

LA IMAGEN FIJA: LA FOTOGRAFÍA Y EL CÓMIC

© Rocío Lineros Quintero

LA IMAGEN FIJA

1. ¿QUÉ ES UNA IMAGEN?

La imagen es un mensaje en forma de icono que presenta una parte de la realidad. La imagen reproduce algún instante de la realidad y se convierte en un reflejo parcial de la realidad ya que no expresa sentimientos ni ideas.

2. ¿CÓMO SE PERCIBE UNA IMAGEN?

La manera de percibir una imagen está muy relacionada con la forma en que cada persona puede captar la realidad.

Cuando percibimos una imagen tendemos a fijarnos en los estímulos que nos gustan y despreciamos otros que nos disgustan.

La percepción sigue cuatro principios:

- a) continuidad: los elementos que componen la imagen se organizan de una forma determinada.
- b) Proximidad: tendemos a agrupar los elementos que están más cerca de otros.
- c) Semejanza: objetos o elementos parecidos se agrupan por alguna característica común como la forma, el color, el tamaño, etc.
- d) Contraste: algo destaca por tener una característica opuesta al resto de elementos.

3. ¿CÓMO SE COMPONE LA IMAGEN?

Hay cuatro elementos básicos que componen la imagen fija:

- 3.1. Punto: es la señal más sencilla que se utiliza en la comunicación visual. Tiene gran poder de atracción para el ojo. Puede indicar equilibrio si está centrado; distancia, si hay dos; y dinamismo si hay varios en la composición.

Equilibrio: Ej.: una persona en el campo.

Distancia: Ej.: dos personas ante un monumento.

Dinamismo: Ej.: fotos de grupos o de varias personas.

- 3.2. Línea: es un punto en movimiento. Puede ser horizontal, vertical o diagonal.
Horizontal: paisaje: ofrece equilibrio.
Vertical: personas en distinto lugar: ofrece distancia.
Diagonal: expresa dinamismo.
- 3.3. Luz: puede tener mayor o menor intensidad, crear sombras, resaltar colores, expresar sentimientos y emociones que provocan los distintos colores. Puede ser:
Directa: si provoca sombras.
Indirecta: si se reparte por igual.
- 3.4. Color: está muy relacionado con la luz ya que depende del reflejo que se le dé. Se divide en colores claros y fuertes, fríos y cálidos, primarios y compuestos. Los colores expresan sentimientos y emociones que dan a la imagen una nueva sensación.

4. RECURSOS EXPRESIVOS DE LA IMAGEN

- 4.1. La comparación: se exponen varios elementos para destacar las cualidades que tienen en común o las cualidades que los diferencian.
- 4.2. Personificación: se dan cualidades humanas a objetos, cosas o paisajes.
- 4.3. Hipérbolo: es la exageración y agrandamiento de una persona, objeto o cosa con respecto a otra.
- 4.4. Empequeñecimiento: es la miniatura de una persona, objeto o cosa con respecto a otra.

5. ¿CÓMO LEEMOS UNA IMAGEN?

- 5.1. Nivel denotativo: describimos objetivamente los elementos que hay en la imagen.
- 5.2. Nivel connotativo: se interpretan subjetivamente los elementos de la imagen expresando los sentimientos y actitudes que provoca.

6. TIPOS DE IMÁGENES

6.1. IMAGEN FIJA: se capta un instante de la realidad. Puede ser la fotografía y el cómic donde ya se narran historias.

6.2. IMAGEN EN MOVIMIENTO: cuando se captan imágenes consecutivas de manera dinámica.

LA FOTOGRAFÍA

1. ¿QUÉ DEBEMOS TENER EN CUENTA PARA REALIZAR UNA FOTOGRAFÍA?

- a) El enfoque: es la parte de la cámara que mide la distancia a la que está el objeto a fotografiar. Puede ser cercano, próximo o lejano.
- b) La luz: podemos utilizar luz natural o luz artificial, hay que tener también en cuenta las sombras que pueden crearse.
- c) La profundidad: se consigue con el objetivo de la cámara y se utiliza cuando tenemos planos distintos y se intentan que no salgan desenfocados.

2. ¿CÓMO NARRAR CON LA FOTOGRAFÍA?

Para contar cosas por medio de imágenes, ya sean historias reales o historias inventadas, hay que dominar una forma de narración específica que se llama NARRACIÓN AUDIOVISUAL.

Por eso la narración audiovisual tiene reglas y elementos muy concretos que vamos a analizar.

- a) EL ENCUADRE: en la imagen todo lo vemos a través de un espacio limitado, el rectángulo de la imagen, ese espacio rectangular de la imagen es lo que denomina encuadre. No existe nada fuera del encuadre por lo tanto, hay que reflejar la realidad lo mejor posible porque no se ve nada más allá del encuadre.

El recuadro alrededor de la fotografía se llama MARCO y es el límite con la realidad. Tiene un valor muy importante porque según dónde se haya cortado la realidad se puede imaginar o no.

El encuadre es la forma de ver la realidad, es el punto de vista de quien intenta reflejar la realidad. Según el ángulo en que se fotografíe la realidad habrá distintos encuadres:

a.1. Encuadre normal: la cámara se sitúa a la misma altura que los ojos del personaje fotografiado.

a.2. Encuadre picado: la cámara se sitúa por encima de la persona u objeto fotografiado apareciendo como aplastado en el suelo y empequeñecido. Se da la sensación de inferioridad.

a.3. Encuadre contrapicado: la cámara está por debajo de la persona u objeto, de esta forma, se ve engrandecida y magnificada.

a.4. Encuadre subjetivo: la cámara actúa como si fuera la visión de un personaje que aparece de espaldas, es como si fuera su imagen la que se fotografía, lo que el personaje ve.

b) EL PLANO: es el tamaño que tiene el encuadre, las distintas visiones o perspectivas se pueden realizar recogiendo distintos tamaños, los planos pueden ser:

b.1. Plano de conjunto: es una imagen que sólo pretende describir un lugar y donde las personas pierden todo valor. Puede ser picado o contrapicado.

b.2. Plano General: es el plano que describe una situación general donde aparecen todas las personas y el ambiente que los rodea. Puede ser picado o contrapicado. Se ve a la persona entera.

b.3. Plano americano: comprende al personaje desde la cabeza hasta las rodillas. Es un plano ideal para mostrar la conversación entre personas. Puede ser picado o contrapicado.

b.4. Plano medio: recoge a la persona desde la cabeza hasta el pecho. Este plano es muy descriptivo porque puede verse más de cerca como es la persona, que vestimenta lleva, etc.

b.5. Plano primero o Primer plano: es el que reproduce al personaje desde la cabeza hasta los hombros. Se utiliza sobre todo cuando el personaje está expresando sus sentimientos.

b.6. Gran primer plano: es el plano que recoge sólo el rostro del personaje para dar cuenta de algún gesto o expresión de la cara.

b.7. Plano detalle: es el que recoge una parte muy pequeña de la realidad, sólo un detalle que se selecciona a gran tamaño, es el plano que quiere llamar la atención sobre algo o algún aspecto del personaje.

EL CÓMIC

1. ¿QUÉ ES EL CÓMIC?

Un cómic es una historia breve que a través del dibujo y la imagen, el diálogo y la narración se cuentan hechos reales o ficticios.

2. LOS ELEMENTOS DEL CÓMIC

Cada uno de los encuadres de un cómic se denomina viñeta. La viñeta es la unidad mínima. Las distintas viñetas componen una tira que generalmente es presentada en horizontal y pocas veces en vertical.

En muchas ocasiones la tira está compuesta por varias viñetas pero, en algunas ocasiones, las viñetas son más grandes o puestas en otra posición y llegan a alcanzar el espacio de varias tiras.

En ocasiones también pueden aparecer personajes que salen de la viñeta y rompen el marco del encuadre.

Lo que dicen los personajes queda recogido en lo que se llama globo o bocadillo. La forma de las letras que recoge el bocadillo puede expresar numerosas cosas, por ejemplo: si el personaje habla en voz alta el trazo de la letra se hace grueso, si habla en voz baja el trazo de la letra se hace fino y pequeño, si chilla la letra es puntiaguda, si expresa miedo la letra es temblorosa, cuando está pensando el bocadillo se hace con círculos interrumpidos y no con una línea continua.

En ocasiones, en algún lado superior o inferior de la viñeta aparece alguna explicación del autor o algún resumen de lo ya acontecido, este cuadrado informativo se denomina cartela.

3. LOS ELEMENTOS EXPRESIVOS EN EL LENGUAJE DEL CÓMIC

En el lenguaje del cómic destacan algunos elementos expresivos que se consideran muy importantes:

- a) Las onomatopeyas: dan valor de palabra a los ruidos que pueden producirse.
Por ejemplo: zas, puf, fiu...
- b) Las metáforas visuales: a través de ciertos dibujos se pueden expresar ciertas acciones. Por ejemplo: un tronco para indicar que el personaje duerme profundamente, una serpiente para indicar que se está insultando, etc.
- c) Las líneas cinéticas: son líneas que se dibujan alrededor del cuerpo del personaje y que expresan movimiento. Por ejemplo: rayos alrededor de la cabeza para expresar enfado, líneas curvas para expresar temblor, líneas rectas para expresar rapidez o que se está corriendo, etc.