedad de la belleza y la tienen numerosas formas de la naturaleza, incluido el ser humano. Simetría ha sido en muchos casos sinónimo de armonía, aunque ésta tiene otros atributos. Cuantas más de ellas se consigan reunir en un mensaje visual, más armónico será éste. La **simetría biaxial** utiliza dos ejes de simetría, el vertical y el horizontal, con un equilibrio completo en todas direcciones. En arte, una composición en la que el objeto principal ocupa el centro de la imagen, con una igual distribución de elementos a los lados, es simétrica sobre el eje vertical centrado. En arquitectura se llama **simetría formal**. En fotografía la simetría causa un cierto impacto en el espectador, especialmente la **simetría invertida**, producto de un reflejo, dada la dificultad en la obtención de este tipo de imágenes en

el mundo real.

Simplicidad. Ver **Ley de Ockham**.

Sinécdoque / Metonimia. Aunque como figuras literarias tienen connotaciones diferentes en su equivalente visual es idéntica. Una parte representa al todo, un objeto representa toda la actividad que lo rodea y de la que forma parte. Hay una relación de tipo causa-efecto, de sucesión cronológica o de una parte por el todo.

Sinestesia. Se aplica en imágenes cuya percepción puede involucrar a varios sentidos. Especialmente el elemento de la textura real permite estimular al sentido del tacto. Además de esta mezcla sensorial asocia a los sentidos con sensaciones y sentimientos. Es el caso de las asociaciones lluvia-tristeza, invierno-muerte…

Sintaxis visual. Es el lenguaje propio de la imagen, el alfabeto compuesto por los elementos y los factores que afectan a la composición.
Ver **Elementos de la composición.**

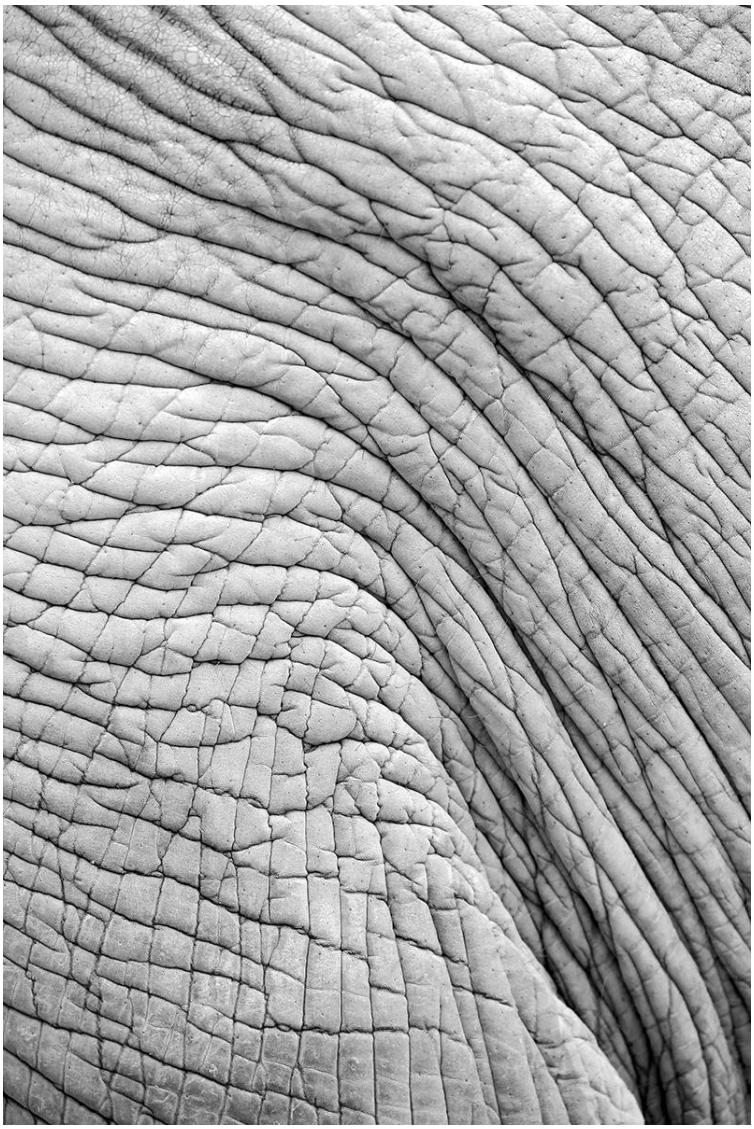
Tenebrismo. Ver **tono.**

Tensión. La tensión está muy relacionada con el equilibrio, sin ser su opuesta. La tensión desorienta
y alerta, exige un esfuerzo extra de atención, un valor de contraste para acentuar el mensaje. Muchos objetos del entorno no parecen

tener estabilidad, o bien están próximas al colapso, su forma o posición nos provocan tensión emocional. La tensión no es un valor de juicio -bueno o malo- es una técnica más para comunicar o crear estilo. Si la distribución de peso de los elementos no es estable, ubicando los más pesados arriba y los menos pesados abajo tendremos una fórmula de tensión: una fórmula más provocativa.

Teorías aditivas y sustractivas. Las teorías aditivas proponen que hay imágenes que necesitan que se añada un elemento para ganar en impacto visual. Las sustractivas suponen que una imagen mejorará su estética si eliminamos uno o varios elementos de la misma. Por lo general, las teorías sustractivas están muy indicadas para autores con poca experiencia compositiva, ya que permiten ganar en **simplicidad** y componer con menos elementos.

Textura. La textura real nos trasmite la composición de la materia y es sinestésica, es decir, estimula a otro sentido, el del tacto. El cerebro recibe ambos estímulos y atribuye a la materia la sensación táctil de rugosidad, suavidad, aspereza… La textura visual expresa un orden o disposición regular y repetida de los elementos, tiene ritmo y una alta carga de abstracción. Si se trata de una estructura euclidiana se denomina patrón, mientras que si el orden es fractal se denomina mosaico. La textura puede ser representada aislada, llenando el encuadre, rota por un elemento ajeno a la misma o en una representación de profundidad, como sujeto ante un fondo.



TEXTURA. La piel. José B. Ruiz. En muchas ocasiones la textura es sinestésica, evoca al sentido del tacto e informa de la suavidad, aspereza, etc. En este caso la textura no solo es visual sino real, podemos percibir la rugosidad que tendría al tacto mediante la vista.

Time lapse. Es una técnica de apilamiento de imágenes únicas para producir un plano en movimiento. Cada fotografía se une a la anterior y la posterior tomadas en serie para mostrar el desarrollo de un proceso, el paso del tiempo. Es un tratamiento de elipsis.

Tono. Se basa en la forma en que la luz es reflejada por diferentes superficies. Las diferencias tonales marcan líneas de separación y nos

permiten apreciar volúmenes y distancias. Las tonalidades entre el blanco y el negro se expresan mediante tonos de gris y hay diversas escalas tonales. La calidad de la luz afecta a los tonos y a la distribución de luces y sombras. Con luz dura el contraste es mayor y en las zonas de **alto contraste** apenas hay gradación tonal. Con luz suave el objeto se ve envuelto, rodeado de luz, los matices de sombra aparecen como matices **degradados** y suaves. Sin embargo hay un menor contraste global, el rango dinámico se comprime. La luz lateral muestra el relieve de un elemento, se iluminan los salientes y quedan en sombra las oquedades.

Una **sombra propia**, esencial o de elemento es aquella que encontramos en la parte del objeto donde no llega luz, o donde llega menos luz. No tiene nada que ver con que la luz sea dura o suave, es la sombra de mayor entidad en el objeto. Puede no ser la zona más oscura del encuadre, que puede ser el fondo o un tono más oscuro, pero si es la zona más oscura de la sombra en el objeto.

Una **sombra proyectada** es la sombra que arroja un elemento sobre otros objetos o el fondo. Si no se les presta atención pueden alterar los contornos, incluso unir elementos. Debe tomarse en consideración su ubicación y decidirse si es conveniente influir sobre la luz y modificarla para organizar mejor la composición.

Altas luces es un término que hace referencia a los valores de luminosidad más altos en un encuadre, los tonos más claros. Las luces atraen mucho nuestra atención. El **esquema tonal** es el reparto de tonos en la escena y cómo ha sido utilizado para equilibrar una composición o bien resaltar un sujeto o una zona de la misma.

El **rango dinámico** refleja la cantidad de tonos que podemos utilizar,

incluidos los extremos. En fotografía podemos encontrar escenas de alto contraste que el soporte, ya sea película o un sensor electrónico, no es capaz de plasmar tal y como las vemos.

El **claroscuro** es una representación tonal de alto contraste en el que apenas hay gradación tonal, siendo el **tenebrismo** un extremo del mismo. Ambos tratamientos de luz suelen emplearse en temas melancólicos, oscuros, dramáticos.

Los tratamientos de **clave alta** y **clave baja** son sobre y subexposiciones de la luz en la escena. En una clave alta el esquema tonal se desplaza hacia las luces, de forma que las altas luces aparecen sin detalle, sobreexpuestas, los tonos medios pasan a ser los tonos más claros con detalle, mientras que el tono negro no está presente, pasa a ser un gris próximo al medio. En la clave baja los tonos más oscuros no tienen detalle, se funden con el negro mediante una subexposición, los tonos grises medios pasan a ser negro con detalle y los blancos ocupan la zona media en la escala de grises.

Ver **esquema tonal**.

Topografía. Descripción de un lugar, frecuentemente un paisaje, un escenario. Es una aproximación a la geografía, al paisaje, que muestra de forma realista su aspecto. Refleja la representación gráfica de la superficie terrestre o sus partes, tanto naturales como artificiales.

Trampantojo. También llamado trompe l´oeil un artificio que pretende engañar al observador y hacerle confundir la realidad con una fotografía o una pintura. El artista induce al observador a pensar que todo o parte de su obra es un objeto real. Casi siempre

descubrimos la pintura como soporte o fondo, aunque la realidad, plasmada de forma minuciosa, induce a una aproximación a verificar si los sujetos son reales o pintados.
La cortina que tapa parte del cuadro no puede ser apartada porque forma parte de la pintura, que ocupa una pared entera. Los mimos que vemos en algunas calles y paseos, simulando ser estatuas de bronce o mármol, las estatuas de cera, nos llevan igualmente a esa duda. En la antigüedad clásica hay ya ejemplos de estas aplicaciones.

Tratamiento del color. Se trata de una combinación de los atributos del color que permiten su adecuación al mensaje y la estética de la imagen, reforzándolos. El color puede aplicarse buscando una dominante o bien un balance adecuado que respete la diversidad de color de la escena.
Ver **color**.

Trascendentalidad. Ver **mensaje**.

Unidad - profusión. Hace referencia al número de elementos que aparecen en la imagen. Su escasez o profusión tienen una considerable importancia en el resultado estético de la composición. Un único elemento, la **unidad**, puede transmitir **armonía**, **aislamiento**... ideal para transmitir sensaciones acompañado de una atmósfera adecuada y tratamiento de estilo. La unidad es una formulación simple, sencilla, que permite resaltar a un único elemento o a un grupo de ellos que interactúan formando claramente una estructura global única. La composición **no unitaria** o **profusa**

es aquella en la que los elementos se yuxtaponen e individualizan del todo. Esta valoración de lo individual tiene dos razones: una meramente formal y otra conceptual. La primera se explica en razón de los avances compositivos que hace que en un primer estadio sea más fácil la plasmación individual de los personajes y objetos, que no la interacción. La segunda responde a la valoración que el artista hace de lo representado. Así el objeto o personaje se convierte en algo esencial que se ha de potenciar, de ahí la individualización. Dos elementos pueden mantener un **diálogo visual** y su posicionamiento implicará distintas connotaciones. Pueden observarse mutuamente creando líneas imaginarias de gran fuerza, repelerse en la distancia, llenar el encuadre, crear sensación estable si están en la base del encuadre, o gran tensión si aparecen arriba, como flotando en posición inestable. Dos elementos no presuponen un **encuadre cerrado** salvo que se establezca una comunicación entre ellos.

Con tres elementos bien destacados sobre el fondo, se entabla una fuerte relación, ya que percibimosen ellos los vértices de un triángulo, una poderosa formulación que permite transmitir tensión, estabilidad y diversas simbologías. A partir de tres elementos se pierde fuerza y se gana en complejidad, pudiendo llegar a transmitir sensación de caos si no se encuentra un orden.

Dentro de la profusión, una forma lógica de conseguir unidad es mediante la proximidad. Elementos similares próximos causan sensación de atracción, tanto entre ellos como para la atención del observador. La repetición es una forma más de crear unidad, además puede crear un patrón, ritmo o textura.

Podríamos añadir que, generalmente, la oscuridad compositiva va

añadida a cierto **horror vacui** o **miedo al vacío** -composición llena de elementos-, mientas la claridad comporta un menor número de elementos en la composición. A su vez, encontramos composiciones de **dimensión superficial** o de **dimensión profunda**. Las primeras ordenan los elementos en un primer plano o en planos sucesivos bien diferenciados a través de la perspectiva y la separación. Las composiciones profundas superponen los elementos, diferenciándolos entre sí a través de la luz y el color.

Uso aislado del color. Se trata de mostrar un único color rodeado de un fondo acromático. La percepción de un color se ve influenciada por el color adyacente. De esta forma tenemos una tendencia de percibir el color con una dominante mayor que proviene del complementario del color adyacente. Un color rojo rodeado de un marco azul se verá resaltado, más rojo aún de lo que realmente es. Un color verde rodeado de azul nos parecerá más amarillo de lo que realmente es, por influencia del adyacente que nos da una dominancia de su complementario. Por ello muchas imágenes se enmarcan en colores acromáticos, blanco, negro o grises acromáticos. Un color emplazado sobre un fondo neutro, acromático, aparecerá de una forma muy objetiva y resaltada.

USO AISLADO DEL COLOR. Encantamiento. José B. Ruiz. En el encuadre se aprecia un único color rodeado de un tono acromático, ya sea gris, blanco o negro.

Viñeteado. Tiene un efecto similar al **enmarcado** en lo que se refiere a crear **composiciones cerradas**, ya que dirige la atención hacia dentro del encuadre, al oscurecer los márgenes. El viñeteado puede obtenerse con medios fotográficos, ya que hay objetivos que lo producen de serie y también podemos crearlo añadiendo al parasol un tramo de cartulina o cinta. Al prolongarlo produciremos un viñeteado cuya extensión podemos controlar. Muchos autores lo producen mediante un software de retoque, añadiendo el efecto a la imagen.

Zooming. Es un movimiento de la distancia focal de una óptica de focal variable mientras la cámara está exponiendo con una velocidad de obturación prolongada. Es un tratamiento de movimiento que

plasma líneas convergentes con los elementos presentes en la escena cuya longitud depende del tiempo de exposición y del mayor o menor recorrido focal. La imagen resultante resulta más abstracta y con la realidad distorsionada por el movimiento.

WEB

www.josebruiz.com
www.cesarcasona.com

FACEBOOK

César Casona. Oxymoron, la contradicción.
José Benito Ruiz