

Procesamiento de Imágenes

En el entorno del diseño gráfico, el diseñador toma todos los elementos que tiene a su disposición y seleccionando aquellos que resultan apropiados lleva a cabo una pieza de diseño.

Las imágenes y elementos que se utilizan para distintas puestas gráficas, pueden ser utilizadas tal cual llegaron a nuestras manos, o bien, podemos procesarlas a través de diversos métodos. Estos métodos pueden ser tanto experimentales, que buscan como resultado imágenes más novedosas, o los que buscan acercarse a formas de expresión más conocidas (clasicismo, impresionismo, comic, etc).

Esto nos permite poder decir distintas cosas y transmitir sensaciones diferentes, según la forma en que utilizamos los materiales, y en que mostramos los elementos. Incluso, podemos generar climas particulares, que refuercen lo que queremos comunicar.

Las formas de procesar imágenes pueden producir una ilimitada cantidad de combinaciones y resultados, ya que están muy ligadas a la creatividad y a la experimentación con cada método.

Para ello es necesario conocer las posibilidades técnicas con las que contamos para resolver el problema, no para copiar imágenes sino para enriquecer la comunicación.

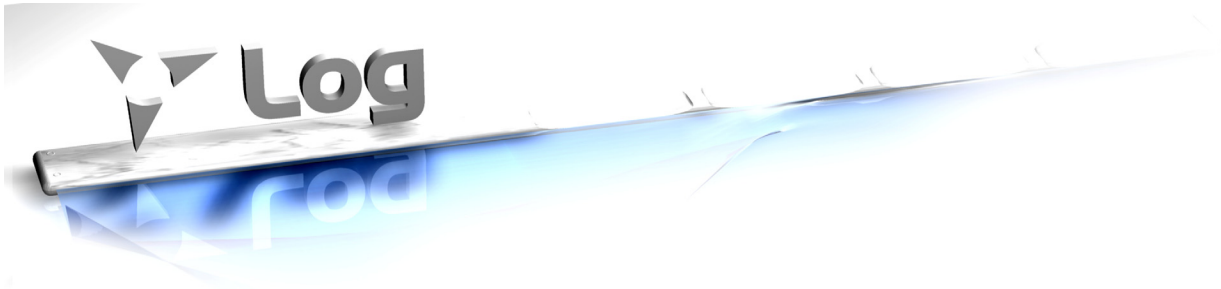
Se denomina **Modos de Representación** a las diferentes formas en que se puede presentar una imagen resultante de cualquiera de estas experiencias.

Elementos básicos:

Soportes: son aquellas superficies sobre las cuales llevaremos a cabo la pieza original, independientemente de la forma de reproducción. Pueden ser: papeles, cartulinas, cartones, telas, papel fotográfico, acetatos, etc.

Instrumental: son los elementos que nos permiten realizar la pieza de diseño.

- **Herramientas:** lápices, lapiceras, pinceles, esponjas, trapos, hilos, lijas, etc.
- **Pigmentos:** témperas, acuarelas, óleos, adhesivos (de colores), etc.
- **Tecnología:** fotografías, fotocopias, etc.



Medios digitales / Informáticos: Ideales para el procesamiento y/o reproducción de las imágenes obtenidas por medios tradicionales.

- **Software:** los programas de diseño (Illustrator, Photoshop, CorelDraw, Streamline, etc.)
- **Capturadores de imágenes:** scanners, cámaras de foto, etc.
- **Impresoras:** laser, color, b/n, chorro de tinta, etc.
- **Plotters:** similares a las impresoras pero permiten imprimir soportes de tamaño mucho mas grandes. También hay de corte, que por medio de una cuchilla afilada corta sobre un material autoadhesivo, tipo contact.

Las posibles combinaciones entre estos elementos, son la base para obtener resultados bien distintos en el proceso de imágenes.

Algunas operaciones posibles:

A partir del desarrollo tecnológico, podemos contar con muchos recursos. Los avances de hardware y software nos permiten tratar la imagen de manera tal que los resultados se asemejan mucho a los obtenidos artesanalmente.

A pesar de ello es importante seguir experimentando los medios tradicionales ya que de ellos obtendremos la sensación de tomar contacto con la materia, sentir su textura, la consistencia, las posibilidades expresivas de los materiales, etc. De esta forma estableceremos con mayor precisión la pertinencia del uso de un material determinado o modo de representación.

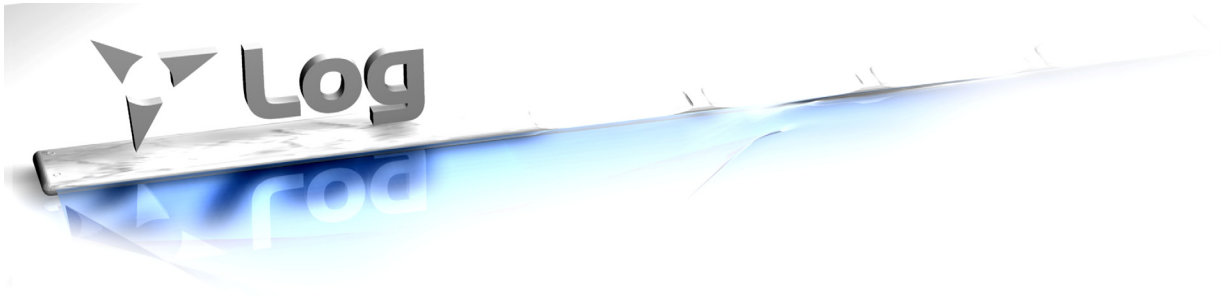
Algunas operaciones a las que se puede someter una imagen:

Con relación al soporte:

- Trabajar sobre papel teñido con té, agua de remolacha, mate, etc.
- Pintar sobre papel de lija, madera, tela, etc.

Con la imagen:

- Fotocopiar sobre acetatos con toner de distintos colores o sólo en negro, superponerlos y volver a fotocopiar.
- Mover la imagen en el momento de fotocopiarla para deformarla.



- Transferencia, con tinher. Una imagen fotocopiada puede copiarse sobre distintos soportes papel, cartón, tela.
- Acuarelar sobre una fotocopia.
- Papel marmolado: en una fuente con agua poner óleos de distintos colores sin mezclar, pasar una hoja y retirar enseguida. Dejar secar.
- Escanear imágenes y/o tipografía fotocopiada y operar sobre ellas con programas específicos para tratamiento de imágenes.
- Escanear el negativo de una foto, imprimirlo y operar sobre el o trabajar directamente en programas para edición de imágenes.
- Las imágenes escaneadas también se pueden:
 - Imprimir mediante una impresora común, sobre papeles de diferentes colores, texturas, gramajes, etc.
 - Imprimir en una máquina de fax para degradar la imagen.
 - Recomponer a partir de recortes de diferentes pruebas anteriores.
 - Si la imagen resultante está en blanco y negro, se puede aplicar color.

Las combinaciones de materiales, técnicas y tecnologías son realmente infinitas. Las que describimos son sólo una parte de las posibilidades que tenemos para la generación de imágenes o el refuerzo de la comunicación en las existentes.

El descubrimiento de nuevas combinaciones depende de las ganas que cada uno tenga de experimentar y jugar con los elementos de diseño, no sólo para conseguir diferentes resultados, sino también para hacer de nuestro trabajo algo más interesante.