**Indicadores Espaciales.**

**Lenguaje Visual II**

**Resumen de Cátedra por Clara Eder.**

Cuando hablamos de Indicadores Espaciales, nos referimos a aquellos recursos que tenemos a disposición los artistas para generar la ilusión de espacialidad en un plano, nos permiten representar objetos en tridimensión sobre la superficie plana.

**Claroscuro:** se refiere a la sugerencia de tridimensión a través de las gradaciones de LUZ y SOMBRA, moldea las figuras a través de la distribución de los valores tonales.

**Escorzo:** Es la utilización de la perspectiva a fin de representar un elemento en profundidad, cuyas partes aparecen superpuestas de manera oblicua con respecto al espectador. Se reduce la longitud de los objetos, utilizando la perspectiva como guía. Para que haya escorzo, el elemento a representar debe estar visto desde un ángulo de enfoque oblicuo, y las partes no deben desaparecer completamente detrás de otras, a fin de que no se pierda la lectura total de la figura.

**Perspectiva atmosférica:** Entendemos que la atmosfera modifica la percepción de los elementos a representar a medida que se alejan, ya que a mayor distancia, mayor cantidad de partículas de aire se superponen entre nuestra vista y el objeto, generando una atmosfera más densa que provoca una pérdida de nitidez en las formas y colores, tornando estos últimos hacia el azul. Se sostiene en los gradientes de luminosidad, saturación, nitidez, textura y matiz.

**Segregación de planos:** generamos la sensación de distancia a través de la aplicación de ángulos visuales (2 mínimamente) donde se vea un contraste significativo de tamaño, un escalonamiento de planos. No es necesario que los objetos estén representados desde el mismo ángulo visual, y el tratamiento de los elementos en los diferentes planos suelen tratarse con la misma nitidez.

**Perspectiva Lineal:** Este método de representación se basa en un sistema de cálculos proporcionales de las distancias y de los objetos. Es un sistema matemático, que parte de la base de un punto de vista único, o punto de fuga, al que convergerán las líneas imaginariamente, donde las dimensiones de las partes representadas se deducen matemáticamente del cálculo de la distancia entre los objetos visibles y el ojo del espectador.

**Perspectiva Caballera:** en este sistema, hay 3 ejes a tener en cuenta, 2 de ellos se mantendrán inmóviles y el tercero se va a proyectar oblicuamente, modificando el aspecto de la figura según el ángulo que se forme con la proyección del tercer eje.

**Veduta:** Se trata de introducir en un interior una ventana en la que se representa una vista abierta de la naturaleza, de algún fragmento alejado del paisaje. Esta ventana se ubicará en los primeros planos de la obra, y tiene por objeto corregir las insuficiencias de las representaciones cubicas y cerradas de los espacios.

**Traslapo:** es cuando un objeto cubre parte de otro, ubicándose ambos paralelos al plano grafico del cuadro, y generando la sensación de que la figura que se superpone visualmente a la otra, esta más próxima, y la otra se entiende que esta por detrás. A veces se utilizan figuras de espaldas a fin de acentuar el efecto.

**Trampantojo:** esta técnica pictórica busca engañar al ojo que observa, a través del uso de la perspectiva o el uso cuidado de los efectos de sombra y luz, para generar la ilusión de un espacio nuevo que nos quiere hacer creer que existe y abre ante nuestros ojos. Generalmente tienen grandes formatos, las obras realizadas con esta técnica, a fin de acentuar la sensación de espacialidad.

**La Quadratura:** esta técnica pictórica tiene sus orígenes en la Italia de los siglos XVII y XVIII, en ella se entremezclan elementos de la pintura, la escultura y la arquitectura para generar superficies murales que superaran los limites arquitectónicos a través del empleo de técnicas ilusionistas. Se emplazaban generalmente en el interior de iglesias, palacios, villas.

**Representación coloreada del espacio:** a partir de los estudios que realizan los impresionistas acerca de la luz y la forma, esta (la forma) comienza a ceder, el contorno de la MANCHA se impone al contorno de los objetos. Ahora el contorno será sugerido a través de la mancha, que cobra mayor relevancia. Los contornos se vuelven menos duros.

**Triangulación del espacio:** gracias al descubrimiento de la fotografía, los artistas comprenden que pueden ubicarse en puntos de vista inéditos para realizar sus representaciones (el ojo puede ubicarse en cualquier posición y a cualquier altura), implementan los encuadres fotográficos como puntos de partida para sus obras. Comienzan a utilizar fragmentos de espacios diferenciados, clara influencia de oriente y las estampas japonesas. Implementan el DETALLE autónomo, que da la posibilidad de sugerir espacio a través de él, siendo el centro de irradiación de la obra, los fondos se vuelven menos nítidos.

**Representación Polisensorial del espacio:** acá se concibe la naturaleza de manera analítica, hay un hincapié en analizar los datos primitivos de los sentidos, de registrar que me provoca la naturaleza y traducir esas sensaciones en la obra. Cezanne parte desde acá, para ir más lejos y terminar creando un NUEVO OBJETO, al cambiar las distancias psíquicas de los elementos a representar, podemos traducir todos los motivos a formas geométricas, volúmenes, cuerpos simples. Cezanne entiende que el realiza un RECORTE de la realidad a representar, una elección que pasara a representar un ESPACIO IMAGINARIO, con lo cual formula la noción de signo.

**Uso del Color Puro:** el primero en poner su atención en el color fue Van Gogh, que comprendió que cada color poseía en si mismo las posibilidad de generar espacialidad. Gauguin avanzó sobre esto para comprender que: Cada color posee en sí mismo la dimensión suplentaria osea la tercera. Entendemos que la temperatura del color genera una percepción espacial (cálidos avanzan, fríos retroceden; los colores claros tienen más peso visual que los oscuros, por ende se perciben como más cerca)

**Rectángulo elástico:** según el artista cubista Leger, “Todo color es una luz”, lo cual genera una nueva percepción del espacio a partir del color. Su teoría del rectángulo elástico, nos dice que: “dada una superficie mural determinada, es posible modificar las dimensiones del espacio según el color elegido”.

**La Línea:** Gauguin logró que el dibujo renunciara a decirlo todo, y se encargara de funcionar sugiriendo las primeras 2 dimensiones y dejando al color la sugestión de la tercera. La línea empezó a tener como finalidad sugerir un lugar, valores, el dibujo va a encargarse de subrayar las nociones de distancia, profundidad, de organizar la tela. Por ejemplo jugar con el énfasis de la línea es una manera de generar la espacialidad, las líneas más gruesas pueden indicar una zona de sombra, o utilizar una línea más gruesa para lo más próximo y a medida que se “alejan” los elementos representados se afina la línea.

**Representación Cubista:** con Picasso y sus indagaciones en el tema de la espacialidad, llegamos a una concepción del espacio que reposa sobre la relación de partes habitualmente consideradas extrañas al dato visual común. Picasso se permite jugar, mostrando en un plano diferentes lados de un mismo elemento representado, superponiéndolos, fragmentando este objeto, analizándolo, comprendiéndolo para descomponerlo en sus diferentes partes todas expuestas ante la vista.