

2

Elementos visuales de la imagen



Aprenderás a:

Aprender a leer y construir imágenes nos permite comunicarnos en un lenguaje universal, ya que este puede ser entendido por distintos pueblos y culturas. Dominar el lenguaje de las imágenes supone conocer todas sus posibilidades comunicativas y expresivas.

Cualquier representación de la realidad se puede descomponer en un esquema que nos deja extraer y conocer los elementos que la forman. Es lo que sucede cuando desarmamos un aparato: podemos observar todas sus piezas y, posiblemente, después necesitaremos unas instrucciones o esquema que nos ayuden a recomponerlo para que sus piezas vuelvan a encajar perfectamente.

En esta unidad vamos a observar los elementos que conforman las imágenes, reconociendo en ellas su forma y la presencia de puntos, líneas, planos y texturas. Aprenderemos a recomponer imágenes, a transformarlas y, a partir de ellas, a construir otras nuevas con el fin de transmitir ideas y sentimientos.



Contenidos

1. El punto en la imagen.
2. La línea en la imagen.
3. El plano en la imagen.
4. Las texturas.



Competencias básicas

En esta unidad trabajaremos las siguientes competencias:

3. Conocimiento e interacción con el mundo físico.
6. Cultural y artística.
7. Aprender a aprender.
8. Autonomía e iniciativa personal.



Un libro

CARTER, David A. (2004): *Un punto rojo*. Barcelona, Combel.

En este libro tendrás que buscar un punto rojo que se esconde entre increíbles construcciones de papel, realizadas con líneas y planos de colores.



Un cuadro

KATSUSHIKA HOKUSAI, *La ola*, 1830.

Esta obra japonesa está realizada con puntos para representar la espuma de la ola, con diferentes tipos de líneas (curvas, onduladas, abiertas, cerradas) para dar forma a los barcos, la montaña, el agua, etc., y planos de colores sobrios que ayudan a diferenciar las distintas texturas. Observa el dinamismo creado con la forma de los barcos, de la ola y del contraste lumínico de blancos, azules y negros.



Una web

<http://www.museoreinasofia.es>

Se trata del Museo Reina Sofía. Si pinchas en «Colecciones» y buscas «Miró» por autores, podrás ver muchas obras de este artista, que destaca por su utilización del punto, la línea y el plano.

1. El punto en la imagen

El punto es el elemento gráfico más pequeño que se puede dibujar. Existen dos clases de puntos: el punto geométrico y el punto gráfico, conocido también como signo gráfico.

- El **punto geométrico** se utiliza en dibujo técnico y surge cuando dos rectas se cortan. Este tipo de punto no tiene dimensiones, es decir, carece de altura, de anchura y de profundidad.
- El **punto gráfico-plástico o signo gráfico** es el más simple de los elementos que se utilizan para dibujar formas.

Es posible hacer puntos o signos gráficos con la huella que deja en el papel un lápiz, un rotulador, un pincel con pintura, etc. Los puntos pueden presentar diferentes colores, dimensiones y formas, siempre que sean pequeñas: círculos, estrellas, triángulos, etcétera (Fig. 2.1).

1.1. El punto en el espacio

Un punto dibujado sobre un plano de papel dirige nuestra atención hacia él y genera diferentes tensiones: centrales, diagonales, verticales, horizontales, etc. Estas tensiones producen sensaciones variadas: orden y equilibrio, inestabilidad, dinamismo... Las distintas posiciones de un solo punto sobre el soporte estructuran de manera sencilla el espacio del plano (Fig. 2.2).



Figura 2.1.

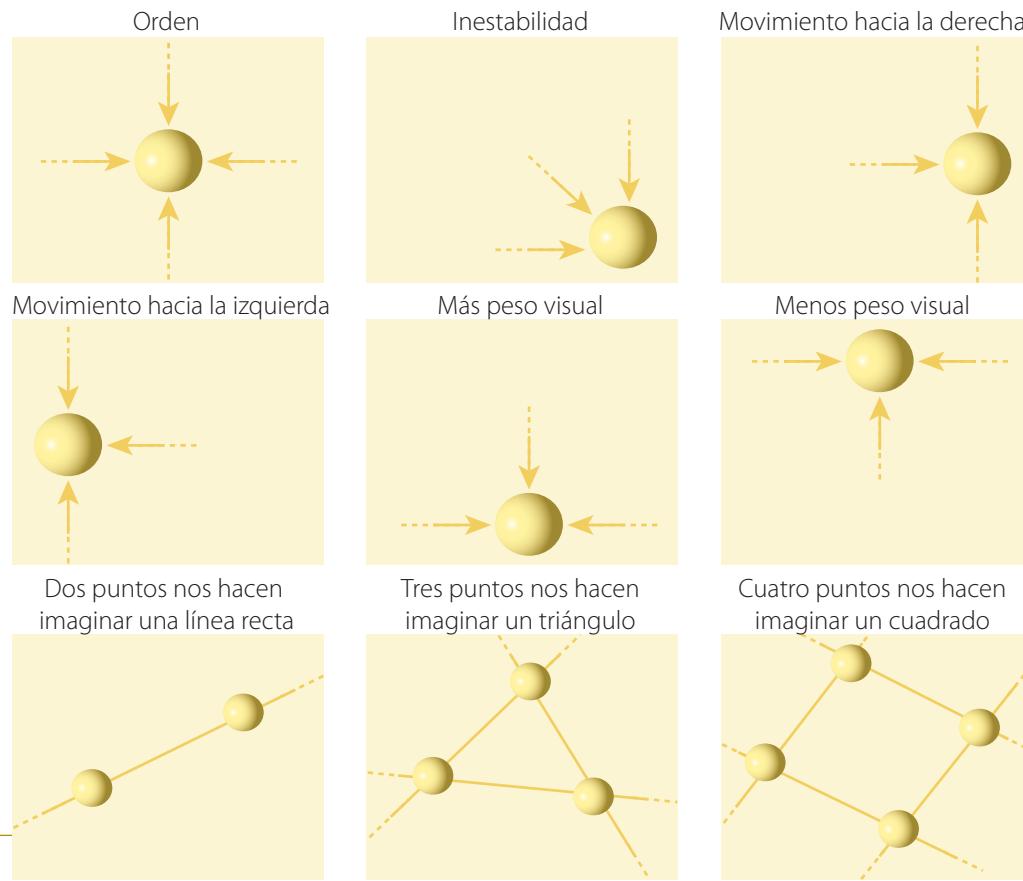


Figura 2.2.

1.2. El punto de atención

Cuando observamos una imagen podemos ver formas, personajes, objetos naturales o artificiales... Cada imagen está compuesta por diferentes elementos: puntos, líneas, planos y texturas. De todo lo que vemos siempre hay una zona que nos llama la atención; por ejemplo, en el cuadro de Velázquez, *La Venus del espejo*, es la cara de la modelo. A este espacio, que resulta más importante que el resto, se le llama **punto de atención** y delimita la zona de mayor interés (Fig. 2.3).



Figura 2.3. Diego Velázquez,
La Venus del espejo, 1647-1651.

1.3. El punto construye imágenes

Todas las imágenes se pueden descomponer en puntos. Por eso, dibujar una forma consiste en imaginar los puntos que pueden perifilarla sobre el soporte.

Si utilizamos el punto como elemento abstracto, podemos crear formas fantásticas y desconocidas, que carecen de relación con las imágenes que vemos en la realidad. Si por el contrario empleamos el punto como elemento figurativo, podemos construir objetos, paisajes, personajes, etc., de formas conocidas que sí están relacionadas con las imágenes de la realidad.



Figura 2.4.

1.4. El punto sombra

Con el punto podemos representar la forma de los objetos, darles volumen y sensación de profundidad. La acumulación y dispersión de los puntos nos permite señalar el contorno de los objetos y crear la sensación de volumen (Fig. 2.4).

La utilización de diferentes tamaños de puntos puede dar la sensación de distintos planos en el espacio: los puntos más pequeños se alejan y los más grandes parecen estar más cerca. La lejanía y la proximidad de los puntos nos permite alejar y acercar formas y crear así una sensación de profundidad.

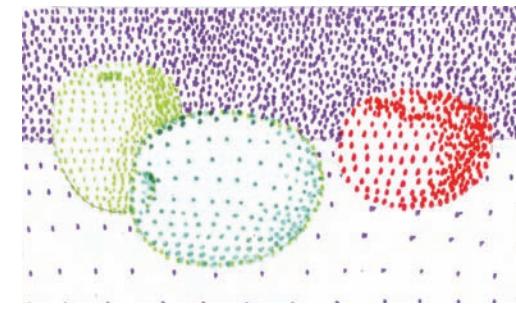


Figura 2.5.

1.5. El punto colorea

Con el punto también es posible dar diferentes colores a los objetos y a las figuras que construimos. Si situamos los puntos a la misma distancia unos de otros, estaremos coloreando uniformemente una zona de la imagen. Si los juntamos mucho, los colores se verán más oscuros. Sin embargo, si los ponemos separados, los colores se verán más claros (Fig. 2.5).

2. La línea en la imagen



Recuerda

La **línea** es la representación gráfica de la trayectoria de un punto en movimiento.

La **línea** es un elemento gráfico que, al igual que el punto, se utiliza para construir formas e imágenes. Cuando un punto se pone en movimiento, deja un trazo y se convierte en una línea.

Según sea la trayectoria del punto, las líneas pueden ser rectas, curvas, quebradas, onduladas, mixtas, abiertas, cerradas, etcétera.

Para dibujar una **línea geométrica** es necesario utilizar herramientas de dibujo técnico (escuadra, cartabón, plantilla de curvas, etc.). La **línea gráfica** es más libre y se puede realizar con o sin instrumentos de apoyo. La línea puede tener diferente forma y dimensiones en función de cómo sea su trazo: larga, corta, continua, discontinua, gruesa, fina, etc. (Fig. 2.6), pero siempre será considerablemente más larga que ancha.

Figura 2.7.

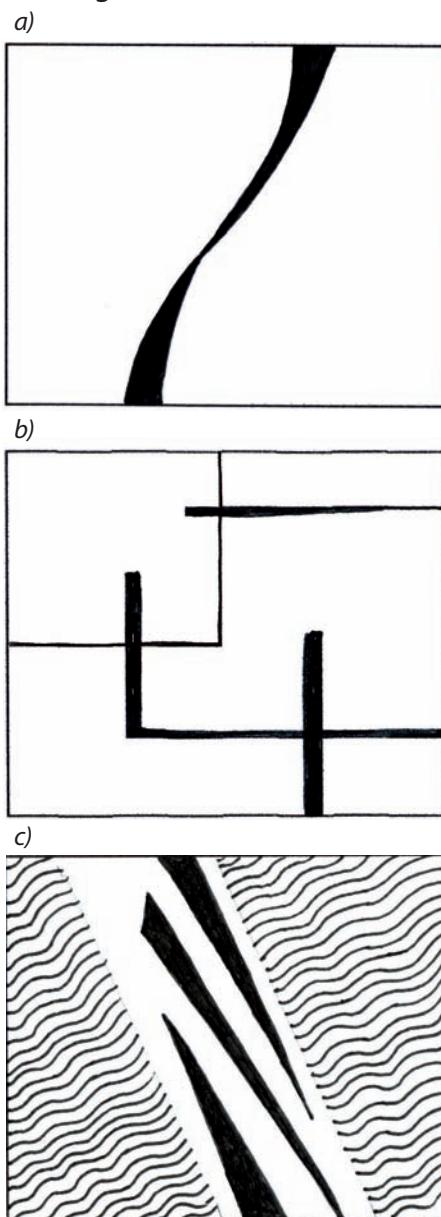


Figura 2.6.



2.1. La línea en el espacio

Una línea recta puede dividir el espacio en dos partes; con más líneas el espacio quedará dividido en varias zonas. Por esta razón, la línea es el principal elemento estructurador del espacio; con ella podemos organizar el soporte dividiéndolo en diferentes campos visuales y centrar la atención en una parte del espacio. Observa los ejemplos siguientes (Fig. 2.7):

- Una línea con diferentes grosores divide el soporte por la mitad y centra nuestra atención en ella.
- Varias líneas pueden dividir el soporte o lámina de dibujo en distintas zonas.
- Muchas líneas pueden formar una composición siempre que estén organizadas en el espacio.

2.2. Las líneas de atención

Entre las líneas que se emplean para distribuir el espacio en una imagen existen **líneas de atención** que se esconden entre los contornos de las formas, en los ejes de las figuras o que se sugieren en las direcciones que el ojo recorre entre las partes más llamativas. Estas líneas nos ayudan a descubrir las diferentes zonas de interés en las que se ha dividido el espacio y comprender mejor el mensaje que nos transmite una imagen (Fig. 2.8).

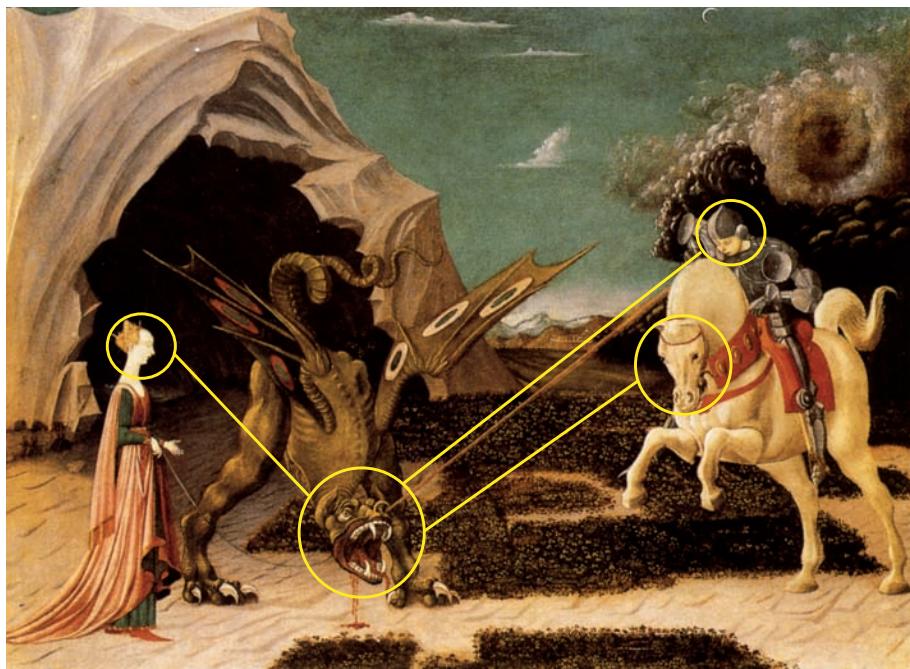


Figura 2.8.

Paolo Uccello, *San Jorge y el dragón*, 1460. Las líneas ocultas nos ayudan a comprender mejor que es el dragón, y no los personajes, el que está asustado.

2.3. La línea configura formas

La función más importante de la línea consiste en representar y configurar formas, es decir, dibujar y dar forma visual a las figuras que aparecen en las imágenes. Las formas pueden estar escritas, si se trata de letras, palabras o textos; dibujadas, si se representan objetos, formas o figuras; sombreadas si tienen volumen, y pintadas, si tienen colores.

La línea para escribir

Escribir consiste en desplazar un lapicero, bolígrafo, etc. sobre un papel dando forma de letra a nuestros trazos. El grafismo o trazo cambia según la persona que lo escriba (Fig. 2.9).



Vocabulario

Campo visual: espacio en el que se ven o construyen todos los objetos de una imagen.

Figura 2.9.

Firmas de Alberto Durero, de Francisco de Goya y de Salvador Dalí.





La línea para dibujar

Configurar una forma consiste en dibujar y construir su aspecto visual. Se dibuja utilizando líneas que delimitan el exterior de la forma, es decir, su contorno. Y se construye cuando se identifican y representan las características de su interior, es decir, de su dintorno (Fig. 2.10).

Figura 2.10.



La línea para sombrear

Al sombrear una figura mediante líneas conseguimos darle una sensación de volumen y producir la ilusión de profundidad en el espacio. Se puede sombrear mediante líneas paralelas muy juntas, para crear zonas oscuras, o dibujarlas más separadas, dando lugar a zonas claras. También podemos variar el grosor de las líneas, haciéndolas más finas en la zona de luz o donde queramos producir el efecto de lejanía en los objetos. Además, la combinación de diferentes tipos de líneas superpuestas consigue que las imágenes tengan más dinamismo y expresividad (Fig. 2.11).

Figura 2.11.



La línea para colorear

Pintar o colorear consiste en cubrir de un mismo color una zona o superficie. Con las líneas podemos diferenciar las distintas partes de una forma, hacer que una zona sea más clara o más oscura que otra, o conseguir que tenga diferentes colores (Fig. 2.12). Para cubrir con líneas una superficie utilizamos líneas ordenadas, paralelas, superpuestas, cruzadas o desordenadas en cualquier dirección.

Figura 2.12.

2.4. La línea en el dibujo figurativo

Las imágenes están compuestas por formas o iconos visuales. Cuando en una imagen se reconocen formas, objetos, espacios, etc., esta recibe el nombre de imagen figurativa. En un dibujo realista las formas dibujadas son muy parecidas a las que vemos, es decir, tienen un **alto grado de iconicidad**. La litografía *Manos de un apóstol*, de Durero (Fig. 2.13), muestra unas manos muy realistas en actitud de rezar. La obra es un claro ejemplo de cómo con las líneas podemos conseguir dibujos muy realistas.

En los dibujos realistas, la línea es utilizada para describir, concretar y fijar la apariencia de las formas tal y como las vemos. Estas formas tienen volumen, ocupan un espacio y poseen unas características de forma, textura y color que las definen. Con la línea, el dibujante traduce toda esta información sobre un soporte plano, creando en él la ilusión de espacio, profundidad y volumen.

Algunas imágenes son figurativas aunque su grado de iconicidad sea más bajo. Es lo que ocurre en la obra de Pablo Picasso *Les demoiselles d'Avinyó* (Fig. 2.14), en la que aunque la representación no sea fiel a lo real, se reconocen las formas y se identifican con la realidad.



ABC
Vocabulario

Litografía: dibujo realizado en piedra, que se reproduce haciendo una estampa por impresión sobre un papel.



Figura 2.13.
Alberto Durero, *Manos de un apóstol*, 1508.

Figura 2.14.
Pablo Picasso, *Les demoiselles d'Avinyó*, 1907.

2.5. La línea en el dibujo abstracto

En el dibujo abstracto la línea se utiliza para describir, concretar y fijar formas no figurativas. Las imágenes abstractas están compuestas por formas geométricas: círculos, planos, etc., o por elementos gráficos: manchas, texturas, colores y líneas.

En algunas ocasiones, las formas representadas en un dibujo abstracto tienen su origen en la percepción de la naturaleza o en la observación de un objeto, aunque la forma esté representada de tal manera que no se pueda identificar con su origen real; el dibujante puede aumentar mucho el tamaño de un objeto o describir un detalle del mismo. A veces se describen formas casi abstractas que no reproducen una imagen real pero que la evocan o la esquematizan. En cualquier caso, la intención del dibujante no es representar una forma, sino transmitir lo que esa forma expresa plásticamente.

La obra *Castillo y Sol*, de Klee (Fig. 2.15), puede identificarse con un castillo. En el centro podemos apreciar un círculo que simboliza el sol. Todo el conjunto tiene como meta transmitir, mediante la abstracción, un paisaje al atardecer.

Los dibujos abstractos transmiten sus mensajes mediante la fuerza expresiva de los elementos representados. La línea se considera un elemento esencial en la representación de dibujos abstractos y, en función de su dirección y recorrido, se utiliza para transmitir sentimientos y sensaciones (Fig. 2.16).



Figura 2.15. Paul Klee, *Castillo y Sol*, 1928.

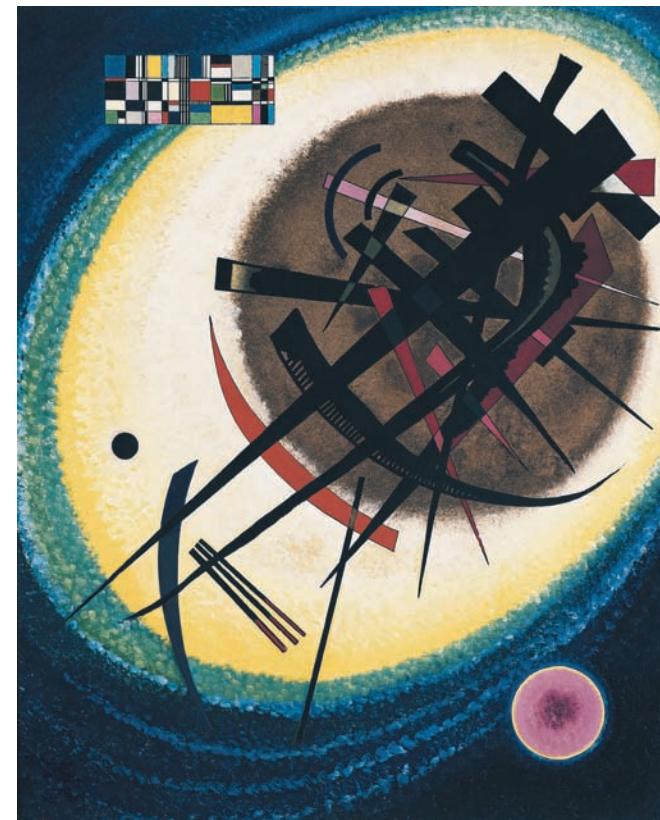


Figura 2.16. Vasili Kandinsky, *En el óvalo claro*, 1925.

2.6. La línea como elemento expresivo

La línea es la representación de una sensación en movimiento. Cuando observamos líneas en una obra, las recorremos con la mirada, siguiendo el movimiento de su dirección y trayectoria. Esta contemplación nos transmite sensaciones y ritmos que podemos traducir de una forma u otra dependiendo de los diferentes estados de ánimo.

Lo primero que se ve de una línea es su dirección y recorrido. Si la miramos con atención, descubrimos su tonalidad (si es clara u oscura) y su grosor (ancha o fina), o si cambia modulando cada una de sus características.

Si observas la obra de Antonio Saura, *Grito n.º 7*, (Fig. 2.17) podrás captar la expresividad de la línea para reconstruir una figura que grita dramáticamente.

La dirección de cada línea tiene un valor expresivo diferente:

Líneas rectas	Son continuas, planas, rígidas y sin cambios. Transmiten constancia, rigidez. Son quebradas cuando cambian con mayor o menor brusquedad de dirección. Estas son más dinámicas, pero siguen ofreciendo rigidez, producen sensación de inestabilidad y pueden resultar agresivas (Fig. 2.18).
Líneas curvas	Varían de manera constante su dirección y son ricas en tensiones. Transmiten movimiento, dinamismo y vitalidad. Pueden ser curvas, circulares, concéntricas, onduladas, quebradas, en espiral, complicadas, etc. Todas ellas implican movimiento y dinamismo en distinta dirección y con velocidades diferentes (Fig. 2.19).
Líneas irregulares	Tienen cambios continuos de dirección en su recorrido y sugieren cierta tensión (Fig. 2.20). Pueden ser de dos tipos: – Líneas irregulares rectas: presentan pequeños cambios que se perciben como una constancia menos rígida. – Líneas irregulares curvas: aumentan las tensiones, el movimiento y el ritmo hasta llegar a producir desorden e incluso caos.



Figura 2.17.



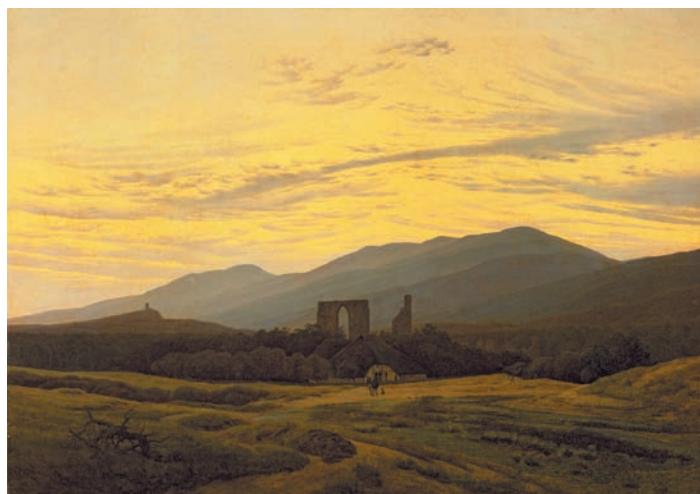
Figura 2.18.



Figura 2.20.



Figura 2.21.

Figura 2.22. Bonaventura Berlinghieri, *San Francisco y escenas de su vida*, 1235.Figura 2.23. Caspar David Friedrich, *Ruinas en Riesengebirge*, 1830-1834.

3. El plano en la imagen

El **plano** es, junto con el punto y la línea, un elemento expresivo del lenguaje visual y se utiliza para dibujar formas. Desde el punto de vista geométrico, una sucesión de líneas yuxtapuestas, es decir, líneas paralelas y trazadas una junto a otra, origina un plano, una superficie bidimensional (ancha y alta), infinita en todas sus direcciones. Pero para poder dibujar objetos con el plano, limitamos su forma con un contorno.

Los planos se pueden denominar también figuras y dependen de la forma originada por la línea cerrada. Existen muchos tipos de planos (Fig. 2.21), pero su tamaño siempre será lo suficientemente grande como para que no sea un punto.

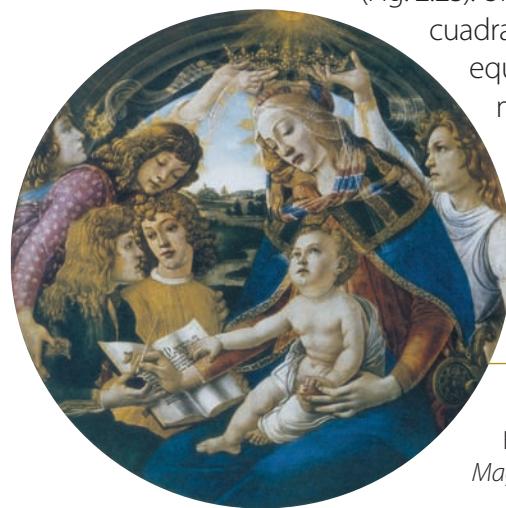
Según su forma, se pueden distinguir dos tipos de planos: los **geométricos**, de formas regulares (triángulos, cuadrados, círculos, etc.), y los planos **orgánicos**, de formas libres e irregulares.

3.1. El plano como soporte

La superficie sobre la que dibujamos se denomina soporte (o plano soporte). Puede tener múltiples medidas, desde el tamaño de un sello hasta el de un gran mural. El plano como soporte también puede tener diferentes formas: cuadrada, rectangular, redonda, etc., y se puede colocar en distintas posiciones: horizontal, vertical o inclinado.

Cada tamaño y posición influye en el efecto final de nuestro trabajo. Un plano rectangular en posición vertical manifiesta una tensión hacia arriba (Fig. 2.22), mientras que colocado en posición horizontal transmite calma (Fig. 2.23).

Un soporte con forma cuadrada da sensación de equilibrio, y si tiene forma circular, transmite dinamismo y movimiento (Fig. 2.24).

Figura 2.24.
Botticelli, *Virgen del Magnificat*, 1480-1489.

3.2. El plano compone el espacio

Antes de realizar un trabajo debemos pensar en las formas naturales o artificiales que vamos a dibujar y, después, diseñar la colocación de todos los elementos en el soporte.

Existen dos formas o leyes sencillas que estructuran el espacio y nos ayudan a ordenar las formas que componen un dibujo. Estas leyes son:

La ley de la balanza		Consiste en colocar las formas más importantes en el centro del soporte y las menos importantes repartidas a su izquierda y derecha por igual.
La ley de compensación de masas		Consiste en situar las formas más importantes a la derecha o a la izquierda y repartir las restantes de manera que el conjunto produzca equilibrio visual.

Estas leyes han sido utilizadas por muchos artistas en sus composiciones. Observa las siguientes imágenes (Figs. 2.25 y 2.26) y fíjate en cómo han sido colocadas las figuras.

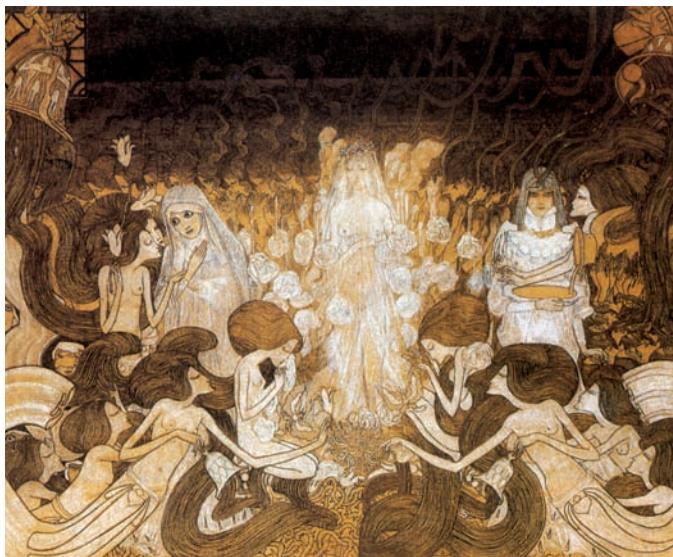


Figura 2.25. Jan Toorop, *Las tres novias*, 1893.
La novia más importante se ha colocado en el centro.



Figura 2.26. Thomas Gainsborough, *Robert Andrews y su esposa*, 1748-1749. El peso de la obra se encuentra a la izquierda, compensado con el árbol y las nubes en la derecha.



Recuerda

El **plano** se puede definir como la porción de superficie limitada por una línea cerrada.



Vocabulario

Equilibrio visual: es el derivado de la justa distribución y proporción de las formas y objetos que participan y configuran una imagen.

Zona de máxima atención: grupo de elementos, objetos o personajes que tienen más importancia dentro de una imagen.

3.3. El plano construye formas

El plano, por sí mismo, puede definir figuras y objetos. Para construir la imagen de una casa basta con colocar ordenadamente un triángulo para el tejado, un cuadrado para la fachada y rectángulos para situar la puerta y las ventanas.

Si se pretende realizar imágenes más complicadas, se pueden utilizar infinidad de planos con formas diferentes. Existen obras de arte realizadas solamente con planos.

El plano sombra

Las zonas de luz y las zonas de sombra se pueden separar colocando planos claros al lado de planos oscuros; de esta manera los objetos y las formas que construimos dan la sensación de volumen y de profundidad. Observa la obra *El dúo*, de Georges Braque (Fig. 2.27): el artista ha utilizado planos claros y oscuros para iluminar la estancia y señalar la importancia de la cantante mientras que el pianista, con planos oscuros, es el personaje secundario.

El plano colorea

Los planos se pueden pintar con diferentes materiales (rotuladores, ceras, lápices de colores, etc.). El color de los planos nos ayuda a identificar mejor los objetos o formas que construimos.

La obra de Franz Marc, *Caballo en un paisaje* (Fig. 2.28), es un ejemplo de cómo los planos colorean las formas del prado y el caballo.



Figura 2.28. Franc Marc, *Caballo en un paisaje*, 1910.

3.4. Valor expresivo del plano

Cuando el plano se utiliza para construir imágenes se convierte en un elemento expresivo de la forma. Esta expresividad depende del contorno y del tamaño del plano, así como de su ordenación en el espacio. Un contorno realizado con mayoría de líneas rectas es menos dinámico que otro formado por líneas onduladas. Si el plano está delimitado por una línea quebrada y cerrada, resulta más agresivo.

El tamaño hace que sea más o menos importante: si es grande, llama más la atención que si es pequeño; y si además lo colocamos en el centro del soporte, puede actuar como zona de máxima atención.

Con solo dos planos Gottlieb crea una obra llena de fuerza expresiva. Esto se debe al contraste creado entre la agresividad y el peso de la mancha negra frente al dinamismo circular de la mancha roja. Estas sensaciones se resumen en su título *Ráfaga n.º 1* (Fig. 2.29). Observa todo lo que se puede expresar con un solo elemento como el plano.



Figura 2.27.

Georges Braque, *El dúo*, 1937.



Figura 2.29.

Adolph Gottlieb, *Ráfaga n.º 1*, 1957.

4. Las texturas

La **textura** es la cualidad visual y táctil de las superficies de todo aquello que nos rodea. Cada superficie está formada por diferentes materiales y puede ser lisa, rugosa, áspera, suave, etc. La superficie lisa de un cristal o la aterciopelada de un melocotón son diferentes y cada una tiene sus propias características.

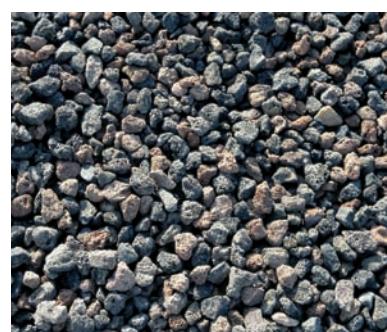
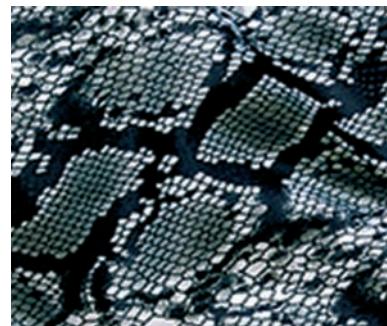
Las texturas suelen ser uniformes y carentes de «dibujo». Muchas veces, dependen de los materiales que las constituyen; por ejemplo, el algodón de una camiseta o la lana de un jersey transmiten distintas sensaciones al tacto y a la vista.



4.1. Texturas naturales

En la naturaleza podemos encontrar objetos de infinitas texturas, dependiendo del material con que esté hecha su superficie. La corteza de un árbol, las piedras de las montañas, la piel de la fruta, la superficie de las hojas de los árboles, los pétalos de las flores, presentan texturas diferentes y nos ayudan a reconocer su forma y su significado (Fig. 2.30).

El color nos ayuda a diferenciar la textura similar de algunos objetos, como por ejemplo: la de una naranja de un limón, la de una manzana reineta de una golden. Gracias al color podemos distinguir una amplia gama de texturas, lisas, rugosas, brillantes, opacas, etcétera.



4.2. Texturas artificiales

Las texturas artificiales son las realizadas por el ser humano. En muchas ocasiones se han construido objetos siguiendo el modelo de la naturaleza, imitando incluso sus superficies (Fig. 2.31). Es el caso de las plantas artificiales, los troncos de serrín que parecen naturales, etc.

Además, se utilizan materiales naturales para realizar objetos artificiales, funcionales o decorativos. Por ejemplo, los muebles se elaboran con madera, algunas fachadas de edificios están revestidas con piedra, y muchos recipientes y vasijas se fabrican con barro cocido.

Algunos objetos cotidianos incorporan en sus diseños texturas que tienen una función, como emplear una textura rugosa en el asa de una jarra para impedir que resbale de las manos al agarrarla, o en el lugar donde se sujetó un bolígrafo al escribir.

Los artistas emplean la textura como recurso que proporciona estética a las formas. La calidad de las diferentes superficies ayuda a identificar los objetos que aparecen en sus obras.

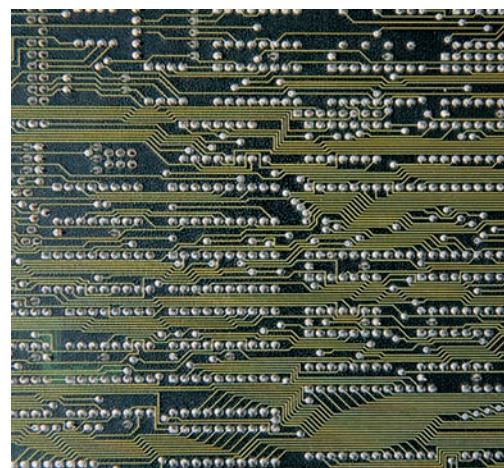


Figura 2.31.



4.3. Texturas visuales

Las superficies visuales están estructuradas sobre superficies bidimensionales, es decir, se trabajan con dos longitudes: la anchura y la altura. Estas texturas, en ocasiones, son inventadas en un soporte plano o son imitaciones del aspecto real de las superficies; en otras ocasiones, las texturas visuales se esquematizan simplificando la información.

La textura visual recibe este nombre porque se percibe esencialmente a través de la vista, y solo en algunas ocasiones es perceptible al tacto. Estas texturas, cuando se realizan sobre superficies de papel y en fotografía, se llaman **texturas gráficas**.

Figura 2.32.

Gustav Klimt, *La virgen*, 1913.

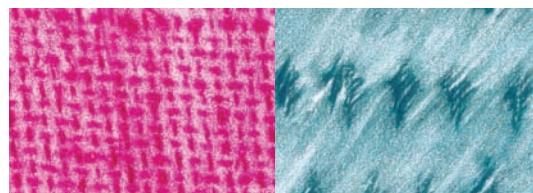


Figura 2.33. Frotados.

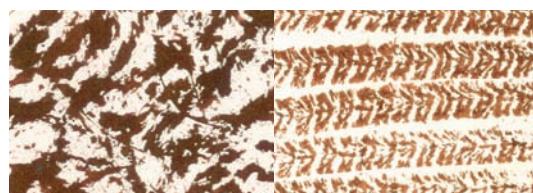


Figura 2.34. Estampados.



Figura 2.35. Raspados.

Tipos de texturas visuales

Ornamentales	Estas texturas son utilizadas para decorar superficies o resaltar su diseño, adornando y embelleciendo las superficies de los objetos y de los planos. Se pueden encontrar texturas de este tipo en papeles pintados para paredes, papel de envolver regalos, telas para sábanas o cortinas, carpetas, objetos cotidianos, etcétera. Un ejemplo lo encontramos en la obra de Klimt, <i>La virgen</i> (Fig. 2.32).
Casuales	Se producen por azar, de manera fortuita. Estas texturas son buscadas y manipuladas por los artistas en el proceso de creación de sus obras.
Mecánicas y digitales	Los diseñadores y arquitectos aplican estas texturas a sus proyectos. Las digitales están realizadas por programas de ordenador, y las mecánicas son impresas en láminas adhesivas.

Procedimientos y técnicas

Existen distintas técnicas para lograr este tipo de texturas; entre ellas podemos resaltar las siguientes:

Frotados	Esta técnica consiste en colocar hojas de papel sobre diferentes superficies rugosas con relieves y frotar cada hoja con lápices, ceras (blandas o duras), lápices de colores, etcétera.
Estampados	Consiste en estampar un tampón entintado sobre una superficie. Se puede utilizar como tampón una esponja, un papel arrugado, tela, cartón... Primero se entinta la superficie del tampón con témpera, acrílico, óleo, etc., utilizando un rodillo, pincel o espátula, y después se imprime sobre el papel.
Raspados	Esta técnica consiste en raspar una superficie previamente pintada. Sobre un soporte rígido se pinta la superficie con témpera, acrílico, ceras blandas, etc. A continuación, se raspa la superficie con algún instrumento rígido (punzones, espátulas, cuchillas...) con diferentes tipos de trazos lineales.

4.4. Texturas táctiles

Las texturas táctiles se perciben a través del tacto. Son texturas con salientes y entrantes, es decir, son tridimensionales, con volumen. En ocasiones, los artistas pueden alterar las texturas de los objetos para cambiar su expresividad y transmitir otros mensajes.

Tipos de texturas táctiles

Texturas propias	Cada superficie natural o artificial está constituida por un material que tiene unas características táctiles propias determinadas. Por ejemplo, la textura de una esponja natural de baño es diferente cuando está seca o mojada, ya que las dos sensaciones táctiles son propias de su contextura, es decir, del material que constituye la esponja.
Texturas alteradas	Una textura alterada es aquella cuya superficie ha sido cambiada, transformada o sustituida por otra que transmite una sensación diferente. Cambiando la textura propia de una superficie se cambian también sus características visuales y su expresividad.
Texturas estructuradas	Una superficie puede estar constituida por la unión de pequeñas superficies diferentes o por la repetición de una pequeña superficie. Esta construcción de módulos para crear nuevas superficies hace que la textura resultante tenga más riqueza visual y táctil.



Figura 2.36.

Es lo que ocurre con Claes Oldenburg y su obra *Rotten apple core* (corazón de manzana podrido), donde cambia la habitual textura de un objeto cotidiano para transmitir una sensación de extrañamiento. Se trata de una textura táctil alterada y cargada de humor.

Procedimientos y técnicas

Existen muchas formas de conseguir texturas táctiles utilizando materiales que se puedan moldear, como el barro, la plastilina, o tallar, como el yeso, la escayola, el jabón o la madera. Para obtener texturas táctiles podemos realizar los siguientes procedimientos:

Sustracción	Este procedimiento consiste en tallar o quitar el material de una superficie. Para crear texturas táctiles por sustracción es conveniente utilizar instrumentos de talla (gubias, cinceles...) o instrumentos de modelar (palillos, vaciadores, etc.). También se puede investigar con diferentes instrumentos como cuchillos, peines, palillos, etcétera.
Adición	Las texturas se obtienen añadiendo y poniendo material sobre una base. Este material añadido puede tener diferentes formas, como bolas, macarrones, pegotes, tiras, etc., y se pegan a la superficie con un pegamento apropiado. También podemos utilizar cola de contacto para telas, papeles, cartones, etcétera.
Impresión	Este método se realiza sobre materiales flexibles; consiste en hacer incisiones sobre la superficie con numerosas herramientas: llaves, cadenas, tapaderas, etcétera.



Figura 2.37. Sustracción.

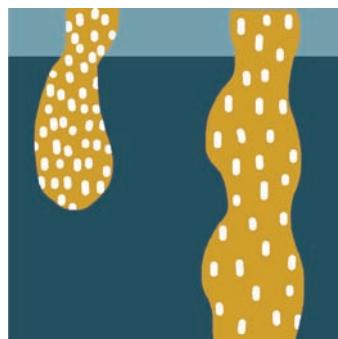
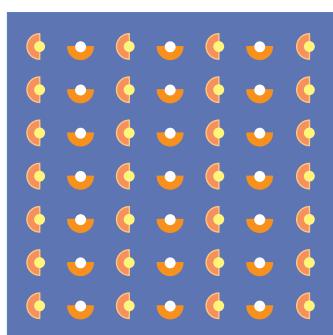
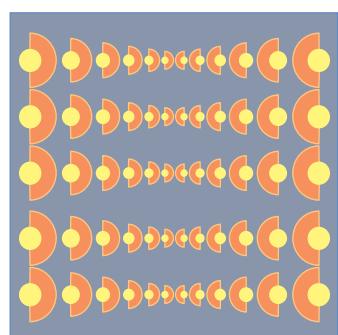


Figura 2.38. Adición.



Figura 2.39. Impresión.



**Figura 2.40.**Antoni Tàpies, *Cruy R.*, 1975.**Figura 2.41.** Orden.**Figura 2.42.** Equilibrio.**Figura 2.43.** Ritmo y movimiento.**Figura 2.44.** Profundidad.

4.5. Las texturas organizan el espacio

La textura está formada por multitud de elementos iguales o parecidos distribuidos a una distancia semejante y en una superficie de dos dimensiones de escaso relieve. Existen imágenes en las que el elemento expresivo más importante es la textura; incluso puede ser el único elemento configurador de la obra. Es lo que ocurre con la obra de Tàpies, *Cruy R.* (Fig. 2.40), en la que solo aparecen texturas táctiles que se organizan en función de su acumulación y dispersión. Utilizando este recurso se refuerza la zona de máxima atención hacia la cruz. Con esta obra el artista evoca la espiritualidad de los cuadros antiguos de una manera abstracta.

La textura en la composición

La textura se puede utilizar como recurso para componer y distribuir los elementos en el espacio. Con la textura se puede ordenar, reforzar zonas de atención, transmitir sensación de profundidad y crear ritmos y movimiento.

Orden	Las texturas pueden ordenar formas similares, de mayor a menor importancia, haciendo que una zona sea más importante y más visible. Para obtener este efecto de visibilidad, se pueden acumular o dispersar la multitud de elementos que conforman las texturas.
Equilibrio	Con la textura podemos hacer que una forma pese más que otra.
Ritmo y movimiento	Cuando se altera la uniformidad de una superficie de manera repetida se generan ritmos. Si la repetición es más rápida o está combinada con más de un elemento, se puede aumentar la sensación de movimiento.
Profundidad	Para generar esta sensación en un espacio bidimensional, las texturas pueden ser aumentadas para acercar las formas, o pueden ser disminuidas para alejarlas.

4.6. La textura como expresividad de la forma

Todo lo que nos rodea tiene una forma, con una textura determinada en su superficie. Por ejemplo, una naranja tiene una forma esférica y la textura de su superficie es granulada; la forma de un tomate también es esférica, pero su superficie es lisa y brillante. Una de las cualidades de las texturas consiste en permitirnos diferenciar las superficies y, por tanto, identificar objetos (Fig. 2.45).



Figura 2.45.

Luis Eugenio Meléndez, *Bodegón: pepinos, tomates y recipientes*, 1774. Por su textura podemos identificar los pepinos y los tomates.

Cada textura tiene unas características propias en función de los elementos que la forman y del color que las define; de esta manera, las texturas pueden ser tranquilas, si son ordenadas y poco llamativas; vibrantes, si tienen varios movimientos y signos de diferentes tamaños con contraste de colores; alegres, si su ritmo es constante y los elementos poseen colores divertidos, etc. (Fig. 2.46).



Figura 2.46.

Jean Fautrier, *Desnudo*, 1946. Las texturas táctiles producen superficies vibrante y dinámicas.

Un ejemplo de cómo se sensibiliza una forma a través de la textura es el *Bum de Bowery* de Dubuffet (Fig. 2.47). Se trata de una pintura matérica, realizada con varias técnicas y retoques. Si observas detenidamente la obra, seguro que piensas que no se trata de una figura humana, pero por la suavidad de sus colores y su textura puedes creer que se trata de un animal posiblemente antes de nacer.

Para trabajar con las características expresivas de las texturas es muy importante relacionar las superficies con su forma (abierta, cerrada, irregular, geométrica, etc.), con su color (claro, oscuro, alegre, triste...) y con su colocación dentro de la imagen (en el centro o desplazada, sola o junto a otras, etc.). De esta manera podemos aumentar o disminuir su expresividad.

Como las texturas son superficies, es decir, espacios que se pueden asociar al ambiente en una imagen, estos espacios pueden transmitir diferentes mensajes. El artista Schwitters utiliza tapas de botes de conserva, recortes de periódicos, un cordel, etc., encontrados y recubiertos de pintura para hacer una obra *Merz* (*collages* con desechos). Su título *Las estrellas* nos lleva a una idea del cosmos lleno de nuevas sensaciones, reforzadas con las texturas de sus superficies (Fig. 2.48).

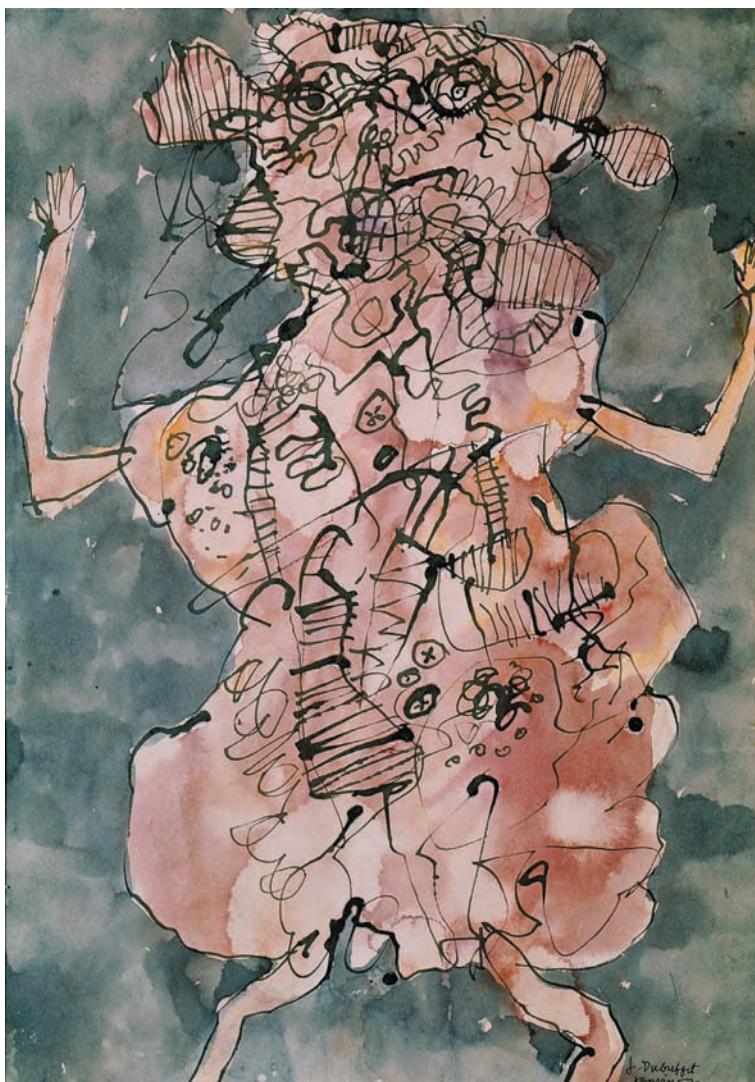


Figura 2.47. Jean Dubuffet, *Bum de Bowery*, 1952.

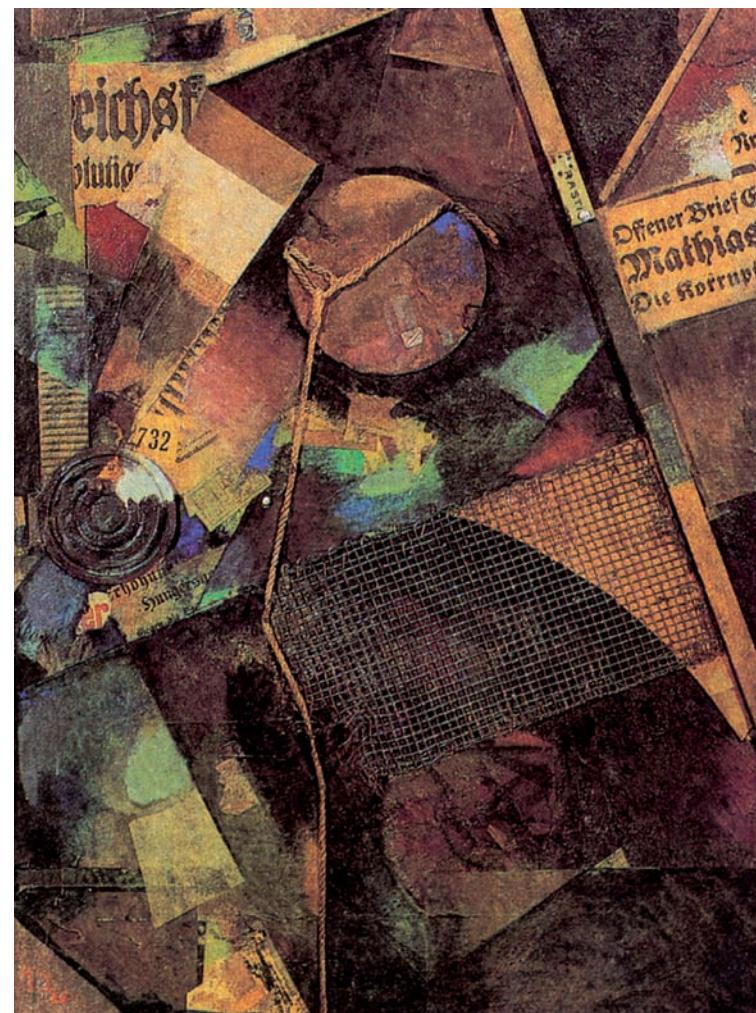


Figura 2.48. Kurt Schwitters, *Cuadro Merz 25 A: Las estrellas*, 1920. Los materiales de desecho se pueden convertir en texturas muy expresivas.

Aplicaciones



La guía de calles

Cuando un turista llega por primera vez a un pueblo, ciudad o país, desconoce la localización de los sitios más bellos e interesantes. En las grandes ciudades es todavía más difícil saber dónde están todas las calles, los museos, los monumentos, los parques, etc. Por esta razón, se editan guías de calles, o callejeros, que nos indican su localización y la manera de ir.

En esta imagen vemos la página de un callejero correspondiente a la zona de la Plaza del Mercado, en la ciudad

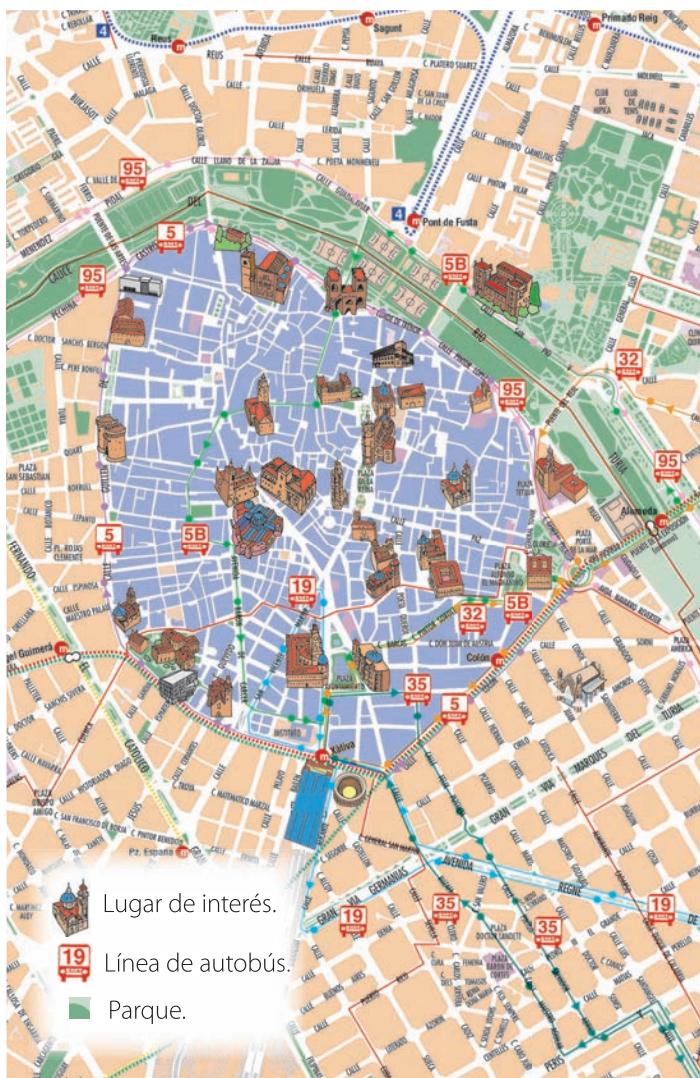


Figura 2.49.

de Valencia (Fig. 2.49). Aquí se encuentran numerosos edificios y monumentos de interés, como el Ayuntamiento, el Mercado, la Lonja, o la Catedral y el Miquelet, entre otros.

Para poder entender el mapa o plano de una guía debemos consultar primero la leyenda y el listado de signos convencionales que lo acompañan. Una **leyenda** es un texto o gráfico que recoge los códigos que aparecen en ese mapa o plano.

En esta leyenda podemos ver los nombres de las calles principales y sitios de interés escritos en distintos tipos de letra, color y tamaño, según su importancia, así como números que identifican a los edificios situados en una calle. Observa el color utilizado en los planos de edificios y centros oficiales, la forma de señalar una masa de agua, la textura de las áreas de arbolado, etcétera.

Los signos son símbolos sencillos que se utilizan para informar de la situación de bibliotecas, museos, hospitales, estaciones de metro, etc. Estos signos se llaman convencionales porque son similares en la mayoría de las culturas y sociedades.

Ahora hazlo tú

Observa la leyenda y los signos que acompañan al plano y localiza la información que te ofrecen.

Si miras con atención un mapa de carreteras, observarás que aparecen signos muy parecidos, pues cada plano o mapa utiliza un código semejante para poder ser entendido.

Te proponemos que realices un plano de tu barrio o de una zona importante de tu pueblo o ciudad, utilizando una leyenda copiada o inventada por ti.

Procedimientos y técnicas



Las ceras

Las ceras son pinturas grasas y se presentan en barras de vivos colores. Existen dos clases de ceras: duras y blandas (Fig. 2.50). Las ceras duras son más limpias y se parecen mucho a los lápices de colores. Las ceras blandas ensucian bastante, pero permiten obtener resultados muy atractivos, y se pueden mezclar con otras técnicas y materiales.



Figura 2.50.

Con las ceras podemos dibujar líneas o pintar superficies con colores. En una composición, normalmente se mezclan los colores (Fig. 2.51), se difuminan (Fig. 2.52) y se aclaran (Fig. 2.53), según los procedimientos que se describen a continuación.

Para **realizar mezclas** de colores debemos poner debajo los más claros y encima los más oscuros.



Figura 2.51.

Para **difuminar** los colores podemos utilizar un algodón o frotar el dibujo con un dedo.



Figura 2.52.

Para **aclarar** los colores se pinta encima con la cera blanca. De esta manera se logran tonos más claros y suaves.



Figura 2.53.



¿Sabías que...?

Las ceras, al igual que las pinturas de óleo (al aceite) se disuelven en esencia de trementina, conocida como aguarrás. Con este líquido se pueden mezclar ceras de colores y conseguir efectos de difuminado muy interesantes.

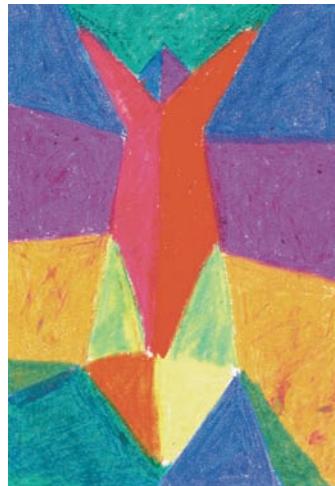
Los pasteles grasos y las pinturas de óleos son, al igual que las ceras, solubles en esencia de trementina (aguarrás). Con estos materiales es muy fácil obtener nuevos colores y atractivos efectos.



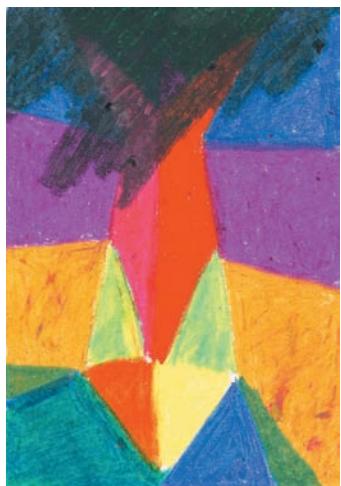
Esgrafiado con ceras blandas



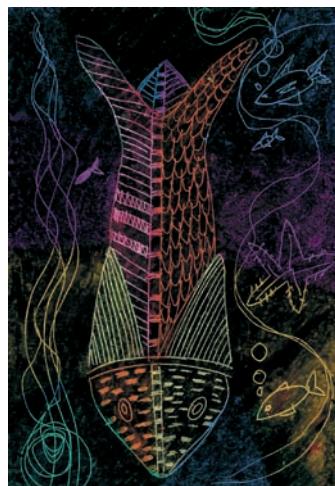
1. Dibujar.



2. Aplicar el color.



3. Cubrir con una capa negra.



4. Descubrir el dibujo.

Este procedimiento consiste en pintar con ceras la superficie de un papel y cubrirla después completamente con cera negra o tinta china. Por último, se dibujan formas con la ayuda de un punzón o palillo (Fig. 2.54).

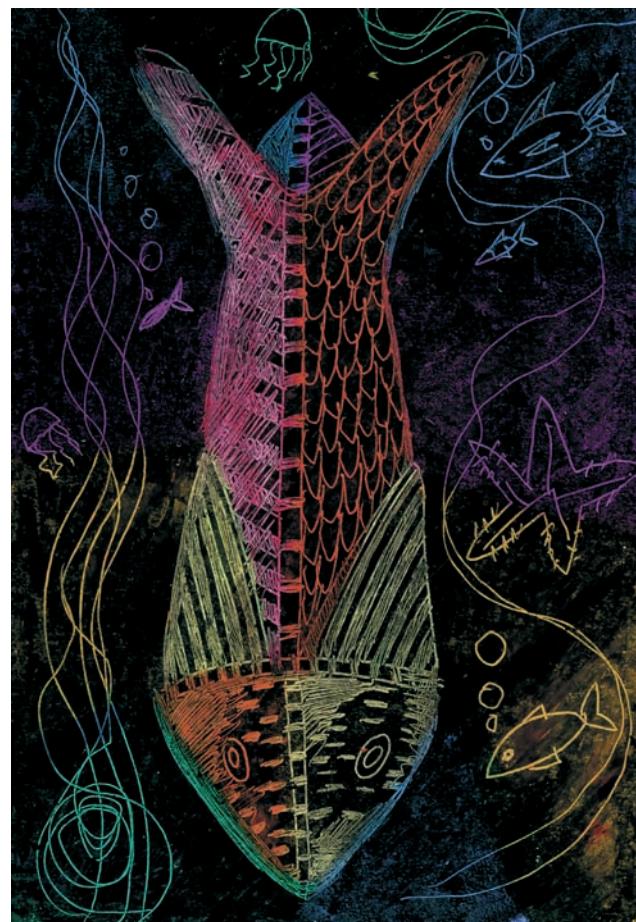


Fig. 2.54.

Ahora hazlo tú

Para realizar una composición con la técnica del esgrafiado debes utilizar todos los elementos que has estudiado en esta unidad (puntos, líneas y planos de diferentes colores y texturas) y seguir estos pasos:

1. Imagina lo que quieras representar y haz un dibujo para orientarte.
2. Pinta con colores claros sobre una cartulina o papel fuerte. Puedes superponer capas de pintura más oscuras en las zonas que te interese.

3. Empasta bien la superficie: debe quedar completamente cubierta.
4. A continuación, cubre toda la superficie con cera negra o con tinta china y pincel. Si utilizas tinta, debes esperar a que se seque.
5. Con un punzón o palillo, dibuja y rasca la superficie pintada para sacar los colores que están debajo.
6. Observa los efectos que se producen con el negro y los colores que has obtenido.



Actividades finales



● Posibilidades expresivas del punto

1. Dibuja, sobre un papel de formato A6, diferentes tipos de puntos utilizando uno, dos o más colores.
2. Busca en Internet, o en revistas, y elige una imagen cuyas formas tengan un contorno con entrantes y salientes.

Sobre un papel vegetal, señala con líneas los contornos y rasgos más importantes de esa imagen, con lápiz de grafito o rotulador negro (Fig. 2.55).



Figura 2.55.

A partir de los contornos trazados, dibuja dos formas figurativas diferentes:

- En una lámina emplea el punto para dibujar y colorear la forma (Fig. 2.56).
- En otra lámina, utiliza el punto para dibujar la forma y conseguir un efecto de volumen (Fig. 2.57).



Figura 2.56.



Figura 2.57.





Actividades finales

● Posibilidades expresivas de la línea

3. Fotocopia la fotografía de un paisaje que encuentres en Internet, en un libro o en una revista en el que aparezcan zonas claras y oscuras (Fig. 2.58). Calca en dos láminas de dibujo distintas los elementos más importantes.



Figura 2.58.

- En el primero de los dibujos calcados, da volumen a la imagen con líneas paralelas en vertical de un solo color. Recuerda que las líneas más finas o separadas se utilizan para crear los tonos claros, y más juntas o gruesas para los tonos más oscuros (Fig. 2.59).

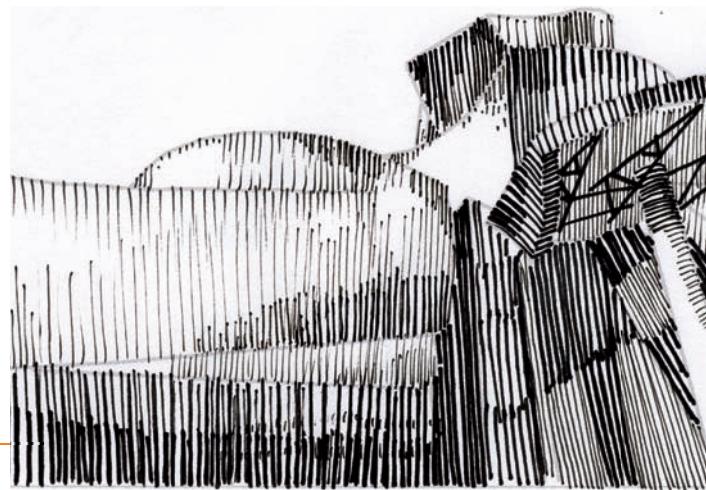


Figura 2.59.

- En el segundo, colorea la misma imagen con líneas paralelas en diferentes direcciones. Utiliza los colores que consideres más convenientes (Fig. 2.60).



Figura 2.60.



Actividades finales



● Posibilidades expresivas del plano

4. Con los compañeros de tu grupo, dibujad diferentes tipos de planos, geométricos y orgánicos, y coloreadlos con ceras. También podéis utilizar un programa como Word para dibujar: buscad el ícono de dibujo en el menú e investigad sus posibilidades (Fig. 2.61). Si necesitáis ayuda, pedídsela a vuestro profesor.

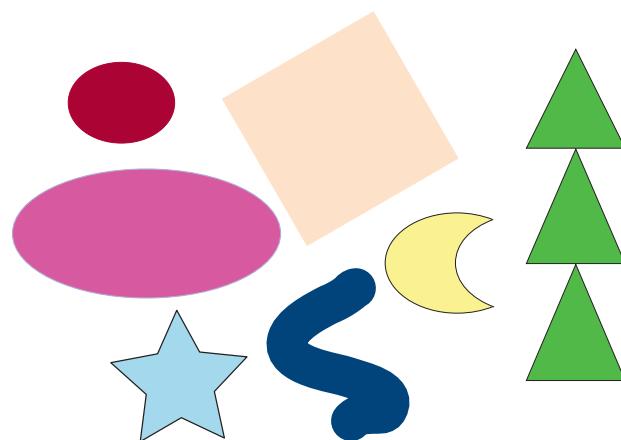


Figura 2.61.

5. Vamos a realizar en grupo dos murales con planos dibujados en cartulinas de colores. Recortad y pegad los planos en una pared forrada con cartulina.

- Para el primer mural, colocad los planos de colores siguiendo la ley de la balanza.
- Para el segundo, situad los planos según la ley de compensación de masas (Fig. 2.62).



Figura 2.62.

6. Divide una lámina de dibujo en seis partes iguales y dibuja en cada espacio los siguientes planos: en la franja superior, tres cuadrados iguales; en la del medio, tres círculos iguales, y en la parte inferior tres triángulos equiláteros iguales.

Realiza las siguientes propuestas utilizando rotuladores; cada figura debe hacerse con un solo color (Fig. 2.63).

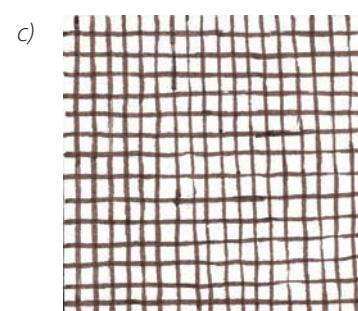
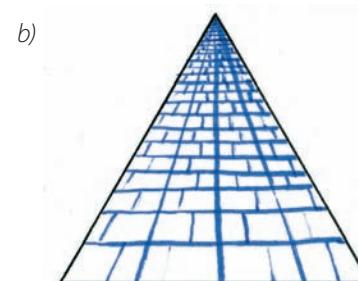
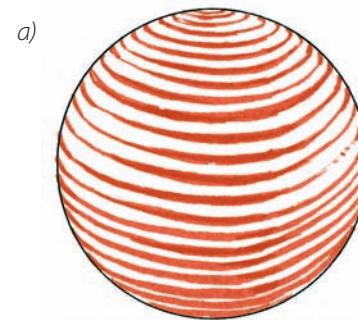


Figura 2.63.

- Crear superficies: reproduce sobre cada cuadrado una superficie con textura visual. Una mecánica o digital, otra ornamental y una tercera casual.
- Crear volúmenes: investiga diferentes entramados a un solo color para convertir los círculos en esferas.
- Crear profundidad: trabaja sobre los triángulos para lograr la ilusión de que los vértices superiores estén más alejados que las bases.



Actividades finales

- **Posibilidades expresivas de la textura**

7. Coloca diversas hojas de papel, formato A5 (cuartilla), sobre distintas superficies (mesa, suelo, pared...) y frota cada hoja con un color diferente. Observa cómo los salientes de la pared o del suelo dejan una huella más oscura sobre el papel pintado.
8. Sigue el modelo que te presentamos y dibuja unos planos en las hojas con las distintas texturas que has realizado en el ejercicio anterior. Recórtalos y pégalos en una lámina de dibujo formando una composición (Figs. 2.64, 2.65 y 2.66).



Figura 2.64.

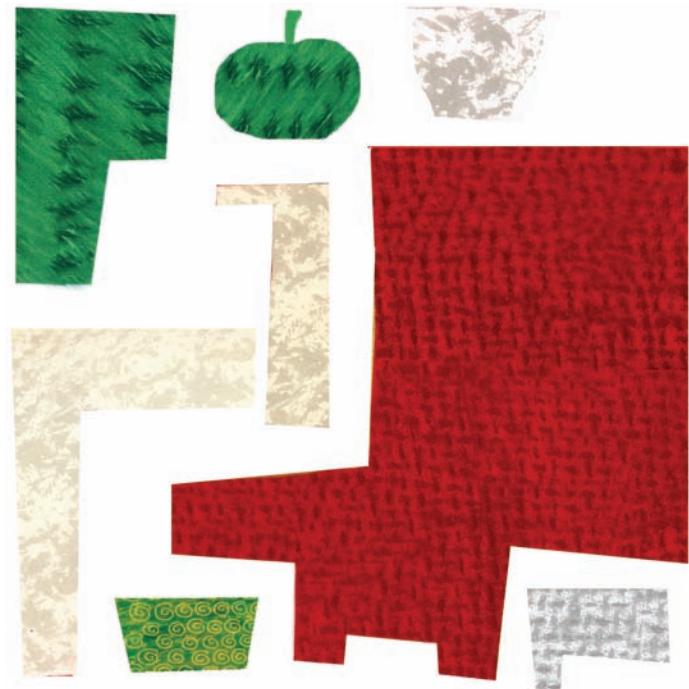


Figura 2.65.



Figura 2.66.



Otras propuestas



Cambia una composición mediante planos

- Elige una obra de arte abstracto realizada con planos y fotocópiala.
- Calca los elementos más importantes en una hoja de dibujo.
- Limpia la superficie de la hoja con una goma de borrar.
- Pinta solo algunos planos con colores.
- Recorta otros planos de la fotocopia y utilízalos de plantilla.
- Busca materiales que tengan diferentes texturas: distintos tipos de papeles, de telas, etcétera.
- Dibuja sobre las texturas que has elegido los planos que no has pintado anteriormente.
- Recorta y pega los planos en la hoja de dibujo.

Composición libre

- Realiza una composición libre creando contraste entre los elementos que has estudiado: el punto, la línea, el plano y las texturas (Fig. 2.67).
- Coloca un papel vegetal encima de tu composición y señala con color rojo los puntos de interés, las líneas de tensión con azul y la estructura compositiva con planos de color amarillo (Fig. 2.68).



Figura 2.67.

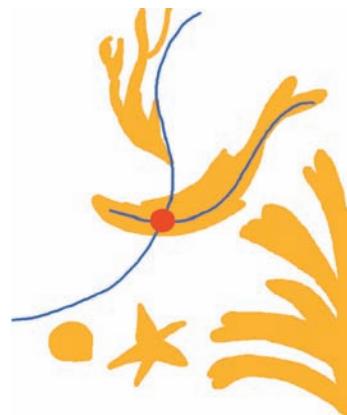


Figura 2.68.

- También puedes utilizar un programa informático para realizar el punto b): primero, digitaliza tu imagen con un escáner; después busca, en el menú de Word, el ícono de «Dibujo» y elige la circunferencia para señalar el punto, y la línea libre con diferentes colores para identificar las líneas de tensión y la estructura compositiva.

Investiga los materiales

Realiza una composición libre trabajando la textura táctil como elemento configurador más significativo. Utiliza materiales de desecho para su elaboración y pinta puntos y líneas con colores para reforzar su fuerza expresiva.

Elige uno de los siguientes temas:

- El hambre en el mundo.
- La guerra.
- Los malos tratos a menores.

Transforma el significado de una obra artística

Elige una obra de arte sencilla (Fig. 2.69), fotocópiala y transforma su composición cambiando el orden de las figuras o formas que aparecen en ella (Fig. 2.70). Puedes utilizar papel calcográfico, papel vegetal o recortar las formas para cambiarlas de sitio. Emplea la línea para dibujar y construye las texturas que consideres más adecuadas para cambiar su significado; emplea planos, puntos y líneas.



Figura 2.69. Modigliani, *Los esposos*, 1915-1916.



Figura 2.70.



¿Qué has aprendido?



Completa en tu cuaderno

- 1.** ¿Qué pasos tenemos que seguir para hacer una composición técnica del esgrafiado?
- 2.** El dibujo realista se diferencia del abstracto en:
 - a) El realista tiene un alto grado de iconicidad.
 - b) Representa formas no figurativas.
 - c) No identifica una forma real.
- 3.** Los procedimientos que se pueden utilizar para obtener texturas táctiles con plastilina son:
 - a) Sustracción, adición e impresión.
 - b) Sustracción y grabado.
 - c) Adición, frotado y estampado.
 - d) Impresión y raspado.
- 4.** Para sombrear una figura con puntos tendremos que:
 - a) Alejar los puntos en el espacio.
 - b) Dibujar puntos pequeños.
 - c) Acumular puntos.
 - d) Usar diferentes tamaños de puntos, los más grandes expresan cercanía, los pequeños lejanía.

Pon un ejemplo gráfico.
- 5.** Las líneas ocultas de una composición son:
 - a) Líneas invisibles.
 - b) Líneas que configuran formas.
- c)** Líneas que ayudan a descubrir diferentes zonas de interés en una composición.
- d)** Líneas que sombrean.
- e)** Líneas que colorean.
- f)** Líneas curvas.
- 6.** Explica con ejemplos los tipos de texturas visuales que conoces.
- 7.** ¿Qué tipos de planos conoces?
 - a) Geométricos y orgánicos.
 - b) Soportes.
 - c) Irregulares.
- 8.** Las leyes para estructurar un espacio con el plano consisten en:
 - a) La ley del soporte.
 - b) La ley de la balanza.
 - c) La ley de compensación de masas.
 - d) La ley geométrica.
- 9.** ¿De qué manera la textura puede componer un espacio?
- 10.** Explica con tus palabras de qué manera puedes utilizar las ceras.

