

Figuració

Opcions figuratives per representar la realitat (grau d'iconicitat)

Antinaturalista (estereotips o normes)

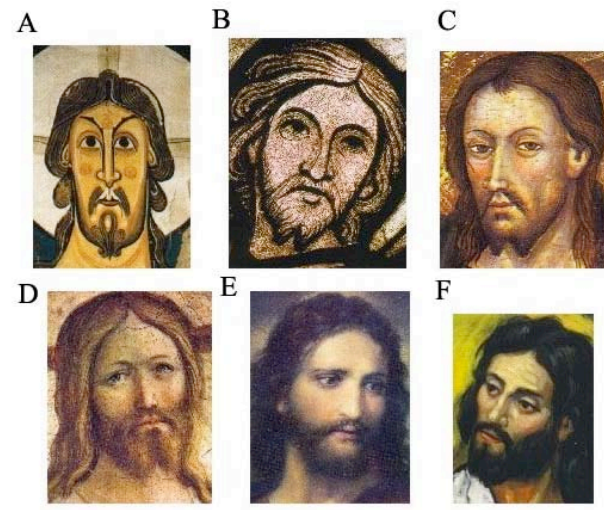
Idealitzada (arquetips o ideals)

Estilitzada (modificació de les formes i proporcions de les figures i objectes, per aconseguir la bellesa de la forma artística, que és diferent de la bellesa dels personatges representats, si els poguéssim veure com a persones reals)

Expressionista (de la mateixa manera que la realitat pot ser representada de manera idealitzada, també ho pot ser de manera crítica o negativa. Així, tots els elements poden ser intencionadament alterats amb aquest objectiu expressiu: formes, colors i proporcions, evidentment; també, però, el tipus de pinzellada, l'acabat dels materials, les textures...)

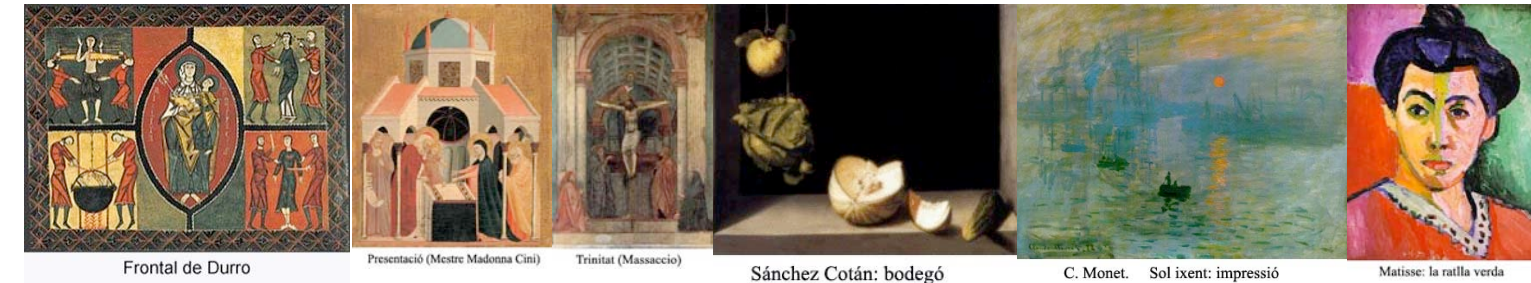
Realista (intenta representar la realitat com la veu)

Naturalista (representa personatges mitològics o religiosos amb imatges de persones reals)



Relació entre la realitat 3D i la representació 2D

Espai



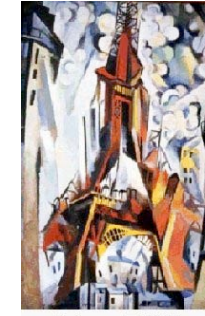
Espai pla= tot és bidimensional

Procés gradual de trencar l'espai pla cap a l'espai finestra.

Perspectiva científica= construcció geomètrica que permet construir espais sobre el pla amb sensació de realitat 3D.

Espai finestra= encara que la representació és un pla, creem la il·lusió de mirar una realitat tridimensional (com si miréssim per una finestra).

Espai ambigu= la pintura com a pintura. La pintura es refereix a la realitat 3D sense oblidar que és una imatge 2D i que gran part del seu poder comunicador resideix en les qualitats de la imatge (composició, formes, llum, color, textura).



DeLaunay T. Eiffel

Altres tipus de perspectives



Perspectiva cromàtica: colors càlids acosten i colors freds allunyen



Perspectiva aèria: amb la distància, els colors perden saturació i els contorns perden definició.



Perspectiva lumínica: l'alternança de plans de llum i ombra crea sensació de profunditat

Volum



Escorç: punt de vista no frontal del volum i proper a la visió real de l'ull humà.



Clarooscuro: construeix la sensació de volum pel contrast o la gradació de valors cromàtics.

Valor cromàtic o tonal és el grau de lluminositat d'un color. Un mateix color pot tenir diferents valors si es barreja amb blanc o negre, per fer-lo més clar o més fosc.



Berthe Morisot Noia a la finestra

Creació de volum a través del contrast dels colors complementaris: la zona il·luminada té un color i la zona en ombra té el color complementari. D'aquesta manera no intervé el color negre i tot el conjunt és més lluminós.

La imatge 2D com a llenguatge visual

Composició

La composició d'una imatge és la seva estructura, la manera en què es distribueixen espacialment les seves parts, i la relació que s'estableix entre elles i el conjunt de la imatge percebuda com a una unitat.



Composició simètrica: estàtica.

Per excitar una mica l'ull de l'espectador, l'artista introdueix petites diferències a cada banda de l'eix de simetria. Sinó, la imatge no retindria la mirada de l'espectador ja que en veure una banda de l'eix, el cervell reconstruiria l'altra banda sense necessitat d'observar-la.

Composició amb esquemes compostius basats en figures geomètriques.

Composició asimètrica: dinàmica.

La imatge queda tensionada entre dos focus visuals potents: a l'esquerra el punt de fuga del paisatge queda equilibrat pel conjunt de la dreta de Crist agenollat netejant els peus de l'apòstol.

Composició asimètrica: dinàmica.

Les línies diagonals asimètriques introdueixen un recorregut visual complex i dinàmic que va connectant els diversos focus visuals. En aquest cas, giren al voltant del cap de Sant Pere (focus principal) que està situat lluny del centre geomètric del quadre.

Moviment i expressivitat

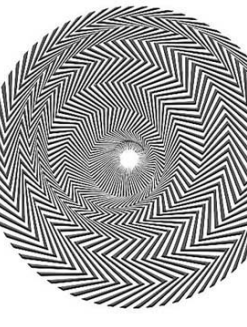
Una imatge ha d'incloure una certa sensació de moviment per ser expressiva i captar la mirada de l'espectador.

La pròpia composició és una eina molt eficaç per crear la il·lusió de moviment a la ment de l'espectador, fins a l'extrem d'incorporar el moviment real dels elements de l'obra com en el mòbil de Calder.



Michelangelo: Pieta Florència Duchamp: nu baixant l'escala

Calder: Mobile

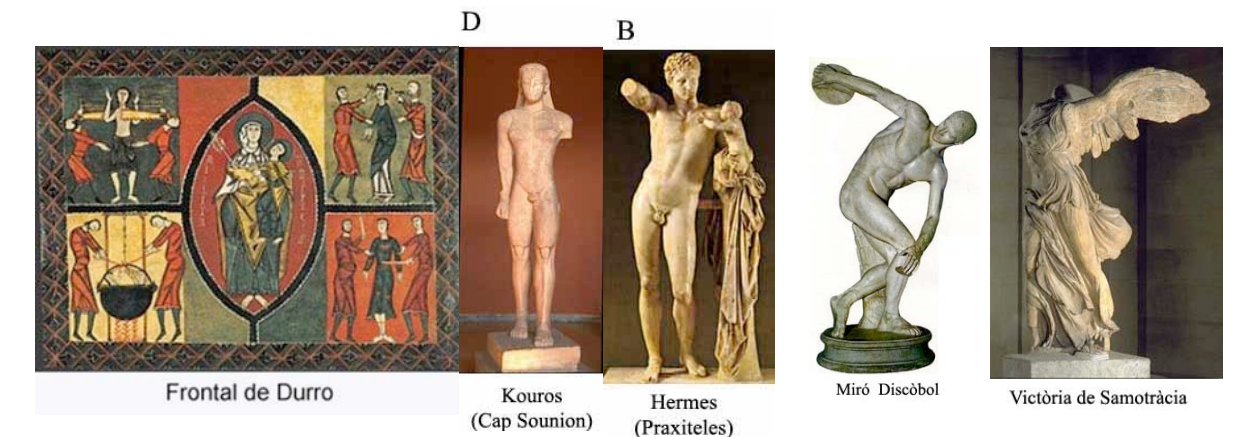


Riley: op art

La posició de les figures en moviment

també afegeix dinamisme, des del món immòbil de Frontal de Durro fins a la velocitat de la Victòria de Samotràcia.

Sempre és més expressiva la posició immediatament anterior al punt culminant de l'acció que no el punt culminant de l'acció.



Frontal de Durro

Kouros (Cap Sounion)

Hermes (Praxiteles)

Miró Discobol

Victòria de Samotràcia

Relació entre la línia i el color

Estil dibuixístic: predomina la línia sobre el color. Pot ser perquè hi ha línies dibuixades sobre les àrees de color, o perquè les àrees de color queden retallades entre elles creant contorns nítids que semblen línies (com la Venus de Botticelli)



Adoració Reis (Navasa)

Estil pictòric: predomina el color sobre la línia. Les àrees de color no queden retallades sinó que es transicionen gradualment i de manera més complexa.

Textura i acabat

Textura representada: la textura dels materials representats.

Textura real de la pròpia obra: els valors tàctils i visuals de la pròpia obra, de les seves superfícies.

La pinzellada esdevé un rastre del gest de l'artista, una espècie de caligrafia visual que afegeix ritme a la imatge (forma part de la textura real de l'obra).



El grau d'inacabat afegeix expressivitat en permetre imaginar la forma acabada en la ment de l'espectador. En canvi, l'obra totalment acabada és molt més tancada a la intervenció de l'espectador.



Egipce: estela de la Dama Tjperet

Normes o estereotips



Botticelli: Venus (detall)

Arquetips o ideals (cànon=sistema de proporcions ideals)



Beardsley: Salomé (1894)

Estilitzacions cercant bellesa de la imatge



Saturno (Goya)

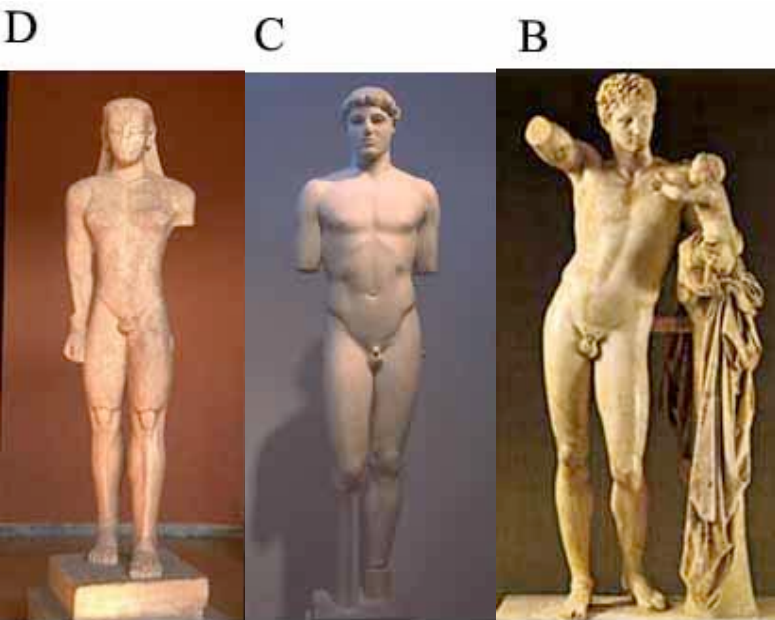
Expressionisme per comunicar clarament visió crítica



Realisme: representar la realitat com es



Naturalisme: representa figures imaginades amb persones reals



Kouros (Cap Sounion)

Efebo Critio

Hermes (Praxiteles)



Diògenes



Dell'Arca: Compianto (detall)

Gest pictòric o matèria i expressivitat