

GUÍA PARA GRILLA- (de LEXICO TECNICO)

Esta grilla es a modo de organización de ideas, no es para que la usen en la entrega del trabajo, como para entregar. Sino que se pueden basar en ella para la redacción del mismo.

COLOR-

- **PALETA ACROMÁTICA.-** No posee color. Trabajo realizado en neutros: blanco-negro y grises- contrastes de valores
- **PALETA MONOCROMÁTICA.-** 1 color + negro+blanco+ grises- Contraste por valor y saturación
- **PALETA CROMÁTICA.-** Variedad de Matices. Grado de intensidad o pureza de de color
- **PALETA de ANÁLOGOS.-** Combinación de matices que comparten un color (ej. naranja y rojo- rojo anaranjado- amarillo anaranjado) Con variantes de valor y saturación
- **PALETA de COMPLEMENTARIOS.-** Los opuestos en el Círculo Cromático.

Ej.: amarillo – Violeta/ naranja – Azul / Verde- rojo.

COLOR DOMINANTE.-

- **FRÍO.-** Azul- violeta- blanco- Verde (por contener azul y estar al lado de los fríos, se transforma en tal) de menor longitud de onda en el espectro solar- Retroceden
- **CÁLIDOS.-** Amarillo. Rojo- Negro - Naranja (por contener amarillo y estar al lado de los cálidos se transforma en tal) Son de mayor longitud de onda en el espectro solar- Avanzan
- **CONTRASTE.-**
 - a) Fríos y cálidos en forma proporcional. En variaciones de valores altos y bajos.
 - b) Por temperatura- (Cálidos y fríos)
 - c) Por complementarios –
 - d) Por análogos (por diferentes grados de intensidad entre matices)-
 - e) Por yuxtaposición Por inducción complementaria.
 - f) Simultáneo- (cada uno trata de intensificar su diferencia)
- **VOLUMEN.-** Espacio: ancho- alto- profundidad. Sensación de perspectiva. Aclarando y oscureciendo. Área corpórea-claroscuro.
- **MODULADO.-** Se acepta el blanco, no el negro. Divisionismo o neoimpresionismo, basado en las investigaciones físicas, que estudia la influencia de la luz sobre los objetos y los cambios que esta provoca en diferentes horas del día. Sin Negro. EL blanco mezclado con color en zonas de mayor claridad.
- **MODELADO,.** Sugerencia de volumen con blanco o negro,

Ej. Color puro- luz- color puro más negro – nos da sombra.

O también color bajo (sombra) +blanco (luz)

O Color puro + Media Tinta con + blanco (luz) o + negro (sombra)

- **VELADURA.-** Enriquecimiento del color. Ej. Rojo yuxtapuesto y superpuesto a rojo anaranjado- o rojo violáceo. No provoca volumen sino riqueza e inestabilidad.

Son las 3 posibilidades:

EL color- Si es utilizado puro, funcionará como color local (a diferencia del modulado) no tiene en cuenta los factores de la claridad u oscuridad del color.

Se modela con trabajo realizado con herramientas sobre arcilla por ejemplo, que al agregar o sacar material, llega a integrar una forma tridimensional.

- **LUZ NATURAL.-** Es la luz del día, varía según el horario.
- **LUZ ARTIFICIAL.-** No solo es para provocar modelado, sino para quedar activo. Un objeto emite luz en un mundo oscuro. La luz ilumina los objetos vecinos, poca sombra en el objeto iluminado. Las cosas emergen de la oscuridad, no tienen límite definido y se ligan con la oscuridad del fondo.
- **TIPO DE LUZ.-** de vela, incandescente, fluorescente: consecuencias acentúa o

cambia la naturaleza del color del pigmento.

- **SENSACIÓN DE LUZ Y ATMÓSFERA.**-impresionistas y neo impresionistas o divisionistas, color de la luz sobre los objetos y sus variables durante el día.
- **LUZ DIFUSA.**- Cuando un rayo de luz atraviesa un cristal despolido y los rayos se dispersan
- **LUZ CROMÁTICA.**-luz blanca. Su origen es la mezcla aditiva de las luces coloreadas
- **LUZ MONOCROMÁTICA.**- Por laboratorio, llama de un mechero más una tiza seca o mojada en agua velada.

CLAVES.-

- **ALTA.**- Claros- Corresponde al tercio de N° 7-8-9 en la escala de valores
- **INTERMEDIA**- valores medios – tercio de N° 4-5-6 en la escala de valores.
- **BAJA.**- Oscuros- Corresponde al tercio de N° 1-2-3 en la escala de valores

ESPACIO-

- **GRADIENTE DE FORMA .-** Objeto adelante mas pequeño, mas al fondo aumentan los tamaños
- **GRADIENTE DE VALOR.**- primeros planos mas claros, fondos mas oscuros
- **GRADIENTE DE COLOR.**- colores cálidos avanzan, fríos retroceden
- **SUPERPOSICIÓN.**- cuando un objeto simula estar delante de otro cubriendo una parte de este.
- **YUXTAPOSICIÓN.**- Cuando dos objetos se tocan en sus límites, sin superponerse entre ellos.
- **ESPACIO AMBIGUO.**- no se sabe bien qué está adelante y qué atrás.

PERSPECTIVAS.-

- **P. ATMOSFÉRICA.**- . Denominación en la terminología artística que recibe la técnica que consiste en representar la profundidad o la distancia por medio de gradaciones en el color; la nitidez y los tonos de los objetos a medida que se alejan en el plano van perdiendo definición; también llamada perspectiva aérea, perspectiva a vista de pájaro.
 - **P. Central** perspectiva cónica de un objeto rectangular que posee dos caras oblicuas respecto al plano del cuadro, cuyas líneas perpendiculares convergen en un punto central, y las líneas verticales y horizontales paralelas al plano del cuadro permanecen de este modo, sin modificación alguna. También llamada perspectiva de punto único.
- **P. MÚLTIPLE,** Se combinan varios tipos de perspectiva en un mismo trabajo.
- **P. REBATIDA.-o INVERTIDA.** Las líneas convergen a medida que se acercan al observador. De acuerdo a los cánones, como los dibujos de niños y Japoneses.
- **P. AMPLIFICADA.**- Utiliza el máximo los contrastes de tamaños.
- **ISOMÉTRICA FRONTAL.**- las medidas de los lados permanecen paralelas, manteniendo un cono del cuerpo frontal. Una cara del objeto se encuentra en un plano frontal. Todas las líneas que deben unirse perpendicularmente al plano frontal (ortogonales)se dibujan formando un ángulo oblicuo, que se mantiene constante en toda la figura.
- **P, ISOMÉTRICA ANGULAR.**-Ambos ejes se orientan diagonalmente en relación con el plano del observador. Solo las verticales se mantiene como tal.

- **ANAMORFOSIS.**- perspectiva distorsionada, la imagen no se visualiza a primera vista, hay que ponerla en determinados ángulos para encontrar la imagen
- **TRAMPANTOJO ILUSIÓN ÓPTICA.**-(o «trampa ante el ojo», también llamado *trompe l'œil*, expresión francesa que significa «engañar al ojo») es una técnica pictórica que intenta engañar a la vista jugando con la perspectiva y otros efectos ópticos.

EQUILIBRIO- Gestalt : formas aprendidas- por asociación-por relacion (leyes)no solo si es simple o compleja en ambas

