



**ABRIR BIBLIOGRAFÍA**

# Anexos



**“Las claves de la  
imagen”  
versión libro de texto**





# LAS CLAVES DE LA IMAGEN





# ❖ ❖ ÍNDICE ❖ ❖

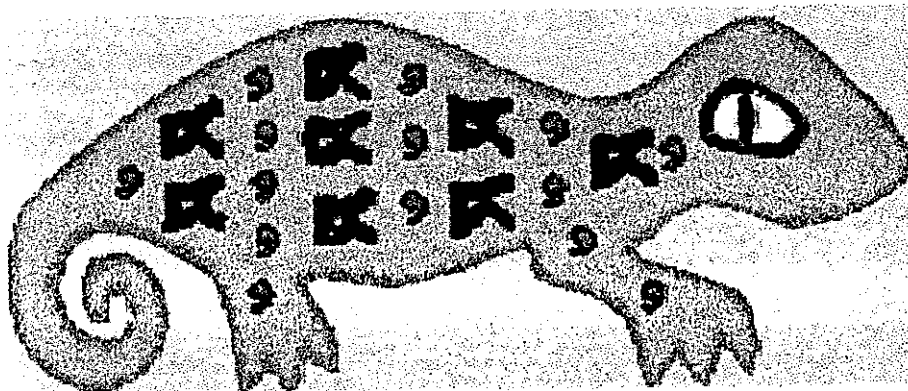
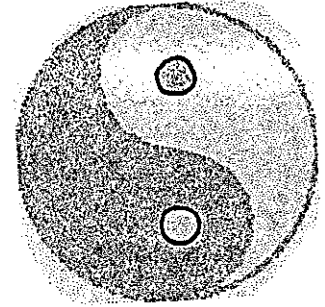
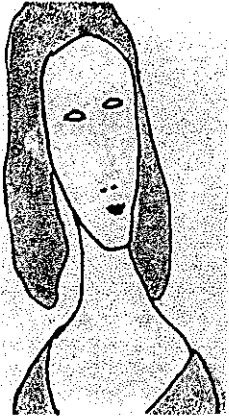
1. Introducción
2. Ideas principales
- 3.1 Funciones de la Imagen
- 3.2 Tamaño y formato
- 3.3 Las dos estructuras de la Imagen
- 4.1 El Esqueleto Estructural
- 4.2 El Esquema Compositivo
- 4.3 El Esquema Dinámico
- 4.4 El Esquema Espacial
- 4.5 El Esquema Formal
- 4.6 Resumen de la Estructura Interna
- 5.1 Estructura por manchas, líneas, planos o mixta
- 5.2 La luz
- 5.3 El color
- 5.4 La textura
- 5.5 La expresión
6. Resumen general del proceso de creación de una imagen
7. Conclusiones y recomendaciones

# 1. INTRODUCCIÓN



## Introducción

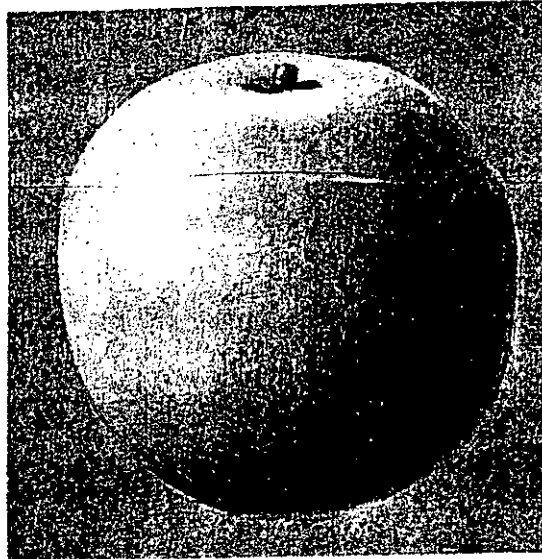
En el mundo que nos ha tocado vivir, las imágenes se han convertido en el principal vehículo de comunicación en todos los campos.



## Introducción

La conocida frase "UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS", contiene en su simplicidad, una idea que cada vez cobra más y más importancia: que además de saber escribir las mujeres y los hombres del siglo XXI tendrán que saber cómo crear imágenes correctamente.

MANZANA



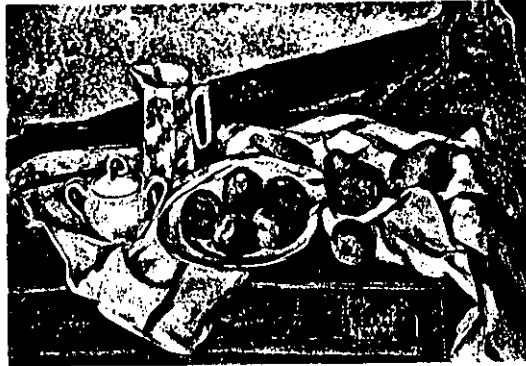
MANZANA

MANZANA

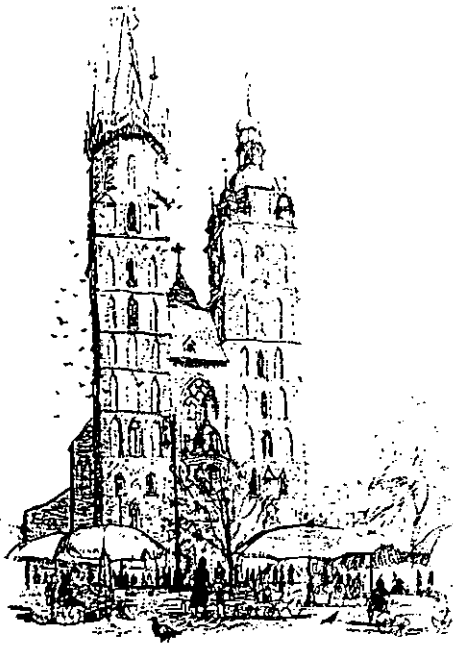


## Introducción

Este texto te enseñará a crear imágenes fijas bidimensionales quedando por lo tanto excluidos otros campos de la creación artística como la escultura, la arquitectura y las imágenes en movimiento.



SI



NO



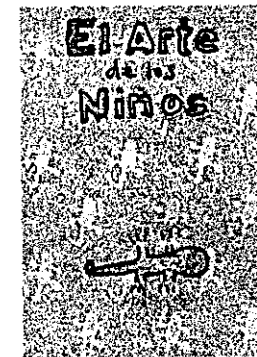
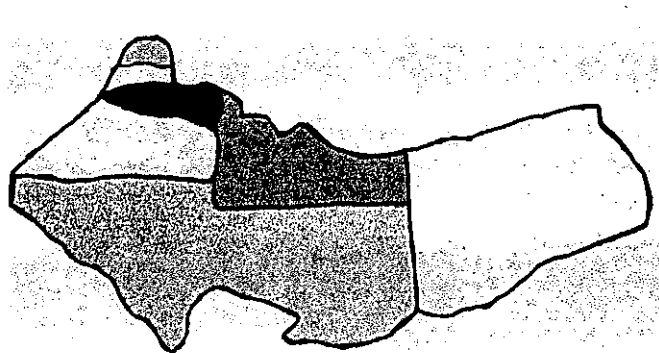
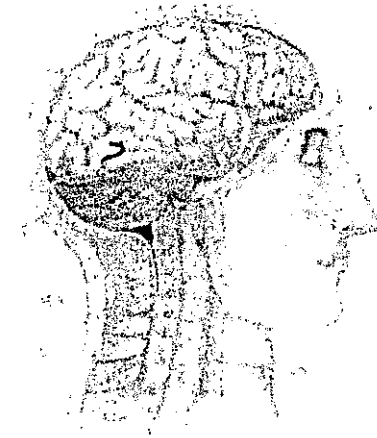
NO



NO

## Introducción

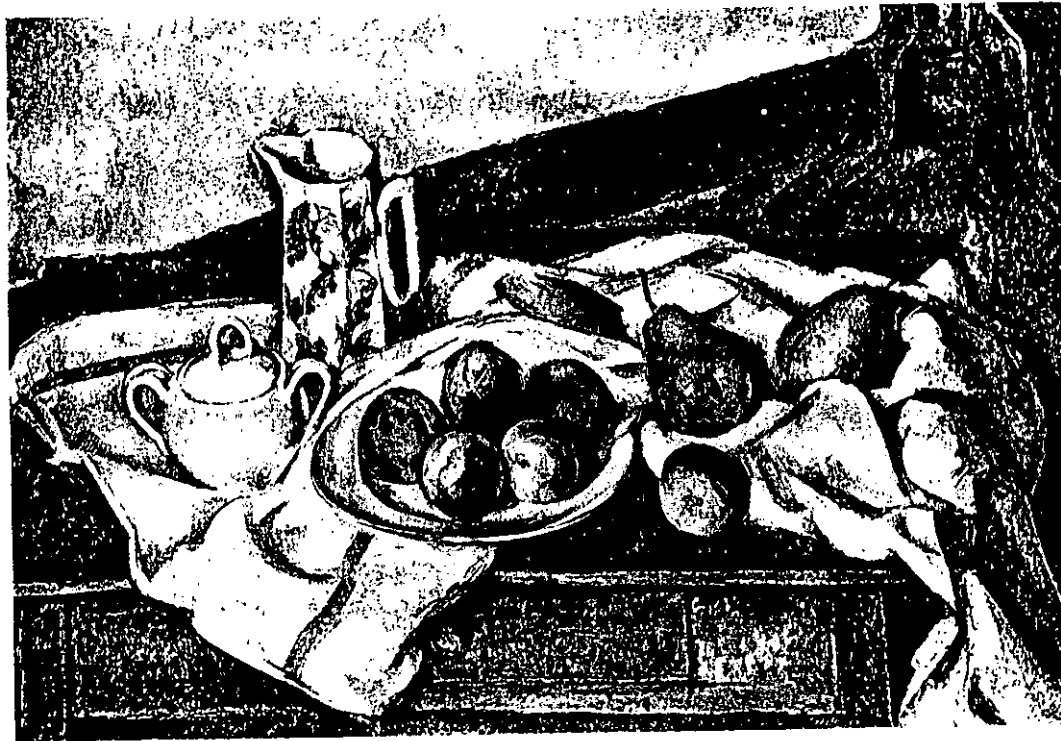
También es importante que sepas que con este texto vas a aprender a crear imágenes fijas bidimensionales de todo tipo, desde ilustraciones anatómicas a carteles de cine pasando por portadas de libros y la creación de mapas.





## Introducción

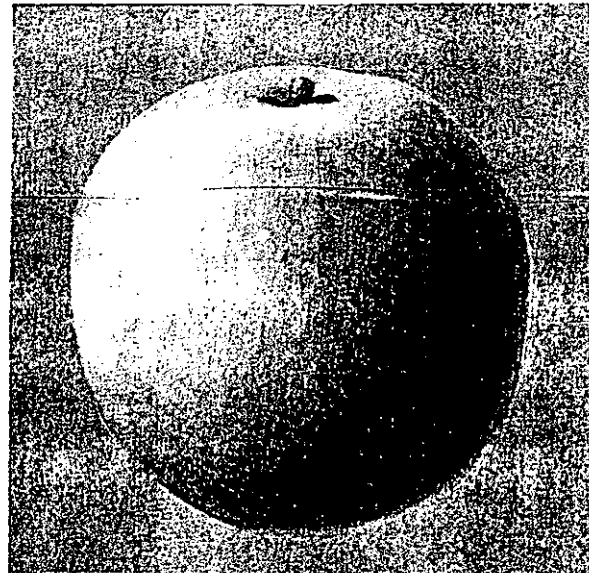
Cuando finalices tu recorrido, tendrás en tu poder las claves necesarias para, con la práctica y el tiempo, llegar a ser un experto creador de imágenes.



## 2. IDEAS PRINCIPALES

## Ideas principales

Antes de adentrarte en el mundo de la creación de imágenes, te vamos a dar dos consejos que has de tener siempre presentes: el primero de ellos es que UNA IMAGEN NUNCA ES LA REALIDAD. Aunque puede parecerse en alto grado, un creador siempre transforma la realidad por lo que una imagen no es más que un EQUIVALENTE VISUAL de esa realidad del tipo que sea.

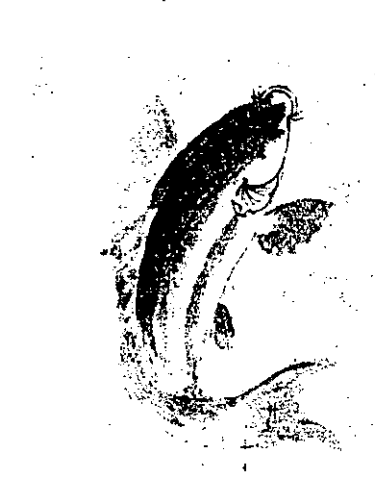


**ESTO NO ES UNA MANZANA**

## Ideas principales

En segundo lugar, has de recordar que el trabajo del creador de imágenes es siempre SECUENCIAL Y JERÁRQUICO, lo que en el resultado final se percibe como un todo ha sido creado paso a paso.

Si mantienes presentes estas dos ideas a lo largo de todo el recorrido del texto, te será mucho más fácil el proceso de creación de una imagen.

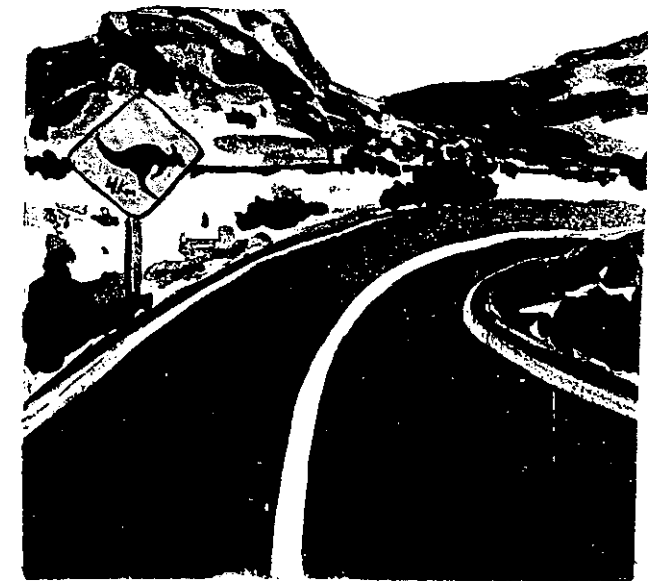


## 3.1 FUNCIONES DE LA IMAGEN



### 3.1 Funciones de la Imagen Introducción

Lo primero que debemos de tener en cuenta a la hora de ponernos a trabajar es que toda imagen tiene su función, toda representación gráfica debe de ser creada a partir de un motivo concreto y con un objetivo determinado. Pero esta afirmación que parece tan obvia, en ocasiones es olvidada por la persona que decide crear una imagen. Por eso hay que tener en cuenta que antes de determinar ninguna otra cosa, tenemos que pararnos a pensar para qué traemos dicha imagen al mundo, y en consecuencia de esa función realizaremos la imagen de determinada manera. En los ejemplos de nuestra derecha, tenemos dos imágenes muy concretas: una pintura religiosa en una iglesia y una señal de tráfico en plena carretera. Podemos comprobar como estas dos imágenes al tener funciones diferentes dan como resultado imágenes distintas: la pintura religiosa ha de sobrecoger al espectador por lo que es de gran tamaño y ha de transmitir serenidad por lo que la figura protagonista es simétrica. En cambio, en la señal de tráfico, lo más importante es que el espectador la seleccione de entre el paisaje, por lo que tiene un potente fondo amarillo y un formato romboidal que hace que irremediamente nos fijemos en ella. Con estos ejemplos se explica como la función determina todo el proceso creador de una imagen y es por lo tanto, en lo primero que ha de pensar el autor. En las siguientes imágenes vamos a comprobar la importancia de la función en la construcción de una imagen.





### 3.1 Funciones de la imagen

#### Función informativo-publicitaria: cartel de cine

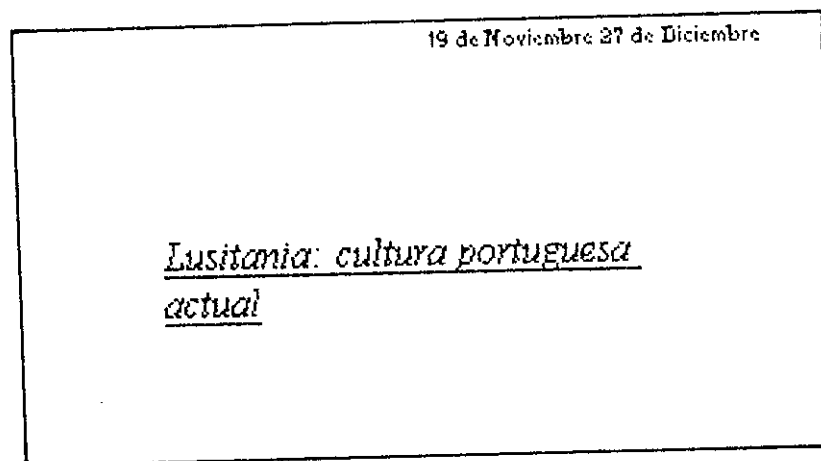
La función que tiene esta imagen es la de informar al público sobre la existencia de la película en cuestión. Debido a esto, el autor ha creado una imagen que resume los contenidos básicos de la película, y que al mismo tiempo llama la atención del espectador. En el caso concreto que nos sirve de ejemplo, los contenidos han de referirse al nazismo y al baile. Para solucionar este problema plástico, el autor ha utilizado el símbolo de la esvástica metamorfoseado en piernas, las extremidades humanas inferiores que más nos recuerdan el baile, con lo que ha logrado resumir visualmente los contenidos básicos de la película. Para llamar poderosamente la atención, ha coloreado el fondo de un vivo color rojo. El creador ha sabido conjugar hábilmente la transmisión de información con la capacidad de seducción, solucionando a la vez las dos funciones de esta imagen.



### 3.1 Funciones de la imagen

#### Función informativa: tarjeta de invitación

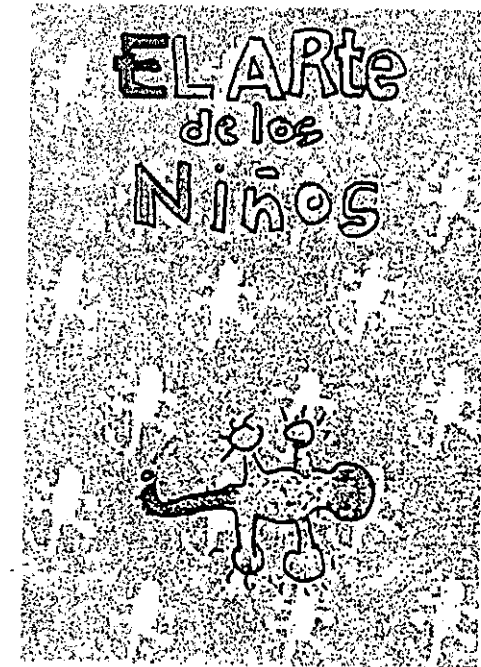
La función que tiene esta imagen es la de convocar a una exposición en unas fechas concretas, es decir, ha de transmitir información de manera que el receptor la recuerde de la manera más clara posible. En las imágenes que nos sirven de ejemplo, tenemos presentada exactamente la misma información de dos maneras distintas: mientras que en el ejemplo superior la información es transmitida de manera muy simple, en el ejemplo inferior nos encontramos con una tipografía determinada, unos colores apropiados tanto en las letras como en el fondo, unas franjas laterales ondulantes que proporcionan dinamismo a la imagen etc. Esta atractiva y eficaz presentación, hace que el receptor asimile mejor la información y que la recuerde durante más tiempo. Así pues, la función para la que ha sido realizada esta imagen se cumple mejor en el ejemplo de abajo.



### 3.1 Funciones de la imagen

#### Función informativo-publicitaria: portada de libro

Esta imagen tiene una doble función, por un lado ha de informar de manera general sobre los contenidos del libro y por otro lado, ha de llamar la atención del posible comprador. Debido a que esta imagen concreta es una portada para un libro sobre arte infantil, el autor ha utilizado dos recursos plásticos muy acertados: emplear como pieza clave de la imagen un dibujo llevado a cabo por un niño y colorear las letras del título con colores primarios que nos recuerdan inmediatamente al mundo infantil. De esta manera se cumplen los dos objetivos que persigue la imagen: se informa al receptor que el libro es sobre un tipo de arte concreto, y se le incita a comprarlo ante el atractivo visual de la portada.

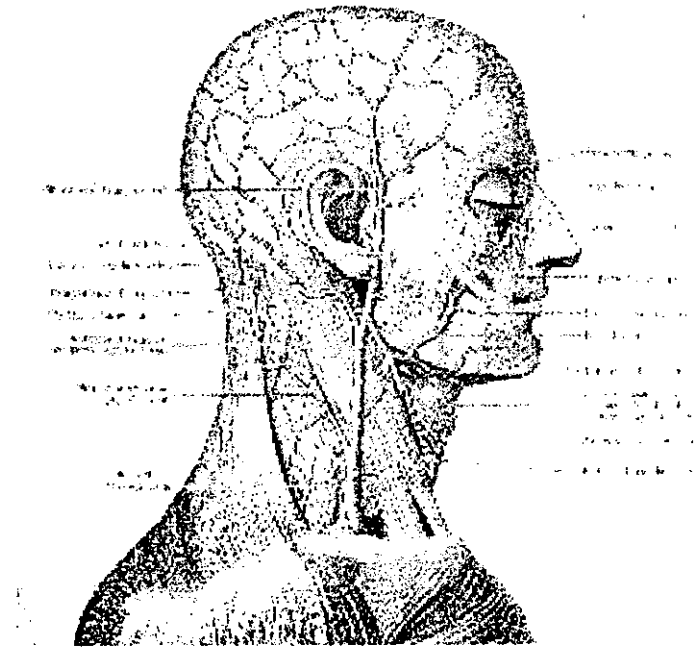




### 3.1 Funciones de la imagen

#### Función científica: ilustración médica

La función de esta imagen es la de mostrar con precisión y rigor una verdad científica, así que lo que prima en su creación es la fidelidad al modelo y la exactitud, que han de ser transmitidas de la forma más sencilla y clara posible. Su función por lo tanto es representativa pero con unas características concretas: las precisas de la exactitud médica por lo que otros valores plásticos como la expresividad, han sido eliminados en consonancia con los objetivos de su función.



### 3.1 Funciones de la imagen

Función didáctica: grabado religioso

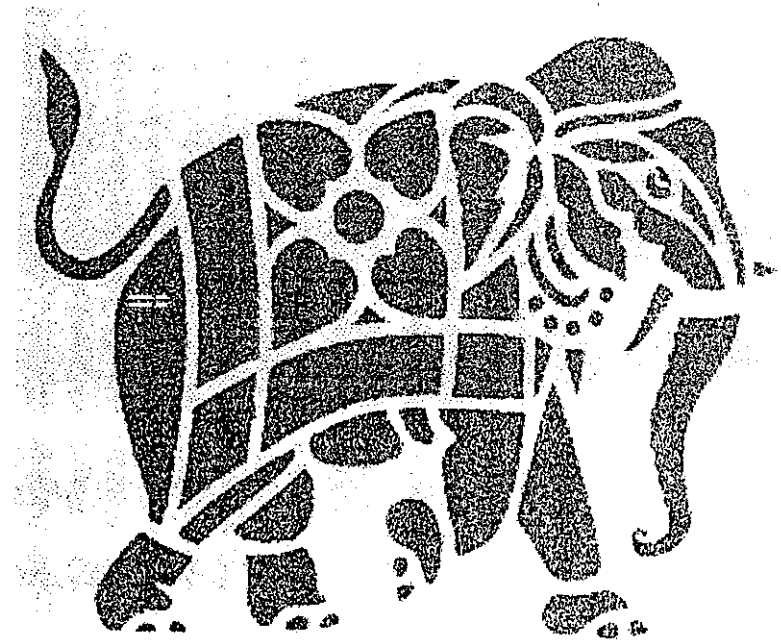
Durante la Edad Media y el Renacimiento, muchos de los mensajes se comunicaban vía imagen en vez de vía texto debido a que la gran mayoría de la población era analfabeta. La obra que nos sirve de ejemplo tiene como función la misma que tienen hoy en día los libros de texto utilizados en las escuelas: transmitir información con fines educativos. La única diferencia es que el vehículo de comunicación de un texto es la palabra escrita, mientras que el vehículo de comunicación de una imagen es la plástica. La figura que tenemos a la derecha representa la escena en que Santa Verónica muestra en sus manos el sudario con el rostro de Cristo, parte integrante de una secuencia de gran importancia religiosa como es la Pasión de Cristo. La función de este grabado es informar al receptor sobre un hecho importante que tiene que aprender y memorizar para el resto de su vida y sin la cual no va a poder comprender otras situaciones necesarias para su formación religiosa. Por lo tanto su función es claramente didáctica y en consonancia con esta función la línea es lo más clara posible, la composición es simétrica y los colores se han resumido al blanco y al negro para que el receptor asimile mejor la información.



### 3.1 Funciones de la imagen

Función decorativa: estarcidos

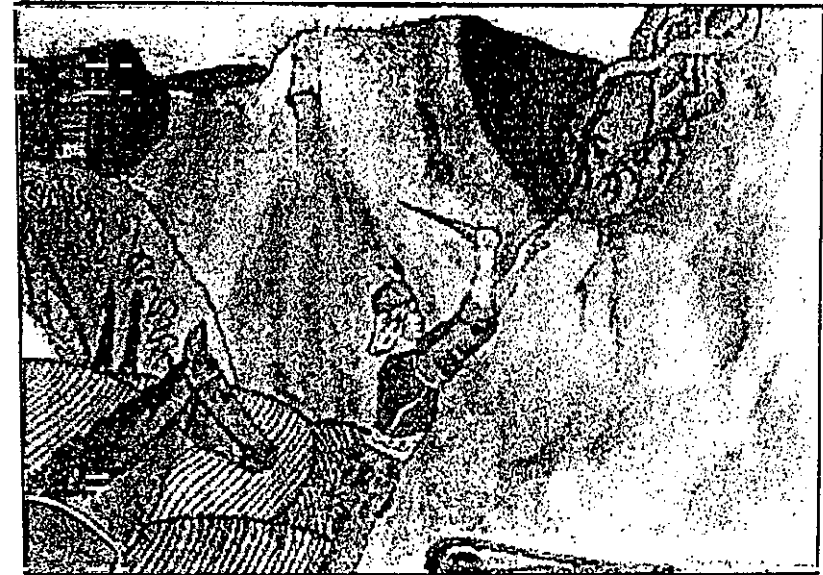
La función que tiene esta imagen es la de convertir el lugar donde quede emplazada en una zona acogedora. Por lo tanto la combinación de colores usada ha sido lo más armoniosa posible, las formas redondeadas del elefante y las grecas nos remiten a la suavidad del movimiento ondulante, y en general los recursos plásticos utilizados no pretenden más que ser agradables visualmente. La imagen con función decorativa, en general tan solo pretende el recreo de la vista.



### 3.1 Funciones de la imagen

#### Función ilustrativa: ilustración de cuento infantil

Las ilustraciones están hechas con la función explícita y concreta de acompañar a un texto, de completarlo gráficamente. La imagen que nos sirve de ejemplo acompaña a un texto perteneciente a un cuento fantástico infantil donde el príncipe tiene que ir a rescatar a la princesa. En función de este tema, la combinación de colores es llamativa y nada realista (remitiéndonos a un mundo fantástico donde las montañas son rosas y las aguas de los ríos amarillas), el trazo es lo más claro posible para poder ser entendido fácilmente por el público infantil y el tema se refiere directamente a lo que ocurre en el texto sin utilizar metáforas ni simbolismos. La imagen cumple pues su función al completar gráficamente lo que ocurre en el texto.



### 3.1 Funciones de la imagen

Función representativa: retrato

La función que tiene esta imagen es la de representrar los rasgos físicos que caracterizan al modelo así como su posición social. En la imagen que nos sirve de ejemplo, nos encontramos con el retrato de una persona concreta: una reina. El autor de la imagen, debido a que su objetivo es retratar a una reina y no a otra persona, ha tomado unas decisiones determinadas: por un lado ha huido totalmente de los extremos así que nos encontramos con una mujer ni muy joven ni muy vieja, ni muy gruesa ni muy delgada y sin ningún rasgo físico que nos llame poderosamente la atención. Su mirada es fija a la par que distante y el rictus de su boca es sereno, débilmente sonriente. Por otro lado, ha querido destacar su posición social ante todo lo demás, para lo que la ha representado con cetro y corona, (ambos objetos significantes del poder real) y la ha vestido con ropas claramente privilegiadas. El autor ha sabido cumplir a la perfección con la función de esta imagen, representar gráficamente las características formales de una mujer que al tener que ser respetada, no puede, ni seducir sexualmente ni parecer ridícula, para lo cual, las características físicas se han suavizado en detrimento de la expresividad con lo que el retrato ha resultado tan frío como el hielo.

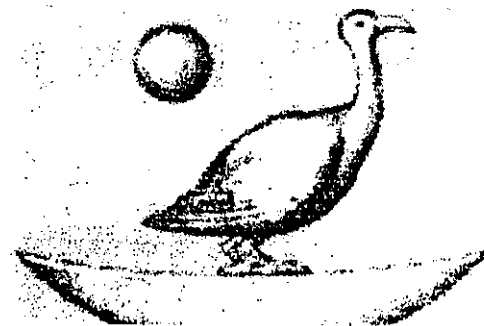
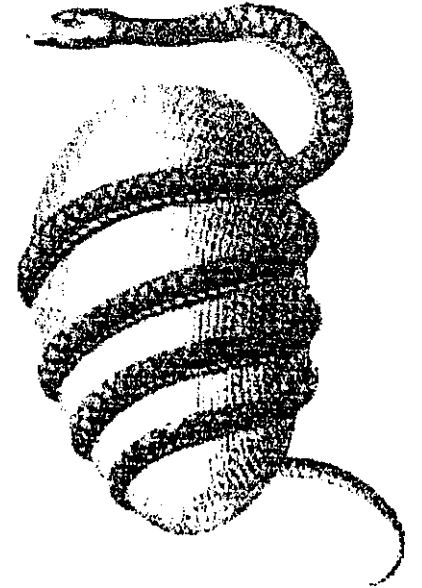




### 3.1 Funciones de la imagen

Función simbólica: la paloma, la serpiente y la garza

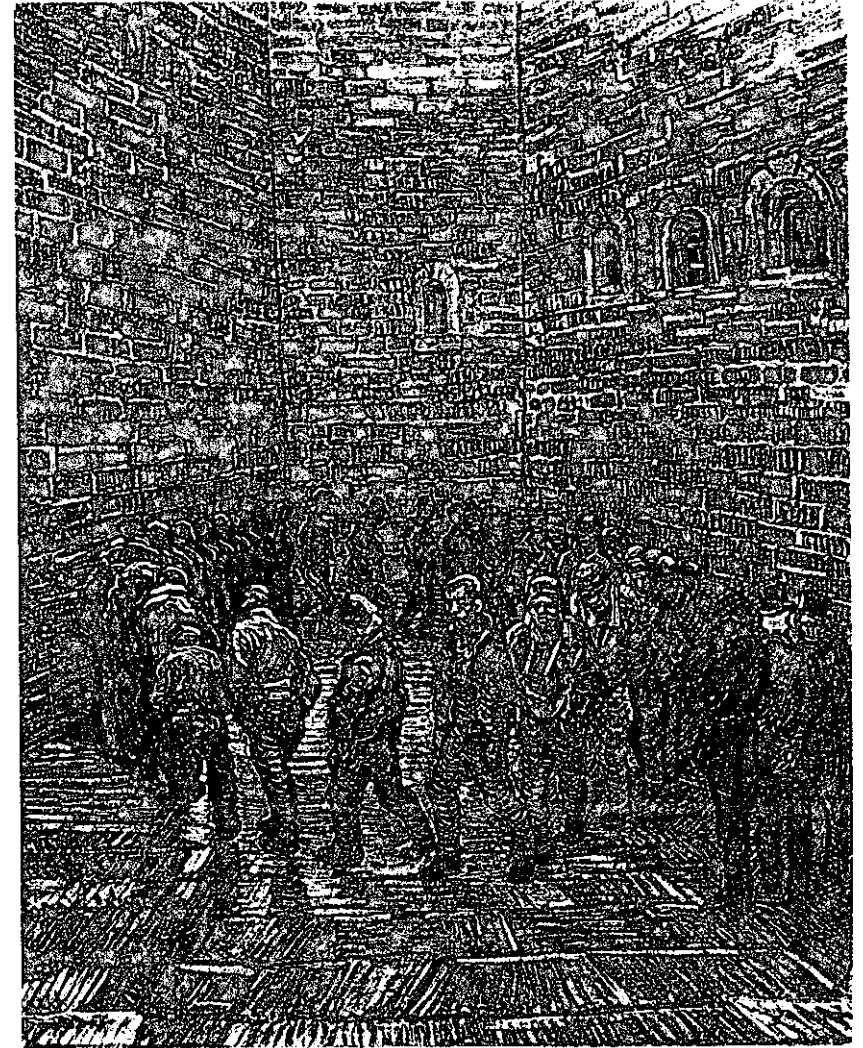
La imagen simbólica tiene la función de representar conceptos abstractos tales como el amor o la felicidad, conceptos que no son concretos ni palpables. En los ejemplos que tenemos a nuestra derecha, vemos como la función simbólica de la paloma es representar un concepto abstracto como la paz en la cultura cristiana, mientras que la función simbólica de la serpiente es la de representar la providencia en la cultura griega, y función simbólica de la garza en la cultura egipcia es representar el concepto también abstracto de la resurrección.



### 3.1 Funciones de la imagen

#### Función artística: el patio de la prisión

De forma muy general, la imagen artística puede tener como fin la transmisión de ideas. En el ejemplo que tenemos a la derecha, la función que impera es la de transmitir la sensación de ausencia de libertad por lo que el autor ha elegido el escenario concreto de una cárcel. Además, el autor ha organizado una imagen donde aparece un grupo de hombres cabizbajos andando pesadamente entorno a un círculo, es decir, andando hacia ninguna parte. Los colores que dominan la imagen son el gris y el azul ya que nos remiten de manera psicológica a la tristeza, y resulta efectivo que no se vean los límites del muro que rodea la prisión para aumentar la idea de encerramiento. Por medio de todo esto, el autor logra el objetivo que persigue esta imagen: transmitir al espectador las ideas de abandono, de aislamiento, de soledad que seguramente él mismo sentía en aquellos momentos.

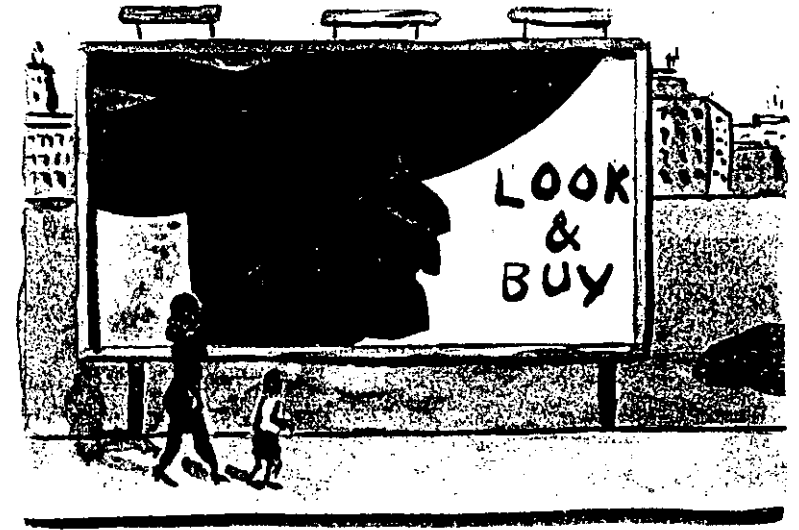


## 3.2 TAMAÑO Y FORMATO

## 3.2 Tamaño y Formato

### Introducción

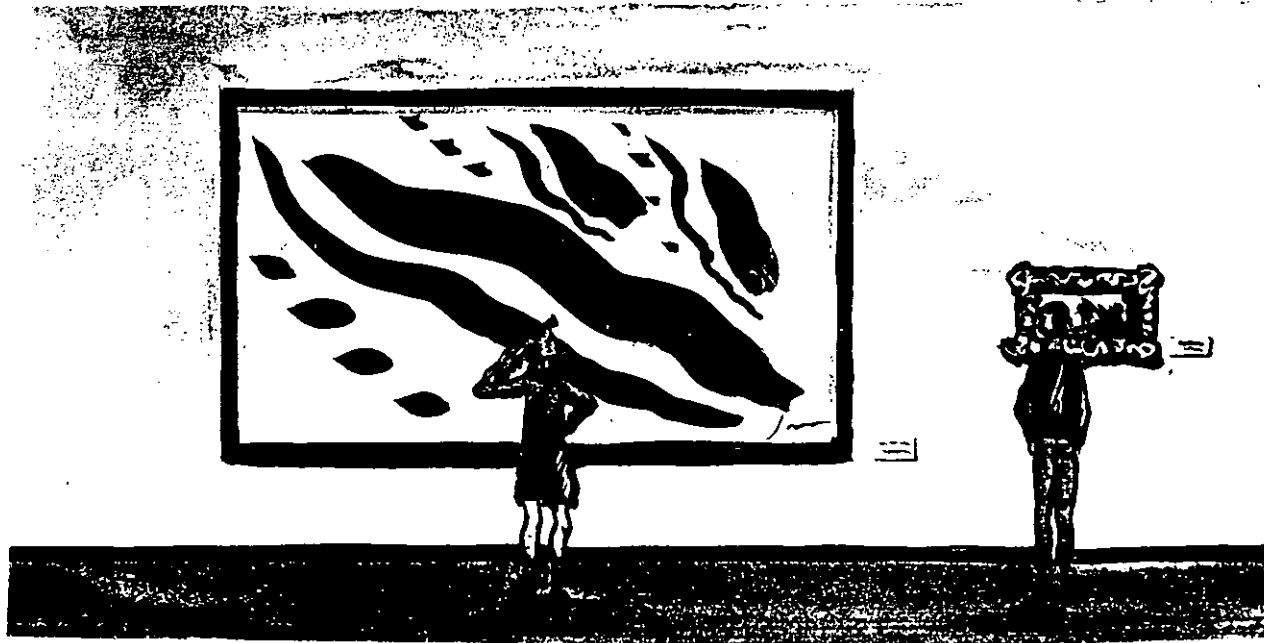
En este capítulo trataremos la cuestión más inmediata de la imagen, su característica de objeto físico en el mundo, y de igual manera que cualquier otro objeto del mundo real, las primeras cuestiones a determinar en una imagen son su tamaño y su formato. En los ejemplos que tenemos a **abajo**, vemos como el tamaño de una ilustración es pequeño y el formato es vertical adecuados ambos a la publicación en donde va a ser albergada. Por el contrario, la valla publicitaria tiene un tamaño gigante y un formato horizontal adecuado a su ubicación en el exterior. En las siguientes **imágenes** vamos a estudiar todo lo referente a estos dos conceptos.



## 3.2 Tamaño y Formato

### El tamaño

El tamaño es un elemento fundamental de la imagen que determina la relación que el espectador establece entre su propio espacio físico y el espacio virtual (el espacio creado dentro de la imagen) de aquello que se está observando. Hay dos cuestiones básicas que debemos de tener en cuenta a la hora de elegir el tamaño de nuestra imagen, las funciones prácticas y los condicionantes psicológicos. Las funciones prácticas tienen que ver con los aspectos más físicos de la imagen, como por ejemplo, que el tamaño de una valla publicitaria destinada a ser vista de lejos sea mucho más grande que una miniatura medieval destinada a ser vista de cerca. Los condicionantes psicológicos, tienen que ver con aspectos relacionados con la percepción, como la sensación de pequeñez que tiene el espectador al contemplar los frescos de la Capilla Sixtina. En las restantes pantallas aprenderemos cuando y cómo usar correctamente estas dos herramientas.

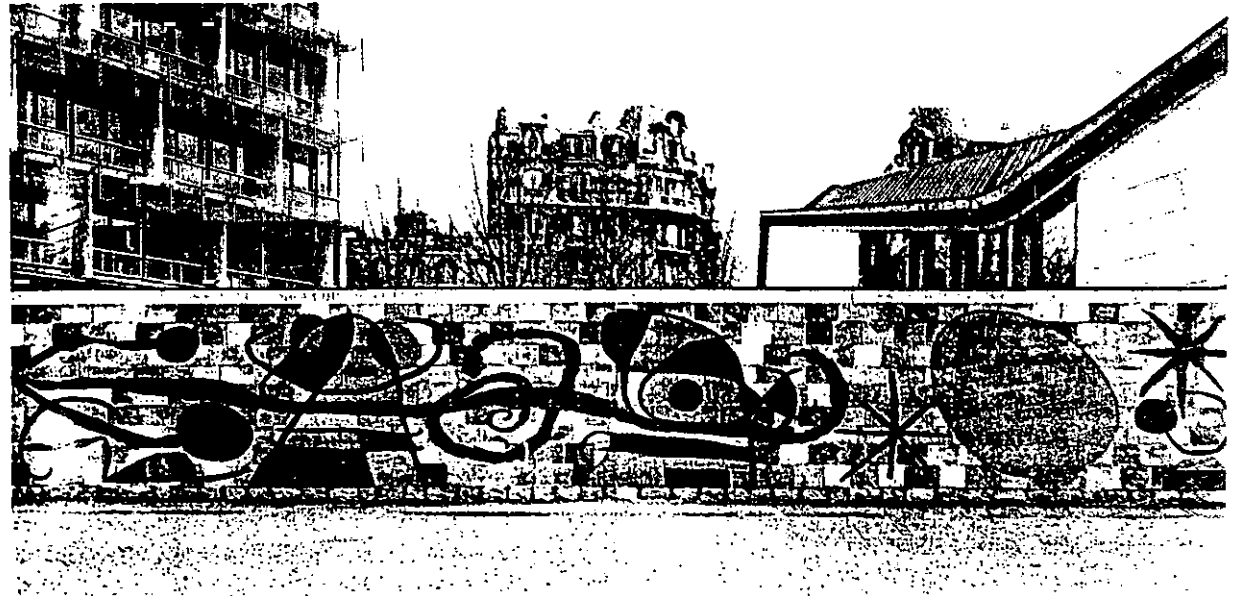
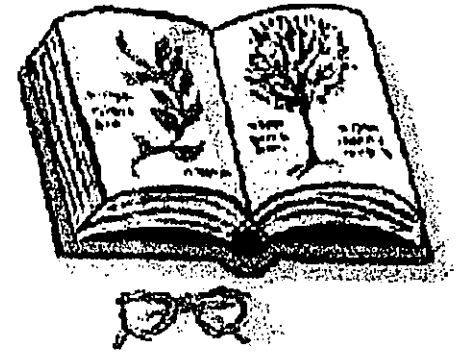




### 3.2 Tamaño y Formato

#### Funciones prácticas del tamaño

Mientras que resulta obvio que una ilustración ha de ser de pequeño tamaño debido obligatoriamente a que va dentro de una publicación, una pintura mural destinada a llamar poderosamente la atención ha de ser del tamaño más grande posible, tal como ocurre con los murales situados al aire libre y las vallas publicitarias. En los ejemplos que tenemos a la derecha vemos como las imágenes tienen diferentes tamaños adaptados a sus funciones prácticas: mientras que la ilustración de arriba es de pequeño tamaño en consonancia con el libro que la alberga, la imagen de abajo es de gran tamaño debido a que su función es llamar poderosamente la atención y por ello ha sido realizada en un tamaño concreto: el tamaño gigante de un mural callejero.



### 3.2 Tamaño y Formato

#### Funciones psicológicas del tamaño

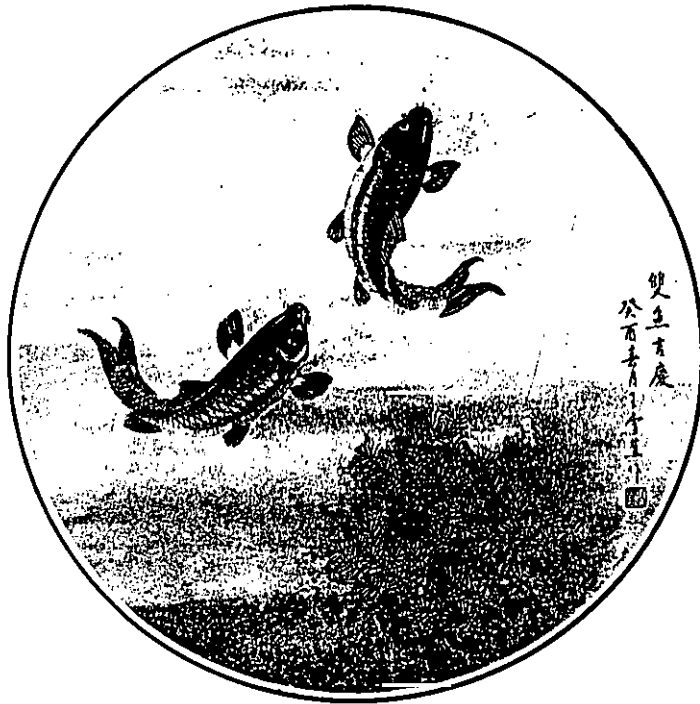
Además de las funciones prácticas, el tamaño también tiene condicionantes psicológicos. Dependiendo del efecto que queramos desencadenar en el espectador podemos utilizar tamaños diferentes. Si el objetivo del autor fuese que el espectador estableciera con la imagen una relación intimista, entonces sería idónea una imagen de reducidas dimensiones ante la cual el espectador ejercería una relación casi de posesión como ocurre en el ejemplo de arriba. Si por el contrario, el objetivo fuese de impactar fuertemente al espectador, lo correcto sería utilizar una imagen lo más grande posible ante la cual el espectador se sintiese empequeñecido como ocurre con el ejemplo de abajo.



### 3.2 Tamaño y Formato

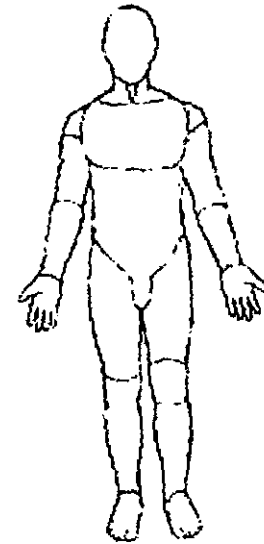
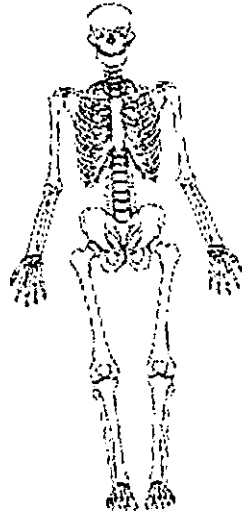
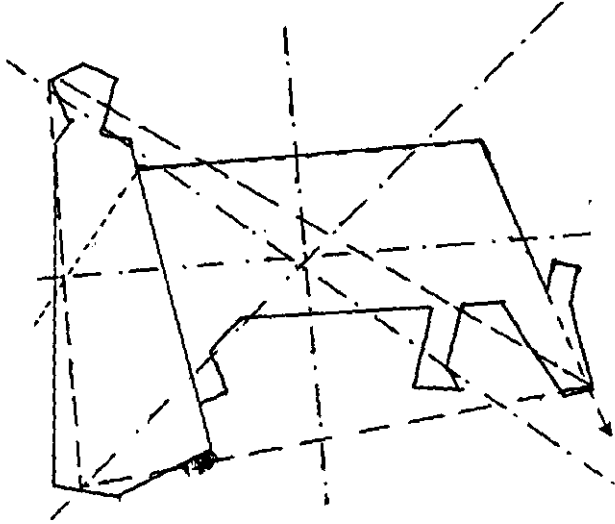
#### Funciones expresivas del formato

Los formatos ovalados y redondos en muchas ocasiones son elegidos por el autor para reforzar ciertos contenidos expresivos de la imagen. Esto es lo que ocurre en la pintura de arriba: el autor ha elegido el círculo debido a la importancia de esta figura en las religiones orientales. Algo parecido ocurre en las imágenes... donde el autor se ha decidido por este formato debido a la concepción del círculo como símbolo de unidad en la imaginaria cristiana.



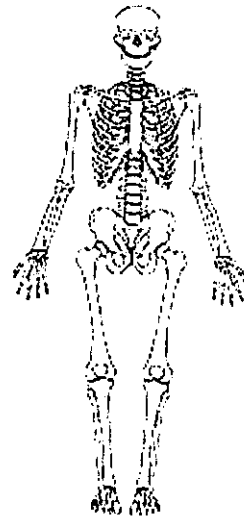
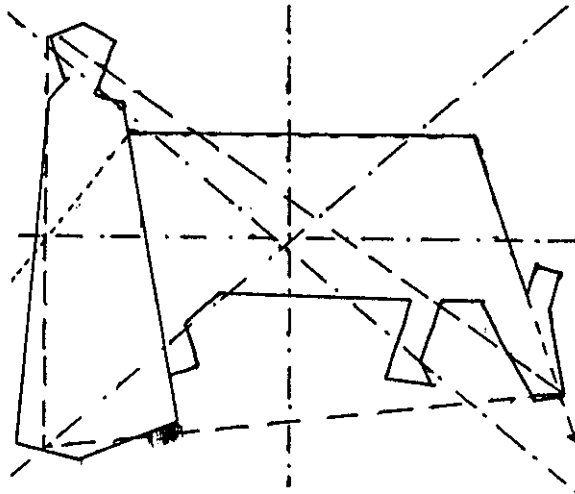
### 3.3 Las dos estructuras que configuran la imagen

En el capítulo que ahora se abre, vamos a estudiar lo que podría definirse como lo fundamental a la hora de construir una imagen. La clave fundamental para que una imagen llegue a ser creada correctamente, es realizar su construcción por medio de dos estructuras diferentes: la estructura interna por un lado, y la estructura externa por otro. Para entender la diferencia entre estructura interna y estructura externa, vamos a utilizar como símil el cuerpo humano de tal manera que podríamos comparar la estructura interna de la imagen con el esqueleto, es decir, con la estructura robusta que no se ve pero que sostiene todo el peso de lo exterior, mientras que la estructura externa podríamos compararla con la piel, aquello que cubre el esqueleto y que no nos deja verlo. La estructura interna y externa han de construirse en orden, primero la estructura interna y luego la externa. En el resultado final, las dos estructuras se funden en un todo compacto de tal manera que el espectador no es consciente de la construcción de la imagen en dos estructuras diferentes.



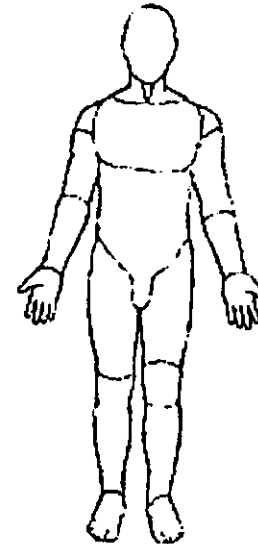
### 3.3 Las dos estructuras que configuran la imagen La Estructura Interna

Por otro lado, la estructura externa es como la piel, aquello que cubre el esqueleto y que no nos deja verlo, el conjunto de elementos superficiales que cubre la base, que la oculta. La estructura externa ha de ser construida siempre después de la interna y está constituida por los capítulos que veremos a continuación. Debido a la condición externa de esta segunda estructura de la imagen, vamos a utilizar como símil para entenderla el concepto de la piel, la estructura que cubre el esqueleto y que no nos deja verlo.



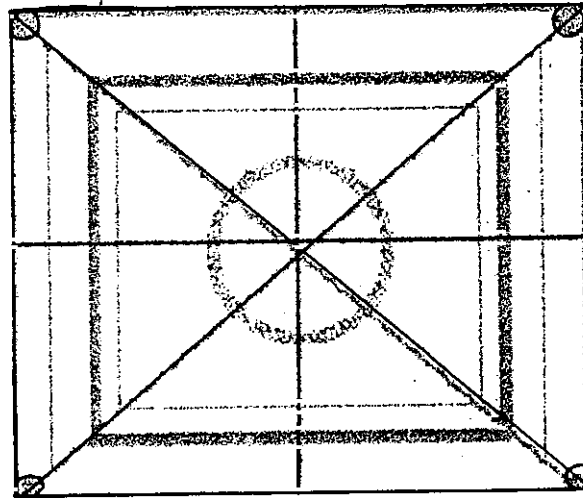
### 3.3 Las dos estructuras que configuran la imagen La Estructura Externa

La estructura interna de la imagen es la base que no se ve pero que sostiene todo el peso de lo exterior, la parte oculta sobre la que se sitúan los elementos exteriores y sin la cual todo se derrumbaría. La estructura interna ha de ser construida siempre antes que la externa y está constituida por diferentes elementos que veremos a continuación. Debido a la condición interna de esta primera estructura de la imagen, vamos a utilizar como símil el concepto de esqueleto, estructura que soporta todo el peso de la piel y los músculos encima suyo.



## 4.1 El Esqueleto Estructural

Después de que nos hemos parado a pensar sobre la función de nuestra imagen, y hemos decidido el tamaño y el formato a utilizar, el siguiente paso a dar es evidenciar el Esqueleto Estructural sobre el que vamos a trabajar. Podríamos definir el Esqueleto Estructural como el armazón organizador sobre el que van a operar las diferentes estructuras que configuran la imagen. Es una especie de base invisible pero activa al mismo tiempo, que hace que la imagen esté viva. En la figura que nos sirve de ejemplo sólo habíamos definido el tamaño y el formato, por lo que ahora vamos a sumarle el Esqueleto Estructural. En este caso, el Esqueleto Estructural (señalado en rojo), tiene una forma general rectangular dividida por una cruz que forma cuatro subestructuras también rectangulares. Además de esta, existe otra gran cruz en diagonal que une las cuatro esquinas del rectángulo. Por último, hay señalar como este Esqueleto Estructural posee una estructura circular central importante además de cuatro estructuras circulares más pequeñas y de menos fuerza dinámica que coinciden con las esquinas del rectángulo.

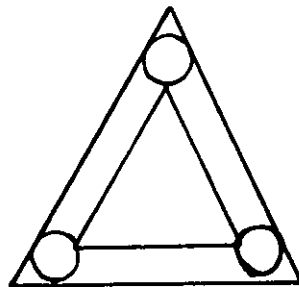
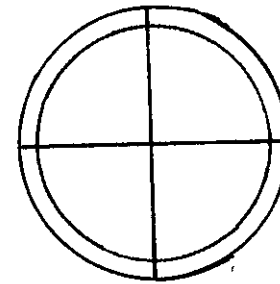
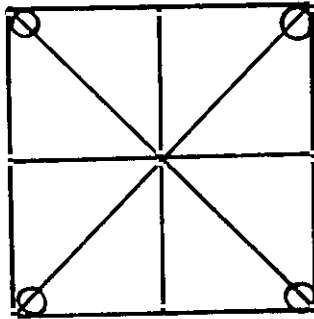




## 4.1 El Esqueleto Estructural

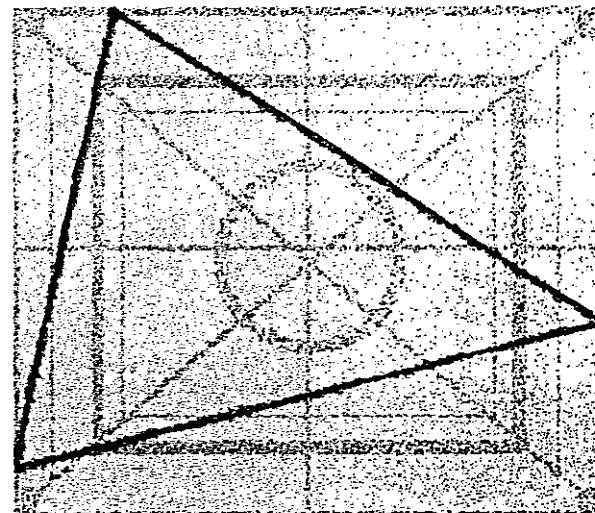
### Esqueleto Estructural y formato

El Esqueleto Estructural depende fundamentalmente del formato de la imagen, de las características geométricas de la superficie sobre la que vamos a trabajar. En el soporte, aún siendo una superficie vacía, existen una serie de características visuales concretas que van a influir sobre todo aquello que más tarde pongamos encima. En los ejemplos que vemos a continuación, vemos como el formato cuadrado, tiene una fluctuación simétrica en cuatro direcciones, mientras que el formato redondo crea un único eje fluctuante en círculo y el formato triangular crea un esqueleto estructural basado en tres ejes que en este caso están a igual distancia. Así pues, el Esqueleto Estructural depende del formato.



## 4.2 EL ESQUEMA COMPOSITIVO

Una vez que sabemos cuál va a ser el Esqueleto Estructural sobre el que vamos a trabajar, pasamos a la construcción del Esquema Compositivo. Por medio de éste determinamos dos de los factores principales a la hora de realizar una imagen: por un lado definimos el orden de creación secuencial y jerárquico que utilizaremos desde ahora para la construcción de todos los Esquemas restantes. Por otro lado, por medio del Esquema Compositivo introducimos el concepto de equilibrio. En la figura de la niña y la vaca (que nos va a servir de ejemplo a lo largo de todo el programa), vemos como una vez evidenciado el Esqueleto Estructural, pasamos a realizar el Esquema Compositivo. En este caso, dicho esquema tiene una forma triangular hacia la derecha y ligeramente hacia abajo bastante equilibrada. Cómo ha llegado el autor a generar equilibrio en esta imagen es lo que vamos a ver seguidamente.



## 4.2 El Esquema Compositivo

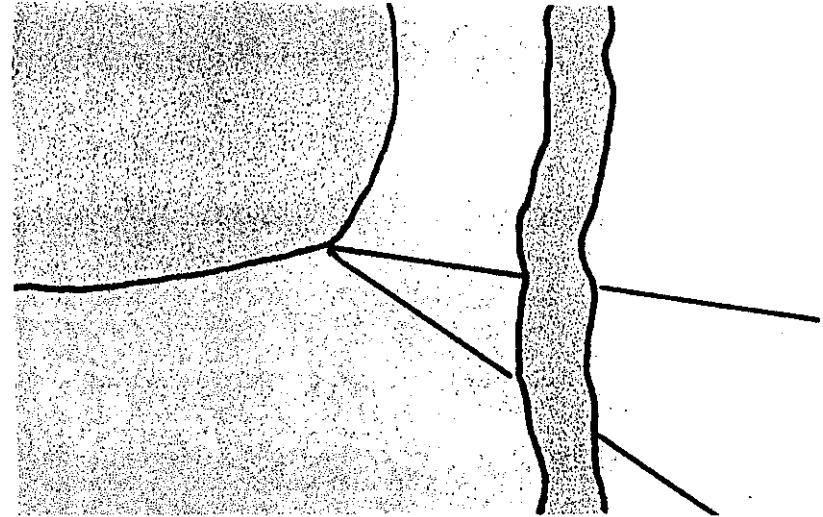
Para ver como se construye un Esquema Compositivo paso a paso, vamos a utilizar esta imagen de Renoir como ejemplo.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### El orden de realización secuencial y jerárquico

Como ya hemos dicho, con la realización del Esquema Compositivo comienza a tener lugar el orden general de construcción de la imagen, que como recordaremos, es secuencial y jerárquico. Como podemos ver en el ejemplo que se muestra el orden es secuencial puesto que no podemos pasar de una cosa a otra sin tener bien terminada la primera, y es jerárquico porque siempre vamos a trabajar de lo general a lo particular, de lo simple a lo complejo. Esta forma de trabajar la hemos de tener presente a lo largo de la construcción de toda la imagen, pero comenzamos a utilizarla de manera real en el Esquema Compositivo. En el ejemplo concreto que nos presenta vemos como se utiliza un orden secuencial en el que se termina cada parte antes de pasar a las demás, y se trabaja de lo general a lo particular, empezando por las zonas más básicas de la imagen sobre las que posteriormente se introducen detalles cada vez más complejos.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### El equilibrio visual

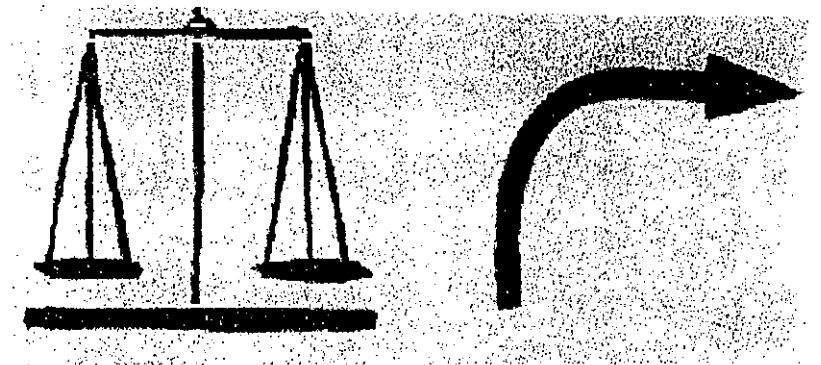
Como hemos dicho anteriormente, por medio del Esquema Compositivo se llega a conseguir uno de los factores más importantes a la hora de construir una imagen: el equilibrio visual. En realidad, todo el Esquema Compositivo gira alrededor de la búsqueda del equilibrio. Una imagen está correctamente compuesta cuando se llega a tal estado de distribución que se produce la correcta interacción de todos y cada uno de los componentes de la imagen de tal manera que ya nada más parece necesario ni nada sobra al mismo tiempo: la imagen está equilibrada. Trabajando con el equilibrio, le ocurre lo mismo al físico que al creador de imágenes: la suma de las fuerzas debe de dar como resultado cero. Es decir, como el sistema no necesita ni eliminar algo ni ser completado, se llega a un punto de inmovilidad total. En los ejemplos que tenemos a la derecha vemos como la imagen de arriba no está equilibrada, notamos que la falta algo para estar completa. En la imagen de en medio por el contrario, notamos que hay algo que sobra, algo que nos molesta; y ya por fin, en la imagen de abajo notamos que todo concuerda, que ni sobra ni falta nada: la imagen está equilibrada. Esto es así debido a que ésta es la verdadera imagen que diseñó el autor: en la imagen de arriba se ha borrado el árbol, (pieza clave para conseguir el equilibrio en esta obra), por lo que la composición se queda descompensada, mientras que en la imagen de en medio se ha añadido un tronco más sobrecargando la imagen de manera que tampoco resulta equilibrada. Así pues, el equilibrio tan sólo está conseguido en la imagen inferior donde ni falta ni sobra nada.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### Herramientas creadoras del equilibrio

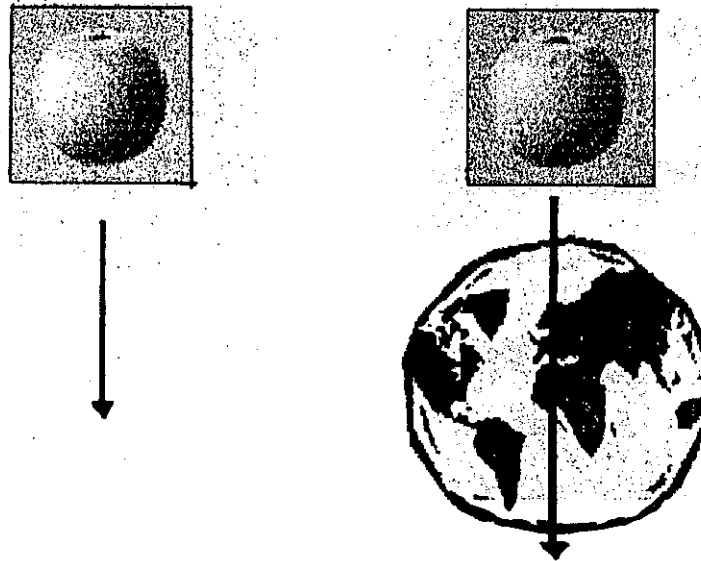
Pero ¿Cómo se consigue el equilibrio en la imagen? Si queremos conseguir un Esquema Compositivo correcto, hemos de conocer las herramientas creadoras del equilibrio. Estas herramientas son dos: el peso y la dirección.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### El peso visual

La primera herramienta para llegar a construir una imagen equilibrada es el PESO. El peso visual es paralelo al peso real, al tirón visual originado por la gravedad. De la misma manera que en el mundo real una manzana madura se cae al suelo, una manzana pintada en un lienzo ejerce su peso visual también hacia el suelo. Para conseguir peso visual en una determinada parte de la imagen, hay que manejar una serie de herramientas que producen dicha sensación de pesadez. Estas herramientas son: la situación del material en cuanto a su distancia al centro, el tamaño, el color, el interés intrínseco, el aislamiento, la profundidad y la situación del material en las zonas principales de la imagen. Todo esto es lo que vamos a estudiar en las siguientes pantallas.

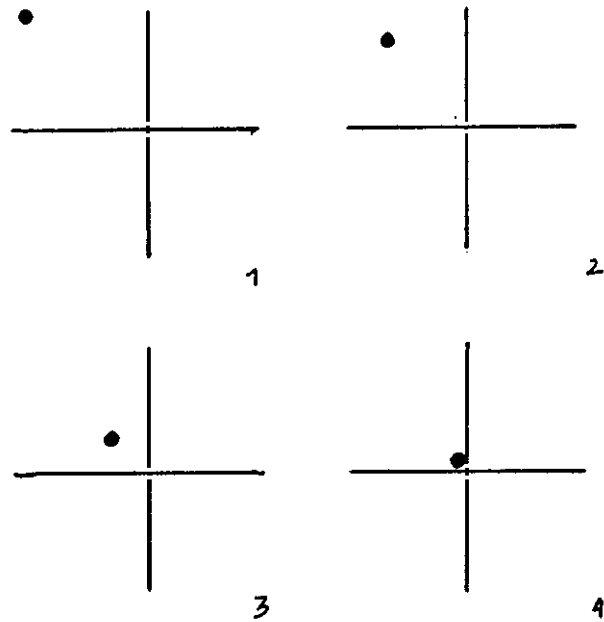




## 4.2 El Esquema Compositivo

### Situación del material en cuanto su distancia al centro

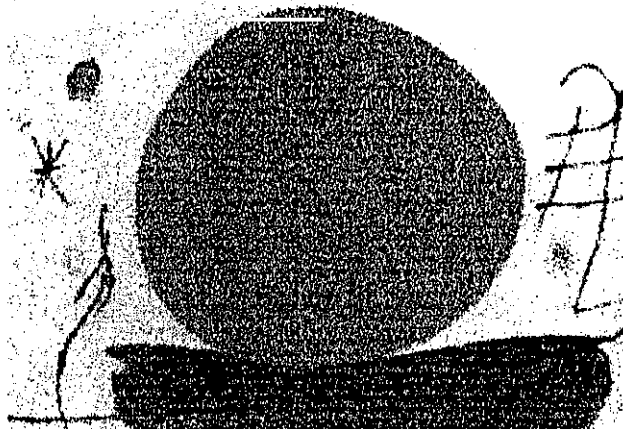
El peso visual viene determinado por la situación del material en relación al centro visual de la imagen: cuanto más cerca esté el material visual del centro, mayor peso tendrá y cuanto más lejos, menos peso. Podría decirse entonces que el peso de un elemento aumenta en su relación con su distancia al centro. En la imagen que tenemos de ejemplo, vemos cómo en la figura uno la bola casi no pesa; pesa más en la figura dos, mucho más en la figura tres y ya en la figura cuatro alcanza su nivel máximo de peso al encontrarse prácticamente en el centro de la imagen.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### El tamaño

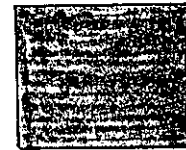
También nos encontramos con que el tamaño otorga peso visual de tal manera que el objeto de tamaño más grande será el más pesado. Esto es lo que ocurre en las imágenes que nos sirven de ejemplo: en la figura de arriba las piezas de fruta parecen sumamente pesadas en comparación con el pequeño saltamontes, mientras que en la imagen de abajo el círculo funciona como la estructura visual más pesada al ser también la más grande.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### El color y la luz

El color y la luz también influyen en el peso. Como podemos ver en la figura que nos sirve de ejemplo, el color marrón es visualmente mucho más pesado que azul debido a que los colores cálidos son más pesados que los fríos. Con respecto a los tonos grises de la parte de abajo, vemos como el gris de la izquierda pesa mucho más que el gris de la derecha debido a que los tonos oscuros son más pesados que los tonos claros.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### El interés intrínseco

El interés intrínseco es un factor de origen psicológico que hace ciertos elementos adquieran una mayor peso visual en consonancia con su importancia temática dentro de la imagen. Debido a esto, objetos que físicamente son pequeños, psicológicamente tienen una enorme fuerza visual y por ello pesan más. En las imágenes que nos sirven de ejemplo, vemos como el niño Jesús adquiere un gran peso visual en esta y en todas las imágenes religiosas a pesar de su pequeño tamaño físico. Lo mismo ocurre con el pedazo de pan que sostiene el cuervo en la representación de la fábula de San Antonio Abad así como el cuchillo, el arma homicida, en la imagen del Sacrificio de Abraham: tanto el pan como el cuchillo son diminutos pero elementos clave dentro del desarrollo temático de la imagen, por lo que adquieren un enorme peso visual.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### El aislamiento

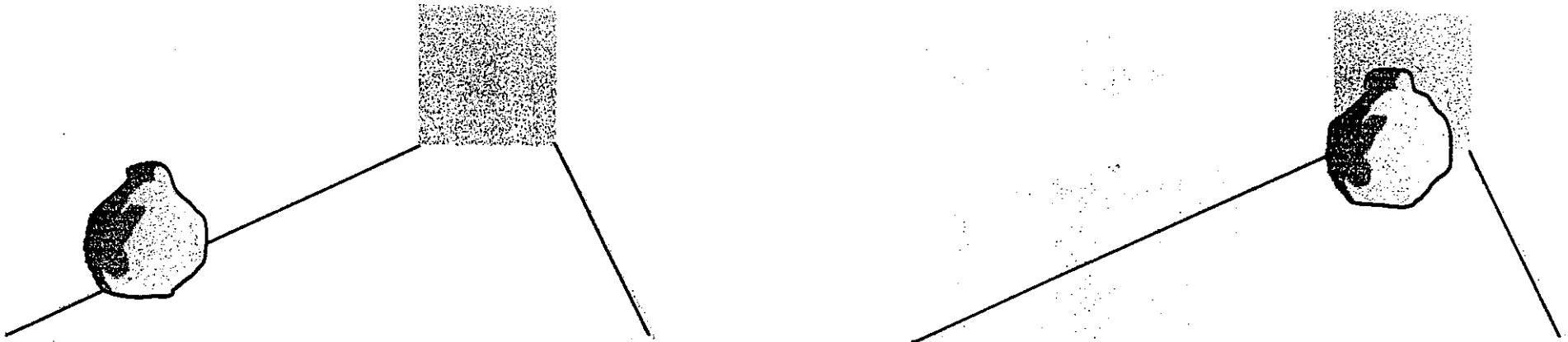
El aislamiento también confiere peso visual de manera que los elementos que permanecen aislados pesan más. Esto es lo que ocurre con las figuras del ángel, el jarrón con flores y el cuerpo de la virgen en las imágenes que nos sirven de ejemplo: todas estas figuras al estar aisladas, pesan más que las que las rodean.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### La profundidad

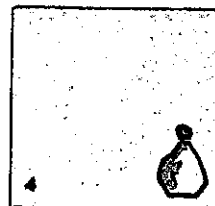
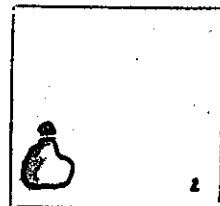
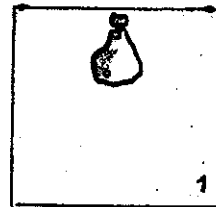
Las zonas más profundas del campo visual son más pesadas. Por lo tanto el material visual colocado en las zonas más profundas de la imagen adquieren mayor peso visual que colocado en las zonas delanteras. En la imagen que nos sirve de ejemplo, vemos como esta ley se cumple, puesto que el jarrón pesa mucho más situado al final de la imagen que en la zona de delante.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### La situación del material en las zonas fundamentales de la imagen

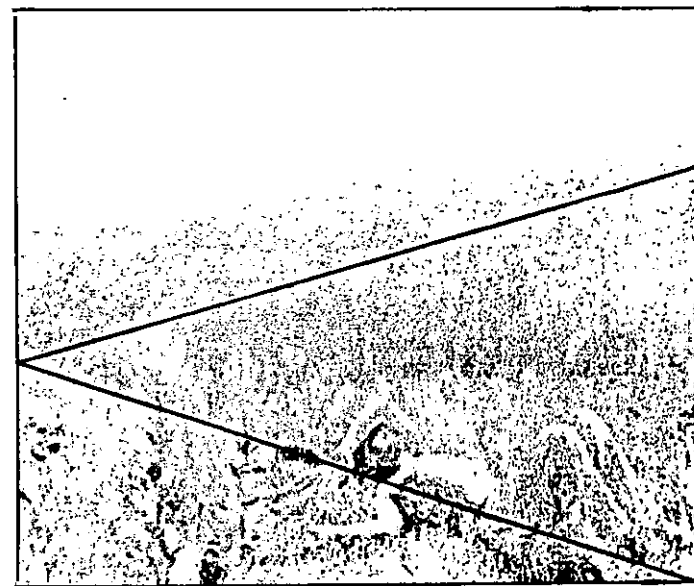
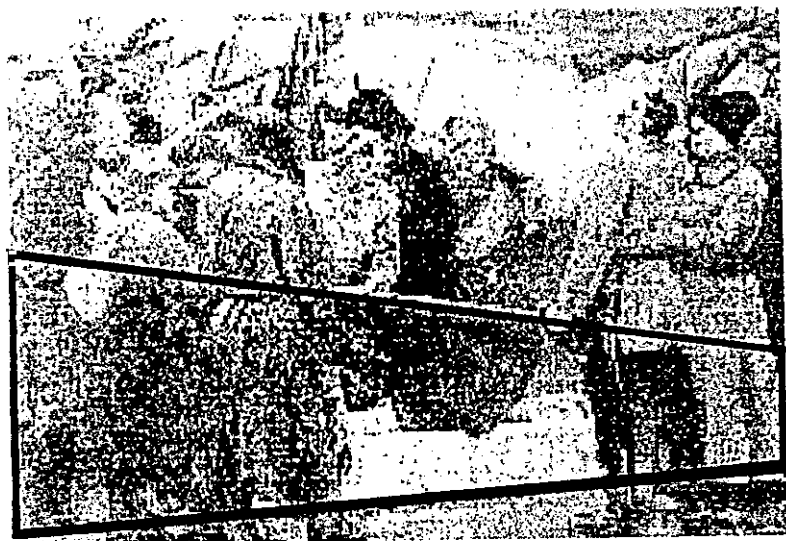
La parte inferior de una composición es más pesada que la parte superior y la parte derecha más pesada que la parte izquierda. Esto es así puesto que en la cultura occidental el hábito de lectura en dirección de izquierda a derecha y de arriba a bajo ha conseguido que las imágenes se lean de igual manera por lo que el ángulo inferior derecha es donde se termina el recorrido de lectura y es el que adquiere mayor importancia visual. Podemos comprobar todo esto en la imagen que nos sirve de ejemplo: en la figura dos vemos como el objeto pesa más que en la uno al estar este situado en la parte inferior de la imagen; en la figura cuatro el objeto pesa más que en la figura tres al estar este situado en la parte derecha de la imagen. Así pues, la zona donde más se acumula el peso visual es en el ángulo inferior derecha.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### La dirección

Una vez que hemos repasado todos y cada uno de las herramientas que configuran el peso, vamos a ver cuáles son las herramientas que crean dirección. Para refrescar la memoria, es importante no olvidar que la dirección es el elemento que, junto con el peso hace que consigamos equilibrio en la imagen. El primer elemento que interviene en la dirección es la forma concreta que elijamos para nuestro Esquema Compositivo. Como vemos en los ejemplos animados siguientes, dependiendo de la forma del esquema compositivo la imagen adquiere una dirección u otra: mientras que en la imagen de arriba el Esquema Compositivo tiene forma triangular con el vértice del triángulo a la derecha, lo que hace que la dirección de la imagen vaya hacia este lado, en la imagen de abajo ocurre lo contrario y el vértice del triángulo organiza un esquema compositivo hacia la izquierda.

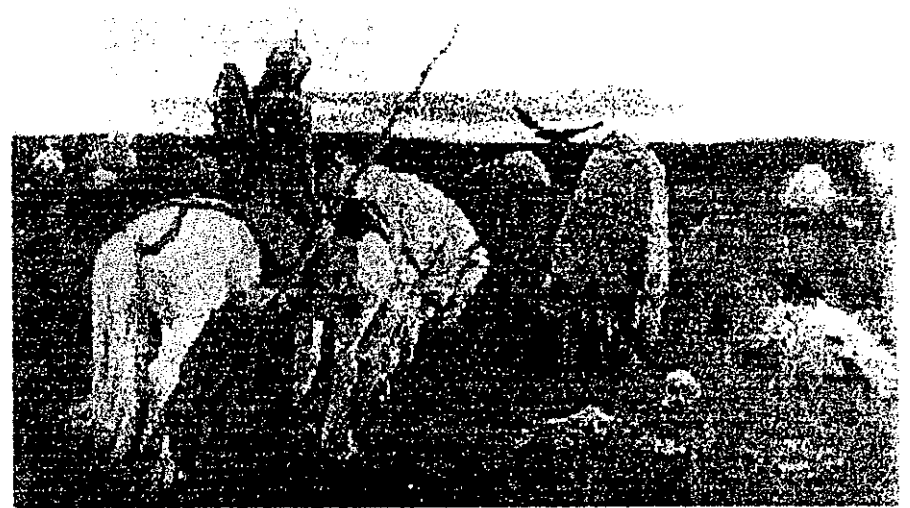




## 4.2 El Esquema Compositivo

### La dirección de los objetos protagonistas

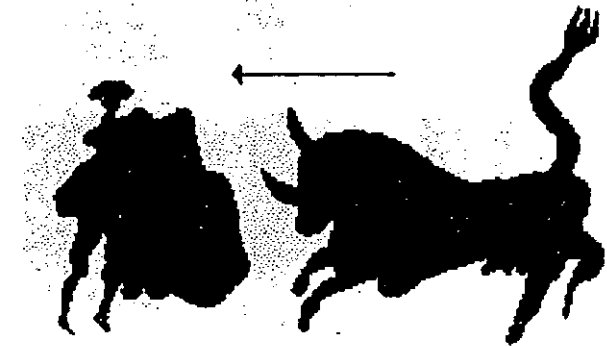
El segundo factor que otorga dirección a la imagen, es la dirección concreta de los objetos protagonistas. Dependiendo del origen y final de estos objetos principales, la composición se articulará de una forma u otra. Esto ocurre claramente con la lanza de las imágenes que nos sirven de ejemplo: mientras que en imagen superior la lanza está orientada de abajo a arriba (lo que establece esta dirección el Esquema Compositivo), en la imagen inferior la dirección de la lanza cambia de orientación y va de arriba a bajo y con ella cambia todo el Esquema Compositivo de la imagen.



## 4.2 El Esquema Compositivo

### La fuerza de los elementos vecinos

El tercer factor que afecta en la dirección del Esquema Compositivo es la fuerza de los elementos vecinos. Según estos se situen en un lugar u otro con respecto al elemento principal, la dirección variará. Esto ocurre claramente en las imágenes que nos sirven de ejemplo: en ambas el elemento principal (el toro) es el mismo, lo que varía es la posición del torero: en el caso de arriba sale despedido creando una fuerza en dirección izquierda y hacia arriba mientras que en el caso de abajo está situado en posición frontal creando una fuerza en dirección izquierda y hacia el frente.



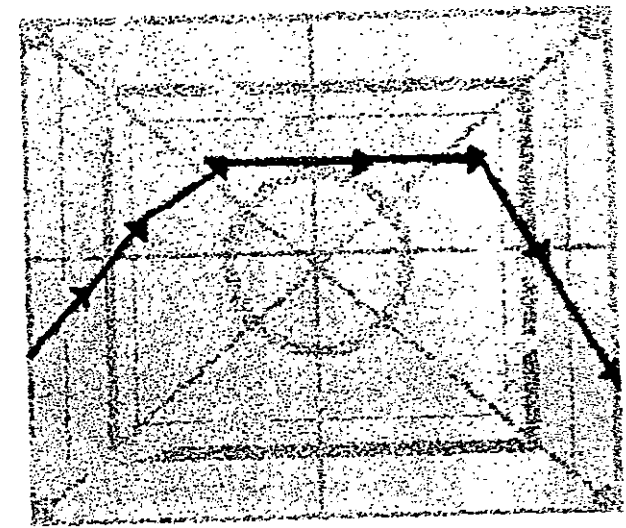
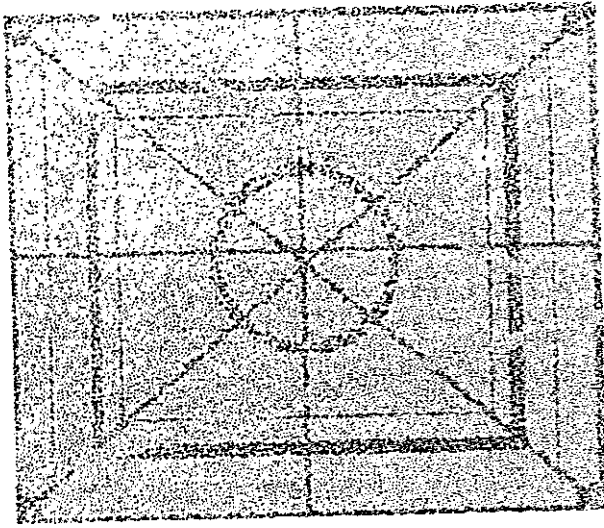
## 4.3 EL ESQUEMA DINÁMICO

\*

### 4.3 EL ESQUEMA DINÁMICO

#### Introducción

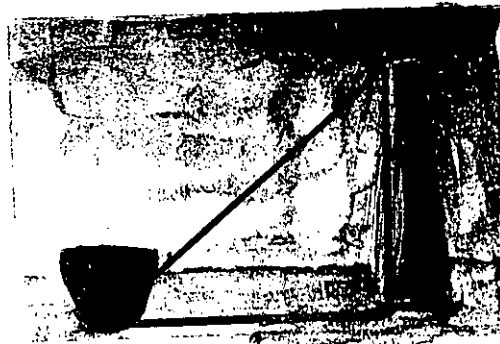
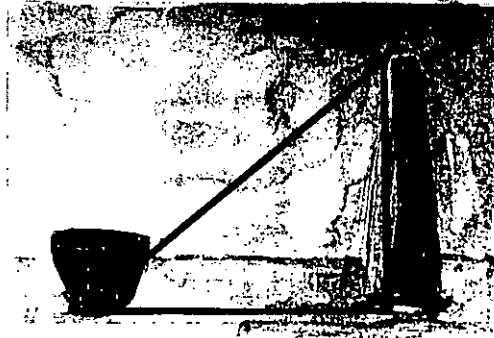
Una vez que tenemos resueltos el Esqueleto Estructural y el Esquema Compositivo, pasamos a construir el Esquema Dinámico que es la estructura que consigue crear tensión en la imagen. En las figuras que nos sirven de ejemplo tenemos, en la de arriba representadas todas las etapas de creación anteriores: en color gris oscuro el Esqueleto Estructural y en color gris claro el Esquema Compositivo. Por otro lado, en la figura de abajo aparece una estructura nueva: el Esquema Dinámico.



### 4.3 El Esquema Dinámico

#### Esquema Dinámico global y fuerzas visuales

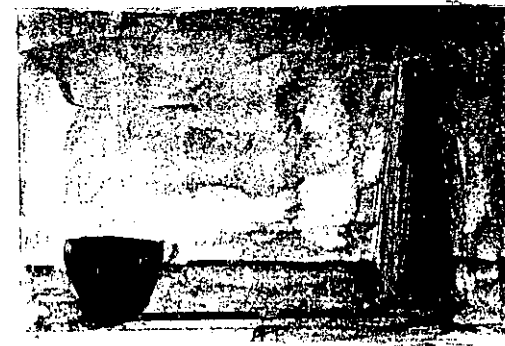
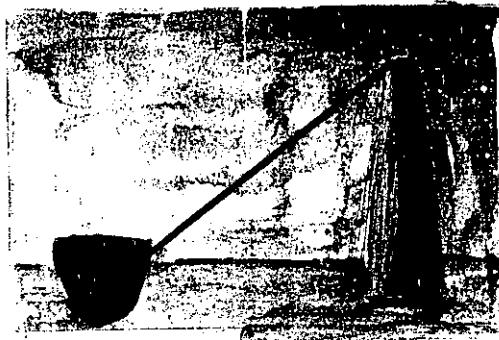
El Esquema Dinámico es la estructura que consigue crear tensión visual en la imagen. Está formado a partir elementos dinámicos que denominaremos como fuerzas visuales. En la imagen de arriba nos encontramos con una representación global del Esquema Dinámico, que en este caso tiene forma triangular, resulta bastante estable y equilibrado y opera en la dirección contraria a las agujas del reloj. Cada una de las fuerzas visuales que componen este Esquema podemos verlas claramente diferenciadas en la figura de abajo: la primera fuerza parte de la base de la botella y se dirige hacia la boca de la botella y está coloreada en rojo; la segunda de ellas se dirige desde la boca de la botella al cuenco y está coloreada en verde; y la tercera de ellas va desde el cuenco hasta la base de la botella y está coloreada en azul. La suma de todas ellas da como resultado el Esquema Dinámico que tenemos representado de forma global en la imagen de arriba. De esta manera hemos aprendido a diferenciar lo que es la representación global de un Esquema Dinámico y en lo que consiste la representación aislada de cada una de sus fuerzas visuales.



### 4.3 El Esquema Dinámico

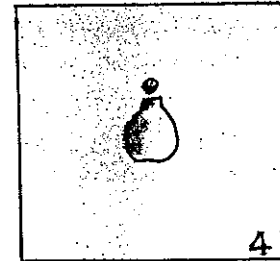
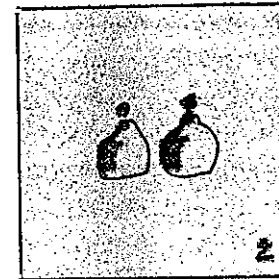
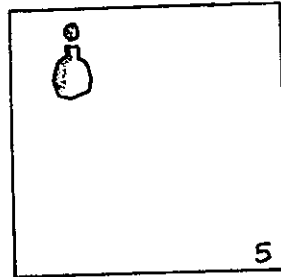
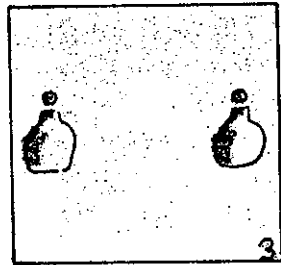
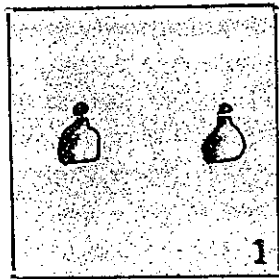
#### Las fuerzas visuales

Cada una de las fuerzas visuales que en conjunto forman el Esquema Dinámico, para que sean efectivas han de tener una dirección y una intensidad. En la imagen que nos sirve de ejemplo, vemos como cada una de ellas, tienen una dirección y una intensidad determinadas. La fuerza en color rojo, tiene una dirección vertical hacia arriba y poca intensidad, la fuerza en color azul tiene dirección diagonal hacia abajo y hacia la izquierda y mucha intensidad, la fuerza en color verde tiene dirección horizontal hacia la derecha y una intensidad media. La suma de todas estas direcciones e intensidades, es la causa de la dirección e intensidad general del Esquema. Así pues, el Esquema de esta imagen sería en dirección opuesta a las agujas del reloj y de intensidad media y equilibrada al no coexistir fuerzas muy dispares.



### 4.3 El Esquema Dinámico | Leyes de atracción y repulsión

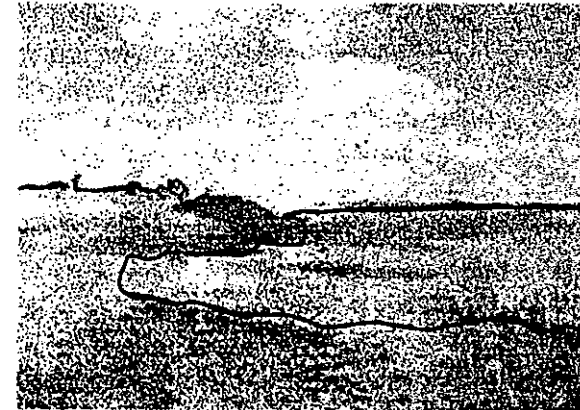
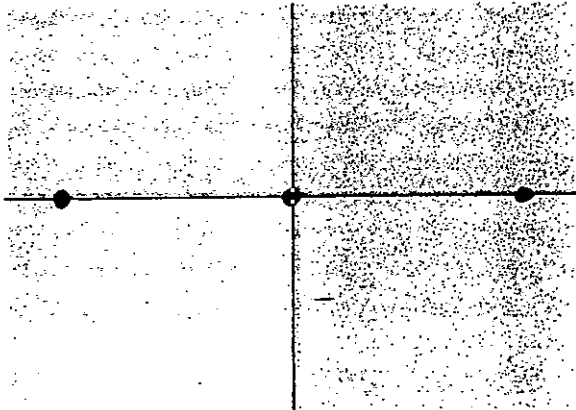
Pero ¿cómo conseguimos dominar la tensión en nuestra imagen? Existe un conjunto de leyes llamadas las Leyes de Atracción y Repulsión, a partir de las cuales podemos trabajar con la tensión más fácilmente. Estas leyes son cinco: Ley primera: si situamos el material visual a una distancia intermedia uno de otro, el material se atraerá mutuamente (figura uno). Ley segunda: si situamos los materiales demasiado cerca unos de otros, se repelerán mutuamente (figura dos). Ley tercera: si situamos los materiales muy lejos uno de otro, se repelerán mutuamente (figura tres). Ley cuarta: si situamos el material en posición centrada, se producirá una situación de reposo visual (figura cuatro). Ley quinta: si situamos el material en una posición descentrada, produciremos agitación visual (figura cinco). Si utilizas bien estas cinco leyes generales, conseguirás dar a tu imagen la tensión deseada.



### 4.3 El Esquema Dinámico

#### Un Esquema Dinámico bajo

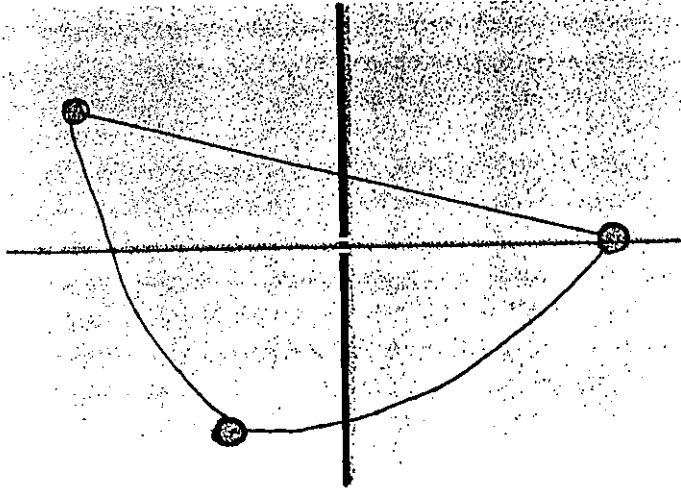
El creador de imágenes, al jugar con las Leyes de Atracción y Repulsión puede crear básicamente dos tipos de esquemas: Esquemas Dinámicos Altos y Esquemas Dinámicos Bajos. La imagen del lago que tenemos de ejemplo está construida a partir de un Esquema Dinámico Bajo. Este esquema es denominado como bajo debido a que es muy estable. Es tan estable debido a que tan sólo existe una fuerza visual que organiza todo el Esquema: la línea del horizonte que separa la superficie del lago del cielo. Esta fuerza visual es equidistante, es decir, no tiene dirección definida y es de poca intensidad.





### 4.3 El Esquema Dinámico Un Esquema Dinámico alto

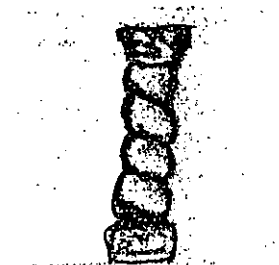
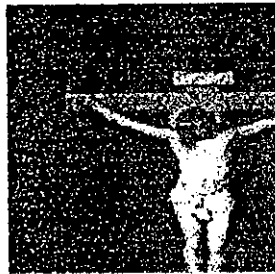
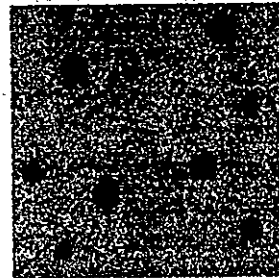
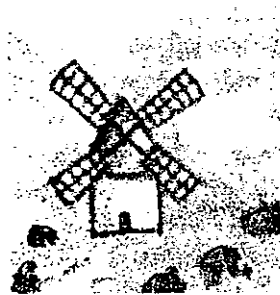
Por el contrario, la imagen que tenemos ahora presente está construida a partir de un Esquema Dinámico Alto. El material visual no está situado de manera estable como ocurría con la línea del horizonte de la imagen anterior sino que forma un esquema irregular con mucha fuerza y tensión en forma de semicírculo. Aparecen tres fuerzas de diferentes direcciones e intensidades que van de la punta del ala del ángel de la derecha a la mano del personaje agachado, de ahí a la mano del ángel de la izquierda hasta que el esquema termina de nuevo en el punto de partida. Este Esquema Dinámico violento y agitado está formado a partir de tres fuerzas visuales (recordemos que el anterior sólo tenía una), en dirección contraria a las agujas del reloj (el esquema anterior no tenía dirección) lo que acrecienta la tensión y da gran intensidad.



### 4.3 El Esquema Dinámico

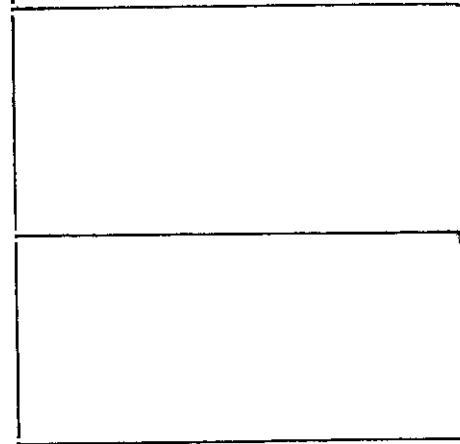
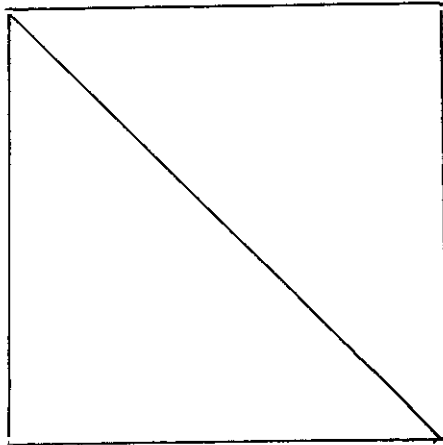
#### Otras herramientas en la creación de Esquemas Dinámicos

Además de las fuerzas visuales, contamos con otros recursos que producen acciones dinámicas en la imagen o que por el contrario, las anulan, y que vamos a estudiar seguidamente.



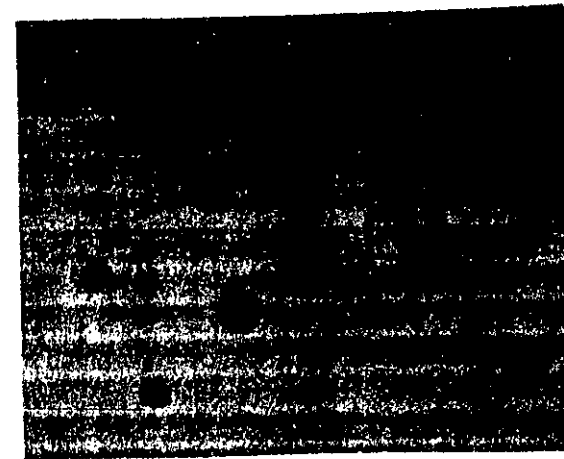
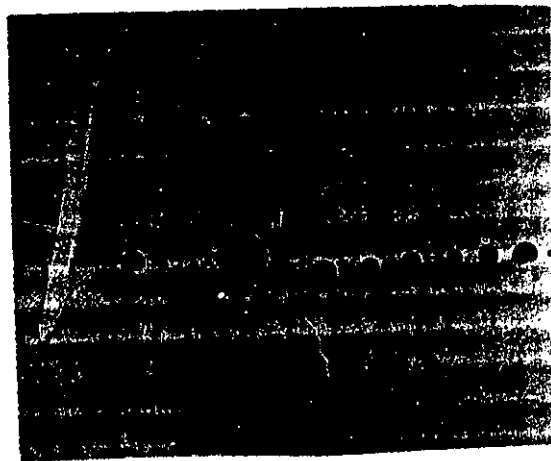
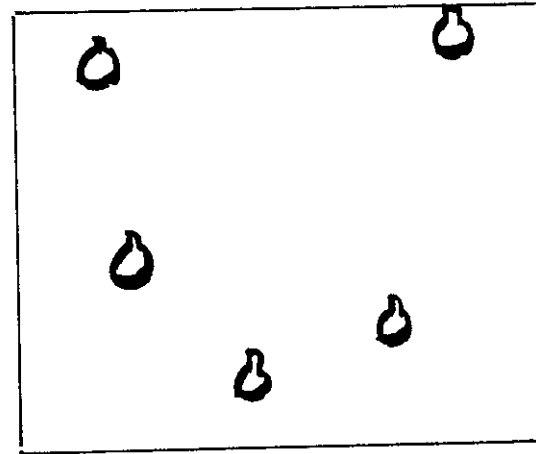
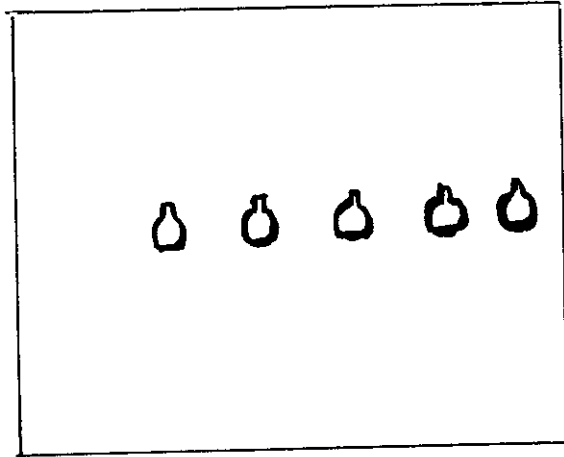
### 4.3 El Esquema Dinámico Rectitud / Oblicuidad

Uno de los factores que más dinamismo crea en una imagen es la utilización de elementos diagonales frente a los elementos rectitudinales que crean reposo visual. Como podemos apreciar en los ejemplos de *abajo*, cuando las aspas del molino están en posición recta, dan la sensación de estar paradas, por el contrario, cuando las colocamos en posición diagonal, dan la sensación de estar siendo movidas por el viento. Así pues, si queremos que nuestra imagen sea reposada deberemos de utilizar elementos rectitudinales y si queremos que sea agitada tendremos que utilizar elementos diagonales preferentemente.



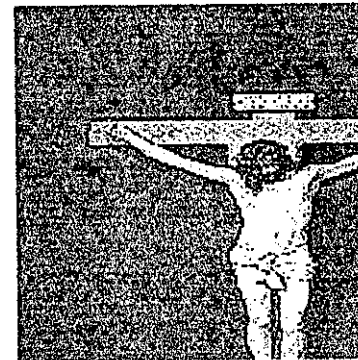
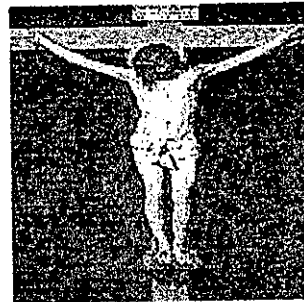
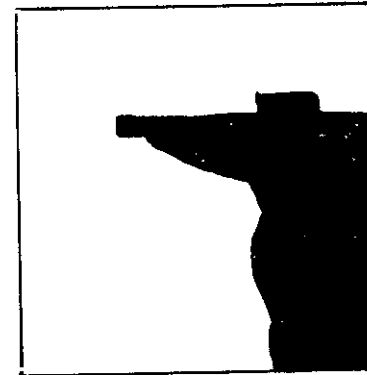
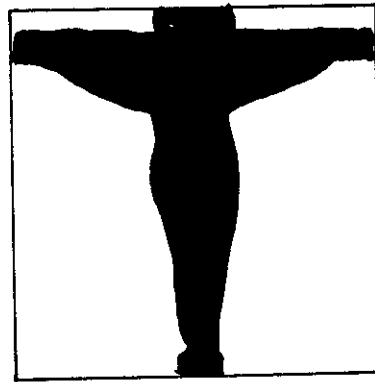
### 4.3 El Esquema Dinámico Constancia / Inconstancia

Otro factor que hace que la imagen adquiera dinamismo visual es la utilización de estructuras inconstantes frente a la utilización de estructuras constantes. Esto es lo que ocurre en las cuatro imágenes que nos sirven de ejemplo: mientras que en las de la izquierda los círculos están alineados de forma constante creando un Esquema Dinámico Bajo y en reposo, en las de la derecha al estar los círculos diseminados, se crea mucho más dinamismo visual lo que crea un Esquema Dinámico Alto y en tensión.



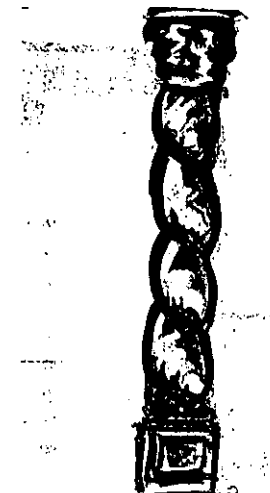
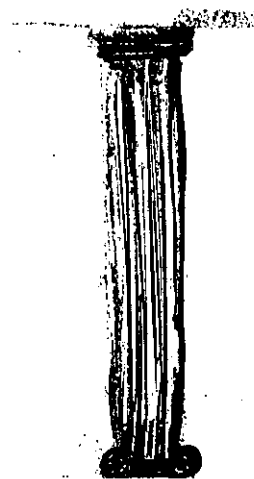
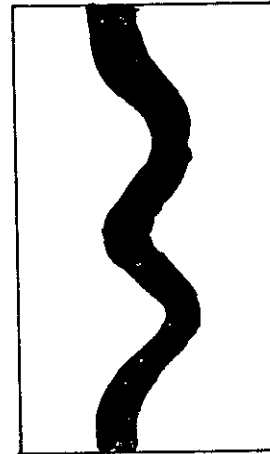
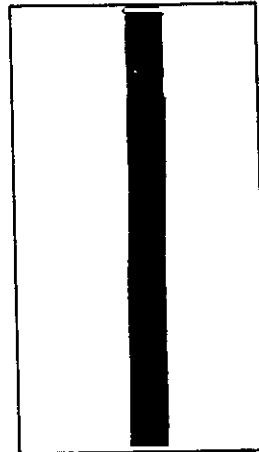
### 4.3 El Esquema Dinámico Simétrico / Asimétrico

El Esquema Dinámico construido en base a una estructura simétrica siempre será más estable que el construido frente a una estructura asimétrica. Esto es lo que ocurre en las figuras que nos sirven de ejemplo: mientras que en la imagen de la izquierda se ha creado un Esquema Dinámico con nivel de tensión cero debido a la simetría total, en la imagen de la derecha el nivel de tensión visual ha aumentado al desplazarse la figura principal hacia un lado rompiendo con ello la simetría.



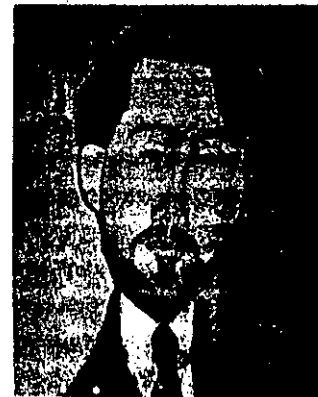
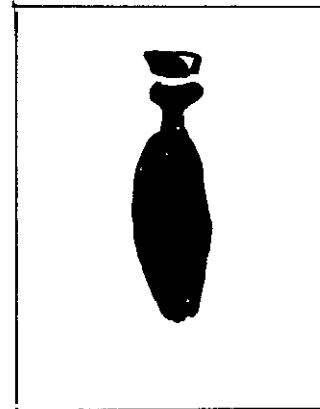
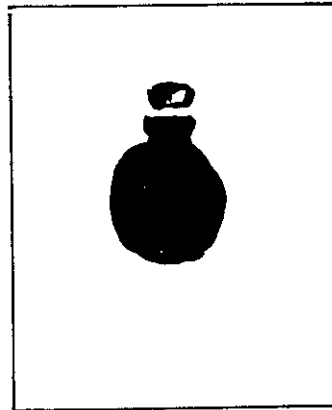
### 4.3 El Esquema Dinámico | Rígido / Ondulado

Mientras que las estructuras rígidas crean quietud, las onduladas crean tensión visual. Esto es lo que ocurre en la columna dórica de la imagen de la izquierda: al estar construida sobre ejes rectitudinales su Esquema Dinámico es bajo, mientras que la columna salomónica de la derecha tiene un Esquema Dinámico alto al estar construida sobre ejes ondulados.



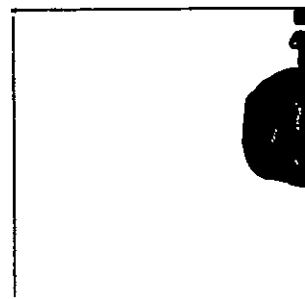
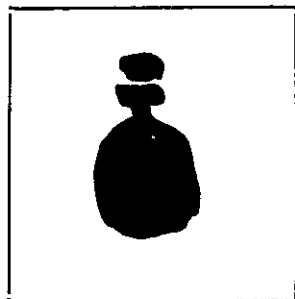
### 4.3 El Esquema Dinámico Convencional / Deformado

Otro factor que interviene en la creación de Esquemas Dinámicos es el de la deformación del material visual. Mientras que el material visual tratado de forma convencional crea Esquemas Dinámicos bajos y estables, cuando lo deformamos, acrecentamos la tensión visual. Esto es lo que ocurre con el retrato del personaje que nos sirve de ejemplo: mientras que la fotografía al no estar deformada crea un Esquema Dinámico estable, la deformación creada por el artista en su visión particular del retratado, hace que la imagen adquiera mucha más tensión y dinamismo.



### 4.3 El Esquema Dinámico Completo / Incompleto

Por último veremos cómo al crear Esquemas Compositivos Completos la imagen aparece más reposada y al contrario, si creamos Esquemas Compositivos Incompletos produciremos imágenes más dinámicas, de mayor tensión visual. En las imágenes que nos sirven de ejemplo, podemos comprobar los resultados de dicho fenómeno: mientras que las imágenes de la izquierda al estar completas son bastante estables y reposadas, cuando las reproducimos de manera que les falta algo, el resultado es más dinámico como ocurre en las dos imágenes de la derecha.

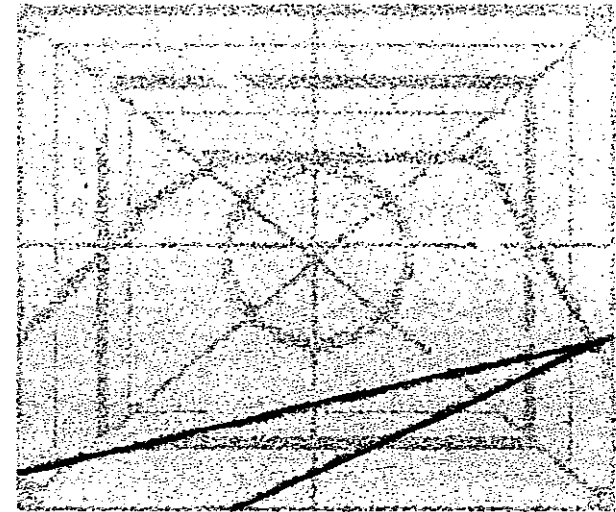
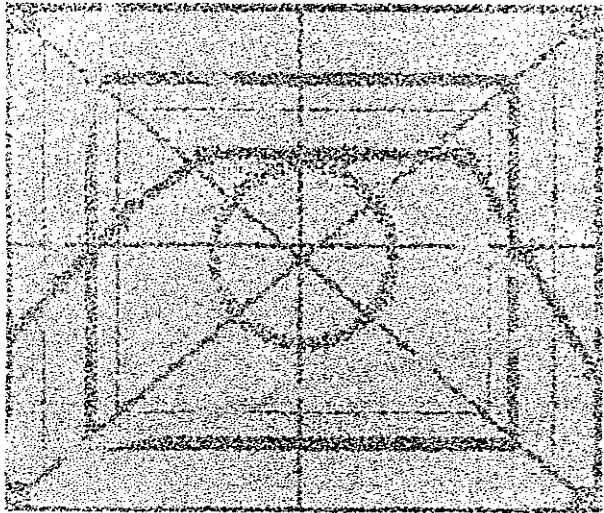




## 4.4 EL ESQUEMA ESPACIAL

## Introducción

Una vez resuelto el Esquema Dinámico sobre el Esquema Compositivo y el Esqueleto Estructural (cuyas líneas están representadas en la figura de la niña), es cuando decidimos abordar el tema del espacio en la construcción de nuestra imagen. Hay varios caminos para conseguir abordar la construcción del esquema espacial en nuestro trabajo; nosotros sólo estudiaremos los utilizados mayoritariamente por el artista y el diseñador: el Esquema Plano, el Esquema Axonómico y el Esquema Cónico. En la figura que nos sirve de ejemplo (que recordemos tiene como referencia la figura de la niña y la vaca), el esquema espacial utilizado es el Esquema Cónico.



#### 4.4 El Esquema Espacial El Esquema Plano

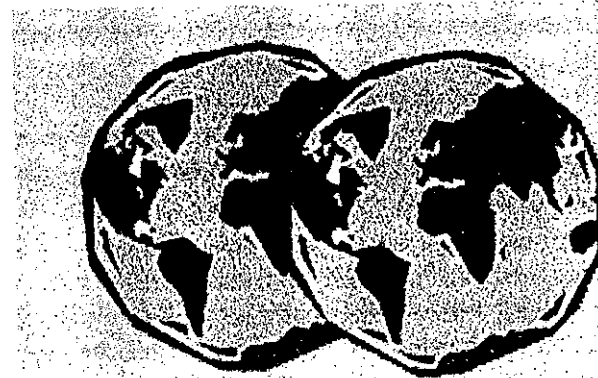
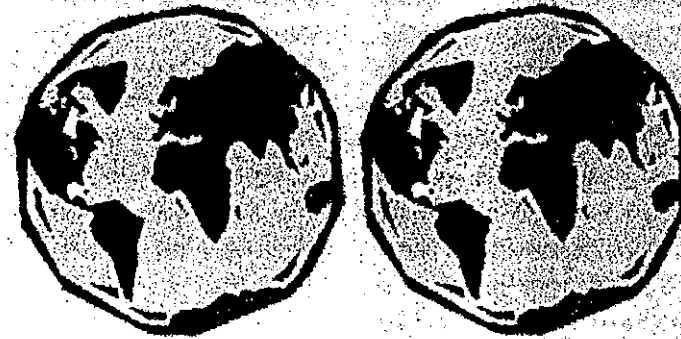
En la construcción de un Esquema Plano, lo importante es la representación de las cosas y no del espacio, por lo que no existe un Esquema Espacial propiamente dicho. Esto es lo que ocurre en la pintura egipcia que nos sirve de ejemplo: las figuras están literalmente insertadas encima del soporte, y la referencia de tamaño tan sólo se percibe al poner en comparación unas figuras con otras. Pero, también es posible aportar la sensación de profundidad en la imagen sin usar los sistemas de representación formal. Estos recursos son los que vamos a analizar seguidamente.



#### 4.4 El Esquema Espacial

##### Profundidad por traspaso

Para introducir profundidad en una imagen sin utilizar un sistema de perspectiva, uno de los recursos consiste en recurrir al traspaso. El fenómeno del traspaso funciona a partir de una forma incompleta, de un esquema global que al romperse hace aparecer la sensación de profundidad. En el preciso lugar en que determinado elemento visual le roba espacio a otro, aparece una fuerte tensión visual al notarse la lucha de la figura tapada por liberarse de la interferencia que produce la figura que tapa. Este fenómeno hace que entre la figura que tapa y la figura tapada se cree un espacio visual virtual que aporta a la imagen sensación de lejanía. Esto es lo que ocurre con los dos globos terráqueos en los ejemplos de nuestra derecha: mientras que arriba no existe en absoluto sensación de profundidad, en la figura de abajo en cuanto interponemos una figura con otra, parece que la de la izquierda se aleja y la de la derecha se acerca al espectador.



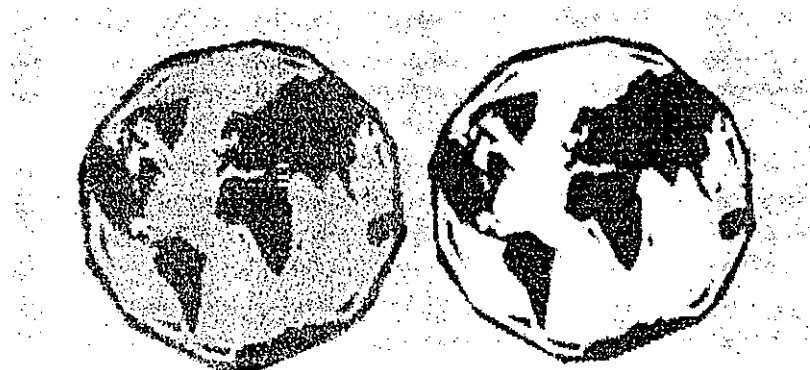
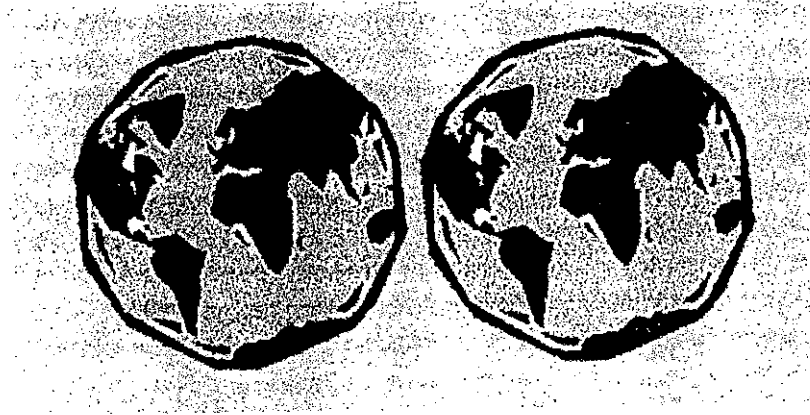
#### 4.4 El Esquema Espacial Profundidad por tamaño

Como vemos en las imágenes que nos sirven de ejemplo, se puede llegar a crear un efecto de profundidad por medio del recurso visual del tamaño: las imágenes más grandes se acercan al espectador y las más pequeñas se alejan.



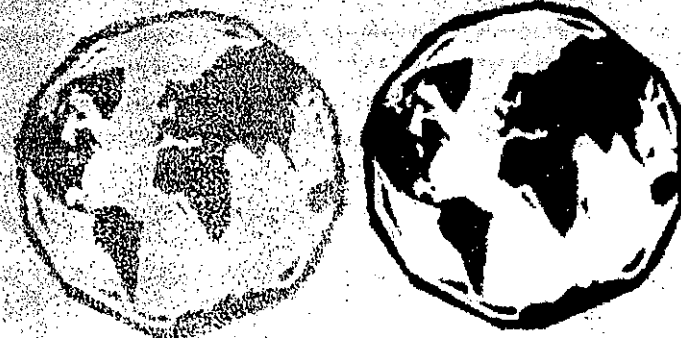
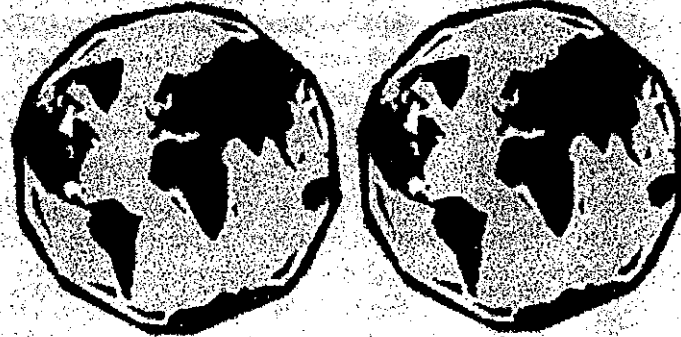
#### 4.4 El Esquema Espacial Profundidad por saturación

Exactamente igual que en el recurso anterior, el material visual más saturado se acerca hacia el espectador (figura de abajo a la derecha), mientras que el material visual desaturado o agrisado se aleja (figura de abajo a la izquierda).



#### 4.4 El Esquema Espacial | Profundidad por luminosidad

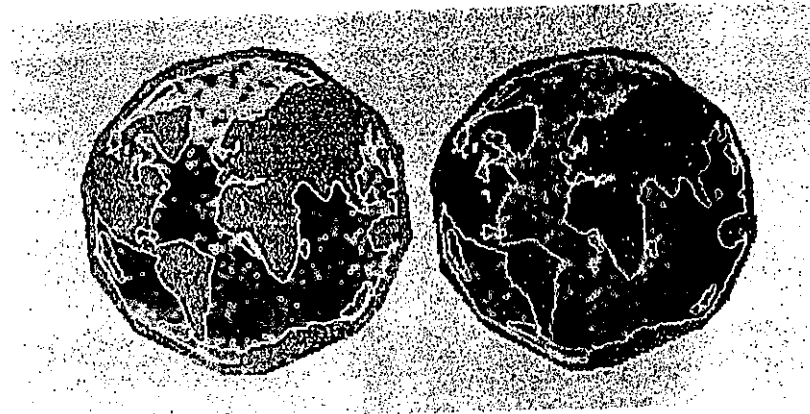
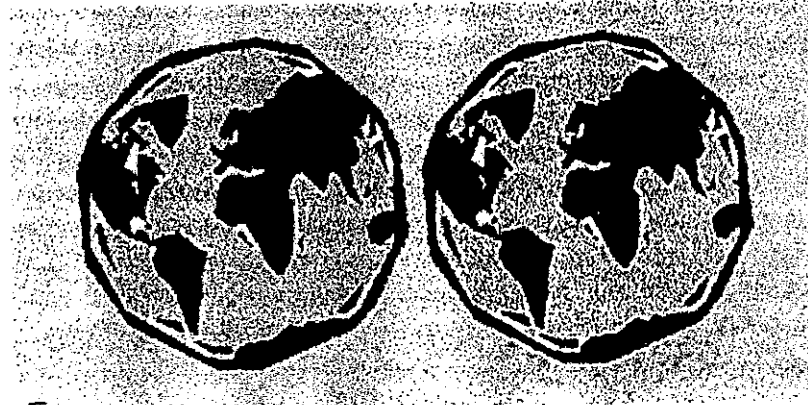
Otro recurso para crear sensación de lejanía es utilizar los efectos luminosos. El material visual más oscuro se aleja del espectador mientras que el más luminoso se acerca.



#### 4.4 El Esquema Espacial

Profundidad por temperatura del color

**El material visual con predominio de colores cálidos se acerca hacia el espectador y el que tiene predominio de colores fríos se aleja.**

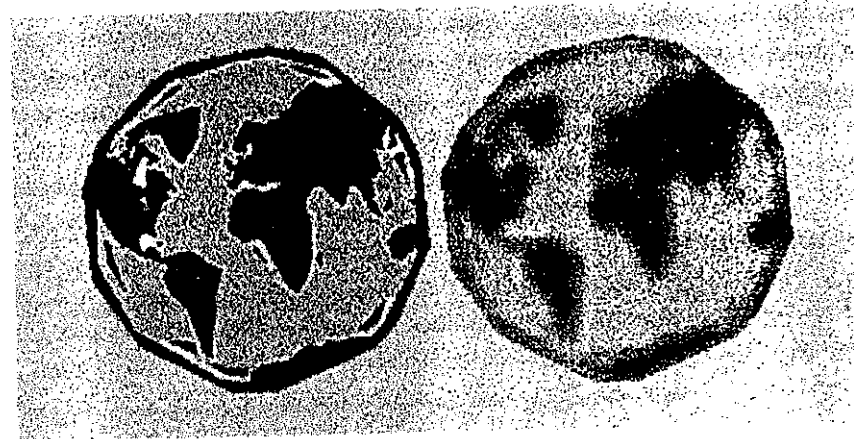
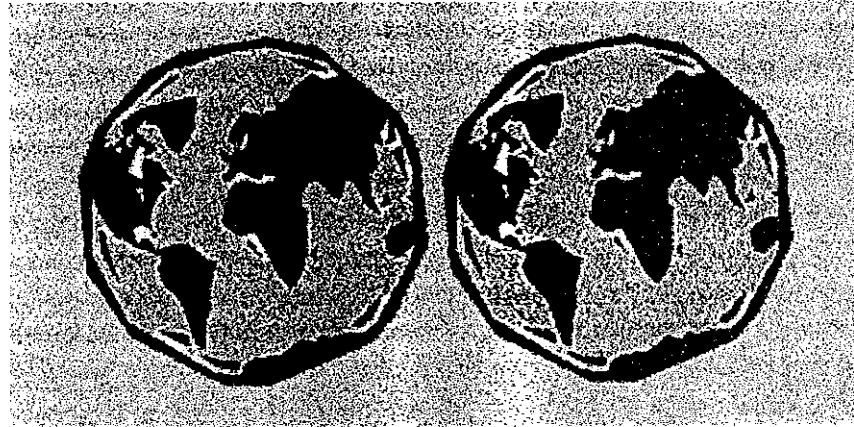




#### 4.4 El Esquema Espacial

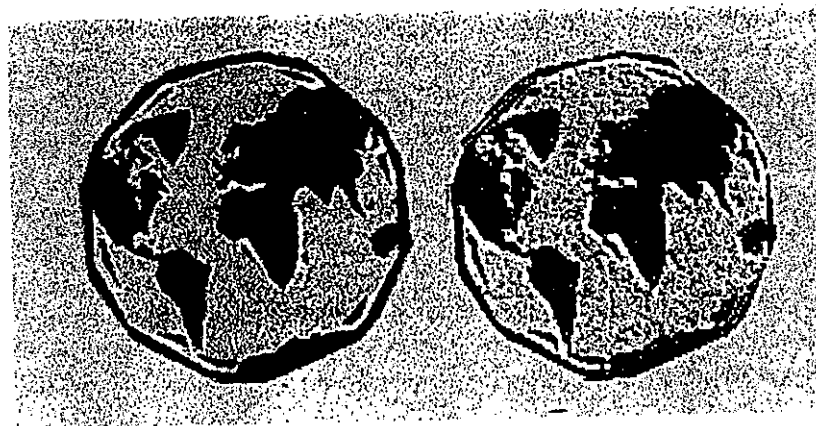
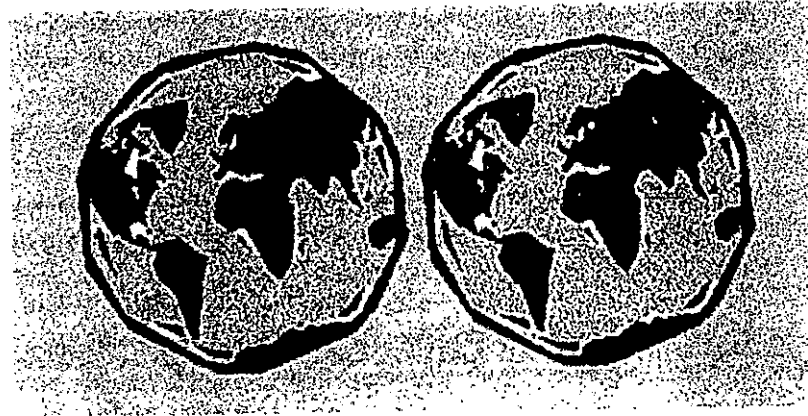
Profundidad por nitidez o emborronamiento

**El material visual nítido se acerca hacia al espectador mientras que el material emborronado y poco nítido se aleja.**



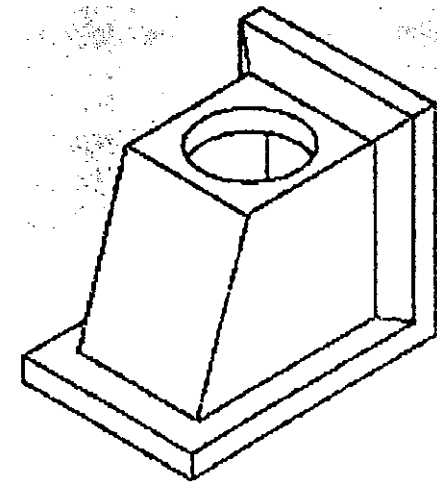
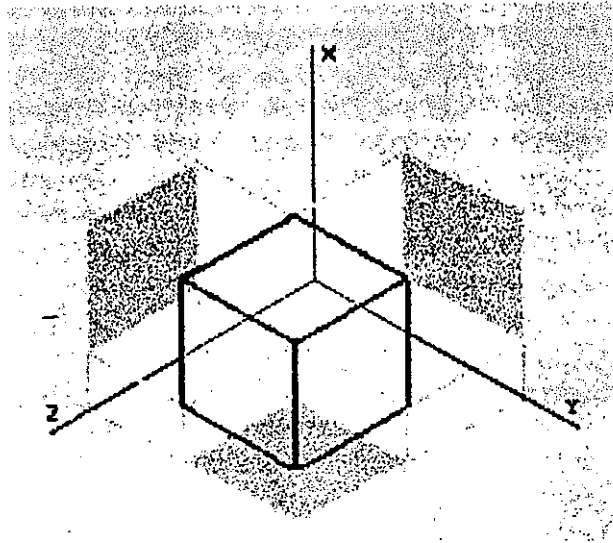
#### 4.4 El Esquema Espacial Profundidad por textura

La textura granulosa acerca el material visual al espectador mientras que la textura lisa y pulida lo aleja.



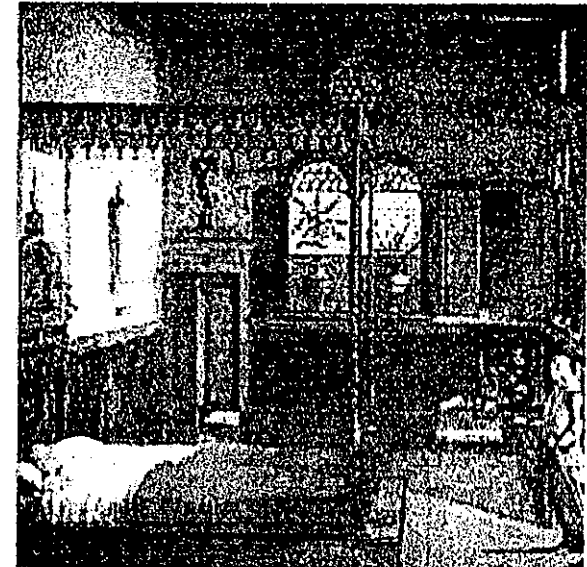
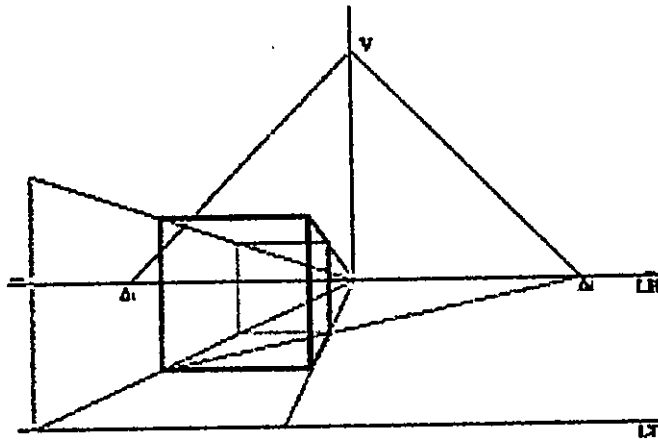
#### 4.4 El Esquema Espacial Esquema por perspectiva axonométrica

Una vez que hemos terminado de ver los recursos que pueden crear profundidad dentro del Esquema Plano, vamos a pasar a estudiar los otros dos esquemas que nos faltan por ver. El Esquema Espacial por Perspectiva Axonométrica introduce la sensación de espacio a través de coordenadas orientadas paralelamente que nos faltan por ver. El Esquema Espacial por Perspectiva Axonométrica introduce la sensación de espacio a través de coordenadas orientadas paralelamente como ocurre en la imagen de arriba con las coordenadas X, Y y Z donde aparece un cubo realizado según este sistema. La ilustración que tenemos abajo ha sido realizada bajo este sistema pero al estar ya en la fase final de elaboración, el esquema espacial ha sido "tapado" por los componentes de la Estructura Externa.



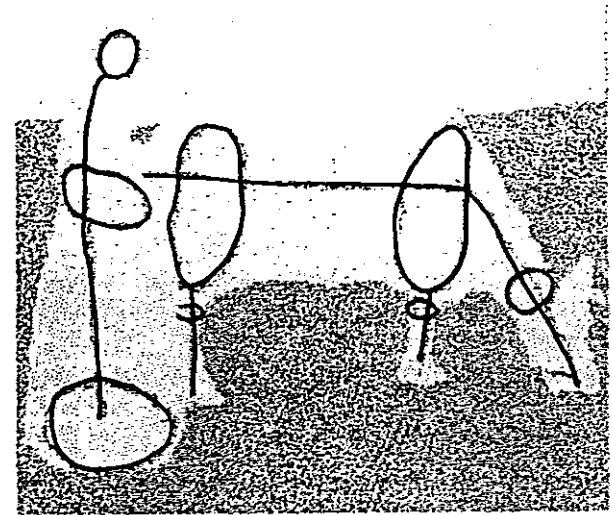
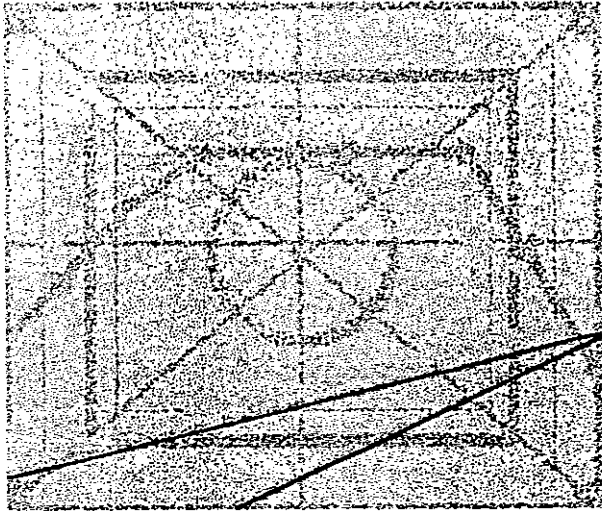
#### 4.4 El Esquema Espacial Esquema por perspectiva cónica

El Esquema Espacial por Perspectiva Central o Cónica superpone a las verticales y horizontales un sistema de rayos convergentes que crean un centro focal y proporcionan una gama completa de ángulos. En el ejemplo que tenemos arriba, vemos el Esquema por Perspectiva Central de un cubo y podemos apreciar como todos los rayos que lo forman convergen en un único punto. La pintura que tenemos abajo ha sido realizada bajo este sistema pero al estar ya en la fase final de elaboración, el esquema espacial ha sido "tapado" por los componentes de la Estructura Externa. De cualquier manera se aprecia fácilmente cómo las rectas que delimitan las paredes de esta habitación renacentista, convergen todas en un mismo punto situado aproximadamente debajo de la ventana.



## 4.5 EL ESQUEMA FORMAL

Una vez planteado el Esquema Espacial y tener solucionados todos los esquemas anteriores, el siguiente paso a dar es la construcción del Esquema Formal. En los ejemplos que tenemos a nuestra derecha, vemos arriba representadas las líneas de todos los esquemas anteriores de la imagen de la chica y la vaca y en la imagen de abajo, las líneas que forman el Esquema Formal de esta misma imagen. El Esquema Formal de la niña es una estructura con forma de cono, basada en un eje vertical con tres círculos superpuestos. El Esquema Formal de la vaca, es una estructura basada en un eje horizontal, con dos grandes círculos que forman el tronco, y otros tres círculos pequeños que forman la cabeza y las patas. El Esquema Formal del paisaje, consiste en dos grandes estructuras que representan la tierra y el cielo. La suma de estos tres Esquema Formales individuales constituyen el Esquema Formal general de la imagen.



## 4.5 Esquema Formal

### Definición de Esquema Formal

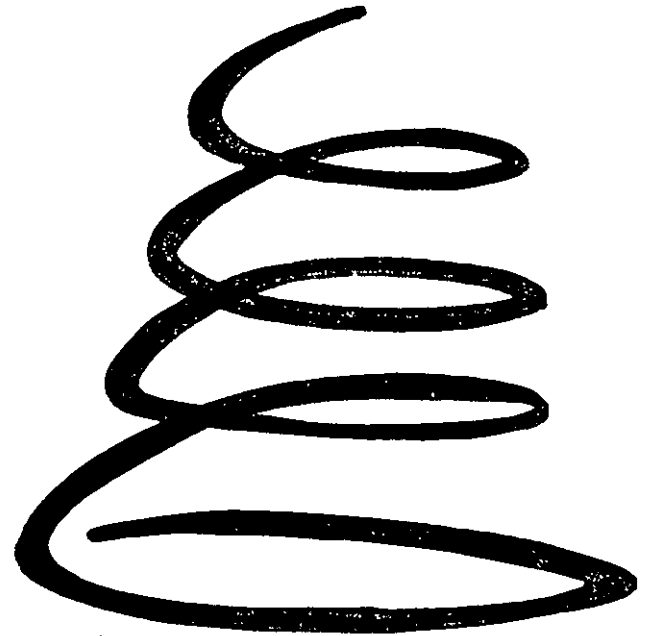
Cuando una persona para representar visualmente lo que es un árbol de navidad, realiza una espiral con el dedo en el aire, está representando el Esquema Formal de dicho árbol.



## 4.5 Esquema Formal

### Diferencia entre el Esquema Formal y los límites del material visual

Hay que diferenciar correctamente lo que es el Esquema Formal y lo que son los límites del material visual de cualquier imagen. El Esquema Formal es la estructura base desde donde se articula la forma de los objetos que vamos a representar, mientras los límites del material visual, son el aspecto exterior de dichos objetos. Podemos ver gráficamente esta diferenciación en las imágenes que nos sirven de ejemplo: mientras que arriba tenemos los límites formales de lo que sería un árbol de navidad, (su aspecto exterior), abajo por el contrario tenemos su Esquema Forma, la estructura base desde donde construiremos la totalidad del árbol.

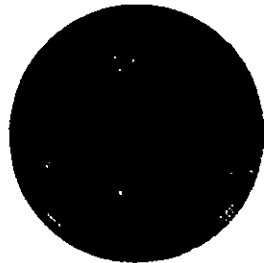
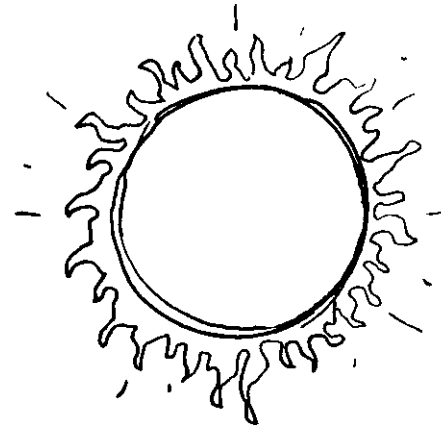
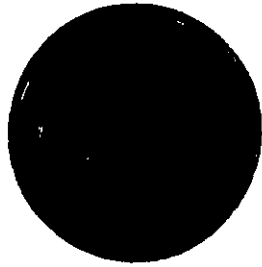




#### 4.5 Esquema Formal

##### Diferencia entre el Esquema Formal y los límites del material visual

Los límites visuales son un aspecto de la imagen tan diferente al Esquema Formal, que imágenes que tienen un aspecto exterior totalmente diferente, pueden llegar a tener el mismo Esquema Formal. Esto es lo que ocurre con las figuras que nos sirven de ejemplo: un sol y una manzana tienen el mismo Esquema Formal pero diferentes límites visuales como podemos comprobar en la ilustración de la derecha.



#### 4.5 Esquema Formal

#### Diferencia entre el Esquema Formal y los límites del material visual

En las figuras de la derecha tenemos una serie de ejemplos para entender correctamente lo que es un Esquema Formal y lo que son los Límites Visuales de una imagen. En el ejemplo de arriba, tenemos el aspecto exterior, es decir, los límites visuales de una figura masculina sentada mientras que en el ángulo superior derecha, tenemos su Esquema Formal, las líneas básicas principales que sostienen dicha figura. Lo mismo ocurre con el retrato de abajo: mientras que la imagen número uno representa lo que sería el Esquema Formal de dicha cabeza, la imagen número dos constituye lo que será el aspecto exterior del retrato terminado, es decir, los límites visuales de dicha imagen.



1

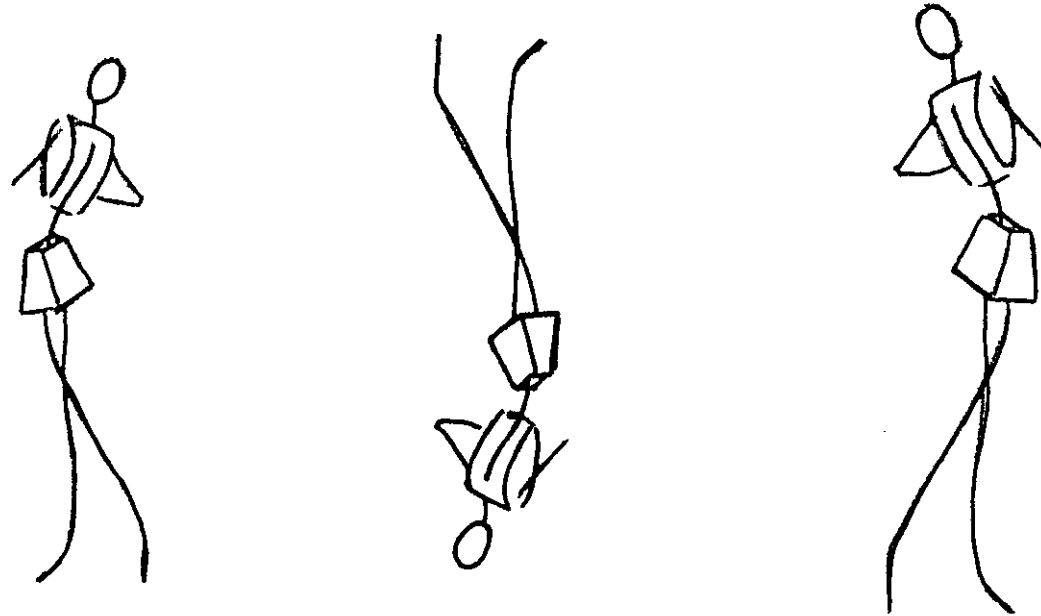


2

#### 4.5 Esquema Formal

##### La orientación espacial

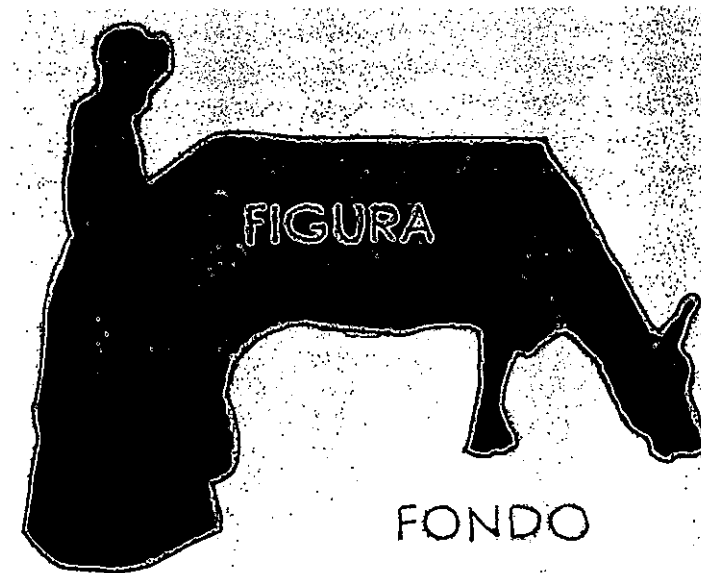
Lo primero que realizamos a través del Esquema Formal es establecer la orientación espacial de la imagen, definir qué parte de nuestra composición es la superior, cuál es la inferior, qué debe ir a la derecha y qué debe ir a la izquierda. Una imagen con un Esquema Formal correctamente definido, nunca será colgada de una pared al revés. De las tres que nos sirven de ejemplo, sólo la imagen de la derecha es la correcta, la elegida por el autor. La figura central está claramente al revés y la de la izquierda anda en dirección equivocada. La clave para entender cuál de las tres es la imagen correcta, nos la da el autor a través del Esquema Formal.



#### 4.5 Esquema Formal

##### Figura y fondo

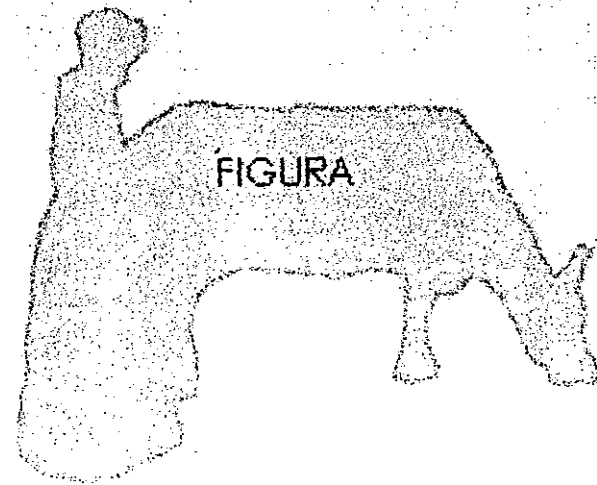
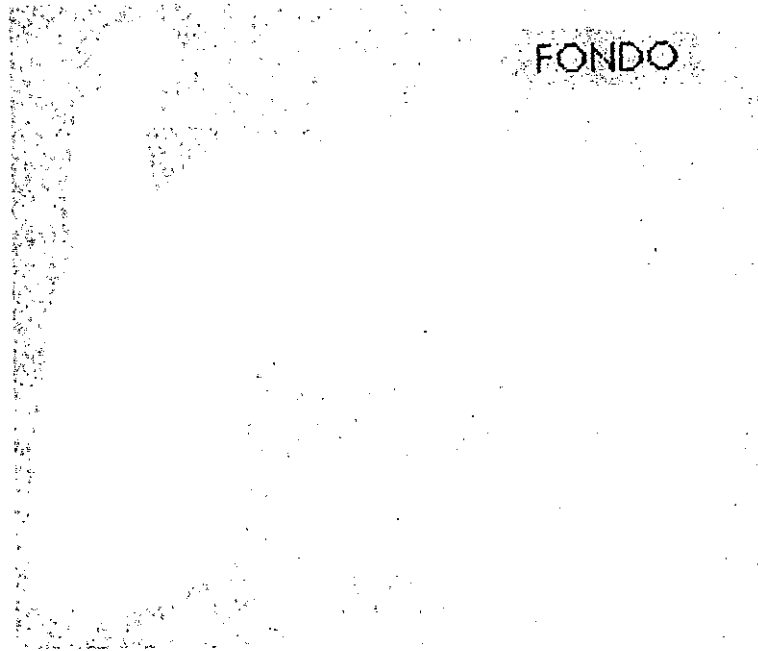
Otro de los factores que quedan definidos por medio del Esquema Formal, son las estructuras de figura y fondo. Cuando el creador de imágenes establece el Esquema Formal, establece al mismo tiempo una diferenciación entre lo que queda dentro de los contornos del Esquema Formal (la figura) y de lo que queda fuera del Esquema Formal (el fondo). En el ejemplo, lo que el autor ha establecido como figura está señalado en naranja, mientras que lo que ha establecido como fondo está señalado en gris.



## 4.5 Esquema Formal

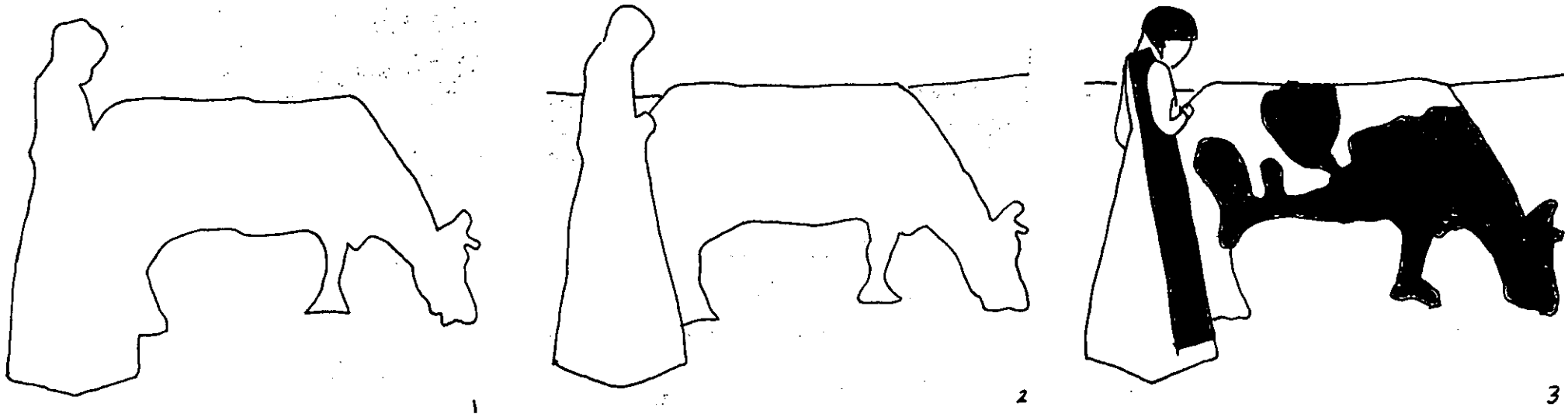
### Figura y fondo

Como ya hemos dicho, la superficie de la imagen que queda dentro de los contornos del Esquema Formal es lo que denominamos como figura y el hueco o los huecos que quedan una vez colocadas las figuras, es lo que denominamos como fondo. Es decir, el fondo es el espacio sobre el cual se representan las figuras. Hay una serie de leyes establecidas a partir de las relaciones figura fondo: el fondo ocupa generalmente más espacio que la figura, y suele ser ilimitado (ver ejemplo); la figura suele ser más pequeña y tiene un borde que la delimita; las zonas delimitadas tienen más intensidad textural que el fondo y suelen ser más luminosas; y, por último, las figuras suelen ser portadoras de un movimiento relativo que las despega del fondo. Hay que tener en cuenta que los espacios negativos de todas las imágenes, es decir, los trozos de fondo que aparecen entre las figuras, son tan importantes para el resultado final de la imagen como las figuras mismas. Estos espacios negativos han de ser tratados con la misma importancia que los espacios positivos debido a que en una imagen nunca hay espacios muertos.



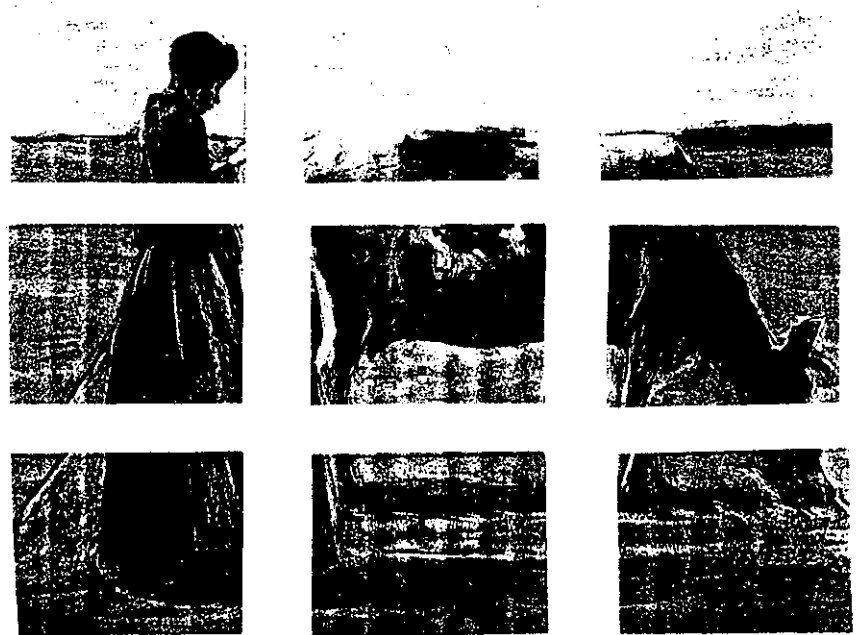
#### 4.5 Esquema Formal Delo general a lo particular

Todo lo que hemos dicho anteriormente en la relación figura-fondo corresponde a la primera toma de contacto con la imagen. Según avanzamos en la realización del Esquema Formal, vamos creando subdivisiones que van articulando de manera gradual nuestra imagen. Y así pasamos de trabajar grandes zonas, hasta trabajar detalles: de lo general a lo particular. Como podemos observar en la primera fase de realización del Esquema Formal tan solo diferenciamos lo que es la figura de lo que es el resto de la imagen que se configura como fondo. En la segunda fase pasamos a diferenciar zonas más concretas dentro de estas dos estructuras básicas: dentro de la figura diferenciamos lo que es la chica por un lado y lo que es la vaca por otro; dentro del fondo diferenciamos lo que es el cielo por un lado y lo que es la tierra por otro. Y ya en la tercera fase aparecen ciertos detalles más concretos de las figuras: dentro de la figura de la vaca sus manchas blancas y negras y dentro de la figura de la niña las zonas de su cuerpo tapadas por su vestido y las que no lo están como la cara y las manos. La imagen se ha articulado de tal manera que hemos ido de lo general a lo particular siguiendo una de las normas fundamentales de la creación de imágenes de la que ya hemos hablado en capítulos anteriores.



## 4.5 Esquema Formal El todo y las partes

Otra de las cuestiones que se abordan a partir de la Esquema Formal de la imagen, responde a una pregunta que todos nos hemos formulado alguna vez: ¿Qué es el todo y qué es una parte de una imagen? Podríamos definir ambos conceptos a la vez diciendo que el todo es la estructura mayor donde se engloban las partes. La fuerza del todo y las fuerzas de cada una de las partes han de estar bien equilibradas, de modo que el todo prevalezca sin ser amenazado de escisión, pero al mismo tiempo las partes conserven cierta autosuficiencia. En las figuras vemos como el todo es una estructura compacta e independiente por si misma mientras que las partes son elementos dependientes de un contexto mayor, no pueden ser entendidas autónomamente sino siempre en relación de unas con otras.



#### 4.5 El esquema formal

##### El todo y las partes

Haciendo referencia a lo anterior, un fragmento no ha de estar ni absolutamente completo ni por el contrario parecer desesperadamente incompleto, simplemente ha de ser una sección segregada en relación a una estructura mayor. Las dos imágenes que tenemos a la derecha son dos fragmentos, pero mientras que el de arriba podría funcionar en alguna ocasión de manera autónoma sin referencia a un contexto mayor, la imagen de abajo para poder ser entendida depende por completo del contexto que la rodea.





#### 4.5 Esquema Formal

##### Semejanza y diferencia de la forma

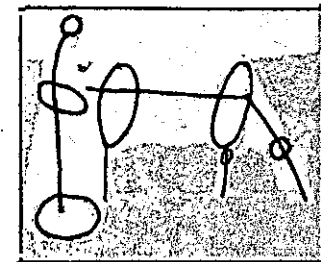
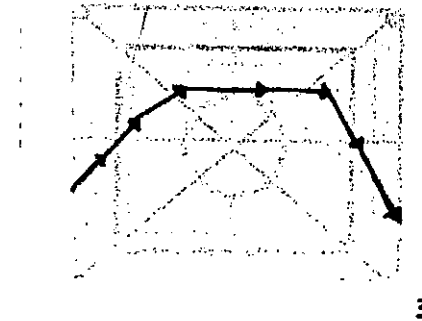
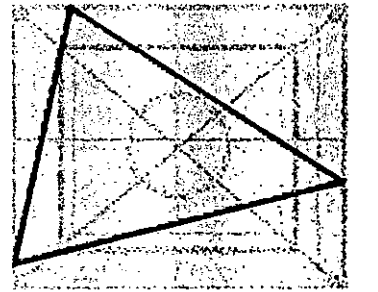
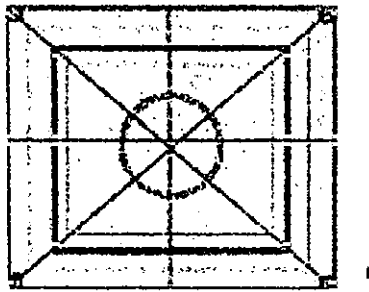
Como último punto de este capítulo, veremos otro de los factores importantes de señalar a la hora de configurar el Esquema Formal de una imagen: la importancia entre la semejanza y diferencia de la forma. A partir de la construcción del Esquema Formal, se agrupan los elementos semejantes de la imagen y los diferentes. Cuando todos los elementos de una imagen son extremadamente parecidos el resultado es una imagen monótona y por el contrario, cuando son extremadamente diferentes, aparece una imagen distorsionada. La imagen intermedia es aquella en la que se ha conseguido un término medio entre la conexión (creada por la semejanza) y la segregación (creada por la diferencia). En la imagen que nos sirve de ejemplo vemos que mientras las figuras humanas se conexionan por semejanza, la figura geométrica del cubo de granito aporta el contrapunto por diferencia creando así un Esquema Formal equilibrado.



## 4.6 RESUMEN DE LA ESTRUCTURA INTERNA

## 4.6 RESUMEN DE LA ESTRUCTURA INTERNA

Como hemos visto, la estructura interna se construye mediante la consecución de cinco pasos: el primero de ellos es el Esqueleto Estructural que sienta las bases en relación al formato. El segundo paso es la construcción del Esquema Compositivo donde a través del peso y la dirección llegamos al equilibrio. El tercer paso lo constituye la construcción del Esquema Dinámico, donde a través de las fuerzas visuales y otras herramientas, se otorga dinamismo o quietud a la imagen. El cuarto paso es la construcción del Esquema Espacial, donde trabajando con alguno de los esquemas base explicados se puede llegar a crear profundidad. Y por último, terminamos por abordar el Esquema Formal donde definimos las estructuras de figura y de fondo así como las líneas base de la forma. Ahora es cuando ya tenemos la imagen preparada para abordar la segunda parte del trabajo que supone la construcción de la Estructura Externa.



**ABRIR CONTINUACIÓN ANEXOS**

