1. **RESUMO DE CONTIDOS**



* 1. **Índice**

1. [Linguaxe visual 2](#_heading=h.gjdgxs)

1.1. [Elementos básicos da linguaxe visual 2](#_heading=h.30j0zll)

2. [A composición visual 4](#_heading=h.3j2qqm3)

2.1. Esquemas [compositivos básicos 5](#_heading=h.4i7ojhp)

3. [Cartel 6](#_heading=h.2xcytpi)

3.1. [Características dun bo cartel 6](#_heading=h.1ci93xb)

3.2. [Tipos de cartel 7](#_heading=h.3whwml4)

3.3. [O cartel na historia da arte 7](#_heading=h.2bn6wsx)

4. [A metáfora visual 8](#_heading=h.qsh70q)

4.1. [Técnica plástica 8](#_heading=h.3as4poj)

## 

## Linguaxe visual

A linguaxe visual é o sistema de comunicación que empregamos na creación de mensaxes visuais mediante imaxes. É a linguaxe que se desenvolve no noso cerebro, no proceso de interpretar o que percibimos a través dos ollos.

## 1.1. Elementos básicos da linguaxe visual

A continuación atoparás os elementos que combinados entre si de diferentes formas conforman a linguaxe visual. Facendo unha analoxía coa linguaxe oral e escrita de calquera idioma: estes elementos serían as palabras, como os combinemos entre si formando composicións visuais, sería como cando construímos as frases que dan sentido a lingua oral e escrita, só que aquí estaríamos formando a linguaxe visual.

**Punto**

É un elemento gráfico indivisible, a unidade mínima de comunicación visual. Pode ter diferentes formas e cores e pode concentrarse ou dispersarse creando sensación de volume.

**Liña**

É un elemento gráfico que xorde dun punto en movemento. As liñas poden ser rectas, curvas, quebradas, onduladas, mixtas, abertas ou pechadas. Poden ter diferentes formas e dimensións en función do seu trazo: groso, fino, continuo ou descontinuo. Coas liñas podemos debuxar, sombrear e colorear creando formas.

**Plano**

É unha superficie de dúas dimensións, unha forma limitada mediante un contorno. Pode haber planos xeométricos, de formas regulares (triángulos, cadrados, círculos etc.) e planos orgánicos de formas libres e irregulares. O plano constrúe formas e imaxes, e pode ter unha gran capacidade expresiva.

**Forma**

É a propiedade dunha imaxe ou dun obxecto que define o seu aspecto. Os recursos básicos que se empregan para representar as formas son o contorno, a silueta e o dintorno.

O contorno é a liña que delimita o exterior da forma.

A silueta é a forma representada mediante unha soa cor. Destaca o esencial e pode imitar o efecto de contraluz.

O dintorno son todas as liñas, cores e texturas que configuran o interior dunha forma. O dintorno pode imitar a realidade ou ser irreal e imaxinario.

As formas poden ser:

* Figurativas: cando hai elementos recoñecibles.
* Abstractas: cando as formas non se asemellan a elemento da realidade.
* Xeométricas: cando está delimitada por trazos rectos ou curvos.
* Orgánicas: cando os límites son liñas onduladas aleatorias.
* Naturais: cando están xeradas pola natureza.
* Artificiais: cando están creadas polas persoas.

**Cor**

A cor é unha interpretación do noso cerebro ante determinados estímulos e depende da luz con que observemos.

Percibimos as cores grazas ao proceso de absorción e reflexión da luz que incide sobre elas. Por exemplo, nun ambiente de luz branca se vemos un obxecto de cor vermella é porque a súa superficie absorbe todas as lonxitudes de onda da luz branca excepto a luz vermella que a reflicte.

Hai dous tipos de cor:

* A cor luz (natural ou artificial) é inmaterial, non a podemos tocar, e as cores primarias luz son o vermello, verde e azul violeta (RGB: Red, Green, Blue). Á cor luz tamén se lle chama síntese aditiva, porque a suma de todas as cores luz dá luz branca.
* A cor pigmento fabrícase cos pigmentos extraídos da terra e dalgúns insectos e diversos aglutinantes para ter diferentes tipos de pinturas: acuarelas, ceras, lapis, rotuladores, témperas, etc. Ás cores primarias pigmento son o ciano, maxenta e amarelo (CMY: Cyan, Magenta, Yellow). A cor pigmento tamén se lle chama síntese subtractiva porque a suma de todas as cores pigmento dá cor negra.

Ademais, as cores transmiten sensacións e emocións. Así:

As cores cálidas transmiten alegría e vitalidade, achéganse ao espectador/a. Estas cores van desde os verdes claro, amarelos, laranxas, vermellos, e marróns ata os maxentas.

As cores frías transmiten calma e profundidade, crean distancia ante o espectador. Estas cores van desde os verdes escuro, azuis, e violetas.

No círculo cromático podemos ordenar as cores primarias e secundarias e ver as harmonías de cores afíns e complementarias.

As cores afíns son as cores que se atopan próximas entre si no círculo cromático.

As cores complementarias son as parellas de cores que se atopan opostas no círculo cromático.

**Textura**

É a calidade visual e táctil das superficies de todo o que nos rodea. As superficies poden ser lisas, rugosas, ásperas, suaves etc.

Hai texturas naturais (xeradas na natureza) e artificiais (creadas polas persoas).

Hai texturas visuais (son imaxes planas bidimensionais) e táctiles (que se perciben a través do tacto, tridimensionais).

## A composición visual

Chamamos composición visual á maneira de configurar e distribuír eses elementos coa finalidade de crear unha obra artística, como pode ser un debuxo, ilustración, pintura, colaxe etc.

A palabra "composición" acostuma a relacionarse coa música. De feito, ás persoas que crean música chamámoslle “compositores”. Esta é unha boa referencia para explicar a composición visual: na música as notas musicais e acordes ordénanse para obter unha melodía determinada. De forma análoga, nas artes plásticas os elementos visuais distribúense en equilibrio e harmonía para obter una obra artística.

A composición tamén forma parte doutros ámbitos coma son a fotografía, o deseño gráfico, o deseño industrial ou a arquitectura.

## 2.1. Esquemas compositivos básicos

Na arte e no deseño existen diversos esquemas compositivos. Na seguinte lista amósanse os máis comúns e sinxelos. Dentro de cada un deles atoparedes a súa descrición, calidades compositivas e unha imaxe esquemática de exemplo.

**Simétrico axial**

Neste esquema, os elementos sitúanse a ambos lados dun eixo imaxinario que soe estar situado no medio do cadro.

**Simétrico radial**

Os elementos distribúense equilibradamente arredor dun centro imaxinario que soe estar no centro do cadro.

**Diagonal**

Neste esquema os elementos principais dispóñense seguindo unha liña diagonal, creando dinamismo e movemento na imaxe.

**Triangular**

Os elementos principais sitúanse formando un triángulo, acadando así unha sensación de equilibrio.

**Circular-ovalado**

Os elementos agrúpanse formando un círculo ou ovalo creando unha sensación envolvente e de calma.

**En forma de *L***

Os elementos distribúense formando dúas liñas perpendiculares en forma de letra *L*.

Este esquema produce unha sensación de equilibrio e permite destacar unha área baleira do cadro, que pode ser empregada coma punto focal para dirixir a mirada a un punto específico.

**En cruz**

Os elementos dispóñense formando un eixe horizontal e outro vertical travesados no seu centro, ou cerca del. Este esquema achega estabilidade e forza visual, creando un punto de atención onde se cortan os eixes.

Un exemplo no que se emprega a composición visual é o cartel.

## Cartel

O cartel é unha obra artística e comunicativa que combina imaxes, cores e textos para transmitir unha mensaxe de impacto e eficaz. Destaca pola súa capacidade de informar, concienciar ou promocionar ideas, eventos ou produtos. Relaciónase con disciplinas como o deseño gráfico, a pintura e a fotografía, e require unha composición plástica coidada, onde o equilibrio, a cor e a tipografía desempeñan un papel esencial para captar a atención e comunicar de forma clara e creativa.

## Características dun bo cartel

Un bo cartel é un cartel de impacto, isto é, que non nos deixe indiferentes. Pero sen descoidar a súa función comunicativa.

As regras xerais que debe cumprir:

* **Combinación de elemento visual** (pode ser **unha ilustración, unha foto, un debuxo ou unha pintura**) **e texto ou textos** (polo xeral hai un texto principal, máis grande, e outros secundarios e de menor tamaño). Ás veces só hai textos, pero estes teñen calidades estéticas por si mesmos (un deseño atractivo e singular).
* Polo xeral **o elemento visual é a parte máis importante** do cartel, a que chama máis a atención.
* **O elemento visual debe ser de impacto e atractivo**. E debe gardar relación coa mensaxe a transmitir (recordade que un cartel serve para comunicar algo.
* **O texto debe ser** **claro e conciso**. Cómpre elixir ou deseñar unha tipografía tamén atractiva, sen perder lexibilidade.
* **A composición do cartel debe ser** **equilibrada.**
* Por regra xeral funciona ben o **"minimalismo"**, é dicir, usar a mínima cantidade de elementos suficientes. Se con estes se consegue un cartel atractivo e claro, para que usar máis se poden volver confusa a mensaxe final?

## Tipos de cartel

Cada tipo de cartel adapta o seu deseño e linguaxe visual ao propósito específico que persegue.

**Cartel publicitario e propagandístico**

Promociona produtos, marcas ou servizos, buscando atraer clientes.

**Cartel informativo**

Proporciona datos relevantes sobre eventos ou situacións.

**Cartel educativo**

Busca transmitir coñecemento sobre disciplinas do saber (ciencias, letras, artes, etc.).

**Cartel político ou social**

Serve para sensibilizar, concienciar ou mobilizar á sociedade arredor de causas ou ideais.

**Cartel artístico ou decorativo**

Pode ter diferentes usos, pero destaca principalmente pola súa estética.

## 3.3. O cartel na historia da arte

Moitos e moitas artistas se dedican a deseñar carteis, tanto hoxe como no pasado. Velaquí tendes un repaso rápido pola historia do cartelismo artístico, cos principais estilos e artistas que os levaron a cabo.

**Postimpresionismo (finais do século XIX).**

Destaca polo uso expresivo da cor, liñas marcadas, composicións dinámicas e a captación da vida cotiá e do ambiente bohemio, mesturando arte e comunicación publicitaria.

**Art Nouveau (finais do século XIX - principios do XX).**

Este estilo destacou polo seu deseño orgánico, as liñas curvas e as cores vivas. Cultivou principalmente o cartel publicitario.

**Constructivismo (1920).**

Movemento ruso que empregaba a xeometría e o contraste para comunicar sobre todo mensaxes sociais e políticas.

**Bauhaus (1919-1933).**

A carteleira da Bauhaus destaca pola súa funcionalidade, deseños xeométricos e minimalistas, tipografías sinxelas, cores primarias e a integración entre arte, deseño e industria.

**Art Déco (anos 1920-1930).**

Enfocado en formas xeométricas e deseños elegantes e modernos.

**Surrealismo (anos 1930-1940).**

Incorporou imaxes oníricas (relativas aos soños) e provocadoras ao deseño gráfico.

**Cartel feminista (anos 1970 ata a actualidade).**

Movemento que usa a carteleira para promover os dereitos das mulleres e denunciar inxustizas.

## A metáfora visual

A metáfora visual é un recurso gráfico no que se usa un elemento visual, como unha imaxe ou un símbolo, para representar ou simbolizar unha idea ou algo abstracto. É como cando vemos unha árbore con raíces profundas que pode representar a idea de conexión co pasado ou as nosas raíces culturais. Basicamente, é usar imaxes para comunicar ideas que van máis aló do que se ve a primeira vista.

## Técnica plástica

É o conxunto de procedementos e métodos que usamos para elaborar unha obra plástica, xa sexa un debuxo, unha pintura, unha escultura...

Incluiría as ferramentas (pinceis, espátulas, punzóns etc.), os medios (óleo, acuarela, témpera, etc.) e os modos ou procedementos adecuados de usar ambos.

“Queres implicArte?”, proxecto *cREAgal*, publícase coa [Licenza Creative Commons Recoñecemento Non-comercial Compartir igual 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.gl)