

Mancha de base y pareidolia

Carácter plástico. Diálogo entre planos. Contraste de superficies.

TANTATINTA
ESCUELA DE ACUARELA

La función principal de nuestra vista y demás sentidos es la supervivencia, o sea reconocer el peligro, la oportunidad de reproducción, la fuente de alimento, etc. Así, la percepción visual está “programada” para priorizar el reconocimiento de caras, animales y toda información que tengamos asociada por herencia a la posibilidad de sobrevivir. Ese “programa” es tan potente que nos brinda también la capacidad de reconstruir información a partir de semejanzas. Es decir que podemos ver rostros y figuras diversas en nubes, manchas de humedad en la pared, perfiles montañosos, nudos en la madera, piedras, etc. A este fenómeno de dar sentido a un estímulo morfológico aleatorio lo llamamos pareidolia, y en el proceso creativo que presentamos aquí vamos a considerarlo una habilidad y aprovecharlo en la construcción de nuestro discurso visual. El ejemplo paso a paso que publicamos en este apunte es un paisaje o abstracción geométrica, que consideramos tema amigable para iniciarnos en el aprovechamiento de la pareidolia, pero a medida que repitamos la práctica podemos elaborar argumentos más complejos. Es una excelente oportunidad para aplicar los grafemas integradores, e incluso combinarlos con drenajes, aureolas, etc.

■ La mancha como punto de partida

Comenzamos nuestro ejercicio manchando el papel, no sólo para tener donde encontrar figuras sino también para dar riqueza plástica interna, es decir carácter y textura superficial a los objetos. En la página siguiente recorreremos algunos detalles que podemos tener en cuenta al pintar esta base.

■ Recomendaciones para el ejercicio:

- » **Girar la hoja:** una vez manchada la base y antes de comenzar el trazo de planos y figuras, podemos rotar el soporte para buscar los “argumentos escondidos”.
- » **Argumentos en la zona iluminada:** aunque nos resulte tentador encontrar argumentos en las partes oscuras de la mancha, nos conviene ubicarlos en espacios luminosos, pintando en negativo y cuidando el balance de la composición.
- » **Diálogo de formas:** no debemos perder de vista la superposición de planos. Es muy importante que las figuras que vamos dibujando no queden separadas como átomos. Si queremos generar profundidad y recorrido nos conviene superponer objetos de tamaños diversos, que dialoguen entre ellos y también con el exterior del cuadro.
- » **Fragmentar:** en el reconocimiento debemos evitar trazar una silueta que contenga un argumento complejo. En lugar de siluetar el conjunto, podemos ir identificando segmentos y fraccionando cada parte para que haya formas grandes, medianas y pequeñas que dialoguen entre ellas generando recorrido gracias a su diversidad.



▲ **Combinar nítidos, difusos, aureolas:** mojamos previamente partes del papel para una mancha más expresiva.



▲ **Concentrar la zona iluminada:** con una difusión o desvanecimiento parcial podemos reducir el contraste lateral y dirigir la mirada en una atmósfera general.



▲ **Dibujo a lápiz:** distribuimos espacios dominantes, subdominantes y acentos.



▲ **Pintura en negativo:** usamos el gradiente de contorno para ordenar lectura de planos.



▲ **Jerarquizar:** podemos oscurecer el fondo con plenos transparentes, transiciones policromadas, aureolas difusas, drenajes, etc.



▲ **Acentuar:** agregamos detalles con planos diluidos, gestos rústicos o progresión constructiva ornamental.

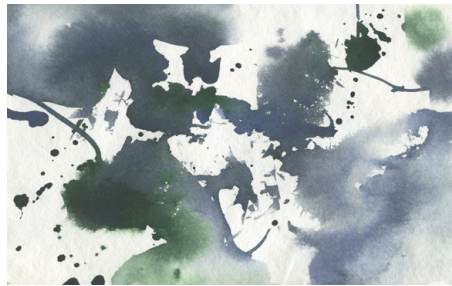
Envejecido, mancha o “mugre” de base

Singularidad vs. redundancia. Contraste. Lenguaje gestual y accidental.

TANTATINTA
ESCUELA DE ACUARELA



▲ **Bajo contraste:** si el manchado es liviano (de color diluido) podemos permitirnos cierto grado de redundancia. A esta base le llamamos “mugre” o envejecido.



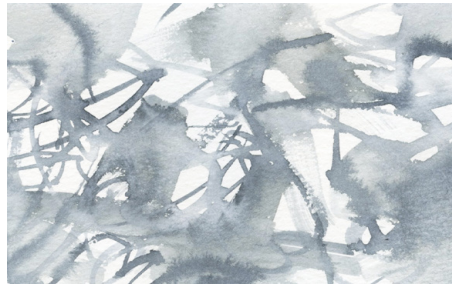
▲ **Variedad morfológica:** en la mancha intensa, la riqueza de formas y semitonos es muy importante, por eso debemos practicar hasta reducir ritmos, simetrías, redundancia.



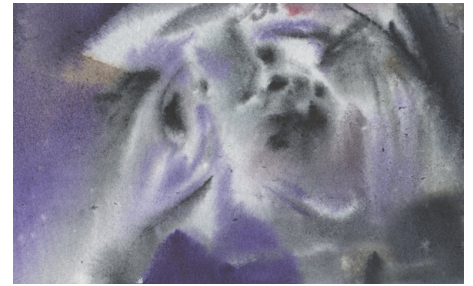
▲ **Oscuridad:** por la transparencia del medio, nos conviene ubicar las zonas oscuras en esquinas, medianas o el centro, donde no necesitemos colocar argumentos protagonistas.



▲ **Herramientas alternativas:** con esponjas, pincel chino, pincel fan o mop podemos enriquecer la forma de la huella.



▲ **Lenguaje gestual y lenguaje accidental:** la pincelada excesiva puede dar un resultado monótono e inconveniente.



▲ **Mancha difusa:** este grafema permite un fondo fuera de foco, pero reduce la luz si se aplica intenso y en exceso.



▲ **Dos capas:** en papeles fuertes podemos repetir la “mugre” de bajo contraste y lograr envejecidos muy ricos.



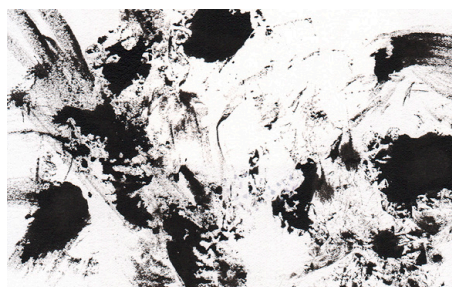
▲ **Base sepia:** nos conviene que los primeros envejecidos sean acromáticos o de tonos tierra o gris.



▲ **Conservar la luz:** si descuidamos la reserva de blancos perdemos la posibilidad de tener figuras iluminadas.



▲ **Combinar grafemas:** podemos buscar mayor singularidad mixturando gesto rústico, gesto difuso, aureola, desvañecimiento, drenaje, lifting, etc.



▲ **Exceso de intensidad:** el máximo contraste nos puede invadir y dificultar el trazado de figuras; por eso es mejor dosificar estos acentos de oscuridad.



▲ **Policromía:** los tonos tierra son muy oportunos para emparentar un envejecido de varios colores. Los matices pastel también ayuda a unir la paleta.



▲ **Masking fluid:** la goma de enmascarar permite enriquecer la mancha con gestos blancos reservados.



▲ **Soporte intervenido:** para un envejecido más desafiante podemos incluir arrugas y pliegues en el papel.



▲ **Gesto disperso:** el accidente de este grafema otorga mucha riqueza a la mancha.