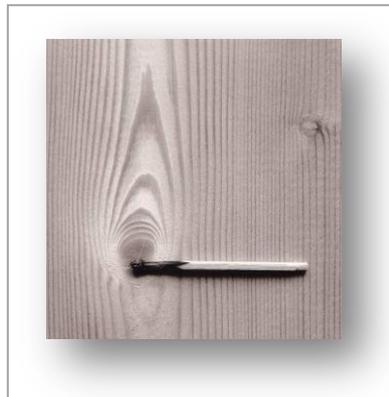


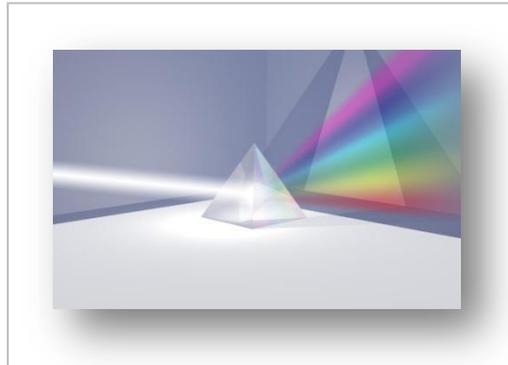
Bloque 2 (continuación)

2.3.3 La textura.



Es la representación visual de las sensaciones táctiles. En la imagen también hace referencia al modo al que está tratada la superficie donde va inserta la imagen: es muy diferente el efecto provocado por la diferente textura de una misma imagen reproducida sobre una superficie rugosa que sobre otra lisa, sobre una página de un diario que sobre una de una revista.

2.3.4 La Luz



La utilización de la luz en las imágenes puede llegar a modificar los **atributos** o **cualidades** de las personas o cosas a las que se quiere representar o fotografiar, en función de lo que queramos expresar.

Las cualidades de la luz son la **luminosidad y la tonalidad**; la luminosidad es la **cantidad de luz** que incide sobre un objeto, la tonalidad o matiz se refiere a la **calidad** del color de una luz, hablamos así de luces blancas, amarillas o cálidas, azules o frías...

Según el **tipo de fuente de luz** cabe distinguir entre luz **natural** y luz **artificial**: La primera es la que proviene del Sol y la segunda de lámparas y reflectores.

Según el **grado de dispersión** diferenciamos luz **directa** y luz **difusa**. La luz directa o dura es la que procede de puntos claramente definidos; produce sombras en los objetos, resaltando texturas y contrastes de luz/sombra; la luz difusa es la que procede de pantallas blancas o paredes a los que se hacen dirigir la luz de varias fuentes. Es una luz que no produce sombras duras, distribuyéndose la claridad de modo uniforme sobre la totalidad del objeto: Su efecto, por tanto es suavizar las imágenes, eliminando contrastes y texturas.

Según la **dirección de la luz**, sobre todo la luz directa distinguimos los siguientes tipos de iluminación:

_ La **luz frontal** proporciona información de todas las superficies visibles del motivo, pero al eliminar las sombras le resta volumen y textura.

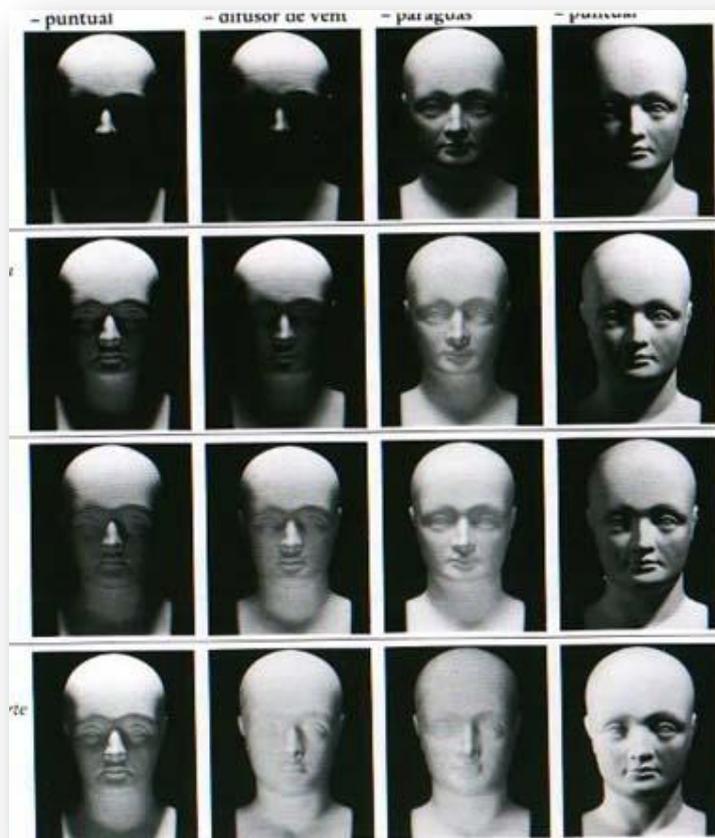
_ La **luz lateral** aporta sensación de volumen y aumenta la textura.

_ El **contraluz** destaca la silueta, la forma global del motivo, que destaca del fondo por el efecto del halo luminoso que lo rodea.

_ La **luz cenital** o alta es una luz poco habitual por crear sombras inadecuadas que exageran ojeras y arrugas. Se utiliza para empequeñecer o deprimir a un personaje.

_ La **luz baja**, en contrapicado, produce la inversión de las sombras, alargándolas y provocando un efecto fantasmal y amenazador.

La dirección de la luz en la iluminación de un objeto o sujeto nunca suele ser única. Lo más usual es la combinación de varios puntos. La diferencia radicaré en la importancia que se de a cada uno de ellos. La luz principal será, entonces, la que señale la dirección predominante en la iluminación.



2.3.5 El color



El color es un signo básico de muy difícil formalización en sus funciones expresivas, algunas de las cualidades y funciones más claramente atribuidas al color son las siguientes:

A. Cualidades térmicas.

La tendencia de un color o de toda una gama de colores utilizados en una imagen hacia el amarillo o hacia el azul determina la propiedad térmica correspondiente: Los colores cálidos, el rojo, el naranja, el amarillo...provocan sentimientos de acción, vitalidad, emoción, tensión; son colores que parecen acercarse, envolver al espectador: Tienen por ello gran fuerza y peso visual. Los colores fríos, verde, azul, violeta., sobre la emoción; son colores que se alejan, creando profundidad. Tienen por ello menos fuerza y peso visual.

B. Relación entre los colores.

Relación armónica. Se produce cuando el conjunto de tonalidades comparte una parte de color por situarse en lugares próximos del círculo cromático; la armonía se traduce en una sensación de agrado y equilibrio. La relación de contraste surge entre colores opuestos en el círculo cromático, o colores complementarios; sin el contraste lumínico o cromático, se perdería toda capacidad de diferenciación en una imagen.

2.4 – Elementos escalares: composición, encuadre y escala de planos.

2.4.1 La composición.



La composición en la imagen es el procedimiento mediante el cual se organizan sus distintos elementos visuales para provocar un efecto y un sentido determinados de totalidad.

Los principios compositivos fundamentales son el de **claridad**, **simplicidad** y **unidad**. Con éstos se pretende huir de la ambigüedad y la confusión en la disposición de los elementos visuales, para posibilitar la creación de relaciones entre ellos que hagan que la composición sea algo más que una suma.

La claridad, unidad o simplicidad en la composición no se opone con la idea de complejidad, ya que muchos elementos visuales y muy distintos entre sí pueden tener el efecto de relación que se pretende en una composición acertada.

El principio de claridad-simplicidad de una imagen exige el establecimiento preciso de uno o varios centros de interés donde se concentra el sentido de la

imagen, en torno a los cuales se ordena y jerarquiza la composición. Deberán por lo tanto coincidir con los puntos de mayor peso visual.



El peso y la dirección visual, que veremos a continuación son los principales factores de los que depende el equilibrio de la composición. El concepto de peso visual hace referencia a la fuerza, a la capacidad de atracción sobre la mirada que posee un elemento de una imagen. Este peso visual se debe a varios factores, veamos algunos de ellos:

Posición del objeto dentro del cuadro o imagen:

Como consecuencia de la experiencia visual del espectador y sus hábitos de lectura, existe una zona de mayor estabilidad que coincide con el cuadrante inferior derecho, y otra de máxima inestabilidad en el superior derecho, donde, en consecuencia, pesan más los objetos. La experiencia visual de la inestabilidad es paralela a la del peso visual: mayor inestabilidad provoca mayor peso visual. Otros lugares con mucho peso visual, son aquellos que se localizan en la intersección de las líneas que dividen una imagen en tercios (regla de los tres tercios)

- **Tamaño:** En una misma zona de la superficie de la imagen, el aumento de tamaño implica un aumento del peso visual del objeto.

- **Forma:** Las formas regulares suelen pesar más que las irregulares.

- **Color:** Los colores claros suelen pesar más que los colores oscuros, y las tonalidades cálidas más que las frías.

- **Aislamiento:** Cuanto más aislado se encuentre un elemento, mayor peso visual posee.

- **Tratamiento superficial:** Los elementos con un acabado texturado pesan más.

Las **direcciones visuales** en la imagen, son el medio que permite prever un recorrido visual, que lleva al ojo hacia los centros de interés, permitiendo una lectura clara y bien precisa, y aportando dinamismo y movimiento a la imagen.

Las direcciones visuales son las que crean los elementos visuales: brazos o dedos extendidos o elementos que aportan vectores gráficos de dirección, como objetos puntiformes, miradas, atracción de los elementos entre sí por semejanza de color, forma o tamaño...hasta el mismo formato de la imagen puede jugar este papel, como es el caso de los formatos de ratio larga.

Al margen de su papel de guía y relación, las direcciones sugieren por sí mismas diversas relaciones añadidas a la lectura de una imagen. Un recorrido en líneas curvas sugiere calma y agrado, mientras que las líneas quebradas dan la sensación de vitalidad y violencia. La dirección vertical es más impactante que la horizontal, dentro de esta, el ojo se desliza mejor de izquierda a derecha que al revés. Las diagonales, por su parte, tienen un fuerte protagonismo, incrementando el dinamismo de la composición.

2.4.2 El encuadre.



El encuadre es la porción del espacio real recogida en una imagen. Podemos distinguir en un encuadre distintos elementos:

Externos: el tamaño y formato.

El tamaño, grande, pequeño o mediano, condiciona notablemente la sensación del espectador ante una imagen: todos hemos experimentado cierta sorpresa cuando hemos ampliado una fotografía o contemplado el original de un cuadro de grandes dimensiones.

El formato más frecuente de los medios de comunicación es el rectangular. Existen otros menos frecuentes: poligonales, circulares, mixtos..., de gran importancia en medios como el cómic, la pintura, etc.

El formato en una imagen rectangular viene definido por la proporción, la ratio, que existe entre sus lados verticales y horizontales. Se pueden distinguir los siguientes formatos:

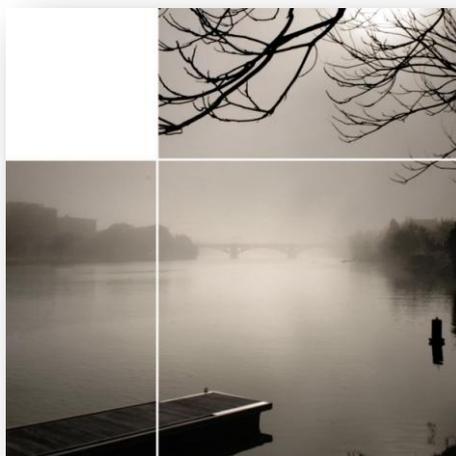
_ **Formato horizontal corto o formato corto**: el que se aproxima al cuadrado. Es el caso de la televisión actual, su ratio es de 1: 1'3.

_ **Formato horizontal largo o formato largo**. Tiene ratios desde 1:1'66 hasta los 1:2'55 del cinemascope.

_ **Formato vertical corto**

_ **Formato vertical largo**

Los formatos de ratio corta son fundamentalmente descriptivos, mientras que los de ratio larga favorecen la narración al permitir crear direcciones, ritmos, compartimentaciones espaciales, etc.



Elementos internos: escala, angulación y óptica.

La escala.



Está determinada por el tamaño de un objeto o persona dentro de la imagen, por la distancia de éste a la cámara y por la óptica empleada. Cada una de las posibilidades en que se puede plasmar la escala en el encuadre se denomina plano. Tomando como base la figura humana se suelen distinguir los siguientes tipos de planos:

Gran Plano General (GPG)

La escala de la figura humana dentro del encuadre es muy pequeña. Lo que importa es el escenario. Expresivamente este tipo de plano resulta ideal para dar la sensación de la mayor potencia de lo exterior sobre el hombre, su soledad, su pequeñez o su subordinación ante cuanto lo le envuelve.



Plano General (PG)

El sujeto aparece completo, ocupando una cuarta parte de la altura del cuadro. Se reconoce el sujeto, que no es absorbido por el paisaje, transmitiéndose una impresión de equilibrio entre el paisaje y el individuo



Plano Conjunto (PC) o Plano General Corto (PGC)

Caben holgadamente 6 o 7 personajes y ya se les pueden distinguir algunos rasgos y expresiones.



Plano Entero (PE)

Los extremos de la figura humana coinciden con los límites superior e inferior del encuadre.



Plano Americano (PA) o Plano Medio Largo.

Se corta a la figura más o menos por la rodilla. Recibe este nombre por la frecuente utilización en el cine clásico norteamericano. Se trata de un plano que equilibra el protagonismo de la gesticulación y el movimiento de los personajes; es decir, sabemos cómo están situados en el espacio, y apreciamos algunos de los rasgos psicológicos. Es por ello uno de los más utilizados.



Plano Medio (PM)

Corta al sujeto por la rodilla. Se aprecia con más claridad la expresión del rostro, aunque la presencia del cuerpo marca una distancia respetuosa. Es muy apropiado para mostrar acciones d personajes en reposo.



Plano Medio Corto (PMC)

Corta al sujeto a la altura del pecho. Es un plano híbrido entre el PM y el PP, del que adquiere su carácter dramático centrado en el rostro.



Primer Plano (PP)

El sujeto se corta a la altura de las clavículas o de la barbilla. Desliga cuerpo y escenario para mostrar el rostro como espectáculo. Se utiliza para expresar sentimientos, emociones y pensamientos.

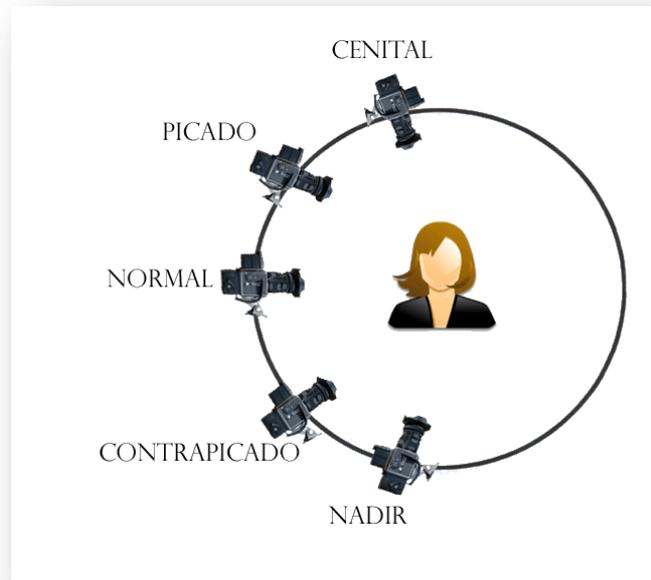


Plano Detalle (PD)

Presenta una parte del cuerpo: ojos, manos, boca, etc. Produce un fuerte impacto, invitando a profundizar psicológicamente en su interior.



La angulación.



El ángulo de visión es el punto de vista físico desde el que se registra la escena.

- Ángulo **normal o medio**. Es aquel en el que el eje óptico de la cámara se ha hecho coincidir con la línea horizontal que va desde el ojo al horizonte.
- Ángulo **picado**. La escena se registra desde arriba hacia el suelo: produce el mismo efecto que el de contemplar algo desde un nivel superior, dando a las figuras el efecto de empequeñecerse. Sirve, en consecuencia, para empequeñecer al sujeto, resaltando su fragilidad o inferioridad.



· **Contrapicado.** Posición inversa a la interior. El ángulo del visor de la cámara es ascendente. Es la posición del que mira desde abajo. El valor expresivo de este ángulo determina potencia, superioridad, triunfo. Busca una visión épica, como si estuviéramos viendo una estatua.



· **Planos inclinados o ángulos aberrantes.** La línea del horizonte se desnivela por inclinación lateral de la cámara. Sirven para expresar acción, movimiento, inestabilidad o inquietud, reforzándose el efecto cuando se combina con el contrapicado.

BUILT Ford TOUGH

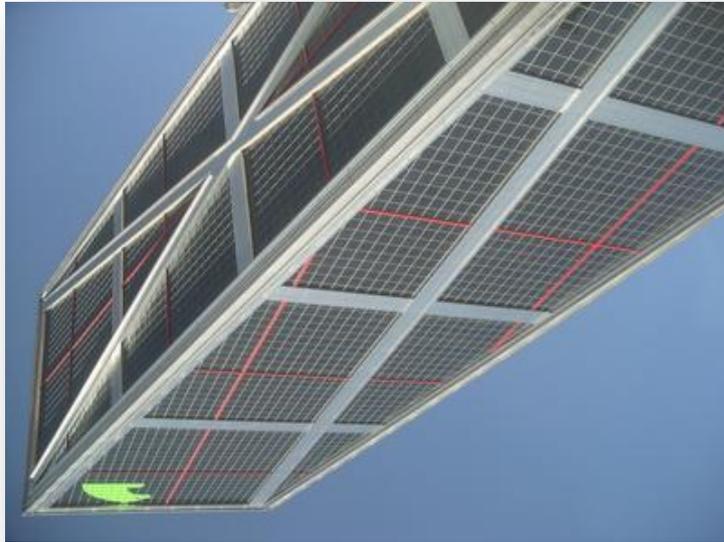
RANGER 4x4
LA FUERZA DE LA NATURALEZA

Un fenómeno de la naturaleza. Fuerte, salvaje, puro instinto todoterreno. El único con motor turbodiesel 12 válvulas de 109 cv de potencia. Con la caja más ancha y larga para llevar cualquier carga. El favorito indiscutible de los que más saben de la fuerza de la naturaleza. **3.250.000 Ptas.**

Equipamiento de serie del Ford Ranger doble cabina 4x4: Diferencial deslizante activo, dirección asistida, espejo exterior calefactado, espejos eléctricos, aire acondicionado, radio, llantas de aluminio, 3 años de garantía o 100.000 kilómetros. Información y pruebas: 902 300 023 o www.ford.es

PVP recomendada. Válido en Portugal y Baleares.

· **Ángulo imposible.** Corresponde a la colocación de la cámara en una posición imposible, sólo lograda mediante determinados artificios de decorado y trucaje.



Proximos apartados...

2.5 – Punto de vista: estatismo y dinamismo, simetría, equilibrio, tensión, movimiento y ritmo.

2.6 – Lectura de la imagen: denotación y connotación, lectura objetiva y subjetiva.

