

Instituto Politécnico

Universidad Nacional de Rosario Universidad Nacional de

Entornos Gráficos

Lenguajes Artísticos I
Lenguaje Visual

1º Año

Cód. 19103-25

Lic. Constanza Scelfo
Lic. Marcela Cattaneo



Dpto. de Extensión Cultural

Masterización: RECURSOS PEDAGÓGICOS



Lenguaje Visual

Esta materia se centra en el estudio del lenguaje de las imágenes, entender su lógica, sus mensajes y su modo de plasmarlos en formas, líneas, colores. La misma propone formar una mirada atenta que permita realizar una lectura crítica de nuestro entorno cargado de imágenes, y a la vez poder aplicarlos a distintos proyectos gráficos del campo visual. Entender la estructura visual, cómo se construyen y analizan los mensajes, qué hay detrás de cada imagen, proporcionará un nuevo vocabulario que enriquecerá la creación y el análisis de obras, diseños e imágenes.

Las imágenes comunican

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

Una imagen puede tener diferentes lecturas. Su significado cambia según el receptor y según el emisor de dicha imagen. En la apreciación de un mensaje visual, al igual que en otros lenguajes, influyen la experiencia y la formación cultural de las personas.

El receptor mira, y como plantea Eulalia Bosch: “para mirar hace falta un acto **voluntario**. Tenemos que ser conscientes de la relación que establecemos con aquellos elementos que atrapan nuestra atención. Mirar es establecer un puente entre lo que sabemos y lo que nos sorprende. Mirar es una forma de ensanchar nuestro espacio interior de forma que pueda albergar sensaciones nuevas. Y es por esta razón que mirar no es una forma vulgar de almacenaje, sino una forma refinada de conocimiento”.¹ Es importante entonces desarrollar una mirada atenta, capaz de decodificar el mensaje que transmite.

Según la **finalidad** que se pretenda al transmitir el mensaje podemos distinguir:

- A) Lenguaje visual objetivo: es el que transmite una información de modo que predomine una interpretación. Por ejemplo, un dibujo científico.
- B) Lenguaje publicitario: su objetivo es informar, convencer y/o vender.
- C) Lenguaje artístico: posee una función estética y expresiva

Bosch, E. *El placer de mirar. El museo del visitante*. Barcelona, Actar, 1998.

Modos de expresión de las imágenes

En las imágenes podemos identificar distintos modos de representación:

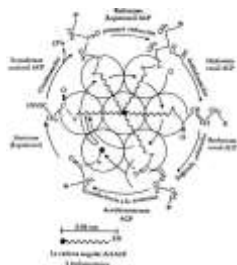
. **Analítico/técnico:** se trata de imágenes que describen detalladamente formas y procesos científicos. Son representaciones complejas dirigidas a un público ya iniciado o entendido, capaz de interpretar las formas que se describen. Pueden describir, por ejemplo, piezas mecánicas, aspectos de la fisiología humana, etc. Para que podamos descifrar la información que contienen hemos de aprender el código que emplean.

. **Naturalista:** intenta representar fielmente la realidad. La representación naturalista, por su cercanía visual a lo que refiere, suele ser la más fácil de decodificar.

. **Figurativa:** representa formas basadas en la realidad, pero expresadas con mayor libertad con respecto a ese referente real. Los espacios, las formas, los colores y las proporciones son alteradas, pero aún reconocibles. El autor interpreta la realidad y la representa subjetivamente.

. **Abstracto:** forma de expresión que propone una nueva realidad distinta del natural y que tiene independencia de referencias visuales del mundo real.

Indica a qué modo de expresión corresponden las siguientes imágenes





Comunicación: imágenes, palabras, sentidos

Lenguaje oral y escrito

Como hemos visto, el lenguaje es un sistema de signos que utiliza una comunidad para comunicarse oralmente o por escrito. Las primeras civilizaciones lo hacían oralmente y más tarde algunas fueron incorporando el lenguaje escrito, utilizando imágenes que referían a conceptos/ideas, hasta llegar a crear símbolos para los distintos sonidos que emitimos al hablar. Es decir, el alfabeto que hoy conocemos.

Escritura

Las primeras formas de escritura fueron los jeroglíficos egipcios, que se pintaban con tinta sobre rollos de papiro o se grababan con un cincel en piedra, y la escritura cuneiforme mesopotámica, que se producía presionando el extremo afilado de un junco contra una tablilla de arcilla húmeda.

Los jeroglíficos eran pictogramas que representaban palabras o secuencias de consonantes. Hacia el 2000 a.C., se desarrolló en la zona central de Egipto la primera escritura alfabética. Utilizaba signos para representar consonantes individuales. Este sistema se propagó hacia Fenicia, eje central en la red comercial entre Oriente y Occidente. A este alfabeto siguieron sus variantes griego y arameo. Se escribía con la ayuda de un pincel, una caña, un cincel o una pluma, elementos que dejaban su huella en el soporte, detalles que se perciben por ejemplo en los remates o terminales. Con el tiempo las letras fueron sufriendo una transformación gradual. El pergamino y su accesibilidad cada vez mayor fueron también causa de esto. Aparecieron las mayúsculas redondeadas cuyas curvas evidencian mayor soltura al escribir con tinta sobre una superficie lisa. Cuando los libros sustituyeron a los rollos de pergamino, se produjo otro cambio: de escribir en una superficie horizontal se pasó a componer el texto en columnas verticales. En la Edad Media, la escritura se vio confinada a las órdenes monásticas, que copiaban textos sagrados y los embellecían con letras iluminadas e ilustraciones.

El libro

Hasta 1450 los libros se difundían en copias manuscritas por escritores dedicados exclusivamente a la réplica de ejemplares por encargo del clero o de reyes y nobles.

La elaboración de las técnicas de impresión modernas, por parte de Gutenberg hacia 1440, dio paso a la entrada del libro en la era industrial. El libro ya no era un objeto único, escrito o reproducido de acuerdo con la demanda. La edición de un libro requiere de toda una empresa, capital para su realización y un mercado para su difusión.

El libro fue uno de los instrumentos más revolucionarios en una época llena de cambios incesantes (entre ellos el descubrimiento de América). La llegada del libro impreso en el siglo XV significó algo mucho mayor que un logro técnico; se trató sobre todo de un nuevo medio intelectual que sirvió a la cultura occidental para concentrar, transmitir y expandir sus ideas centrales, un medio que creó nuevos hábitos de pensamiento y que transformó la cultura, la religión y la política, en una palabra, cambió a la sociedad.

El gran logro de Gutenberg consistió en mecanizar, agilizar y mejorar las técnicas de impresión a través del uso de los tipos móviles: piezas metálicas que contienen un carácter o símbolo en relieve e invertido especularmente. El diseño, la forma de estos signos se llama en la actualidad "tipografía".





Tipografía

La **tipografía** es el oficio que trata el tema de las letras, números y símbolos de un texto impreso (ya sea sobre un medio físico o electromagnético), tales como su diseño, su forma, su tamaño y las relaciones visuales que se establecen entre ellos.

El tipógrafo Stanley Morison la definió como: “Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto.”

Stanley Morison, *Principios fundamentales de la tipografía* (1929).

Times New Roman Georgia

Arial Comic Sans

Rosario

Propuesta: Existen tipografías no convencionales para distintos tipos de proyectos.

Busca la historia de una tipografía, detallando autor, año en que fue diseñada y sus características.

Tipografía creativa

La **tipografía creativa** contempla la comunicación de otro modo, como si se tratara de una metáfora visual, donde el texto no sólo tiene una funcionalidad lingüística, y donde, a veces, se representa de forma gráfica, como si se tratara de una imagen.



Pictograma

Un **pictograma** es un signo que representa esquemáticamente un símbolo, objeto real o figura. Es el nombre con el que se denomina a los signos de los sistemas alfabéticos basados en dibujos significativos.

Un pictograma debería ser enteramente comprensible con sólo tres miradas.

En el diseño de un pictograma deberían suprimirse todos los detalles superfluos.



En la actualidad es entendido como un signo claro y esquemático que sintetiza un mensaje sobrepassando la barrera del lenguaje; con el objetivo de informar y/o señalar.

<https://www.youtube.com/watch?v=RqX51AIQ7bY>

Caligrama

El **caligrama** es un poema, frase o palabra en el cual la tipografía, caligrafía o texto manuscrito se configura de tal manera que crea una especie de imagen visual. La imagen creada por las palabras expresa visualmente lo que la palabra o palabras dicen. En la modernidad se dio con las vanguardias de principios del siglo XX.

azul
brillante
el Ojo el
pico anaranjado
el cuello
el cuello
el cuello
el cuello
el cuello
el cuello
el cuello herido
pájaro de papel y tinta que no vuela
que no se mueve que no canta que no respira
animal hecho de versos amarillos
de silencioso plumaje impreso
tal vez un soplo desbarata
la misteriosa palabra que sujeta
sus dos patas
patas
patas
patas
patas
patas
patas
patas
patas a mi mesa



Elementos básicos del dibujo y el diseño

El dibujo, la pintura, la publicidad... todos los tipos de expresiones visuales están constituidas por un lenguaje y constan de un vocabulario. Este vocabulario está conformado por una serie de elementos (puntos, líneas, formas) que adoptan distintas instancias (posición, tamaño, color, etc.). Haremos uso de ellos por combinaciones, repeticiones o ausencias con el fin de transmitir el mensaje visual de la manera más efectiva posible.

- **Punto**

Desde el punto de vista científico (por ejemplo, en la matemática) el punto representa un concepto abstracto que indica con precisión exacta la ubicación de un encuentro, intersección, etc.

En cambio, en el sentido gráfico y artístico, el punto es una superficie materializada, es decir, reconocible por el ojo humano; es la unidad gráfica más pequeña, el "átomo".

Es la unidad más simple, irreductiblemente mínima, de comunicación visual. Es el elemento plástico básico.

No es un ente inmaterial, ocupa una superficie sobre el plano. Posee sus límites y tensiones internas.

Éste será percibido como tal, si en relación al plano que lo contiene y los elementos que lo rodean, su tamaño es adecuado a la percepción de punto.

- El punto es el primer recurso del lenguaje visual.
- Surge de un golpe sobre la superficie.
- Puede tener distintas formas, dependiendo de la herramienta.
- Tiene que tener relación de tamaño con el fondo, debe ser una expresión mínima.
- Es el articulador de la línea: una sucesión de puntos genera una línea.
- El punto es estático.

-En gran cantidad y yuxtapuestos, los puntos crean ilusión óptica de mezcla del color que hoy se utiliza en la imagen digital (píxeles) y en las impresiones (inkjet, láser, etc.).

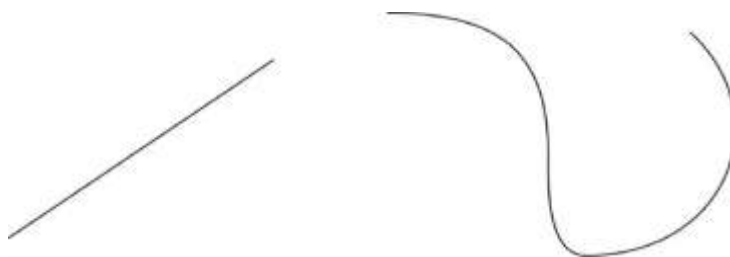


Línea

- Se verifica el salto de lo estático a lo dinámico.
- La línea implica una dirección y sugiere movimiento.
- Al igual que el punto, a la línea se la reconoce como tal en relación al campo visual que la contiene.
- Las líneas pueden ser homogéneas (de espesor constante) o moduladas (el espesor varía).



- Existen dos tipos básicos: geométricas y orgánicas.



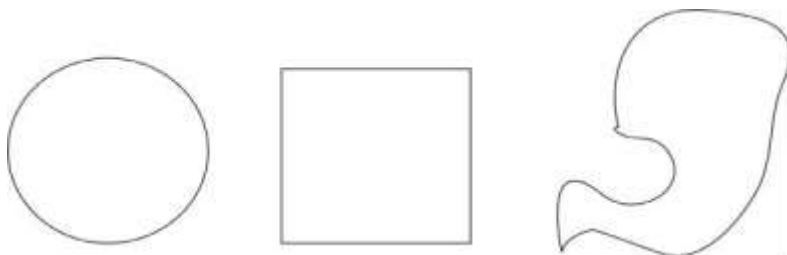
- Presentan direcciones básicas: horizontal, vertical, diagonal.
- Presentan distintas dimensiones: cortas, largas.
- Presentan distintos espesores: gruesas, finas, etc.
- Pueden ser continuas o discontinuas.
- Pueden ser homogéneas o sensibles



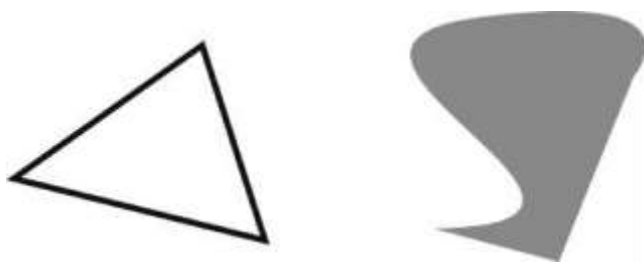
Forma o figura

La línea describe un contorno al cerrarse y unirse con su origen. Hay una delimitación de dos zonas, una acotada (figura) y otra infinita (fondo).

- Cuando las líneas se cierran describen una forma, figura o superficie.
- Existen dos tipos básicos de formas: geométricas y orgánicas.



- Pueden tener color o no. Pueden ser solamente su contorno.



- Pueden tener texturas.

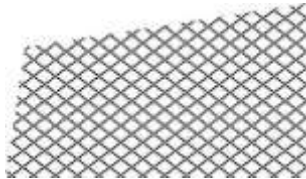
Llamamos textura a la calidad de una superficie, es la piel de las cosas. Los dedos nos permiten, a través del tacto, percibir la superficie de los objetos. Pero existe otro sentido en la percepción de las cosas: la visión, que sin necesidad recurrir al tacto podemos conocer cómo es la superficie de un objeto, esto es la textura visual. La textura visual o gráfica tiene una estructura bidimensional, es una representación plana, sin relieve, que imita el aspecto real de las cosas.



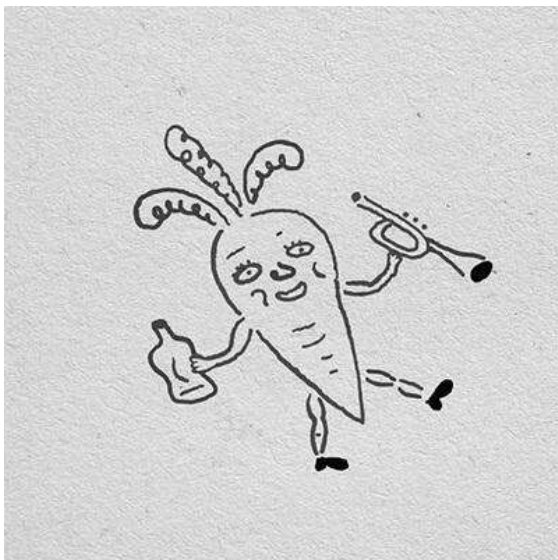


O pueden tener tramas.

Llamamos trama al tratamiento que le realizamos a una forma a través de líneas o puntos, puede ser uniforme o no, que le dé una particularidad, que las distinga de las demás, pero no responde a la materialidad que pueda representar la forma.



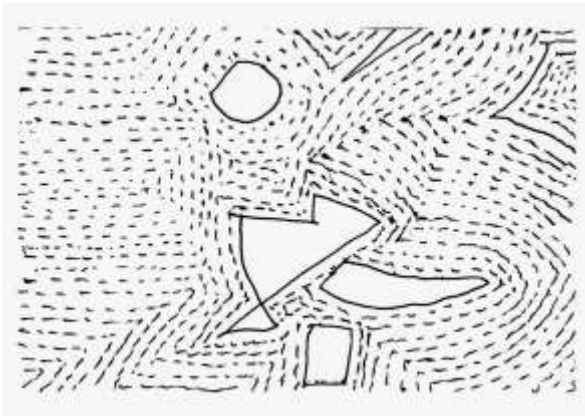
Propuesta 1: analiza en cada uno de los casos qué elementos básicos y de qué tipo se encuentran presentes. Investiga sobre sus autores.



Artista: Max Cachimba



Artista : Eduardo Favario -



Artista:Hugo Padeletti



Artista: Claudia del Río



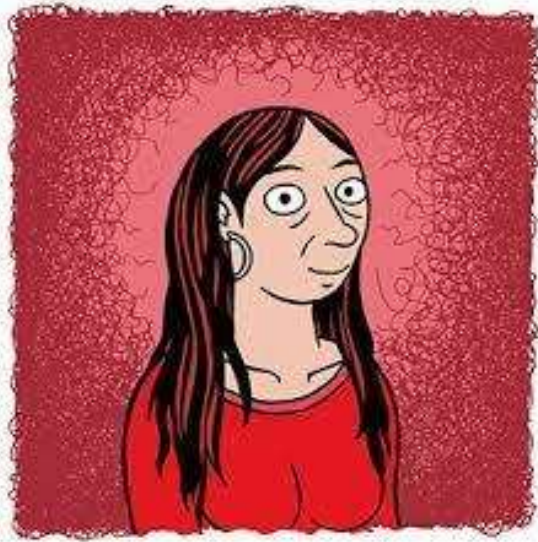
Artista: Yente



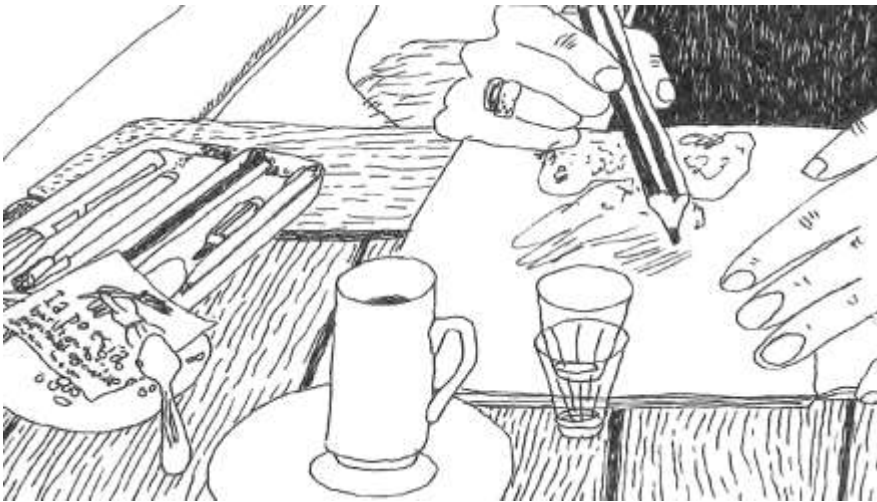
Artista: Vasily Kandinsky



Artista: Aid Herrera



Artista: Delius



Artista: Power Paola

Propuesta 2: Observa tu entorno y fotografía texturas que encuentres de las superficies de los objetos, revestimientos, telas, etc. Busca de seis a diez texturas distintas.



Composición

Algunos elementos que podemos encontrar en una composición son:

Ritmo

Cuando una o más formas visuales se repiten en una composición generan un ritmo, provocando una recurrencia esperada.

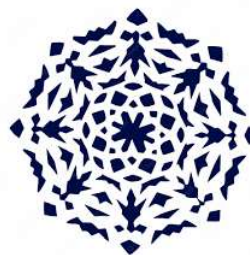
Puede haber distintos tipos:

- Se genera un *ritmo uniforme* si la repetición de la misma unidad se produce a idéntico intervalo y conservando su tamaño.
- Si se repite más de una figura secuencialmente, da lugar a un *ritmo alterno*.
- Cuando la figura amplía o reduce sus dimensiones, o el espacio entre cada módulo produce una progresión, se crea un *ritmo creciente* o *decreciente*.

Simetría

Correspondencia en la disposición regular de las partes o puntos de un cuerpo o figura con relación a un centro, un eje o un plano. Existen dos tipos:

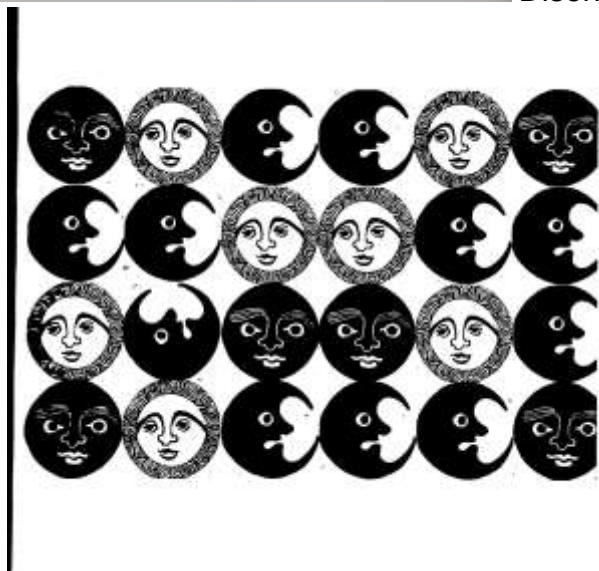
1. Axial: se produce cuando las figuras se espejan a ambos lados de un eje imaginario. (Ej. una mariposa).
2. Central: se produce cuando existen varios ejes de simetría que se intersectan en un mismo punto creando una simetría respecto a ese punto. (Ej. Un cristal de nieve).



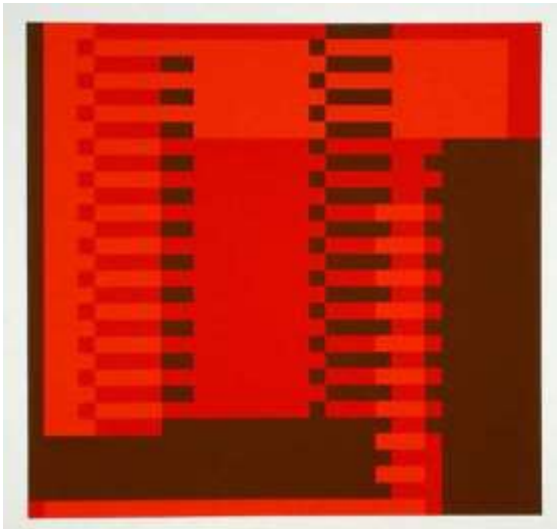
Propuesta 1: Observa estas imágenes y especifica qué elementos compositivos y de qué tipo se encuentran en ellas.



Diseños en cerámica Nazca



Artista : Mele Bruniard



Artista: Anni Albers



Artista: Juan Grela



Mosaico perteneciente a la Alhambra

Propuesta 2: Observa a tu alrededor. Busca distintas simetrías y ritmos que encuentres en tu casa. Pueden estar en textiles: ropa, bolsos, cartucheras; revestimientos: pisos, cerámicos; vajillas, muebles, molduras, etc. Captura en fotos cuatro ejemplos distintos.

Operaciones básicas de composición

Relación entre formas

Las formas pueden vincularse de diferentes maneras. En estas obras de Juan Grela las analizaremos:



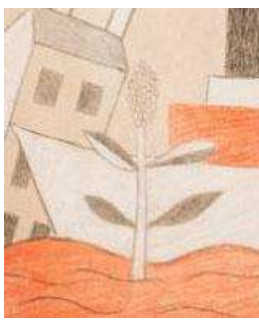


Proximidad



Cuando las formas se encuentran cercanas entre sí.

Superposición



cuando una forma se encuentra delante de la otra, tapando parte de esta última.

Tangencia



cuando las formas se encuentran en un punto.

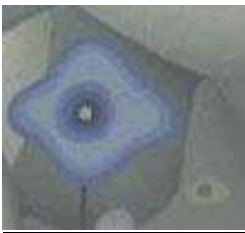
Lenguaje Visual

Transparencia



cuando una forma se encuentra delante de la otra pero deja ver la forma que se encuentra detrás.

Inclusión



cuando una forma se encuentra una dentro de la otra

Yuxtaposición



cuando las formas comparten y se encuentran en un lado

Atravesamiento



cuando una forma o línea atraviesa a la otra.



Color

“El color es algo indefinible. Pero lo que sí se puede intentar definir es el “fenómeno del color”, es decir, las condiciones y el acto de percepción que nos hacen comprender que el color existe. En el estado actual de nuestros conocimientos, todos creemos que, para que ese fenómeno del color sea posible, hay que disponer de tres elementos: una fuente de energía luminosa, un objeto modulador sobre el cual caiga esta energía y un órgano receptor, es decir, el hombre (o el animal) armado de este aparato complejo –a la vez biológico y cultural- que constituye el binomio ojo-cerebro. Si falta alguno de estos tres elementos no puede existir el fenómeno del color.

Las opiniones empiezan a ser divergentes cuando sustituimos al hombre receptor por un aparato registrador. Para muchos físicos y hasta para muchos químicos, lo que se registra sigue siendo color. Para la mayoría de los filósofos y antropólogos no es color, sino luz. El color es un producto cultural, que no existe si no es percibido; es decir, que no sólo deben verlo los ojos, sino que también debe decodificarlo el cerebro, la memoria, los conocimientos y la imaginación. Un color que nadie ve es un color inexistente.”

Michel Pastoureau, Diccionario de los colores, 2009.

El color como expresión cultural: el color y el deporte

“Las grandes estrellas de fútbol tienen el inmenso privilegio de no tener que jugar en campos de tierra reseca o barrizales sino en una superficie de césped bien cuidado que contribuye a aislarlos del común de los mortales y a delimitar en el suelo ese espacio sagrado dentro del cual se desarrolla el ritual del balón. Bajo sus pies, el césped. Bajo sus pies el color verde. Cosa que no es ni neutra ni anecdótica. El verde en occidente es el color del juego y del deporte (en el sentido amplio de la palabra) desde por lo menos el siglo XIII. Claro está que las diferencias son enormes entre el torneo feudal y el partido de fútbol del siglo XXI, pero el historiador observa aquí, en la larga duración, una serie de permanencias cromáticas sobre las cuales vale la pena reflexionar. En la cultura medieval, el verde ya es el color del juego porque también es el color de la juventud, el color del movimiento, el color de la Fortuna. Es el color más dinámico, más inestable y más ambiguo, el de la buena y la mala suerte, el del desorden, y también el del diablo.

Los jóvenes y los enamorados se visten de verde, como los juglares, los titiriteros, los bufones y los cazadores. Todos los rituales lúdicos tienen que ver con ese color.

En la época moderna el verde lúdico tiende a especializarse en el campo de lo que hoy llamaríamos juegos de la sociedad. A lo largo de los siglos y las décadas cada vez es más frecuente jugar a las cartas, a los dados, a las damas, al billar, etc., sobre un tapete verde. El verde se convierte en el color emblemático de los jugadores, de los lugares que estos frecuentan, de los objetos que manipulan.

El vínculo cultural que a través de los siglos une el verde de los escenarios deportivos con el verde de los juegos de sociedad, es evidente. En ambos casos se trata de limitar y señalar un espacio donde se realizan actividades. Por otra parte, lo que subraya esa primacía de lo simbólico sobre lo material se lee claramente en los deportes de sala. El Ping-pong es el que mejor ilustra ese parentesco simbólico entre un terreno de deporte y un tapete de juego.”

Michel Pastoureau, *Diccionario de los colores*, 2009



Círculo cromático

El círculo cromático es una representación ordenada y circular de los colores de acuerdo con su matiz o tono, en donde se representa a los colores primarios y sus derivados.

Al contrario de lo popularmente entendido, no existe un único círculo cromático, por ende, hay distintos tipos de colores primarios. Estos dependerán si son espacios de color reflejado (cuando percibimos el color de un objeto a través de la luz) o color emitido (por ejemplo, con una linterna con celofán o las leds de un monitor).

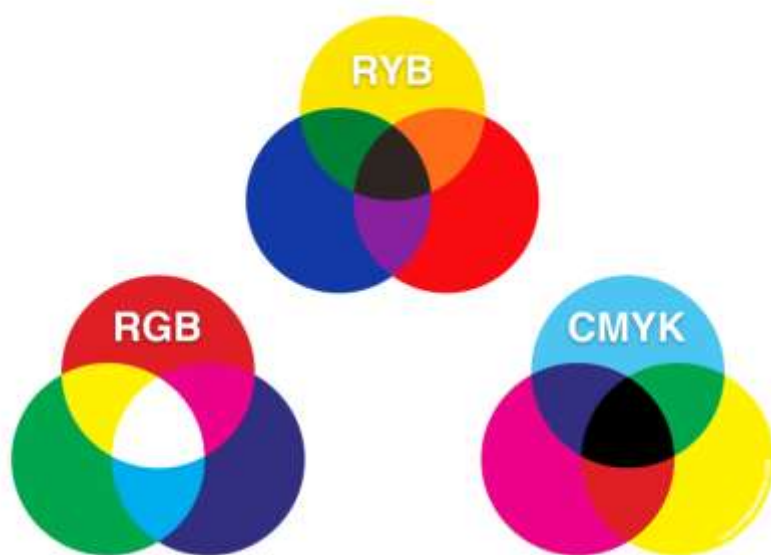
La síntesis sustractiva explica la teoría de la mezcla de pinturas, tintes, tintas y colorantes naturales para crear colores que absorben ciertas longitudes de onda y reflejan otras. El color que parece que tiene un determinado objeto depende de qué partes del espectro electromagnético son reflejadas por él, o dicho a la inversa, qué partes del espectro no son absorbidas. Una manzana iluminada por una luz blanca, parece roja. Pero esto no significa que emita luz roja. Si lo hiciese, seríamos capaces de verla en la oscuridad. En lugar de eso, absorbe algunas de las longitudes de onda que componen la luz blanca, reflejando solo aquellas que el humano ve como rojas. Los humanos ven la manzana roja debido al funcionamiento particular de su ojo y a la interpretación que hace el cerebro de la información que le llega del ojo. En esta síntesis podemos definir dos sub-espacios de color:

1. El tradicionalmente utilizado en la pintura, donde sus colores primarios son el AZUL, ROJO y AMARILLO (RYB)
2. El utilizado en sistemas de impresión (offset, impresoras láser, etc.) que utiliza como primarios, para poder construir toda la gama de color, al CIAN, MAGENTA y AMARILLO (CMYK).

Lenguaje Visual

La síntesis aditiva implica que se emita luz directamente de una fuente de iluminación de algún tipo. El proceso de reproducción aditiva normalmente utiliza luz roja, verde y azul (RGB) para producir el resto de colores. Combinando uno de estos colores primarios con otro en proporciones iguales produce los colores aditivos secundarios: cian, magenta y amarillo. Combinando los tres colores primarios de luz con las mismas intensidades, se produce el blanco. Variando la intensidad de cada luz de color finalmente deja ver el espectro completo de estas tres luces.

Los televisores y los monitores de ordenador son las aplicaciones prácticas más comunes de la síntesis aditiva.





Dimensiones del color

El color tiene tres dimensiones o propiedades: tinte, valor y saturación.

Definimos **tinte**, tono o también color como la propia cualidad que tiene un color. Los tonos son todos los colores del círculo cromático, primarios, secundarios e intermedios. Podemos decir que cuando se va a la izquierda o a la derecha en el círculo cromático se produce un cambio de tono.

<http://mimosa.pntic.mec.es/~erodri22/propieda.htm>

Cuando a cada uno de los colores o tonos del círculo cromático los mezclamos con blanco para ganar luminosidad o con el negro para oscurecerlo, lo que estamos realizando es un cambio de **valor**. Para realizar la escala de clarooscuro, es decir, los diferentes valores de un color, tenemos que tener en cuenta que no todos tienen la misma luminosidad. Si tuviésemos que graduarla en una escala de 1 a 10, siendo el valor más alto el más claro, el amarillo estaría en el número 9, el naranja en el 8, el rojo y el verde en el 6, el azul en el 4 y el violeta en el 3.

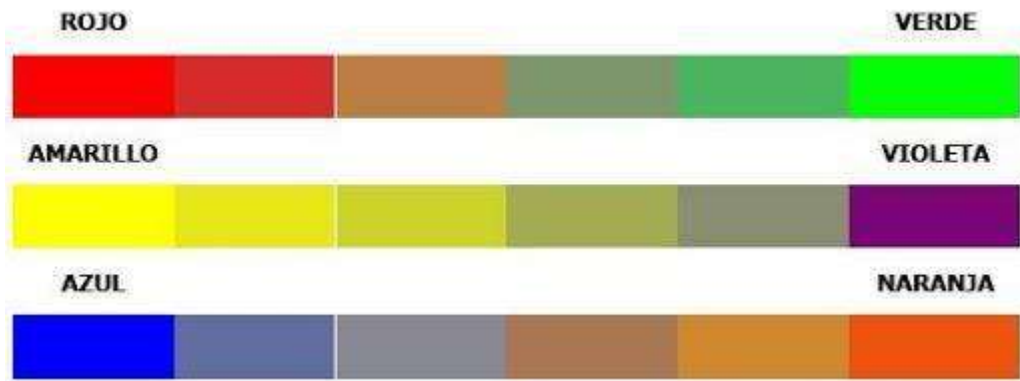


<https://www.milideas.net/aprende-a-utilizar-el-circulo-cromatico-para-elegir-correctamente-los-colores-para-pintar-tu-casa>

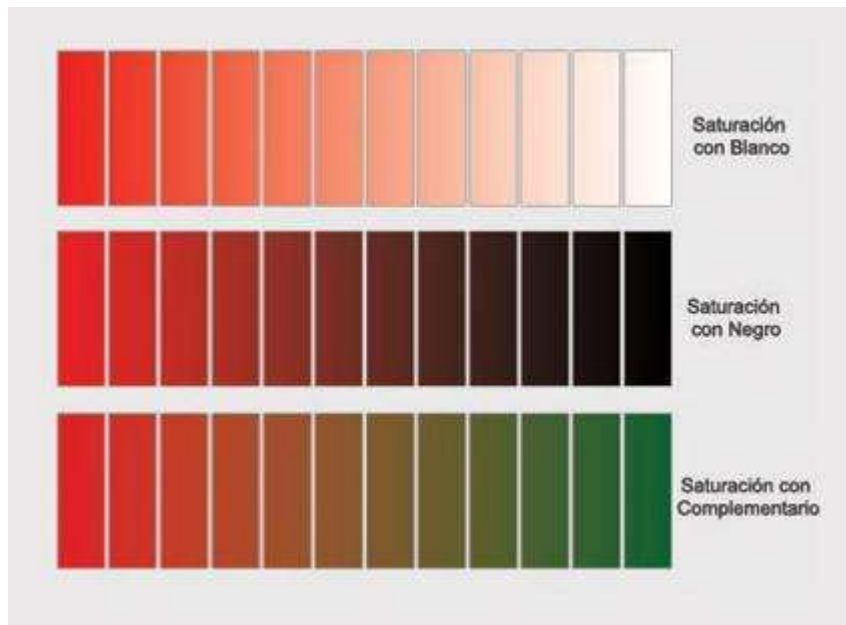
En este último círculo cromático hay una variación en el valor de cada uno de los colores al mezclarlos con blanco y con negro,

Cuando un color pertenece al círculo cromático se dice que está saturado, es decir que se presenta en toda su pureza, que tiene el máximo poder de pigmentación, de coloración. Pero no siempre encontramos los colores puros, sino que se suelen ver

compuestos por mezclas complejas, con cantidades desiguales de colores primarios. Para cambiar la **saturación** de un color se puede que mezclar con su **complementario** o también con algún **acromático**



<http://www.mailxmail.com/curso-teoria-color/saturacion-intensidad-color>



<http://tallerintegralli.blogspot.com/2018/03/saturacion.html>



“Dice Van Gogh en la carta número 401: *“Los antiguos no han admitido más que tres colores primarios: el amarillo, el rojo y el azul. Y los pintores modernos no admiten otros. En efecto, estos tres colores son los únicos indescomponibles e irreductibles. Todo el mundo sabe que el rayo solar se descompone en una serie de siete colores, que Newton ha llamado primitivos: el violeta, el índigo, el azul, el verde, el amarillo, el anaranjado y el rojo. Pero está claro que el nombre de primitivos no podría convenir a tres de esos colores, que son compuestos, ya que el anaranjado se hace con el rojo y el amarillo; el verde, con el amarillo y el azul; el violeta, con el azul y el rojo. En cuanto al índigo, no podría contarse tampoco entre los colores primitivos, puesto que no es más que una variedad del azul. Es preciso pues, reconocer con la antigüedad, que no hay en la naturaleza más que tres colores verdaderamente elementales, los cuales, mezclándose a pares engendran otros tres colores compuestos llamados binarios: el anaranjado, el verde y el violeta.*

Si se combinan dos de los colores primarios –el amarillo y el rojo, por ejemplo- para componer un color binario –el anaranjado- este color binario alcanzará su máximo de brillantez cuanto más se aproxime al tercer color primario no empleado en la mezcla. De igual modo, si se combina el rojo y el azul para producir violeta, este color binario, el violeta, resaltará por la vecindad inmediata del amarillo. Se llama con razón complementario, a cada uno de los tres colores primitivos, por relación al color binario que le corresponde. Así, el azul es complementario del anaranjado, el amarillo es complementario del violeta, y el rojo, complementario del verde. Recíprocamente, cada uno de los colores compuestos es complementario del color primitivo no empleado en la mezcla. Esta exaltación recíproca es lo que se llama la ley del contraste simultáneo”.

Pág. 60 de Juan Grela G. *“Dentro de uno está el universo”* Ed. Iván Rosado 2017.

Léxico técnico de las artes plásticas, Irene Crespi Jorge Ferrario. Editorial Universitaria de BS As, 2da Ed, 1977.



Propuesta:

- 1) Fotografía algo de tu cotidianidad que te guste mucho el color. Registra en fotos tanto el objeto/lugar/ ropa/ accesorio/ pelaje/follaje/ pétalos/etc en su totalidad como un fragmento en el que sólo se aprecie el color.
- 2) Intenta descubrir qué mezcla de colores lo conforma y nómbralos.
- 3) Elige otros colores con lo que lo combinarías y describe la relación que hay entre ellos.
- 4) Realiza una pintura de pequeño formato con estos colores.



Bibliografía

Michel Pastoureau, *Diccionario de los colores*, 2009.

Stanley Morison, *Principios fundamentales de la tipografía* (1929).

Bosch, E. *El placer de mirar. El museo del visitante*. Barcelona, Actar, 1998. Desing Museum, Gustavo Gili SL, *Como diseñar un tipo*, Londres, 2016.

Kandinsky Vasili, *Punto y línea sobre el plano*, 192.

Irene Crespi, Jorge Ferrario, *Léxico técnico de las artes plásticas*, Ed. Universitaria de BS AS 2da Ed 1977.

Juan Grela G., *Dentro de uno está el universo*, Ed. Iván Rosado 2017.

<http://tallerintegrati.blogspot.com/2018/03/saturacion.html>

<http://www.mailxmail.com/curso-teoria-color/saturacion-intensidad-color>

<http://mimosa.pntic.mec.es/~erodri22/propieda.htm>