

imaxe plástica

debuxo

* Cando empregamos a liña como medio expresivo, tratamos de transmitir unha determinada “impresión” visual empregando para eso as características “sensoriais” que posúe. Neste debuxo de Pablo Picasso, únense o carácter propio das liñas no seu percorrido e a presentación teórica do cubismo segundo a cal, é posible representar ó mesmo tempo sobre unha superficie plana a un obxecto tridimensional visto dende diferentes ángulos.



PABLO PICASSO, "O artista ante a súa tea" (Carboncillo sobre tea) París, 1938.

escultura

* A escultura é considerada como unha forma da linguaxe visual baseada na imaxe. É a imaxe tridimensional. Na escultura danse máis que en ningunha outra manifestación plástica os valores visuais e táctiles. O campo de experimentación coa forma, a textura e os materiais é amplísimo e ó igual que coa imaxe gráfica non é necesario representar “ cousas ” reais.



MARTÍN CHIRINO, "O vento" Museo de Arte Abstracto, Cuenca.

118

pintura

* Durante grande parte da historia considérase ás técnicas e ós materiais baixo os que se agrupa a pintura como a raíz das *Belas Artes*.

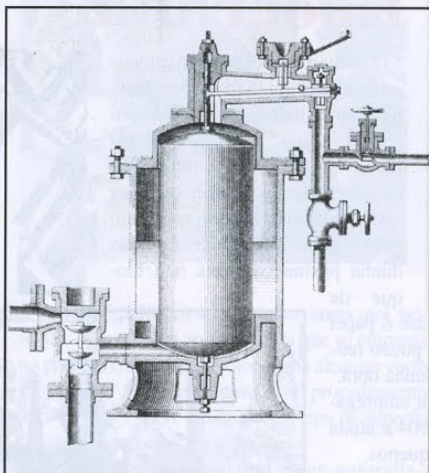
Hoxe en día aínda que o termo está algo denostado polo auxe imparable das novas tecnoloxías, a pintura segue tendo ese carácter máximo e íntimo onde o saber facer e saber dicir do artista dotan ó cadro de características únicas que fan del un feito irrepetible.

Cando non existía outro medio para representar a realidade, a pintura cumpría esa función. O nacemento da fotografía marcou un novo camiño e dende entón o obxectivo da pintura é estar ó servizo da expresión do individuo e da experimentación gráfico-plástica.



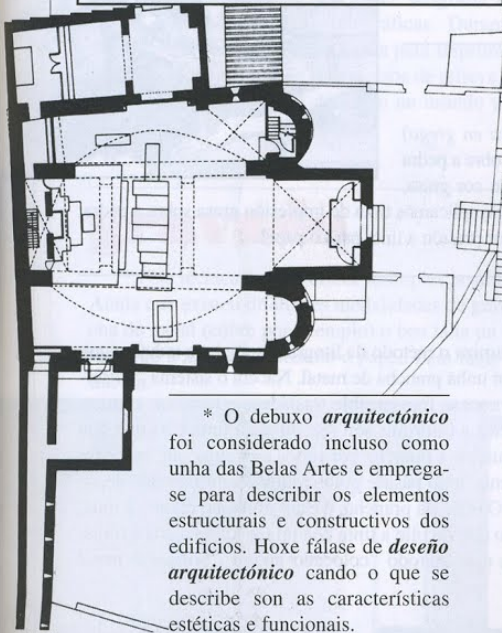
FRANCISCO DE GOYA, "O enferro da sardiña" (Táboa), Madrid, 1812.

e . . . diseño

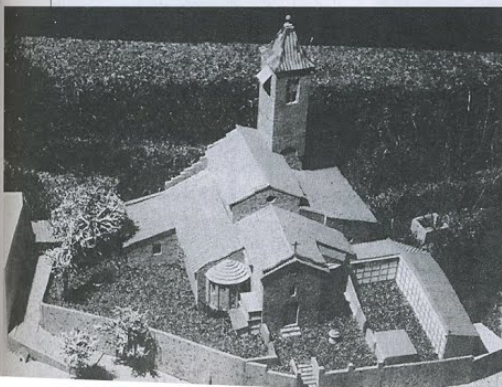


* O *debuxo industrial* ten como obxectivo a descripción de elementos especialmente técnicos, de tal xeito que cos datos de eses debuxos, as pezas poidan ser fabricadas facilitando tamén información sobre a súa montaxe e funcionamento.

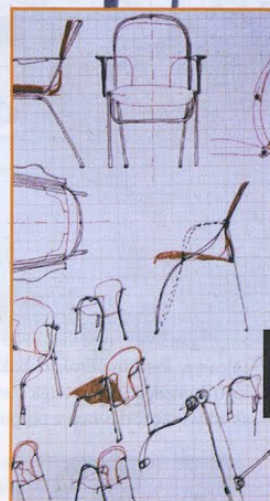
É lóxico que os elementos gráficos procuran aquí a *precisión descriptiva* e non a expresión do individuo.



* O *debuxo arquitectónico* foi considerado incluso como unha das Belas Artes e empregase para describir os elementos estruturais e constructivos dos edificios. Hoxe fábase de *diseño arquitectónico* cando o que se describe son as características estéticas e funcionais.



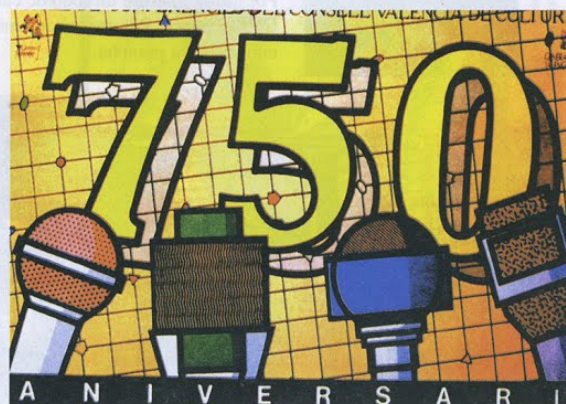
ANTONI GONZÁLEZ, Sant Vicent de Malla. 1986.



OSCAR TUSQUETS BLANCA, Varlus.

* O *diseño* acostuma prantexarse criterios estéticos e expresivos. Aínda que antigamente o propio enxeñeiro "deseñaba" o obxecto, agora acostuma encargarse o deseñador de prantexar o estudo visual, plástico e funcional. Un estudio técnico resolve os problemas constructivos e de fabricación.

* O *diseño gráfico* ten moitísimas variantes: dende a creación dunha imaxe de empresa, para que se identifique visualmente (*anagramas*) ata, como na ilustración, os carteis encargados de informar dunha maneira atractiva e chamar a atención do espectador (*publicidade*). Emprégase nas portadas de discos, libros, pegatinas, etc.



Diego RUIZ DE LA TORRE, Valencia. 1963.

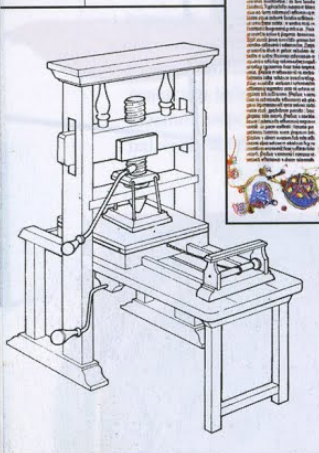
imaxe impresa

GUTENBERG, Biblia de 42 liñas. 1455.



tipografía

* O primeiro procedemento práctico de impresión feito en Occidente foi o inventado por Gutemberg ó aplicar "tipos" móbiles a unha prensa que permitía combinar os caracteres para compoñer cada vez textos distintos. Ata ese momento (1447) había que gravar os textos dunha páxina completa nun bloque de



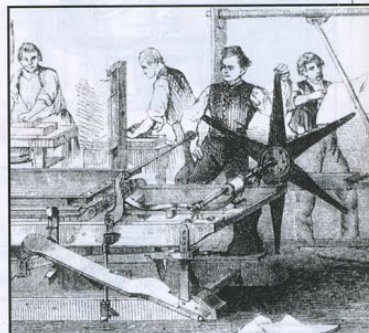
Replica da prensa tipográfica inventada por Gutemberg. 1447.

madeira. Unha vez entintado pasábase ó papel por presión. Este sistema facía moi pouco rentable o esforzo para a publicación dunha obra.

O sistema de "tipos móbiles" foi empregado ata a aparición do "Offset" en 1904 e aínda séguese empregando para textos pequenos.

litografía

* En 1796 Alos Senefelder inventa a "litografía" (*lithos* = pedra en grego) empregando as propiedades de atracción e repulsión da tinta e a grasa sobre a pedra calcarea. Para imprimir débúxase sobre pedra calcarea moi plana con cor grasa, logo humedécese con auga que penetra na pedra alí onde non hai cor. Se aplicamos tinta de impresión grasa sobre a pedra, as zonas molladas non a aceptan e onde debuxamos con cor sí, logo por presión a tinta pasa ó papel.



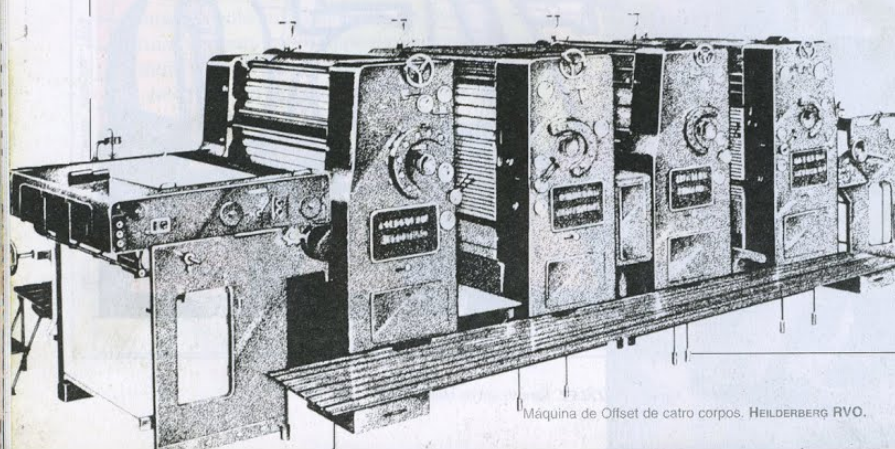
120

offset

* En 1904 Caspar Hermann moderniza o método da litografía e inventa unha máquina que substitúe a pedra litográfica por unha prancha de metal. Nacerá o sistema "Offset" ("colocado aparte"). Por medio dun proceso fotosensible trasládase o texto ou a imaxe sobre unha prancha metálica. As partes a imprimir son receptivas á tinta e as que non corresponden á imaxe a repelen. Primeiro a prancha por rodos con auga que humedecen as zonas que non se van a imprimir; logo pásase polos rodos de entintar que depositan a tinta só nas zonas con imaxe. O resto da prancha, ó estar húmeda, rexeita a tinta. Por último, pásase un rodo de caucho que recolle a tinta coa imaxe xa formada e transfírea ó papel. Por iso, chamamos a este método "colocado aparte", porque o papel nunca toca á prancha.

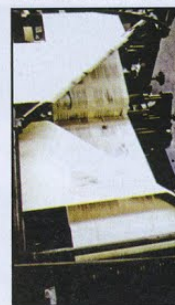


CASPAR HERMANN e a primeira máquina de Offset, 1904



Máquina de Offset de catro corpos. HEILDERBERG RVO.

MÁQUINA TIPOGRÁFICA ACTUAL.





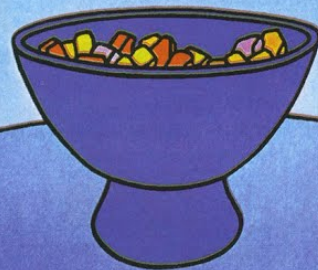
Aplicación de tinta coa espátula no proceso da SERIGRAFÍA.

serigrafía

* É un método de impresión que consiste en debuxar a imaxe que queremos reproducir sobre unha superficie de "seda" suxeita cun "bastidor", cubrindo logo as partes que non queiramos que se impriman cun produto que tape o poro da tea. Ó poñer a seda en contacto co papel e extender a tinta cunha espátula, ésta pasa polos pequenos furados da seda que non estean tapados e tinxen o papel.

* A serigrafía ten sempre unhas cores moi brillantes e duradeiros porque a tinta que se emprega no proceso é moi espesa e acostuma alcanzar certo grosor. Por iso, empregase este procedemento para imprimir sobre case calquera tipo de superficie (madeira, metal, plástico, etc).

Hai varios métodos para facer serigrafía e incluso poden imprimirse imaxes fotográficas. Durante varias décadas ésta foi a técnica preferida para imprimir carteis, empregando cores planas (sen efectos de relieve ni degradados) que se imprimían de un en un usando unha seda cada vez.



PATRICK CAULFIELD. "Cuncos dulces". Serigrafía.

121

gravado

* Esta técnica gráfica ofrece múltiples posibilidades pola cantidade de variantes dentro de cada tipo de gravado. Aínda que existen diferentes modalidades de gravado, o gravador debuxa basicamente cun punzón sobre unha prancha de metal (cobre por exemplo) o ben talla un bloque de madeira, pásalle pola superficie un rodo tinxido e transfere logo a imaxe por presión ó papel. Para facer este proceso é necesaria a axuda dun "Tórculo" como o de a ilustración.



ALBERTO DURERO. "Adán e Eva" 1504.

imaxe fotográfica



JOSEPH N. NIEPCE. (1765/1833).

Primeira imaxe fotográfica tomada por NIEPCE. (1827).



CÁMARA DE DAGUERRE. 1839.

1827

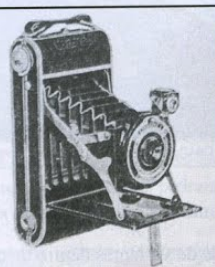
* A primeira *imaxe fotográfica* (do grego "escribir con luz") foi lograda por J. Niepce en 1827. Sometiú unha placa sensible á luz durante oito horas.

Como cámara Niepce utilizó un cuarto obscuro cun pequeno furado polo que entraba a luz proxectando ésta coa imaxe sobre a placa na parede oposta. En 1837 o francés Daguerre inventou un proceso con placas de cobre chamado "*Daguerrotipo*". Máis estas imaxes non podían repetirse. A posibilidade de facer copias apareceu cando Fox Talbot desenroló o *negativo* en 1839.

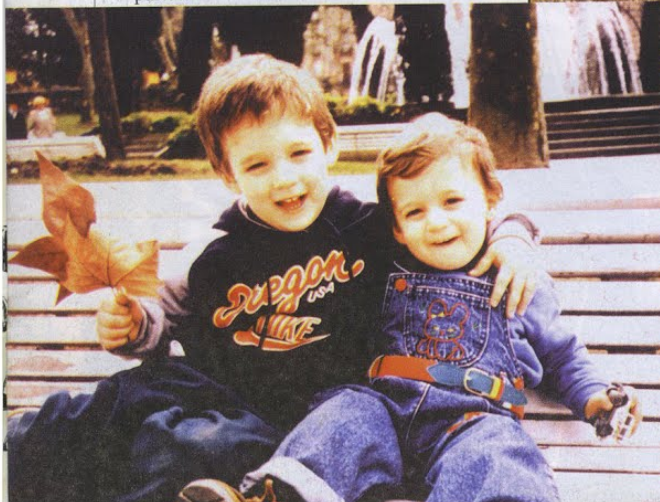
Cámara fotográfica e grupo familiar de PRINCIPIOS DE SÉCULO. Lugo.

1918

* A cámara fotográfica consiste nunha caixa estanca á luz na que no interior atópase un material fotosensible (negativo). Cando apretamos o disparador ábrese unha cortinilla deixando pasar a luz e polo tanto a imaxe que queda rexistrada no negativo, aínda que para poder vela é necesario "revelala" no laboratorio por un proceso químico. Dende principios do século, cámaras portátiles, como a da ilustración, fixeron posible que o rexistro de imaxes chegase a todas as partes.



122



1995

* Dende que en 1907 inventouse o proceso de cor, as cámaras fotográficas intentan automatizar o proceso reducindo o seu peso. A primeira cámara "portátil" pesaba 23 quilógramos. A cámara de abaixo apenas chega ós 200 gramos.



Kevin e Anna. Fotografía feita cunha Olympus compacta.

e...

cine



Aparello de proxección similar ó empregado polos LUMIERE.



PRIMEIRAS IMAXES PROXECTADAS Ó PÚBLICO polos Lumiere no Grand Hotel de París o 28 de decembro de 1895.



Os irmáns AUGUSTE e LOUIS LUMIERE.

1895

* Os irmáns Auguste e Louis Lumiere foron os primeiros en proxectar imaxes en movemento facendo pasar secuencias de fotografías a unha determinada velocidade por diante dun aparello emisor de luz e dotado dunha lente para enfocar a imaxe que se proxectaba así con nitidez.

O proxector cinematográfico (cine = "movemento", grafos = "imaxe") foi o perfeccionamento doutros sistemas menos prácticos que xa existían como o Kinetoscopio de Edison (1889). Tamén empregaba película pero ó non ter proxector, a imaxe só podiana ver os espectadores individualmente.

Pero co proxector cinematográfico dos Lumiere, as películas chegaron a multitude de persoas ó mesmo tempo tendo un éxito inmediato.

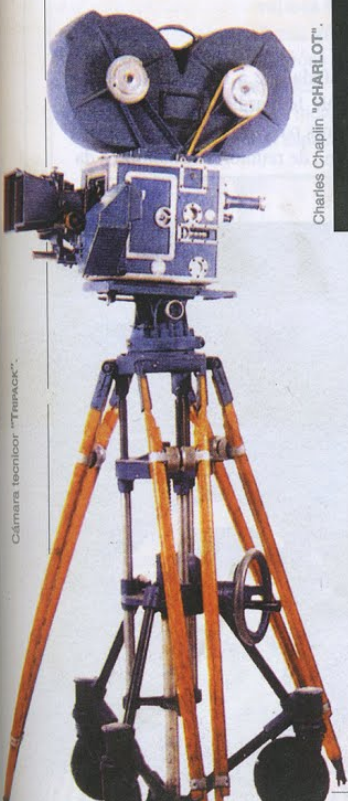
123

1921

* Ata a incorporación do son ó cine (1927 co "O cantor de Jazz") todas as películas baseábanse na linguaxe do xesto. Era o "cine mudo". Grandes artistas foron capaces de conmover ó público coas súas interpretacións sen dicir unha soa palabra.



Nadal de 1922. Anuncio do proxector familiar da empresa PATHE.



Cámara tecnolóxica "Tetrax".



Charles Chaplin "CHARLOT".

1995

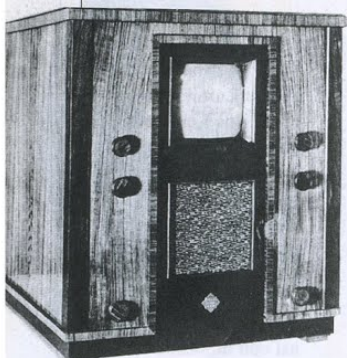
* Coa utilización da cor e técnicas moi depuradas para acadar grande definición nas proxeccións, a industria cinematográfica converteuse nunha das máis grandes do mundo en 100 anos. Aínda que nos nosos días teña que convivir con outras técnicas como a TV e o vídeo, o cine segue sendo o máis espectacular dos sistemas de expresión baseados na imaxe.

Fotograma da película "TARTARUGAS NINJAS III".



Cartel anunciador da película "TOYS".

imaxe electrónica



Aparello TELEFUNKEN do ano 1935.

1931

* Neste Ar-denno e Loewe conseguen a transmisión completamente electrónica de imaxes televisivas acadando unha visión cunha calidade aceptable (imaxe da dereita).

En 1935 inaugúranse en Berlín as primeiras emisións regulares electrónicas (tres veces por semana). En 1936 aparece a cor coa retransmisión dos Xogos Olímpicos de Berlín. Nacera a televisión.

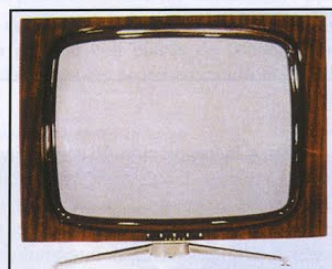


PRIMEIRA IMAXE TELEVISIVA TRANSMITIDA electronicamente. 1931.

124



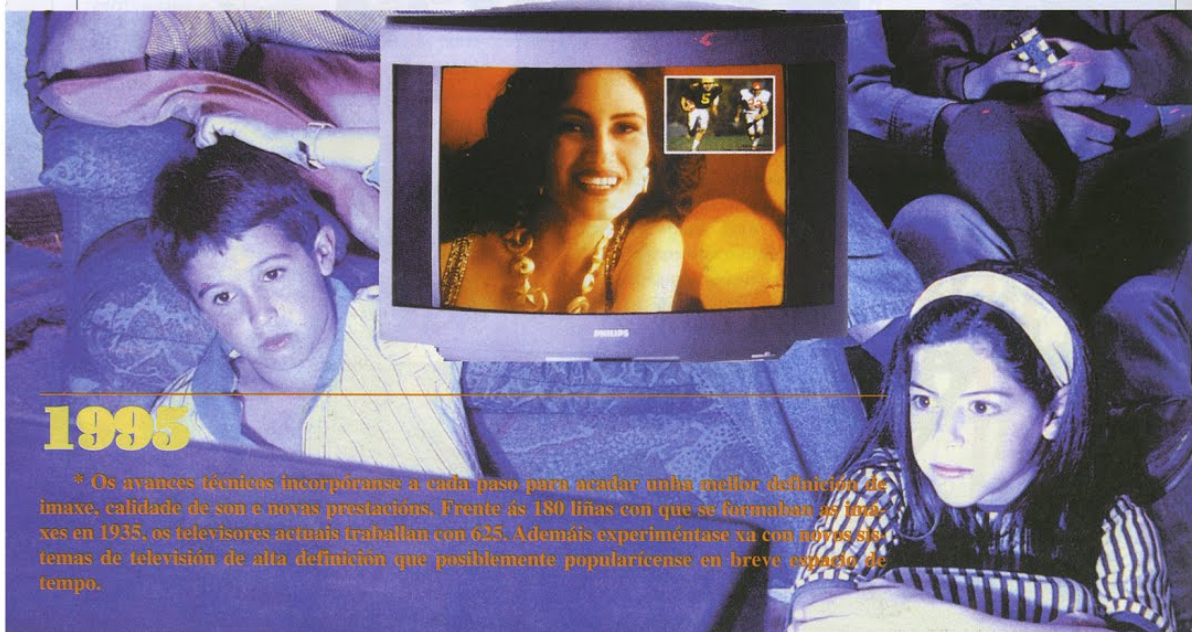
Imaxe familiar ó redor da TV, 1960.



Televisor dos anos sesenta.

1960

* Aínda que a entrada da TV no noso país foi tardía en comparación con outros países, pronto converteuse no núcleo de reunión dos membros da familia.



1995

* Os avances técnicos incorpóranse a cada paso para acadar unha mellor definición de imaxe, calidade de son e novas prestacións. Frente ás 180 liñas con que se formaban as imaxes en 1935, os televisores actuais traballan con 625. Ademais experimentase xa con novos sistemas de televisión de alta definición que posiblemente popularizense en breve espazo de tempo.

e . . . infográfica

1945

* Na Universidade de Pensylvania entra en funcionamento a primeira instalación electrónica de cálculo de grandes dimensións. Funcionaba con 18.000 válvulas e ocupaba unha superficie de 140 m². Os datos introducíanse por medio de tarxetas furadas a través de 300 conmutadores xiratorios. O "ordenador" pesaba un total de 30 toneladas e para instalalo necesitáronse 2 anos.

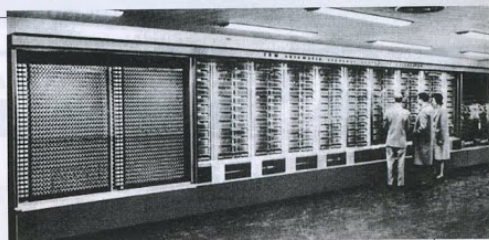


1995

* Na actualidade o ordenador constitúe unha valiosa ferramenta para o tratamento da imaxe. A súa grande capacidade de cálculo pode xerar espazos en tres dimensións que ó non existir na realidade fisicamente permítennos modificar constantemente a súas características podendo introducirmos incluso dentro del e ver cunhas gafas como son os elementos e os espazos internamente. É o **espacio virtual**.



Con guantes especiais temos a sensación de tocar os obxectos, pero na realidade o espacio virtual é unha imaxe electrónica e non é posible fisicamente entrar nel.



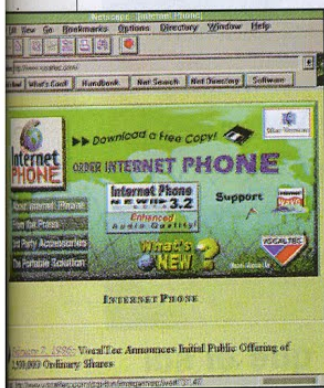
HARVARD MARK I. 1945.

* Calquera ordenador de sobremesa actual faría palidecer ó do ano 44. O descubrimento primeiro dos transistores e logo a creación de técnicas de microelectrónica fan posible reducir drasticamente o tamaño dos compoñentes dos equipos.



Imaxes xeradas con ordenador.

125



FRANÇOIS DESJOURS. Escultura por medio da informática.

* O ordenador necesita para funcionar que alguén lle diga o que ten que facer. Por iso, é necesario cargar un programa que sexa capaz de executar as ordes que nós lle damos. Hai moitísimos programas para cousas diferentes.



imaxe publicitaria

Gasógeno GASNA
DECLARADO DE INTERES NACIONAL

PRESENTA LOS NUEVOS MODELOS
RA ACEITES PESADOS

LOS FILTROS "GASNA" NO NECESITAN LIMPIARSE DIARIAMENTE COMO TAMPOCO LOS TUBOS, CULATAS, CARBURADOR Y BUJÍAS

SU MOTOR FUNCIONARA NORMALMENTE SIN DESPERFECTOS NI IMPUREZAS

DISTRIBUCION GENERAL PARA ESPAÑA
MADRID: Alcalá, 86 - Tel. 52614
BARCELONA: Balmes, 123 - T. 81205

ESTACIONES DE SERVICIO "GASNA" EN TODA ESPAÑA

EL MEJOR GASOGENO EUROPEO

* A idea de que a xente coñeza os produtos para que os compre non é nova. Os comerciantes romanos e gregos xa se anunciaban na súa época.

O "anunciarse" para vender convértese en algo imprescindible co desenrolo das técnicas gráficas e o progresivo aumento da importancia da imaxe na sociedade.



* A menxase publicitaria é diferente do resto das menxases. Existen unhas razóns últimas detrás de toda a presentación gráfica e é que o produto resulte atractivo para o posible comprador. É frecuente atopar imaxes fotográficas nas embalaxes que logo non se corresponden co tamaño e a calidade dos produtos. Tamén ocorre que o fabricante trata de crear necesidades que na realidade o consumidor non ten para obrigarlle así indirectamente a consumir o produto.

Unha campaña publicitaria estudia o mercado antes de lanzar o produto. Determina a que tipo de compradores ha de ir dirixido, analiza cales son as menxases e a estética máis aceptada para ese posible comprador e na medida das súas posibilidades económicas dase a coñecer no maior número de medios de comunicación.

126

PEPSI **NSR** **HONDA** **Mx Onda**

BORGES

Para que el sol



* A imaxe aporta moitas informacións diferentes. Son como canles que hai que controlar para conseguir que a menxase que o espectador poida ler sexa o que ti queres. Nunha mesma fotografía, o control da luz, a posición dos personaxes, o balance da cor, a súa importancia dentro da composición, o tipo de encuadre, a película que empregamos e o papel no que se sacan as fotos son parámetros que permiten que controlemos con maior exactitude a imaxe que queremos ó final.

* A posibilidade de captar imaxes en movemento a través do cinematógrafo rompeu o estatismo que tivera a imaxe. A pintura e a fotografía o que facían era “conxelar” unha porción da realidade que recollía nese momento as relacións entre os posibles personaxes. O seu pasado e o seu futuro serían só meras conxeturas para o espectador. A imaxe en movemento dilata no tempo os feitos que se suceden inesperadamente nos primeiros “films” que se fixeron, pero pronto contaron cun desenrolo previsto e escrito de antemán. Nacerá o guión. Moitos escritores adicáronse a crear historias para poñer ó servizo do cinematógrafo.

127

Vocabulario

- * **VIRTUAL** _____
Dícese de aquilo que existe só en aparencia.
- * **DESEÑO** _____
Concepción, planificación e preparación para a fabricación de produtos industriais.
- * **TÓRCULO** _____
Prensa manual empregada para a impresión de pranchas de gravado.
- * **BASTIDOR** _____
Armazón xeralmente de madeira que tensa e da rixidez á tea.