



Síntesis Gráfica

Trabajo Práctico 1

*Un diseñador sabe que ha alcanzado la perfección
no cuando ya no tiene nada mas que añadir, sino
cuando ya no le queda nada mas que quitar*

Antoine de Saint-Exupery

Iconicidad \neq Abstracción

El *lenguaje de la comunicación* está basado en un *código específico* compuesto por *diferentes tipos de representaciones*: ideas, acontecimientos y objetos del mundo real, son sustituidos por *imágenes, signos y textos*.

Estas representaciones visuales (en términos generales) pueden ser de dos tipos
ICÓNICAS / FIGURATIVAS O ABSTRACTAS

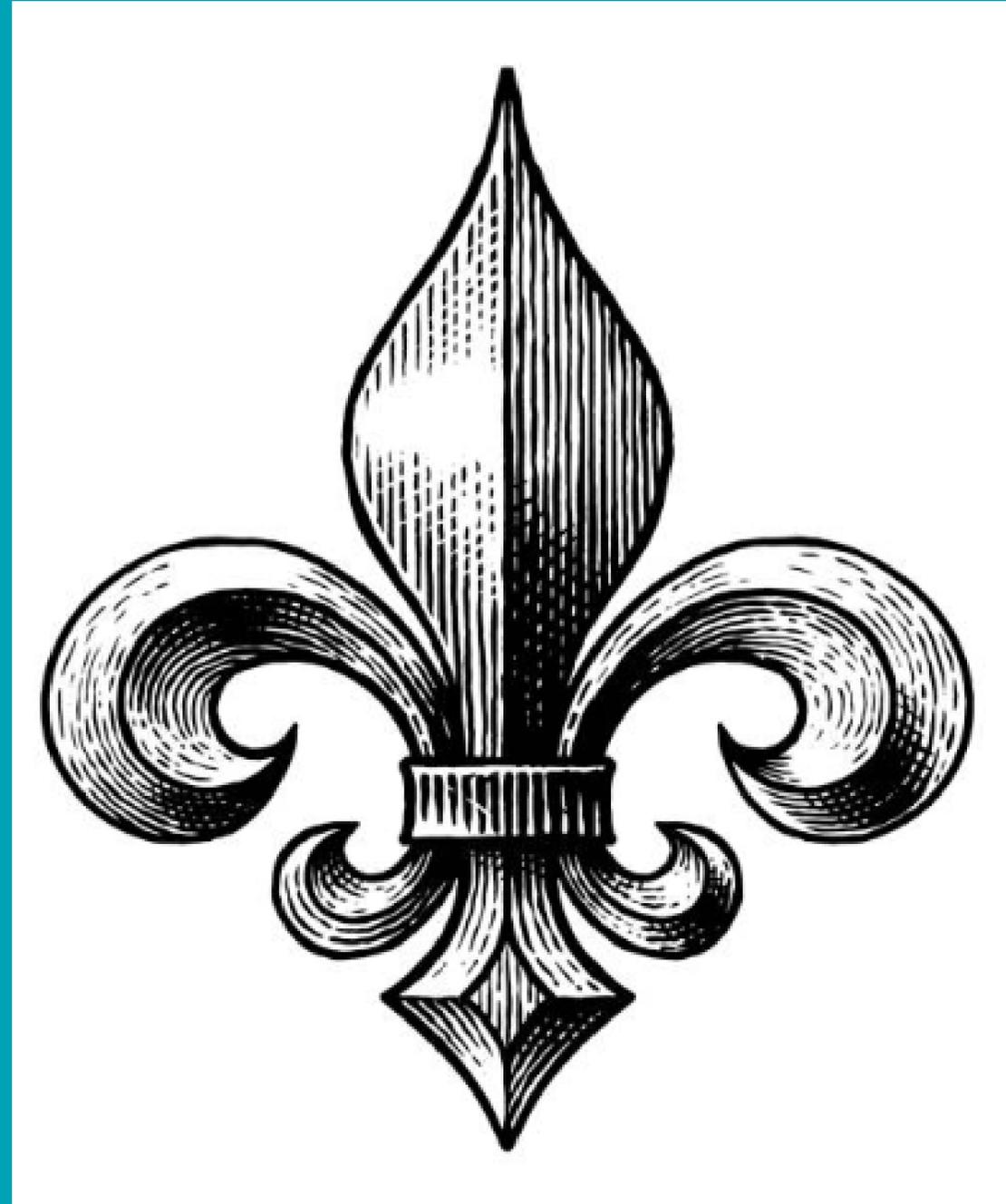
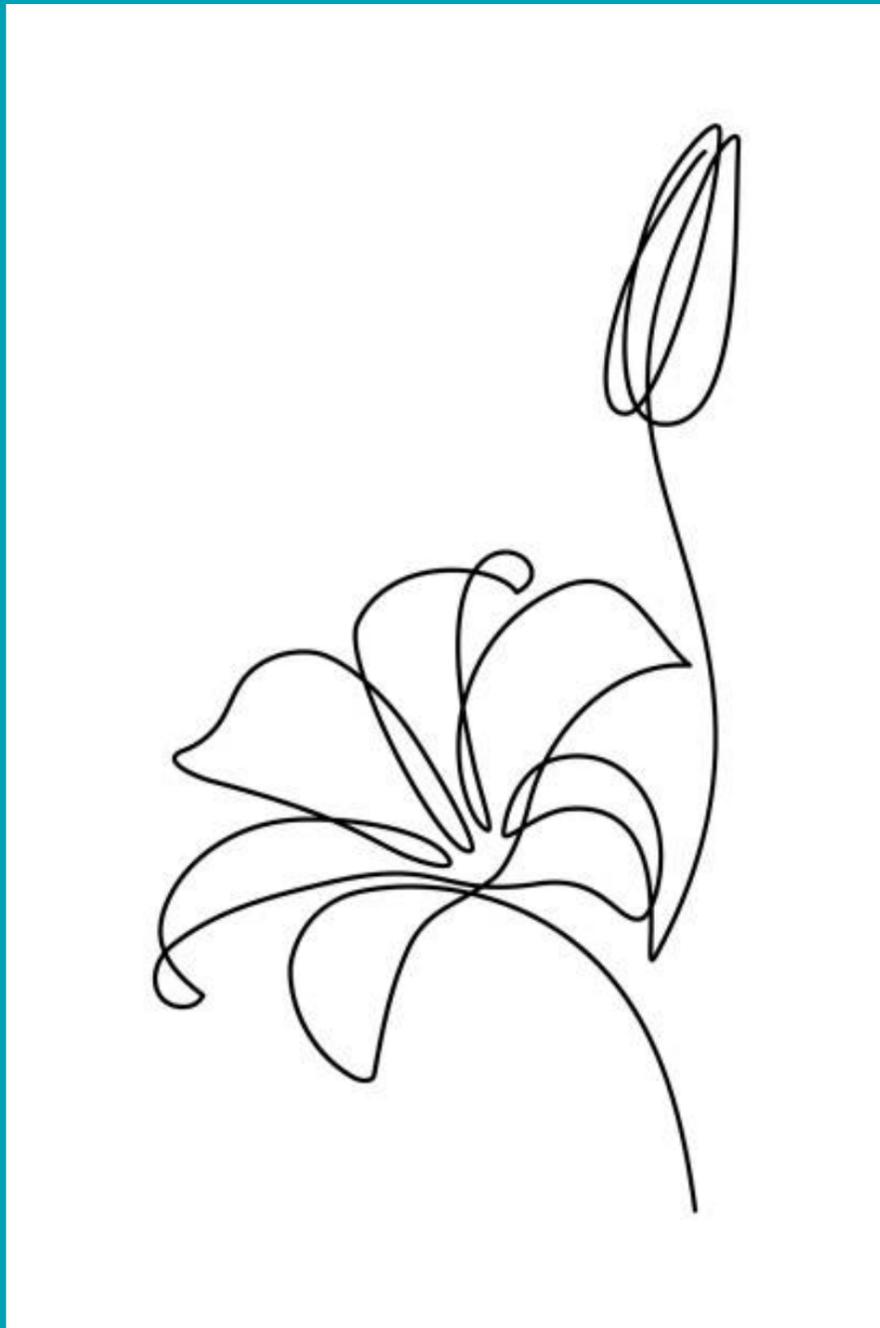
ICÓNICAS / FIGURATIVAS

Son aquellas *representaciones que contienen altos grados de información* con respecto a la realidad.

Poseen una *profusión de detalles que hace referencia directa al objeto real.*



ABSTRACTAS



Son aquellas *representaciones que contienen poca o baja información de los objetos reales*, mostrando manchas, líneas, figuras geométricas, caracteres tipográficos, etc.

Tanto en el plano de la iconicidad como en la abstracción, *la representación es relativa y se manifiesta dentro de una escala.*

Una fotografía a color brinda más información que la misma imagen en blanco y negro. Y *a partir de esta imagen se puede llegar a diferentes tipos de representación*, a través de líneas, texturas, planos, etc. De este modo desciende (dentro de la escala) el grado de iconicidad, pero aumenta el grado de *síntesis o abstracción*.

Así podemos afirmar que *mientras más detalles posea una representación, resulta más icónica*. Por el contrario, *el despojo de detalles supone una imagen sintética* que puede llegar hasta la abstracción.

¿Qué es SÍNTESIS GRÁFICA?

Es un *proceso de abstracción de la imagen*, en el que se eliminan los detalles que no interesan y se carga el acento en los rasgos distintivos.

OBJETIVO

La *síntesis gráfica* es un tema *muy importante en el mundo de la comunicación visual*, que como diseñadorxs gráficxs debemos conocer y dominar, para poder elaborar nuestro estilo gráfico particular.

Su objetivo es reducir al mínimo posible los elementos de una imagen, manteniendo intacta su capacidad de reconocimiento y referencialidad.

Este aspecto es el que le da sustento al proceso de síntesis. El entorno en el que deberá interactuar, y el público a quien estará dirigida determinarán cuales serán las características formales de sus componentes.



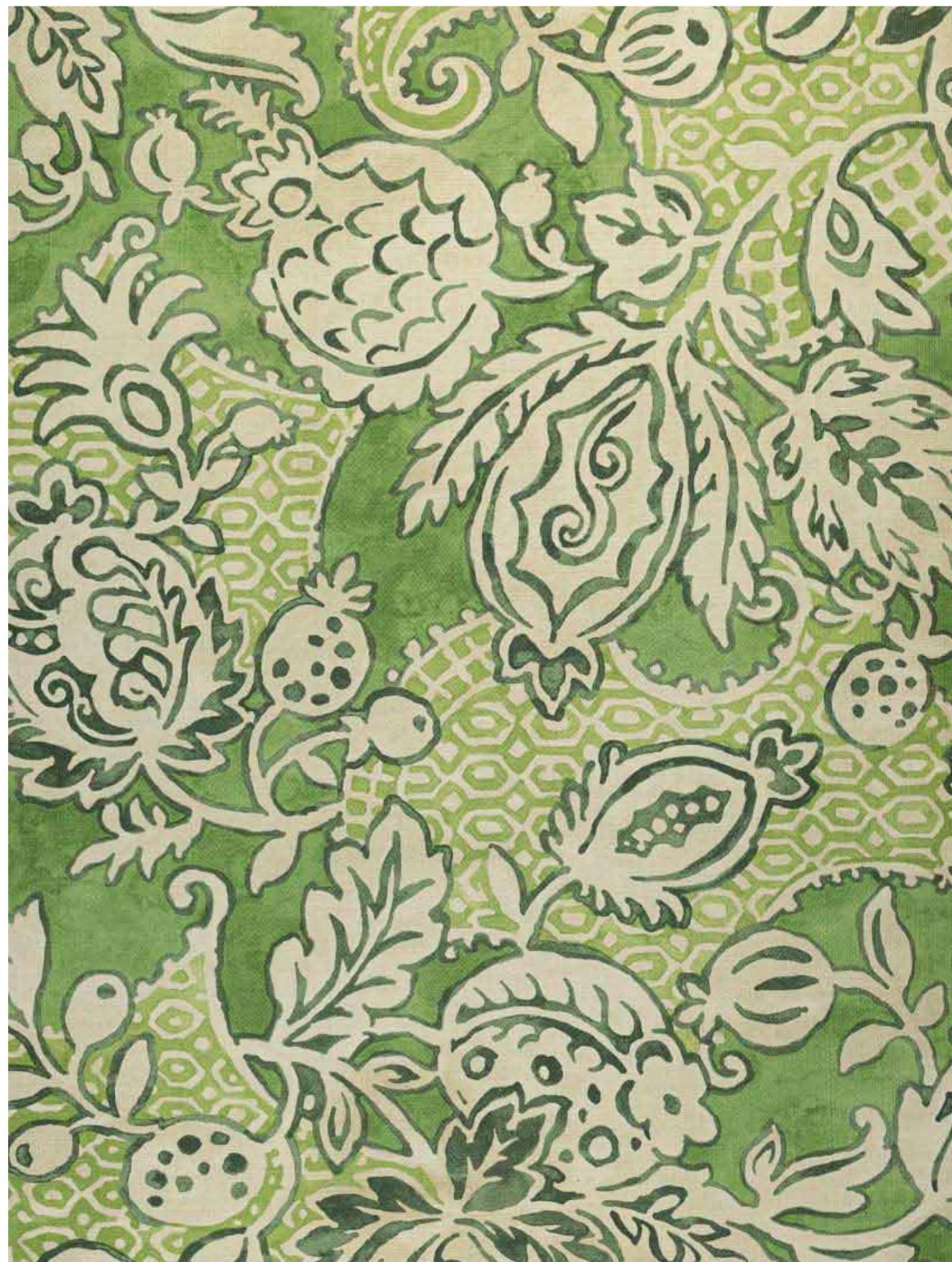
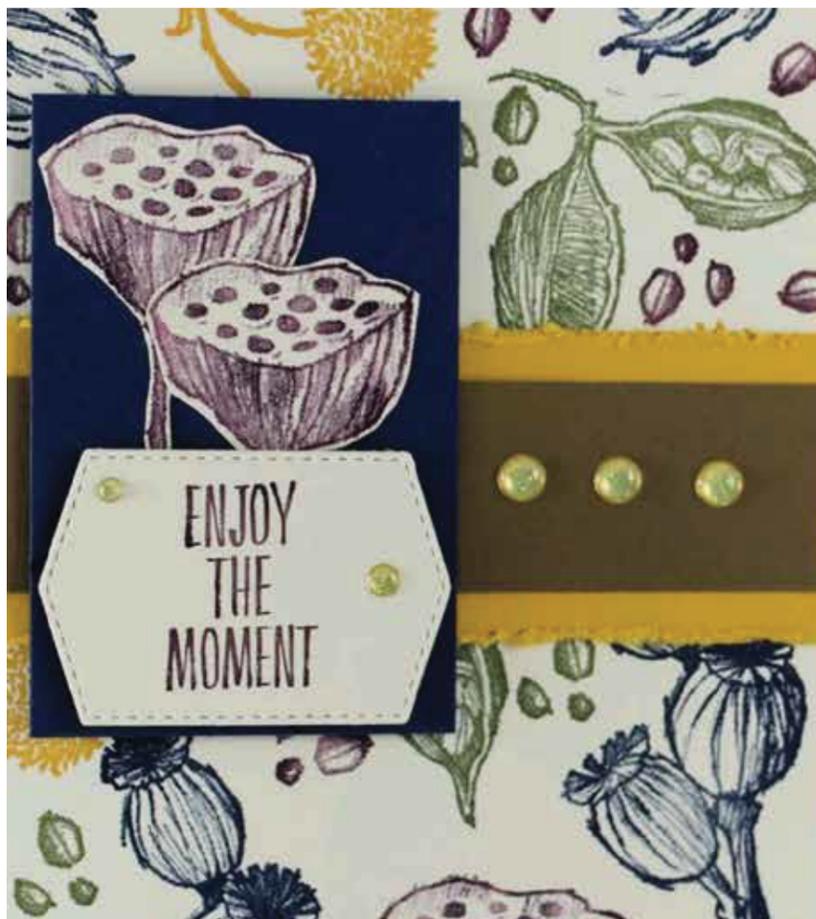
Síntesis gráfica como identidad



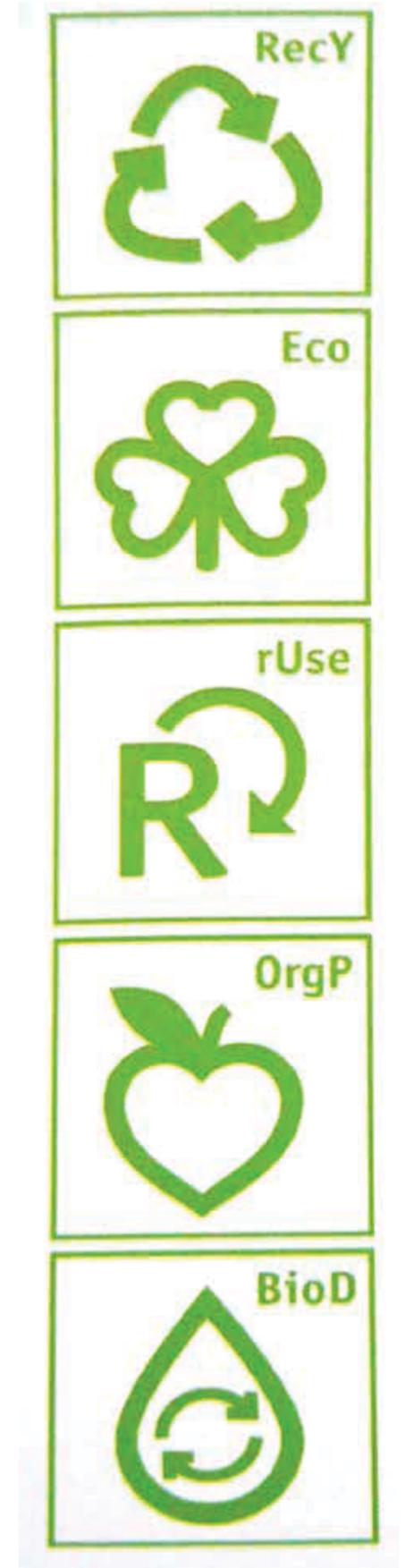
Síntesis gráfica como marca



Síntesis gráfica en señalización



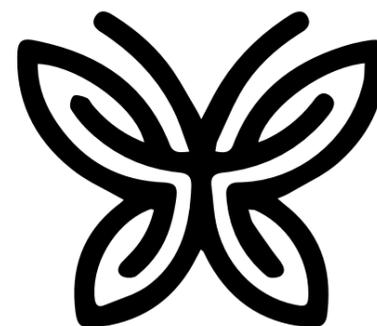
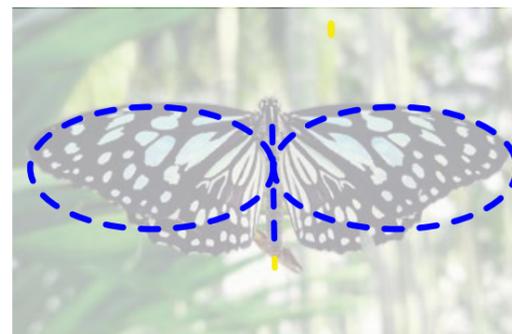
Síntesis gráfica como estampado textil



Síntesis gráfica como símbolo

ESTRUCTURA

Es un *factor que caracteriza a cada elemento* de nuestro entorno y a nosotrxs mismxs, que trasciende al color, a la textura y a la forma. Es una especie de '*esqueleto*' que *permite identificar a un elemento*, como perteneciente a un grupo de elementos similares, *por más que varíen las otras características*.



La estructura como elemento constante, da libertad a la forma final y al color.

CRITERIOS

El modo en que interactúan los diversos componentes de la síntesis original
diversos criterios para definirla:

Por línea



el elemento se define con líneas, según el tipo de línea utilizada la propuesta tendrá mayor o menor volumetría y flexibilidad.

Por plano



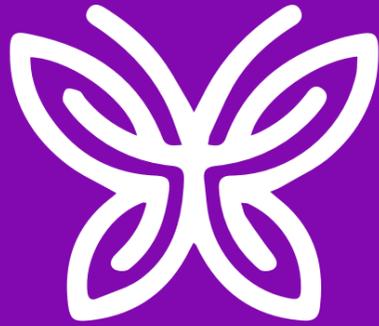
el elemento se define con planos, puede ser uno solo o varios combinados, según la estructura del referente.

Mixto



la combinación de los criterios anteriores determina una nueva alternativa: más compleja en su construcción, pero más rica en su expresividad.

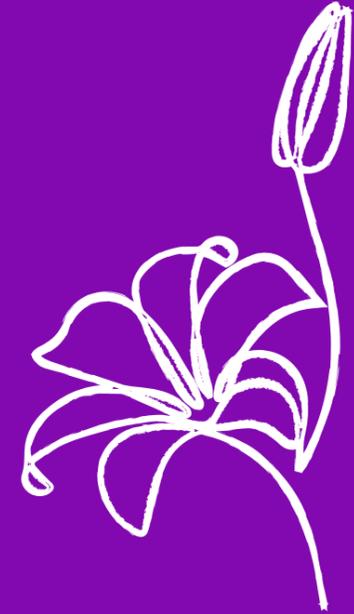
LÍNEA



Geométrica de rasgo constante: mantiene su espesor a lo largo de todo el recorrido.

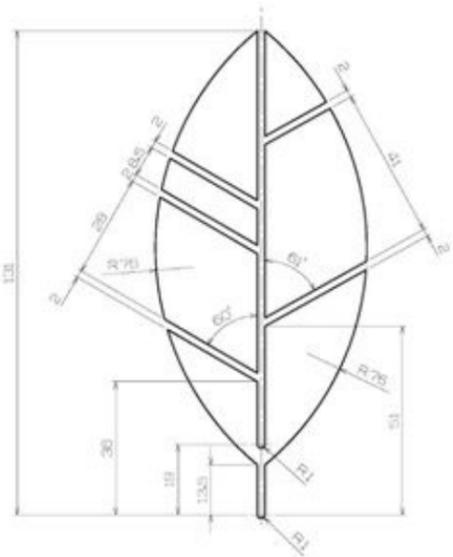


Modulada: su espesor varía a lo largo del recorrido.



Gestual: su definición está fuertemente vinculada a la herramienta que se utiliza para trazarla.

PLANO



Geométrico: su definición es precisa y su forma responde a criterios de generación geométrica.

Gestual: su origen responde a la gestualidad, puede ser más aleatorio.



Niveles de iconicidad (más usados en diseño gráfico)

Hiperrealista: la imagen supera al referente, incorpora detalles de muy alto nivel, que resultan imperceptibles para el ojo humano.

Realismo: es el diseño que reproduce la imagen tal y como es en la realidad, aunque tiene solo dos dimensiones.

Estilización: en este nivel los elementos tienen cambios en sus proporciones. Además, puede que algunas de sus líneas estén resaltadas, con el objetivo de destacar alguna zona en particular. Estas pueden coincidir o no, con las partes más destacadas del referente.

Geometrización: este nivel se caracteriza porque los diseños se racionalizan y se producen con instrumentos de precisión.

Abstracción: en este nivel se reproducen ideas, conceptos, pensamientos o sentimientos provocados por el referente. La imagen que se obtiene pretende plasmar la visión de algo real, pero sin figuración.

Trabajo Práctico 1 segunda parte

1. Seleccionar un referente: elemento perteneciente a la flora de nuestra región.
2. Analizar los elementos que lo componen, reconocer y describir su estructura.
3. Seleccionar rasgos esenciales, que se trabajarán en el proceso de síntesis
4. Buscar imágenes que nos sirvan de referencia para el proceso de síntesis.

PROCEDIMIENTO

1. Partiendo del material fotográfico recabado, seleccionar una fotografía que servirá como base para el proceso de eliminación de medios tonos, (mejor si se trabaja en escala de grises); las demás imágenes son de respaldo para definir algunas zonas específicas de la síntesis.
 2. Colocar sobre la foto una hoja de papel vegetal de igual tamaño, y con lápiz 'calcar' zonas de luces y sombras. El resultado será un dibujo hiperrealista con no menos de 5 valores: blanco para la luz, negro para las zonas de mayor oscuridad y 3 grises intermedios.
 3. Colocar sobre el paso anterior un nuevo vegetal para repetir el procedimiento con el lápiz y esta vez, el resultado será un dibujo con 4 valores.
 4. Repetimos el procedimiento, para obtener la síntesis en 3 valores: blanco, negro y solo un valor de gris medio.
 5. El paso final es llevar la síntesis a 2 valores (blanco y negro), la decisión de ¿qué hacer con el gris? al igual que en los pasos anteriores, será si se hace luz o sombra, según sea necesario para definir mejor la forma sin que el referente pierda volumen.
- *Cabe destacar que en cada paso debemos apelar a la estructura, definiendo la forma de manera tal, que el resultado se asemeje al referente, a sus rasgos esenciales.



¡MUCHAS GRACIAS!