

LENGUAJE AUDIO VISUAL

CONCEPTOS BÁSICOS

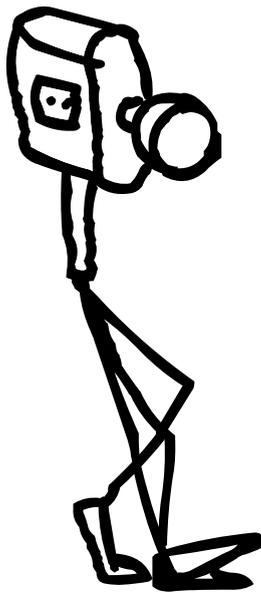
Imágenes

Espacio y tiempo

La percepción de las imágenes

El espacio

La luz



dui

departamento universitario de informática



Hablemos de imágenes

Hasta aquí hemos pasado revista a varios contenidos pero casi a manera de introducción al curso. Si lo recuerdan, cuando hablamos del lenguaje y el discurso audiovisual, les adelantamos los tres sistemas que lo integran:

El sistema sonoro, el sistema visual y el sistema técnico-retórico

Bien. A partir de estas líneas nos vamos a dedicar en primer término al sistema visual y sus **posibilidades técnico-retóricas**, retomando y relacionando ideas que desarrollamos ya en torno a la percepción.

Notarán, sin embargo, que hay muchos tecnicismos en este módulo que requerirán de Uds. mayor detenimiento a fin de que puedan abordar con ellos las actividades previstas. Como regla práctica, tal vez les sirva tener en cuenta que en la medida en que Uds. mismos noten que pueden ir reconociendo los conceptos cuando se enfrentan con las imágenes (a través de la televisión, del cine o de cualquier otro soporte), esa será una señal de que los están asimilando.

Por una cuestión operativa relacionada con la necesidad de facilitar el proceso de aprendizaje, centraremos la atención en la **imagen fija** en un principio, para seguir luego con la **imagen en movimiento**.

Tengamos en cuenta este concepto imagen es "un signo icónico que reproduce algunos elementos perceptivos de las cosas, y que permiten significarlas" ¹.

Recuerden que ya en el capítulo anterior habíamos establecido que aunque percibimos la realidad a través de todos nuestros sentidos, el medio audiovisual reduce la realidad a un espacio bidimensional que es captado por el oído y la vista. El medio, entonces, el lenguaje, condiciona el sentido tanto por sus posibilidades como por sus limitaciones.



Dos cuestiones nos van a preocupar ahora: cuáles son las características de la **imagen fija** y según qué procedimientos podemos producir sentido.

⁽¹⁾ Tomada de la publicación "Para mirar la imagen"; Colección Comunicación, Edit. Don Bosco, Argentina.

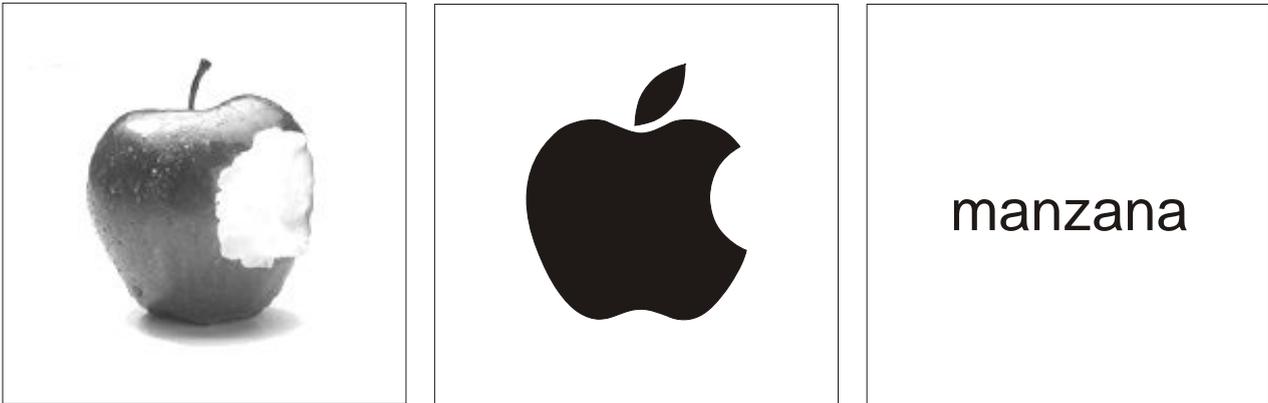


Respecto de las características de la imagen:

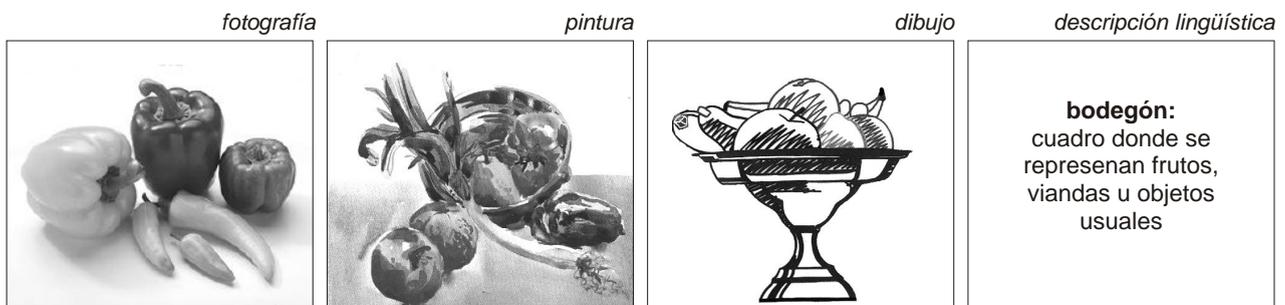
Iconicidad (como opuesto a abstracción).

Abraham Moles define la iconicidad a partir de considerar a la imagen como. "**La imagen de un objeto real**"²

No, no hay error. Explicamos: la imagen no es el objeto. Dado que la iconicidad es una cuestión de grados, diremos que una imagen es más icónica (o más figurativa) en la medida en que se parece más al objeto original. Que se parezca más al objeto quiere decir que la imagen será más icónica si comparate con el objeto más propiedades comunes que saltan a la vista en el momento en que son percibidas. En consecuencia, no hay nada más icónico que el objeto mismo.



Pero, a renglón seguido, y hablando ya de imagen del objeto, es mucho más icónica una fotografía técnicamente perfecta del objeto que un simple esbozo del objeto. Y menos icónico es todavía una descripción lingüística o el uso de una fórmula algebraica del objeto.



⁽²⁾ R. Aparici: "La Imagen"; UNED; 1986.

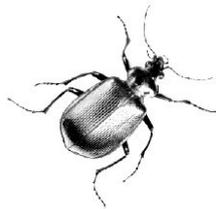
Supongamos el objeto 'mar'. El mar es lo más icónico. No hay nada más parecido al mar que el propio mar (perdonen la obviedad). Si tomo una fotografía que en sus colores, sus proporciones, sus formas y su nitidez

se parece mucho al mar real, esa imagen es menos icónica que el mar pero es altamente icónica. Si dibujo el mar (y supongamos que no soy un excelente dibujante), ese dibujo es menos icónico que la foto. Y si digo (es una aberración, tómeto solo a manera de ejemplo) que estoy hablando de "H₂O + sal", ¿qué iconicidad hay en eso?.

(La fórmula aberrante que inventamos para el ejemplo es muy abstracta)

la iconicidad es lo opuesto a la abstracción

una foto es **icónica**



un símbolo es **abstracto**
(como la bandera)



símbolos astrológicos de los planetas según la antigua representación: júpiter, venus y saturno

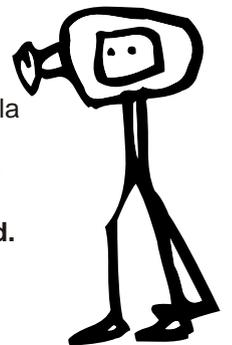
Moles dice que "un símbolo es un signo que retiene en muy poca medida elementos del objeto que designa: en otros términos, se le parece poco" (p.16). Si la bandera (símbolo) designa a la patria (objeto) ¿En qué se le parece?.

Ahora bien, retengamos ésto:

cuanto más icónica es una imagen, menos ambigüedades o asimetrías se generan en su reconocimiento, en su decodificación.

Cuanto más abstracta la imagen, la ambigüedad es mayor.

Y retengamos también esta idea: la fotografía, el cine y la TV en general y técnicamente hablando, están en condiciones de representar la realidad con un alto grado de iconicidad. Pero, como ya vimos, representar la realidad no quiere decir que sea la realidad misma. **Puede ser muy icónico pero no es la realidad.**



Simplicidad/ complejidad

Las imágenes complejas, una pintura vanguardista por ejemplo (el 'Guernica' de Picasso), requieren de mucho más tiempo para ser comprendidas por el receptor. Ciertamente que el 'Guernica' tiene muchos elementos

Pero una imagen puede ser compleja con pocos elementos:

La hoz y el martillo sobre un paño rojo, por ejemplo. A menos que uno sepa de dónde viene, qué simboliza y qué historia hay detrás de esa imagen-símbolo del comunismo, los pocos elementos la complejizan, no la simplifican. Los símbolos, en general, tienen pocos elementos.

Si no, miren la bandera.

Ocurre que cuando hablamos de simplicidad aquí nos estamos refiriendo a un alto grado de iconicidad y a un bajo nivel de ambigüedad, entre otras cosas.

Si yo publicito un vino a través de la imagen de la botella y cubro todo el cuadro con montones de botellas iguales que se pierden en el horizonte, queda claro que publicito un vino. La imagen es bien simple. Si, en cambio, pongo la botella encima de una enorme mesa de roble, al lado de copas de cristal y una mujer muy sensual llevándose la copa a la boca, ya no es tan simple: el vino tiene que ver con un nivel social determinado (alto, en este caso) y con una mujer atractiva a la que cualquier hombre que tome ese vino y ocupe ese nivel social podría acceder. Atención, que sea compleja no quiere decir que no se pueda decodificar.

En todo caso los ejemplos sirven para que distingamos que la segunda imagen del vino exige en el receptor una serie de asociaciones ligadas a su contexto cultural, sus formas de valoración, sus expectativas, etc.



Monosemia/ polisemia

La imagen del vino reproducido indefinidamente a través de la botella, la marca y el tipo de diseño, muy icónico, tienden a generar un solo significado: estoy promocionando este vino, se llama X, cómprelo y punto. Así, más o menos, funcionan las campañas publicitarias cuando lanzan un producto nuevo al mercado. Sin embargo, la propia publicidad, como vimos en el segundo ejemplo, utiliza imágenes polisémicas cuando asocia un producto, el vino, con otras cuestiones: la belleza femenina; el buen nivel de vida; el confort; la autosatisfacción, etc. etc.



La polisemia o ambigüedad es riesgosa, porque bien puede ocurrir que el receptor entienda exactamente lo opuesto a lo que el emisor ha querido decir (decodifique en sentido contrario o de oposición, según Stuart Hall). Al hablar de percepción, nos hemos detenido ya sobre la cuestión de las asimetrías entre la codificación y la decodificación. Ocurre que, generalmente, cuando se utilizan imágenes polisémicas y se apuesta a las asociaciones que pueda realizar el receptor, los emisores creen saber ya bastante de las características del público al que se dirigen y hay 'signos' que de alguna manera son incluidos en la imagen para orientar, en la medida de lo posible, esas asociaciones de sentido.



El arte, en general, utiliza **imágenes polisémicas**



Timbalero-Paul Klee-1940

La educación, en cambio, tiende a las **monosémicas**, para garantizar que determinados contenidos sean comprendidos por los alumnos.



Originalidad/redundancia

Tiene que ver con el grado de familiaridad de lo que muestra la imagen.

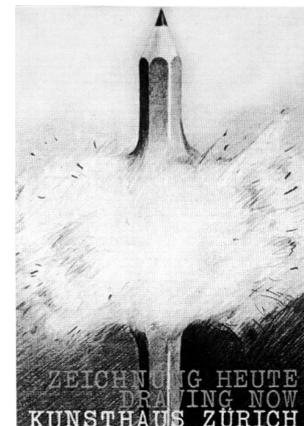
En general **las imágenes publicitarias son redundantes** en el sentido de que utilizan elementos comunes para facilitar la comprensión y la identificación del receptor. Ahora, la redundancia se transforma en 'estereotipo' cuando "se utiliza para establecer modelos o formas de comportamiento que puedan resultar reconocibles y fáciles de asumir por el espectador" (Aparici; p.22): la bella ama de casa que cocina perfecto con el aceite 'Y' pero luce hermosa y brillante igual que su cocina, es un estereotipo (cualquiera que se ponga a freír lo sabe).



Las imágenes más originales son las artísticas y sobre todo las del arte no figurativo, vanguardista, de tono experimental. La originalidad, que puede incluso desconcertar al público ("y eso ¿qué quiere decir?"), tiene directa relación con alguna de estas circunstancias: una operación compleja de desciframiento o decodificación, un bajo grado de iconicidad, un contraste poco común de elementos, la forma en que está organizada espacialmente la distribución de los objetos, la presentación 'extraña' o 'rara' de un objeto conocido, el uso de colores diversos a los del objeto real, un punto de vista poco común, la finalidad del mensaje y la creatividad de los autores.



Antoni Tàpies



Cartel para una exposición de ilustración en la que se ironiza sobre la explosión creativa.



Literalidad

una lectura literal de la imagen es aquella que se limita a describir lo que se ve en ella



Vemos: dos personas enfrentadas, paradas con los brazos doblados a la altura del pecho, en medio de ambas una gran cruz con otra persona clavada en ella. A los pies de la cruz hay una calavera y de fondo un paisaje.

Es lo que han visto en Lengua como **nivel denotativo**. Pero toda imagen es susceptible de ser decodificada más allá de su apariencia, lo que deben conocer como **nivel connotativo**.

Ahora, si conocemos algo de la iconografía cristiana podemos reconocer en este grabado, una crucifixión, y reconocemos a esas personas, antes anónimas, como Jesús, la Virgen María, etc.

Todas esas asociaciones que un receptor puede hacer sobre la descripción literal y que en buena medida tienen que ver con esquemas profundos de percepción, con valores, con aspiraciones y deseos, con la cultura a la que pertenece, con las pautas sociales y la ideología del receptor, se juegan en un plano diverso a la mera literalidad de la imagen. Tiene que ver con la polisemia y con la ambigüedad.



Veamos otro ejemplo: ¿recuerdan aquella foto que se hizo tan famosa porque mostraba al general Benjamín Menéndez con un cuchillo en la mano siendo retenido por otras dos personas? Bueno, a nivel literal la foto mostraba a un hombre de cierta edad resistiéndose a quienes lo habían tomado por los brazos, con un cuchillo en una de las manos y la cara transformada por la bronca. Pero ¿Qué hace que esa imagen sea una síntesis de una época en la Argentina? Nuestra historia, cómo vivimos esa historia y qué significó dentro de esa historia el general Menéndez. Periodísticamente, esa foto no tiene precio, porque ha tomado justo el momento exacto que es síntesis de una acción y sea cual fuere su protagonista. Pero esa foto vale más por todo lo que significa que por lo que muestra, porque no es lo mismo que el protagonista de la foto sea quien es y no cualquier persona que enloqueció y tomó un cuchillo para hacer justicia por su propia mano.

A través de ciertos **procedimientos técnicos**, podemos producir sentidos en una foto que van más allá de lo que simplemente parecen mostrar.

Barthes (Aparici; p. 25/28) identifica entre esos procedimientos a:

- **Los trucos** (insertar en la imagen fotográfica elementos que no estaban en el original)
- **Los gestos** (angustia, alegría, fastidio)
- **La pose** que adopta el fotografiado (cansado, abrumado)
- La manera en que los objetos que rodean al protagonista de la imagen **lo contextualizan** (típico ejemplo eran los 'estereotipos' usados en la campaña nacional contra el cólera: el profesor con una biblioteca atrás, un escritorio delante, anteojos; el obrero con ladrillos y una pared a medio hacer, de overol, y así)
- **El tratamiento estético**, que acerca la fotografía a la pintura, por ejemplo.
- **Fotogenia**, que cambia la apariencia del sujeto u objeto fotografiado mediante la luz, la impresión y el revelado (así, una persona fea puede ser mejorada con otra iluminación o con retoques hechos a posteriori – como el coloreado en las viejas fotos blanco y negro)
- Y un **fotomontaje**, una nueva sintaxis que combina dos fotos diferentes o más.





Un instante en el espacio y el tiempo

La imagen congela el instante en que fue tomada, en un espacio y un tiempo que continúan más allá de la imagen. Ni el espacio ni el tiempo son parte del texto (la foto, por ejemplo), pero sí del contexto, y como tal condicionan las posibles lecturas.

"La lectura de la imagen (entonces) puede ir oscilando en torno a tres polos: el de la realidad representada, el mensaje que quiere comunicar el autor, y la comprensión del sujeto que la mira" (p.9).

Sería ideal para todo emisor que el receptor diera un sentido equivalente al mensaje, pero no es lo que ocurre normalmente. Es más bien raro que se genere una relación isomórfica o equivalente, como vimos, porque el emisor es una persona o un equipo de personas y el receptor es otra persona, con su grupo, con su vida, con su historia, etc. Hay alternativas para mermar el nivel de polisemia o ambigüedad de una imagen. Una de las más comunes es el uso del 'pié de foto' o epígrafe, que normalmente acompañan las fotos en las publicaciones periodísticas.

Ocurre que hay quienes dicen que "la escritura es un código más cerrado" porque sería menos polisémico y que, al contrario, "la imagen es más un código abierto"(p.10).

Nosotros diremos aquí: depende. Depende de qué tipo de uso le estemos dando a la lengua y qué tipo de uso le damos a la imagen. La lengua es fuente de muy diversas interpretaciones, por eso los científicos de cualquier disciplina lo primero que establecen es un glosario con los términos clave que utilizan. Cuando los científicos comienzan el trabajo de investigación, una de las primeras acciones que realizan es la definición de conceptos: ¿qué queremos decir con esta palabra? ¿qué abarca este concepto? ¿en qué sentido lo estamos usando? Y no lo hacen porque sean demasiado meticulosos u obsesivos. Lo hacen para entenderse, aún con gente de su propio equipo de trabajo y luego con especialistas de su propia ciencia. Es cierto que es muy útil un pequeño 'anclaje' en texto para indicar determinados datos que no aparecen en la imagen (fecha, ubicación geográfica...), pero la lengua es polisémica, aún en su uso ordinario, de todos los días; con más razón si hablamos de sus usos literarios.

Veamos elementos técnicos que vamos a aprender a reconocer en torno a la imagen y que nos van a ayudar a 'leerla' mejor o a entender que es una mirada que transforma la realidad mediante elecciones estéticas tales como:





ENCUADRE

Casi en sentido literal, encuadrar una foto es poner en el cuadro, es decir se refiere "**el trozo de realidad representado dentro de los límites físicos de la imagen**" (p.10) que por lo tanto supone dejar fuera otros elementos (lo que identificábamos como contexto respecto del espacio).

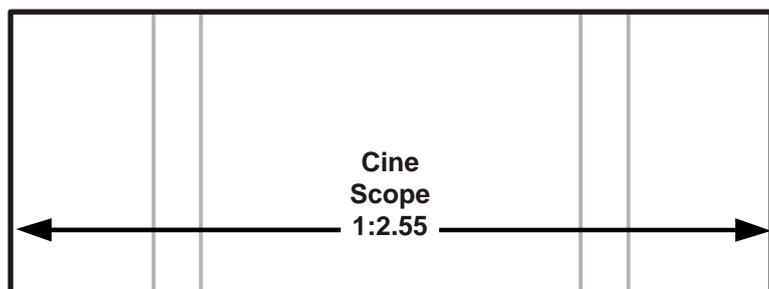
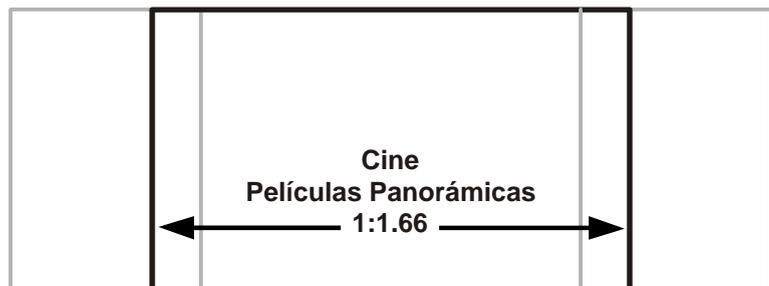
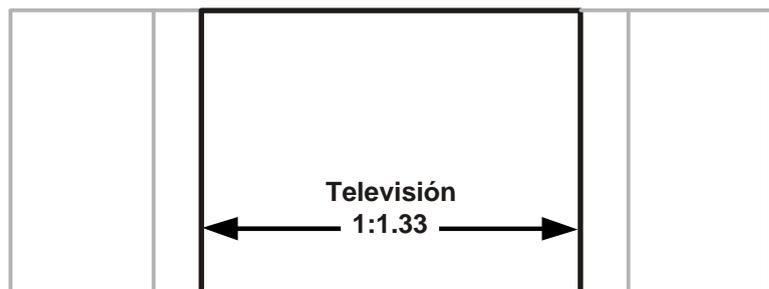
Al encuadrar, seleccionamos.

Si sobre un paisaje montañoso, uno quiere tomar una foto deberá necesariamente elegir qué parte, porque a menos que cuente con una lente especial, un gran angular, la cámara no nos permitirá tomar todo. Pero además, tiene que ver con el criterio de selección estético o informativo del autor, por eso podemos hacernos a la vez una imagen del emisor a partir del mensaje, como plantea Eliseo Verón en su Teoría de la Enunciación.

Saber encuadrar, entonces, es saber jerarquizar los objetos en la toma: qué elemento se percibirá primero y qué después. Si aún así no queda clara la jerarquización (por ejemplo porque en una fotoperiodística tomada en el apuro lo más importante está muy mezclado con el resto de los elementos), podemos reencuadrar la toma, eliminando los elementos superfluos. Esto se trabaja con mucha comodidad actualmente con las fotos que se procesan en computadoras, pero también en laboratorio, ampliando y recortando.

El tamaño y el formato condicionan externamente al encuadre. No es lo mismo ver una película cinematográfica en el cine que en la TV. La imagen general de un paisaje, por ejemplo, se pierde bastante en la televisión, pierde fuerza y detalles. Por eso, en general, para televisión se suelen tomar más de cerca de los objetos. Además, la pantalla televisiva es cuadrada y la de cine rectangular. Una película de cine pasada en TV pierde información por los costados, por decirlo de alguna manera.

FORMATO



PLANOS

Entendemos por plano "la relación que existe entre la dimensión de los objetos y el tamaño de la imagen" o "la distancia de los objetos representados en relación al espectador que los mira" (p.12) o, más fácil, "el tamaño de lo representado" en el encuadre, según Aparici (p.120). **La elección del plano no es caprichosa**, antes bien **responde a lo que queremos expresar con la imagen**.

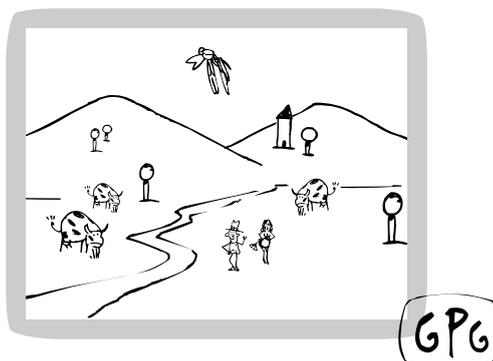
Así, si queremos describir un lugar (un paisaje natural o urbano, por ejemplo) donde transcurre una acción usamos un **Gran Plano General**, amplio, donde la figura humana se pierde.

Si necesitamos un lugar amplio pero donde se visualice bien la figura humana, acudimos al **Plano General**.

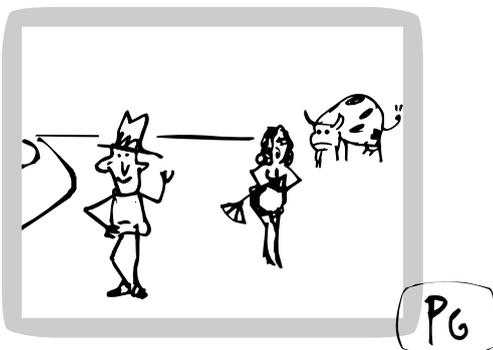
Al contrario, si sobre un paisaje nos interesa un solo elemento mínimo utilizamos un **Plano Detalle**.

En función de representar la figura humana, hay **Planos Largos** que nos permiten tomar la imagen completa de la persona; **Planos Medios** para una imagen que sólo tome hasta la cintura; **Plano Americano**, que llega a las rodillas; **Plano Corto**, hasta los hombros, en general muy usado en noticieros de TV; **Primer Plano**, el rostro y toda la posibilidad de transmitir emociones, estados de ánimo; y **Primerísimo Primer Plano**, entre la barbilla y la frente, abarcando la boca y la mirada. El PPP o GPP tiene mucha fuerza y se utiliza en escenas donde hay picos dramáticos.

GRAN PLANO GENERAL



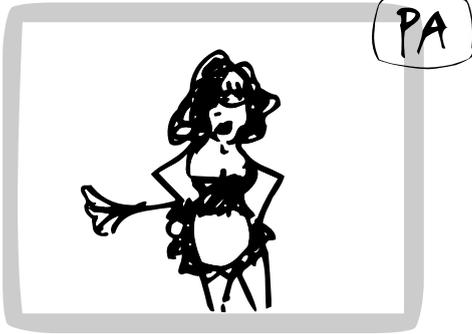
PLANO GENERAL



PLANO ENTERO (de conjunto)



PLANO AMERICANO

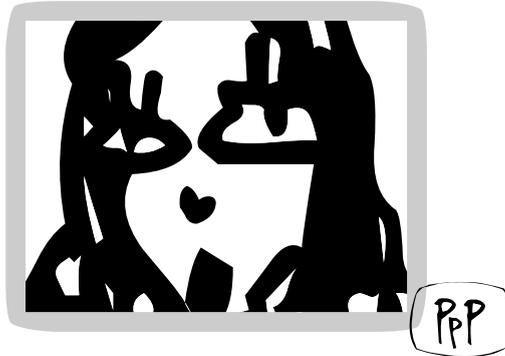


En 'La lección de Piano' de Jane Campion (1993) la historia se inicia con un Gran Primer Plano de parte de la cara de la protagonista tapada por sus dedos. En los filmes documentales se prefieren planos un poco distantes, generales, que tomen la situación pero a nadie en particular (salvo que ese sea el objetivo). Pero en los documentales científicos, por ejemplo, se usan más los planos generales, el ambiente, y los planos detalle o PPP, para describir adecuadamente objetos o animales muy pequeños.

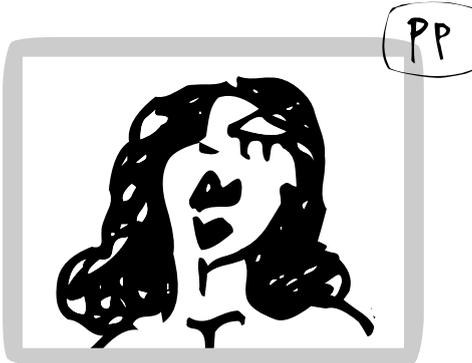
PLANO MEDIO



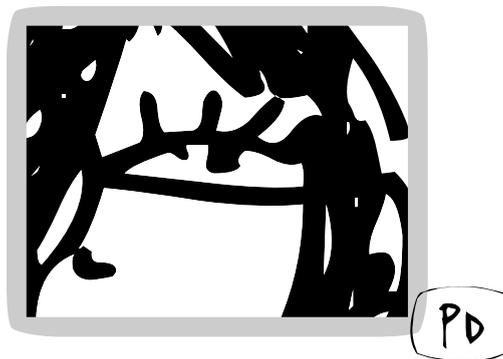
PRIMERISIMO PRIMER PLANO



PRIMER PLANO



PLANO DETALLE



ÁNGULOS DE CÁMARA



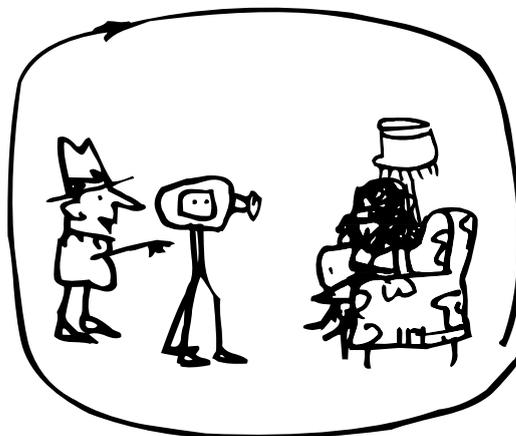
Sintéticamente, es desde dónde miramos el objeto. **¿Dónde colocamos la cámara con relación al objeto?**

El ángulo de toma da expresividad a la imagen. "Puede ensalzar un objeto o aplastarlo, y puede simplemente mostrar algo o deformarlo" (p.13). Si un reportero gráfico tiene que cubrir una manifestación y elige un plano general, su sólo ángulo de toma puede condicionar la percepción respecto de la cantidad de gente que hubo.

Tomada desde arriba y en perspectiva, y a menos que realmente haya mucha gente (como en las manifestaciones populares del peronismo entre 1946/52), se percibirá que hay menos. Tomada desde adelante y a la altura del propio fotógrafo, parecerá que hay más porque no se alcanza a ver el final

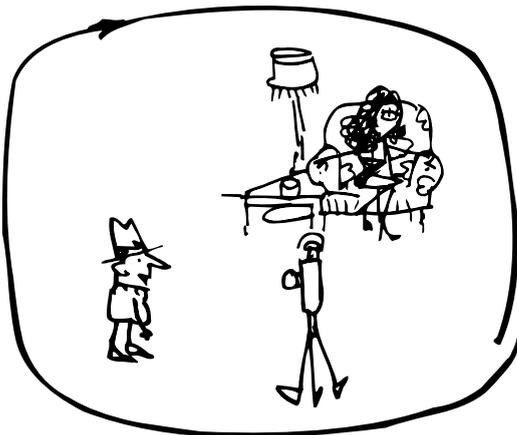
Cuando miramos el objeto desde arriba, hacemos un picado. Nunca le hagan un picado a alguien demasiado bajo, porque se lo verá más pequeño aún y probablemente se ofenderá. Es muy útil este ángulo para describir, para tomar planos generales. Para que en la recepción se pueda reconstruir la idea de proporción entre un elemento de la imagen y el resto (por ejemplo, el tamaño de un monumento en relación a la plaza donde fue ubicado), se puede combinar un picado con un plano general. Si queremos anular a alguien o algo, no hay nada mejor que un ángulo cenital, que es el picado absoluto. Si, por el contrario, miramos el objeto desde abajo mediante un contrapicado, dejaremos a nuestro petizo más que contento. El contrapicado agranda la realidad, la exalta, la refuerza, hasta puede generar un cierto temor al hacer sentir al espectador más pequeño, más ínfimo. No por azar es la toma preferida de los líderes (más aún si son bajos de estatura). Un contrapicado absoluto se llama **ángulo nadir**. En 'La Lección de Piano' hay un ángulo nadir cuando la cámara toma desde abajo del agua, en vertical, la base de la barcaza.

VER CD

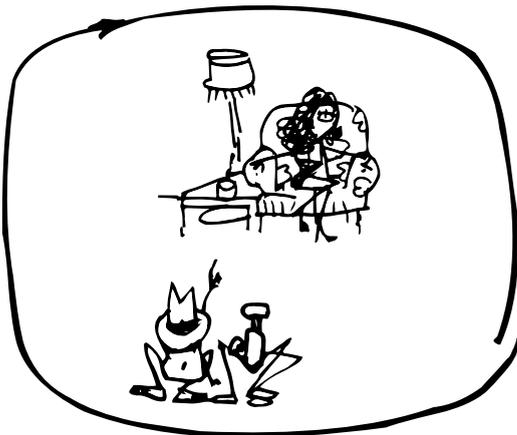




El **ángulo normal** es el que convencionalmente se considera a la altura de los ojos y hacia la línea del horizonte (ojo con los fotógrafos demasiado altos o demasiado bajos). Es más informativa, más una forma 'real' de representar algo. Como variante del ángulo normal, porque en este caso afecta la línea del horizonte, se agrega a veces (como en los filmes de terror) el **ángulo aberrante**, dicho en el sentido de que genera imágenes muy exageradas, sin equilibrio (Aparici; 123). Un ángulo aberrante combinado con un contrapicado es típico de las películas del expresionismo alemán.



Cuando queremos hacer coincidir el ángulo de toma de la cámara (que será el del espectador) con el de un personaje, utilizamos el **ángulo subjetivo** (también lo encontrarán como 'cámara subjetiva'). La cámara ya no es el testigo desprendido de la historia, que mira de afuera, sino que ve por la mirada de alguien en particular. Es muy usada en policiales y películas de suspenso, porque genera dramatismo (imaginen alguien que siente pasos y dirige su mirada hacia la puerta, esperando que se abra). Generalmente sabemos desde qué personaje estamos mirando, lo que puede lograrse usando un plano medio o primer plano, frontal a la cámara. El plano subjetivo es generalmente producto de una toma continua, como la mirada. En el inicio de 'Blue' (1993) de Kieslowski, la cámara es el ojo de Juliette Binoche que enfoca y desenfoca mientras se despierta y vuelve a la realidad. espectador más pequeño, más ínfimo. No por azar es la toma preferida de los líderes (más aún si son bajos de estatura). Un contrapicado absoluto se llama ángulo nadir. En 'La Lección de Piano' hay un ángulo nadir cuando la cámara toma desde abajo del agua, en vertical, la base de la barcaza.



VER CD



PROFUNDIDAD DE CAMPO



Cuando una imagen tiene varios objetos, es útil determinar la profundidad de campo, es decir **la distancia entre los distintos planos de los objetos**. Agiliza la imagen, en general, al permitir determinar qué está en primer plano (o que es lo que se quiere destacar) y que en segundo o tercer plano (lo que rodea al elemento principal).

Con una óptica tipo **gran angular** tomamos planos generales, en los que la distancia entre la figura en primer plano y el fondo se exagera.

Si queremos acercar una figura, usamos un **teleobjetivo**. Este recurso anula la profundidad de campo al aplastar la perspectiva.

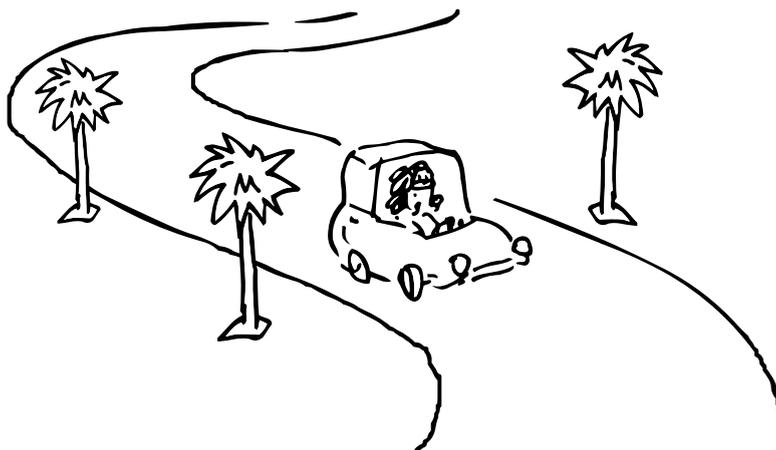


Estos principios relativos a la profundidad de campo tienen sus consecuencias en la imagen en movimiento.

Registrar una acción con teleobjetivo (de cerca) retrasa el movimiento; por el contrario con un gran angular, lo acelera.

El **zoom** es otro tipo de objetivo que varía la distancia focal mediante un sistema de lentes móviles que se desplazan. Se gradúa así el tamaño de la imagen y el ángulo del campo de visión. Las cámaras de video poseen zoom, lo que permite pasar de un tipo de óptica a otra sin cortar el plano.

Otros recursos que nos permiten manejar la profundidad de campo son **la cantidad de luz** (según la abertura del diafragma) y **la sensibilidad de la película** donde se registra la imagen. Con poca luz se debe abrir más el diafragma y la profundidad se reduce, pero es útil para aislar un elemento del resto. Al contrario, máxima profundidad de campo obtendremos con mucha luz y el uso de un gran angular. También podemos buscar la distancia hiperfocal, que es la que hay entre una cámara que se dirige hacia el infinito y el lugar en donde el objeto o sujeto que queremos reproducir se comienza a ver nítido.



LUZ y color

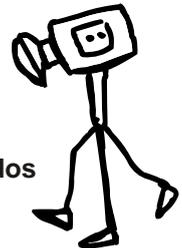


Obviamente, la luz y el color, el equilibrio entre ambos y la dirección y distribución de la luz son, en las imágenes, valiosísimos. Sin luz no hay imagen.

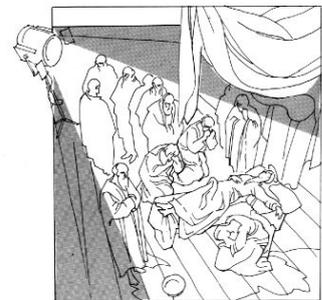
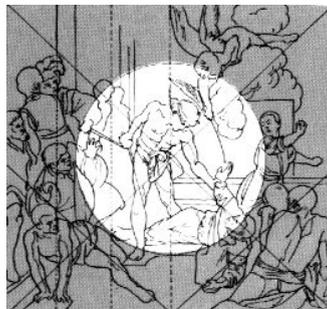
La dirección de la luz permite jugar con las sombras, esto es muy claro en las pinturas, y refuerzan la capacidad de expresión de los objetos. No es lo mismo una luz tenue que deja una persona en penumbras que una luz brillante, que envuelve e ilumina a esa misma persona. La calidad de la luz depende de su intensidad. Más adelante dedicaremos todo un apartado a la luz.

El color "le da realismo a la imagen" (p.15) porque la realidad está en colores. Sin embargo, el blanco y negro en sí mismo es una opción expresiva, estética en algunos casos, de algunos fotógrafos, dibujantes y pintores. Hay 'realidades' que se representan mejor sin colores, si el emisor las vive así (vimos con relación a la percepción el caso de 'Manhattan', de Woody Allen), y para muchos los retratos son más 'reales' en blanco y negro, porque dejan al desnudo las facciones, los menores detalles de la expresión del rostro que se pierden, se distraen, si están en color. El uso del color o del blanco y negro, en definitiva, de qué colores y qué tratamiento se le da al color con filtros o en laboratorio tiene más que ver con cuestiones psicológicas y expresivas. Resulta de un realismo apabullante, por ejemplo, una imagen en plano detalle y colores vivos y 'realistas' de un objeto (pensemos en aquella publicidad que muestra una cuchara colmada de dulce de leche que se va derramando y, para el que le gusta o tiene hambre, le da ganas de salir corriendo a la heladera), pero a veces se ambienta mejor en la historia una imagen virada al sepia.

En definitiva, no hay nada como conocer el potencial de las técnicas e instrumentos que usamos y tener en claro qué queremos decir. Los recursos técnicos y narrativos, combinados entre sí, nos ofrecen una posibilidad de expresión muy variada.



En 'Forrest Gump', por ejemplo, hay trucos interesantes. La historia de Forrest se cuenta en colores, pero aquellos pasajes que lo ligan con la historia real de su país (episodios políticos, entrevistas con autoridades), Tom Hank aparece inserto en la imagen documental original, que se muestra en blanco y negro.



VER CD





Elementos expresivos

Así como hay elementos técnicos de la imagen, hay elementos expresivos o factores que le dan expresividad a una imagen siempre en función del público al que nos dirigimos. Así, podemos identificar:

El sujeto de la imagen:

Es el qué, el contenido o tema de nuestra imagen. Normalmente se elige al sujeto de la imagen en función del tipo de imagen de que se trate (foto periodística, publicitaria, etc.) y del destinatario, como ya vimos. Esto condiciona, incluso, la manera en que representamos al sujeto. En nuestro ejemplo de la manifestación popular ¿cuál es el sujeto? ¿la gente? ¿los dirigentes que la encabezan? ¿el perro que rasca sus pulgas sin importarle nada ni nadie? ¿la policía que está por obstaculizar el paso de la gente?

La composición estructural:

Se trata del modo en que están dispuestos los elementos en el encuadre. Es muy importante aquí observar las líneas imaginarias que deben centrar la atención del receptor en el sujeto u objeto principal de la imagen.

Las líneas **verticales** son las propias de la persona de pie "y fácilmente evocan actividad, elevación de espíritu, alegría, entusiasmo"; de los árboles en un contexto natural o los edificios altos en un contexto urbano. En 'Paris, Texas (1984) el protagonista masculino es una figura flaca y alargada como las del Greco, que se contrapone al fondo del desierto.

Las **horizontales** "corresponden a la línea del horizonte" y se relacionan con la pasividad, el descanso, la tranquilidad, pero también la muerte. La primera secuencia de 'Blue' es predominantemente horizontal.

Las **oblicuas** implican "inestabilidad, la posición propia de quien está por caer" por eso una imagen compuesta en línea oblicua suele sugerir "desequilibrio interior, tensión, peligro, inquietud de espíritu, dramatismo". Es interesante el contrapunto logrado por David Fincher en 'Pecados Capitales' (1995) sobre cómo los dos detectives investigan al asesino serial: mientras las imágenes de Brad Pitt en su casa, frente al material del caso, son en general oblicuas y nerviosas, las de Morgan Freeman en la biblioteca son verticales y reposadas.

Las líneas **curvas** son las identificadas con el cosmos, lo universal. En general son símbolo de movimiento y dinamismo; de lo femenino, "por este motivo las líneas curvas aluden fácilmente a la vida, a lo emotivo, al encuentro humano y amoroso".

Las líneas **mixtas**, cuadradas, triangulares, tienen sentidos diferentes según la imagen en general y el conjunto de imágenes. En general se refieren a "desorden, espiritualidad, solidez, fuerza", cambio, ruptura, etc.

Si **las líneas** convergen hacia el centro la composición se llama **centrípeta** y si huyen hacia fuera **centrífuga**, orientando la atención en algo en particular de la imagen o en la estructura general (p. 19 a 24).



En buena medida, al ejemplificar los conceptos anteriores hemos distinguido diferentes **tipos de imágenes** en función de sus características y sus finalidades: la foto periodística, la foto publicitaria, la imagen artística o expresiva (la pintura), etc. Vamos a detenernos a continuación en esta nueva clasificación para hacer algunas referencias que, como verán, tienen que ver con las utilidades que se le han dado a las fotos a lo largo de la historia:



Foto documental: Hay quienes dicen que la aparición de la fotografía y sus posibilidades de dar testimonio de la gente, el mundo y la naturaleza "rompió con la poesía de la historia, porque la hizo más verídica" (p.25). De alguna manera así fue, pero la poesía (o la función poética) ha seguido presente, ligada más a la pintura, y la fotografía hizo suya la función referencial por excelencia, por ser el medio más idóneo para captar la imagen de la realidad. La foto documental es de particular importancia en el periodismo, porque da testimonio de una realidad y congela un instante del devenir histórico. Pero además de ser un documento, es mejor si está 'bien' sacada: si su composición tiene equilibrio, si está correctamente encuadrada y si expresa lo que el reportero consideró que era la 'síntesis visual' de la noticia.

Foto artística: Cuando la función referencial pasa a segundo plano y en su lugar lo fundamental es viabilizar la expresión (comunicando emociones, sentimientos) bajo determinados criterios estéticos, se habla de imagen (entre ellas la foto) arte.



En el caso de las fotos, tiene que ver con su utilización como técnica entre otras muchas técnicas: la pintura, la escultura, el diseño e incluso el collage a través de un montaje.

El retrato, entonces, no es la imagen 'neutra' de una persona sino la persona vista por el otro, por la subjetividad de quien lo retrata, que pasa a ser tan importante como quien es retratado. La imagen emotiva, por su parte, no quiere relacionarse racionalmente con el espectador sino impactarlo a través de sus sensaciones y sentimientos, por eso es tan usada en la publicidad. Pero también la imagen emotiva es usada en el periodismo, sobre todo ligada al sensacionalismo. Supongamos que un robo a mano armada deja dos muertos tirados en la vereda. Una foto periodística puede testimoniar el hecho, tomando los cadáveres de lejos y dándole preeminencia al contexto: al fondo el ingreso a un Banco, revuelo alrededor, policías, etc. Una foto periodística sensacionalista, en cambio, intentará impactar por lo emotivo al encuadrar sólo los cadáveres, la sangre que sale de los cuerpos y se derrama por la acera y, si es posible, el daño que provocaron los disparos.

La foto tomada en función estética atiende más a criterios de belleza y a la concordancia interna de los elementos que a la función referencial. Es el punto de encuentro entre la fotografía y las artes visuales en general. En los medios de comunicación se suelen usar imágenes de alto valor estético, por ejemplo para mostrar paisajes (en los suplementos de turismo).



Foto semántica o foto lenguaje: En el artículo "Para mirar la imagen" se reúne entre las fotos semánticas a todas aquellas imágenes que ponen el acento en la significación, en la producción de sentido. Si se trata de una secuencia de fotos sobre un mismo relato, tendremos una imagen narrativa puesto que nos están contando una historia. En la citada película 'Bajo Fuego', el reportero toma una serie de fotos que relata cómo un cronista es detenido por las fuerzas de seguridad, muestra su identificación y luego es fusilado y cae. La narración es el efecto resultante de haber captado distintos instantes de una misma situación a través de un determinado encuadre: en las tomas están primero tanto las fuerzas de seguridad como el cronista; luego el cuadro se ocupa sólo del cronista cuando cae, tras los disparos, pero ya se sabe quién fue el homicida. Hay imagen narrativa de opinión o foto opinión cuando se privilegia la comunicación del punto de vista del autor (el fotógrafo) por sobre la reproducción del objeto o sujeto de la foto. Hablamos de estos casos cuando nos referíamos a la elección del 'ángulo de toma'. Si yo, como fotógrafo, quiero mostrar que en una manifestación había más gente de la que existió en realidad, elegiré un determinado ángulo de toma. Por último la imagen narrativa simbólica o foto simbólica es aquella que importa, sobre todo y de manera excluyente, por todo lo que supone más que por lo que dice. Un buen ejemplo es la foto del general Menéndez con el cuchillo en la mano.





LA PERCEPCIÓN de las imágenes

Nos hemos referido ya a la percepción humana en general. Ahora vamos a ubicar **la percepción en función de las imágenes** y tratar de distinguir algunos principios que tendrán particular importancia en el reconocimiento y producción audiovisual que vamos haciendo en este curso.

Si lo recuerdan, hemos dicho que la percepción actúa selectivamente tomando algunos elementos de la totalidad que nos resultan significativos y desechando otros. Hay razones físicas, sensoriales, que explican en parte (además de los culturales) esta selección: mientras que la información que pone a nuestra disposición el mundo que nos rodea es amplia, tiene muchos elementos, nosotros no podemos percibir más de cuatro elementos por vez en una sola mirada (y eso que a través de la visión percibimos más que por el oído, el olfato, el tacto y el gusto). Por eso, dice Aparici, "los creativos de la publicidad seleccionan de antemano tres o cuatro elementos, colocados estratégicamente entre las decenas de estímulos que componen su diseño" (Op. Cit.p.31).

El cerebro no percibe igual que la cámara de fotos. "Lo que llega al cerebro son impulsos nerviosos estructurados cuya frecuencia corresponde al brillo de la luz que recibe el ojo" (p.32). En medio de este proceso hay complejos procesos mentales que distancian el mundo real de la imagen que nos hacemos del mundo.

Los ojos están en permanente movimiento. La imagen que llega al cerebro es producto del movimiento del ojo, además del eventual movimiento del objeto (no es lo mismo percibir un árbol que un auto que pasa a gran velocidad). Esas imágenes que llegan al cerebro están en movimiento, pero en el conjunto percibimos el mundo en "su constancia y estabilidad".

Los ojos desarrollan movimientos rápidos y bruscos a partir de los cuales la imagen cambia constantemente en la retina. Ahora bien, la imagen que se fija en la retina es una representación distorsionada de la realidad porque la retina no reproduce con fidelidad absoluta el objeto que ve, y por lo tanto la imagen que se genera en el cerebro también está distorsionada. Hay, sin embargo, una cierta semejanza entre esa imagen y el objeto que hace posible el entendimiento y, hasta cierto punto, la coincidencia 'literal' de la misma imagen entre varias personas.

En este sentido, son de vital importancia **las convenciones perceptivas que ayudan a interpretar una imagen**: "... la perspectiva, el parcial cubrimiento de los objetos del fondo por objetos del primer plano (figura y fondo), el sombreado y, posiblemente, nuestra familiaridad con los tamaños ordinarios de los objetos de la escena, que se convierten en indicadores obvios que producen la impresión de profundidad" (p.33).



Entre las convenciones perceptivas se encuentra la **relación existente entre figura y fondo, una relación de alternancia**: si fijo la atención en un elemento, los restantes que participan del cuadro aparecen confusos; si fijo la atención en algún otro elemento, el primero se confunde con el resto.

Estas convenciones perceptivas son tan válidas para la imagen como para el sonido, la percepción a través del tacto, del gusto y del olfato.



Las figuras **se distinguen** del fondo con más facilidad cuando:

- ◀ La intensidad y el brillo de la luz son utilizadas en función de contraste, es decir "se perciben mejor los detalles de la forma con una iluminación fuerte cuando el objeto es negro u oscuro y se destaca de un fondo blanco o claro y viceversa" (p.34).
- ◀ El objeto que cumple la función de 'figura' tiene forma simple.
- ◀ El objeto resulta familiar para el espectador, ya conocido.
- ◀ Se pone énfasis en la forma, ya que en general son las formas y no los colores los que se identifican y recuerdan con más precisión y seguridad.



En relación con lo anterior y según la **GESTALT** hay principios que explican de qué manera se distingue una figura del fondo:

Proximidad: la cercanía de elementos se captan como una unidad o una misma figura. Si miramos una multitud, no vemos persona por persona sino al grupo.

Semejanza: Elementos parecidos (por su forma o su color) son percibidos como una misma unidad. En la misma multitud, podemos distinguir aquellos que están vestidos de negro de los que visten de color.

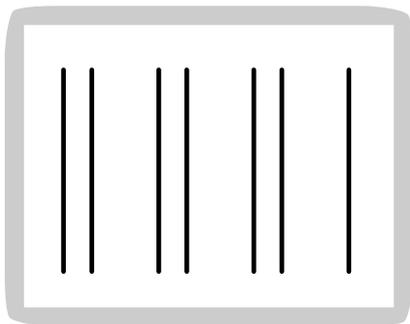
Continuidad: elementos orientados en una misma dirección se captan como una figura determinada, no como elementos separados. Es corriente el caso si miramos en perspectiva una larga avenida: allí vemos una unidad formada por el continuo de los letreros de neón; por los semáforos alineados uno tras otro; por los autos estacionados. No un letrero, un semáforo, un auto en particular.

Contraste: A mayor singularidad o especificidad de un elemento, mayor posibilidad de captarla como figura con relación al fondo. Se puede contrastar, como en el caso anterior, una forma (círculo) en relación al resto (todos cuadrados). Una persona de piel negra entre muchos de piel blanca. Alguien con sombrero de muchos que no lo tengan. También se puede contrastar utilizando colores muy opuestos (blanco y negro; rojo y blanco); tamaños muy diversos (un camión mosquito en relación a gran cantidad de autos en una ruta); cualidades intrínsecas del propio objeto (el viejo chiste de tomar, sobre el fondo de una multitud, a un pelado como referencia). En los mensajes audiovisuales, sobre todo los publicitarios, el contraste puede darse, además, por la articulación del sonido con la imagen. El humor, por ejemplo, juega bastante con el absurdo. Se muestra algo y se dice lo contrario.

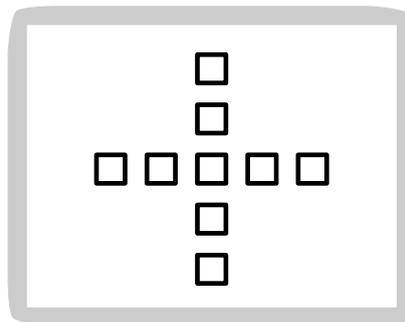
Inclusividad: es lo contrario al contraste. Implica la intención de que la figura se confunda con el fondo. Es típico en algunos animales, como el camaleón, que se mimetizan con el paisaje para salvar su pellejo ante los cazadores o los animales que los toman como presas, y es típico de los atuendos militares en el campo de batalla. En la publicidad, la inclusividad "es utilizada para disfrazar, encubrir o incorporar objetos, elementos y/o personas que no se perciben a simple vista" (p.40). Un ejemplo son las etiquetas que acompañan cada variedad de la bebida 'Terma', que incluyen colores y formas de una paisaje que se supone deben confundirse con cada variante: el 'cuyano'; el 'serrano', del 'litoral', etc.



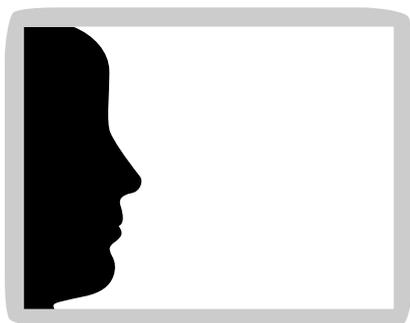
PROXIMIDAD



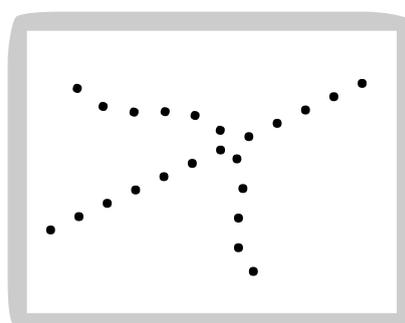
Similitud



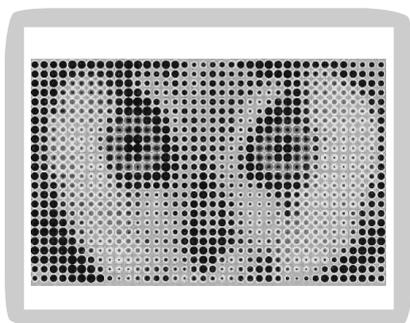
CONTRASTE



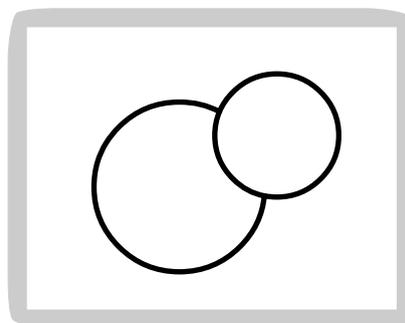
CONTINUIDAD



INCLUSIVIDAD



CLAUSURA



Toda percepción es una unidad, que no es lo mismo que la suma de sus partes.

Como unidad tiende siempre a aparecer como una totalidad organizada y eso es lo que explica la razón por la cual uno tiende a completar mentalmente lo que percibe hasta encontrar 'la buena forma'. Así, si se nos muestra sólo una parte o un detalle de algo mayor, mentalmente reconstruimos 'la unidad'. "La percepción tiende a completar aquellos elementos que permiten dar definición, simetría, regularidad, unificación y forma a los estímulos que recibimos" (p.36) en buena medida para mitigar los efectos negativos de la ambigüedad, que nos 'descolocan', por así decirlo. Los seres humanos no nos acostumbramos a mantener la incertidumbre durante un tiempo prolongado. Es una situación que nos desestructura psicológicamente.

No siempre somos conscientes de lo que percibimos. Es muy común entre quienes mantienen la radio o el televisor encendido mientras hacen otras actividades. Decimos normalmente que la radio o la TV están como 'fondo', sin que se les preste atención. Esta atención marginal puede llegar a convertirse en central si media un estímulo en particular. Por ejemplo, la radio está prendida pero no prestamos atención. En un momento dado se escucha una cortina que identifica el flash informativo (como la famosa cortina de Crónica TV) y entonces focalizamos la atención que antes era dispersa. Ahora bien, puede ocurrir lo contrario.

Empezamos focalizando la atención en un mensaje pero llega un momento en que nos aburre y lo convertimos en 'fondo'. En la medida en que el estímulo perceptivo no varía, es monótono, menos atención se le presta, se produce un "estado de privación sensorial" por el cual "la capacidad de concentración disminuye, la atención fluctúa y decae y la percepción normal

se desvanece" (p.41). La variación, el cambio, son importantes para mantener el nivel de atención y seguir siendo percibidos. En la gráfica esto se ve con mucha facilidad y tiene directa relación con los cambios que en los últimos años se han provocado a nivel de diseño. Los descubrimientos en torno a la percepción, entre otros factores, explican que un diario como La Voz del Interior, que durante décadas se vendió con la página de clasificados como primera plana, haya puesto el énfasis y el esfuerzo en lograr una tapa atractiva en la que juegan un importante papel los grandes titulares, las fotos color, los blancos y la variación tipográfica.

Así como existen convenciones perceptivas, que nos facilitan el trabajo, hay **esquemas perceptivos**.



Bruner considera que "el acto fundamental de la percepción consiste en confrontar una estimulación actual con las huellas dejadas por las experiencias previas, de modo tal que la primera entre dentro de una de las categorías que definen dichas huellas"

Esas huellas, en términos de Fraisse, son los 'esquemas perceptivos' (Aparici, p. 42). Nosotros hemos visto ya este concepto al hablar de los marcos de referencia o también de los hábitos de Bourdieu, o cuando decíamos que percibimos en función de lo que somos, lo que hemos vivido, lo que creemos, lo que valoramos, etc. Eso nos lleva a clasificar objetos o personas nuevas, rotularlos, de alguna manera 'ordenarlos' en el marco de nuestros propios esquemas.



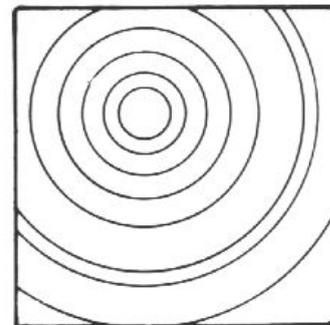
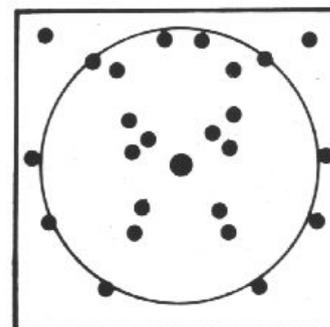
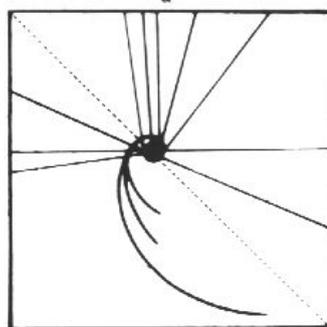
Los signos o elementos básicos de una imagen son tres:

EL punto

Normalmente se pierde en el conjunto de la imagen, sin embargo si descomponemos una imagen (por ejemplo ampliándola) y miramos con detenimiento, veremos que toda la imagen como unidad está integrada por miles de puntos. Puntos que pueden ser el grano en el caso de la película fotográfica o el resultado de posar la punta de un pincel sobre un papel o la unidad mínima en que se descompone la pantalla televisiva en rojo, verde y azul (los colores base de la televisión). El punto es, entonces, "el signo o señal más sencillo que puede formar parte de una imagen. Es el elemento más simple en la comunicación visual" (p.67). En algunos casos, el autor intencionalmente deja ver los puntos, como en el caso de algunas fotografías sacadas con una película especial o, en la pintura, con el puntillismo (George Seurat).

También podemos entender el punto como foco de atención, como el elemento que se ubica en el espacio y establece distintas relaciones según donde esté ubicado. Así, si el punto (objeto, personaje) se coloca en el centro podemos obtener una composición que asume un equilibrio estático.

Pero si ese punto es desplazado del centro incorporamos mayor dinamismo a la composición (equilibrio dinámico).



LA LÍNEA

Decíamos recién que una serie de puntos contiguos es vista como una sola forma, bueno, precisamente una línea. La línea es una sucesión continuada de puntos o "la huella de un punto en movimiento" (p.69).

Vimos en páginas anteriores respecto de la composición, que existían diversos tipos de líneas y que cada uno de ellos condicionaba de diversa forma la percepción. ¿Pueden volver a leer esa parte del texto, para refrescarlo e integrarlo con lo que estamos hablando?.

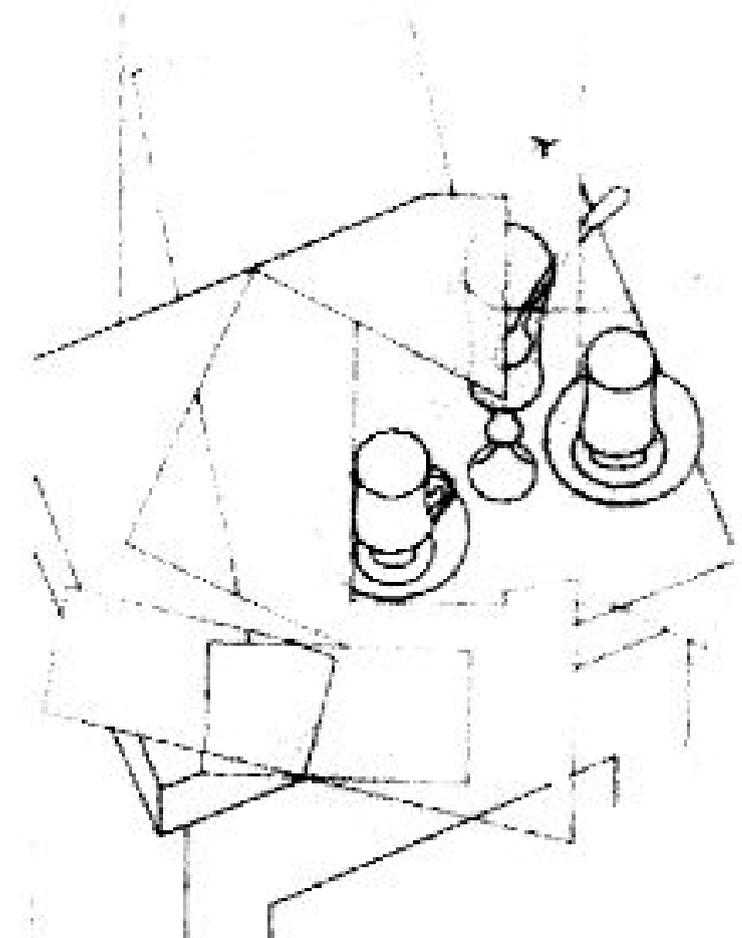
Vamos a recordar que básicamente hay dos tipos de líneas: rectas y curvas. Por condicionamientos de tipo cultural, se entiende que la línea recta es masculina y la curva, femenina: "lo romántico es así lo femenino, lo irracional, lo ondulado y misterioso.

Lo clásico es, en cambio, lo masculino, lo racional, lo rectilíneo, lo explicable" (E. Sábato; p.55)³. La cita no procura el consenso entre Uds., sino mostrar-les hasta dónde la línea, la simple línea, tiene que ver con la construcción del sentido.

"El lenguaje de la imagen se ha ido elaborando a partir de una gran limitación en toda clase de registro: la bidimensionalidad. Es muy probable que con el futuro desarrollo de la holografía, las bases del lenguaje icónico sufran un vuelco. Mientras tanto, la sensación de relieve y profundidad en las imágenes planas se alcanza en buena medida con la ayuda de la línea. La perspectiva lineal, el recurso a las líneas que parecen encontrarse en un punto, es uno de los procedimientos comunes para crear la ilusión del espacio" (Aparici, p.70).



P.Mondrian



J. Gris

³ E. Sábato: "Heterodoxia". Edic. Seix Barral. Bs. As. Edic. de 1991. Edición original 1953



LA FORMA

Un triángulo, un cuadrado, un círculo son formas, y su combinación pueden originar múltiples formas nuevas. Las formas son simples, cerradas (aunque las hay abiertas nuestro ojo tiende a completar la forma cerrándola) y delimitadas en el espacio, sobre el que ocupan una determinada extensión.

Reconocer la forma tiene que ver con el objeto reproducido (el referente) a partir de los contornos de la forma misma. Las formas se eligen en función de los significados que se desean comunicar. La película 'Y la nave va' de Federico Fellini utiliza formas irregulares y curvas. 'Manhattan', en cambio, en su reproducción de esa parte de Nueva York utiliza con preferencia formas rectilíneas pero cruzadas (horizontal-vertical / los puentes-los edificios).



P.Picasso

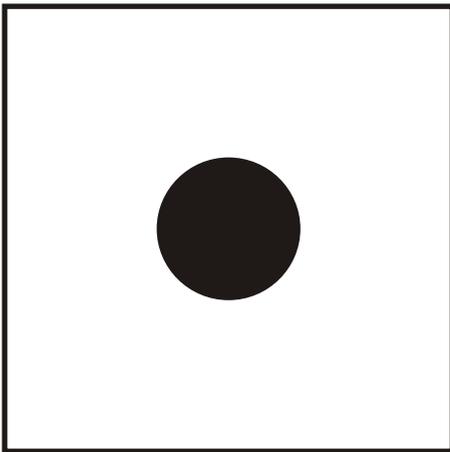


P.Picasso



¿Qué es un acto de visión?

Supongamos que tenemos un círculo dentro de un cuadrado. Para saber si el disco ocupa exactamente el centro del cuadrado, podríamos medir desde el centro hasta cada uno de los bordes del cuadrado. Sin embargo, no hay necesidad de medir. Sólo con ver nos damos cuenta si está o no en el centro, si está o no en equilibrio:



¿Cómo puede ocurrir esto?

O, en términos de Arnheim⁴ "¿Cómo se efectúa este 'acto de visión'?". ¿Cómo se explican esas valoraciones que hacemos cotidianamente como "mi mano derecha es más grande que la izquierda" o "el asta de la bandera está torcida" (p.1).

La respuesta del autor es que "todo objeto se ve localizado. El libro que se tiene entre manos aparece en cierto lugar, definido por el cuarto circundante y por los objetos que se encuentran en él, entre los cuales uno mismo ocupa un lugar preponderante. El cuadrado se halla en cierto lugar de la página del libro, y el disco descrito, en el cuadrado. Ningún objeto se percibe como único o aislado.

Ver algo significa asignarle un lugar en una totalidad: una ubicación en el espacio, una magnitud en la medida de tamaño, de luminosidad o de distancia". Finalmente "**todo acto de visión es un juicio visual**" (p.2).



Hay dos ideas que hemos desarrollado ya y que se aplican en este apartado: **La primera es que vemos y percibimos en función de un contexto** respecto del cual cada uno de nosotros se ubica en algún lado. Diríamos así: hay un objeto que llama nuestra atención; hay un contexto para el objeto y hay un ángulo o posición desde el cual lo miramos.

La otra idea es que **tendemos a ver en función de una unidad, de una totalidad**, y por eso cuando nos ofrecen una figura incompleta, la completamos mentalmente.

La idea de 'juicio visual' que aporta Arnheim tiene que ver con la valoración que cada uno de los perceptores hace del objeto percibido y, por supuesto, tiene que ver con cómo se ubica ese perceptor en relación con el mundo y, entonces, con su subjetividad.

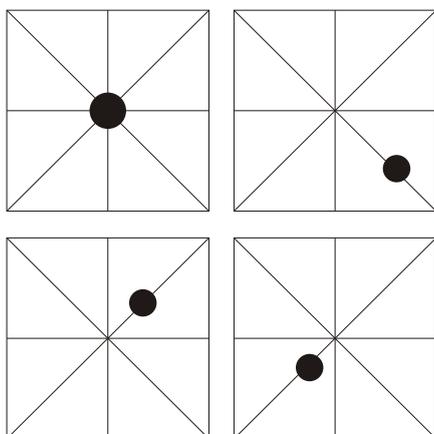
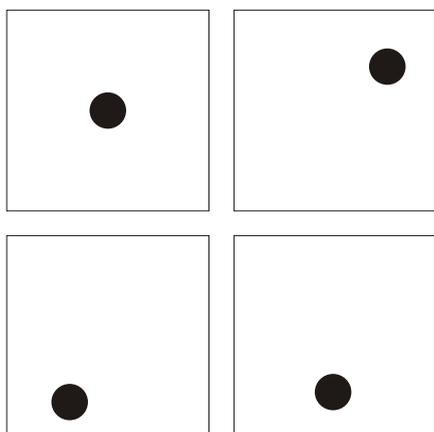
Observa el autor que "los aspectos que el ojo capta no son topográficos solamente", es decir, no nos limitamos generalmente a describir lo que percibimos. Es probable que una de las mayores dificultades que Uds. hayan tenido para abordar la tarea periodística es aquella que les impone como obligación la de describir supuestamente de manera 'objetiva' lo que ven cuando cubren algún acontecimiento. Lo que nos está diciendo Arnheim es **¿Cómo ver sin juzgar, si el sólo acto de ver implica un juicio de visión?** Este es un desafío muy, pero muy interesante.

⁴ R. Arnheim: "Arte y Percepción Visual. Editorial Universitaria de Buenos Aires (EUDEBA), 1962





Por aquello de que se percibe en contexto y no aisladamente, "cualquier ubicación que coincida con uno de los aspectos del 'mapa estructural' introducirá un elemento de estabilidad" (p.3).



"Al mirar el disco, podemos observar no sólo que éste ocupa un lugar, sino también que manifiesta una cierta inquietud. Inquietud que puede experimentarse como una tendencia del disco a modificar su ubicación o, más específicamente, como un impulso hacia una dirección en particular. Por ejemplo, hacia el centro. Aunque fijo en su lugar e incapaz de movimiento real, el disco no obstante, puede exhibir una tensión interna con respecto del cuadrado cir-

cundante". Y nos descubre el autor que "dado que la tensión posee una magnitud y una dirección, puede describirla como una 'fuerza' psíquica" (p.2). Hay elementos y relaciones entre elementos en el mundo percibido que funcionan como condicionantes de nuestra percepción. Concretamente, aunque la imagen se mantenga fija, estática, la magnitud y la dirección nos sugieren algo.



En el caso del disco y el cuadrado, según sea la posición que ocupe el primero sobre el segundo, la imagen se nos aparecerá de diversa manera. Si el círculo está exactamente dentro del cuadrado (los centros coinciden) la imagen es más estática y equilibrada. Tendrá mayor dinamismo si está fuera del centro, manifestando "un impulso" en una dirección determinada. Y convertirá ese dinamismo en vacilación si el movimiento no define la dirección, como ocurría cuando hablábamos de las fotos tomadas bajo 'ángulo aberrante'. En 'La Lección de Piano' la directora usa como recurso expresivo la posición de la protagonista. Cuando ella está, como un círculo, en medio del encuadre (el cuadrado), la imagen es estática, casi como su vida. Ella espera y observa lo que pasa. Cuando entra en relación con alguien, la protagonista pasa hacia un costado del encuadre.

Hay que tener en cuenta al respecto que la ubicación del disco en el cuadrado depende tanto de las líneas diagonales del cuadrado como de las perpendiculares. El centro se establece (como habrán podido observar Uds. al confeccionar un plegado) "por el cruce de estas cuatro líneas estructurales principales"(p.3). Si bien los otros puntos de las líneas son "menos poderosos que el centro", es posible determinar también "su efecto de atracción". Esto es así, según el autor, porque "donde quiera que esté ubicado el disco la fuerza de todos los otros factores estructurales ocultos lo afectan". Hay, sin embargo, determinadas posiciones del disco en el cuadrado que dan la impresión de estabilidad.

"En el centro todas las fuerzas se equilibran y, por lo tanto, la posición central tiende al reposo. Se pueden obtener otras posiciones reposadas, por ejemplo, al hacer que el disco recorra una de las diagonales. El punto de equilibrio parece encontrarse algo más cerca del vértice del cuadrado que de su centro, lo que puede significar que el centro es más poderoso que los vértices y que esta preponderancia debe compensarse por una mayor distancia, como si fueran dos imanes de poder desigual".



Ahora, si bien hay configuraciones estructurales más estables, se le pueden introducir factores que contrarresten esa estabilidad justamente, por ejemplo, para impactar visualmente, para llamar la atención del espectador y que esa 'estabilidad' no se convierta en monotonía. En el inicio de 'Pecados Capitales' hay una imagen de larga duración que muestra cómo se conocen los dos detectives.

Luego le sigue una secuencia que presenta al asesino: lo hace mediante una sucesión de tomas muy breves que se van intercalando con los créditos del filme y que muestran detalles (nunca la cara): las manos, el corte con hoja de afeitar de sus huellas digitales, el armado y pegado de imágenes, el revelado de fotos, etc. Claramente esto rompe la monotonía y genera un llamado de atención.

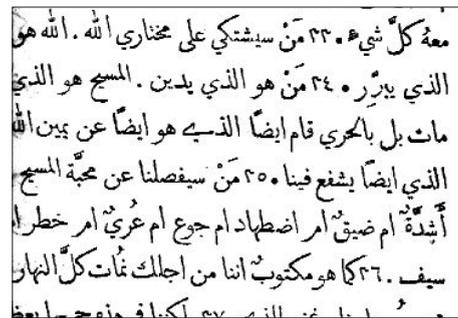
Toda estructura visual, toda imagen, es "un campo de fuerzas". La tensión entre esas fuerzas otorga dinamismo a la configuración visual.

"Una línea cualquiera que se trace en una hoja de papel o la más simple forma moldeada en arcilla, son como una piedra arrojada a una estanque: perturba el reposo, moviliza el espacio." (p.5)

Hay un primer condicionamiento de la percepción visual que tiene que ver con nuestra costumbre de lectura. Así, como nosotros leemos y escribimos de izquierda a derecha, esa es la primera dirección que toma nuestra percepción.

Como saben, si escribiéramos al revés (de derecha a izquierda, como el hebreo) la tendencia sería también contraria. Dicho esto, y como generalmente las imágenes tienen en cuenta nuestra modalidad de percepción y los que las hacen comparten las convenciones culturales con los que las reciben, tendemos a percibir la imagen en función de la dirección que la propia imagen nos ofrece. Así, si en la imagen predomina la influencia en una determinada dirección, la percepción tenderá a seguirla.

*Escritura árabe.
Ejemplo de escritura con otra dirección de lectura (derecha-izquierda).*



Eso explica que la composición desordenada de la imagen, que nos ofrecen impulsos equívocos y ambiguos sin dirección determinada, provoquen "un efecto desagradable (o inquietante). Tales vacilaciones producen una incertidumbre visual y entorpecen el juicio perceptual del observador". Actúan como los 'finales abiertos', que no nos indican concretamente lo que pasa y dejan la resolución del conflicto a nuestro libre albedrío. Al no determinar lo que se ve "cobran importancia los factores subjetivos del observador, como por ejemplo, su centro de atención o su preferencia por una dirección en particular". Esto es muy desestructurante para algunas personas. Hemos hablado ya en este texto de la singular estética del videoclip, cuyas características más sobresalientes son la excesiva fragmentación y mezcla en la imagen y su movimiento frenético (este tema se trabajará más detalladamente cuando veamos montaje). Es bien visible la molestia que provoca este tipo de utilización de la imagen en la gente de mayor edad, acostumbrada a priorizar el equilibrio, el descanso. Programas como 'CQC', 'El Rayo' e incluso partes de 'Videomatch' resultan francamente desagradables y poco atractivos para muchos, que creen o bien que se les está tomando el pelo o bien que hay significados ocultos que ellos no pueden captar. Quede claro que el concepto de equilibrio que se maneja en lo cotidiano, tiene sus raíces en una "manera de ver", acunada y desarrollada durante el Renacimiento, manera que el arte se encargó de modificar a lo largo de la historia. Veán y comparen pinturas de distintos momentos del arte.



¿Qué son las fuerzas perceptuales?

Percibimos a través de los sentidos, la visión en particular, mediante procesos fisiológicos que, como vimos, tienen relación con la luz y los impulsos que ella genera en la retina y se transmiten al cerebro. Ahora bien, "las fuerzas que se experimentan cuando se mira un objeto pueden considerarse la contraparte psicológica" de esos procesos fisiológicos. O más claro: **aunque los procesos son fisiológicos, "se las experimenta psicológicamente como si fueran propiedades intrínsecas de los objetos percibidos"** (p.6).



En sentido contrario a los autores que dicen que, por ejemplo, la percepción de la imagen en movimiento continuo gracias a la 'persistencia retiniana' genera una 'ilusión', Arnheim argumenta que "no hay razón para llamar 'ilusiones' a estas fuerzas. No son más ilusorias que los colores que se atribuyen a los objetos, aunque en realidad no sean sino las reacciones del sistema nervioso ante la diversidad de longitudes de onda de la luz. Psicológicamente nuestras fuerzas visuales son tan reales como cualquier otra cosa que percibamos, sintamos o pensemos. El término 'ilusión' es sólo aplicable cuando alguna diferencia entre el mundo físico y el psicológico nos hace cometer un error: llevarse por delante un espejo, por ejemplo".

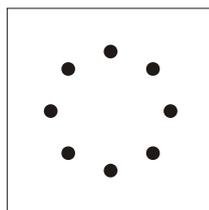


figura 1

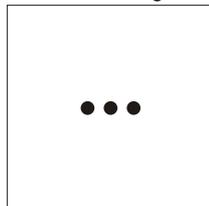


figura 2

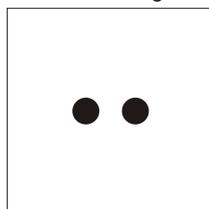


figura 3

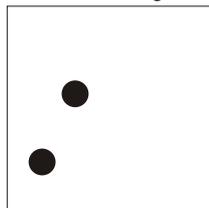


figura 4

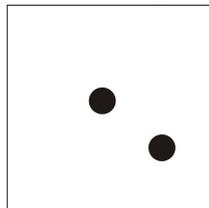


figura 5

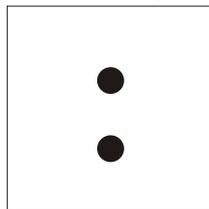


figura 6

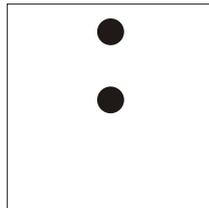


figura 7

Ubicación y distancia

Veamos qué ocurre con las fuerzas perceptuales si en vez de un disco, hay dos discos en el interior de un cuadrado.

Si los discos se colocan cerca uno de otro, "se atraen mutuamente y pueden verse casi como una unidad" (fig. 1), como vimos ya respecto de la tendencia de ver elementos de forma similar ubicados de manera continuada como si se tratara de una sola figura.

Ahora bien, si están demasiado cerca el efecto es contrario y parece que se repelen (fig. 2). "Las distancias a que acaecen estos efectos dependerán del tamaño y la ubicación de los discos respecto del cuadrado". Ocurre que la ubicación hace que los discos "se equilibran entre sí". Entonces, si bien considerados por separado cada disco en relación al cuadrado puede parecer una composición desequilibrada, los dos discos juntos "constituyen un par simétricamente localizado, que está en reposo" (fig. 3). Si cambiamos de lugar los dos discos "el mismo par puede resultar intolerablemente desequilibrado" (en relación al centro) (fig. 4). Hay un par cuando los discos son vecinos, cuando son de tamaño y forma similar y cuando se trata del único contenido que tiene el cuadrado. "Como miembros de un par tienden a ser simétricos, es decir, se les atribuye un valor y una función equivalentes en el conjunto", pero este "juicio perceptual" se contrapone con otro que deviene de la ubicación del par de discos. (figs. 5-6). Si uno de los discos ocupa el centro del cuadrado y el otro se acerca al lado superior, hay diferente estabilidad entre uno y otro (fig. 7) Por eso Arnheim observa que "la ubicación crea una distinción entre ambos, que está en conflicto con su simétrica paridad". Tal conflicto "es insoluble" y para el espectador implica una vacilación entre los dos juicios perceptuales: ¿Atiende a la simetría de los dos círculos o atiende a su ubicación?



Lo que trata de hacernos ver esta exposición es que **"no puede considerarse una configuración visual sin atender la estructura de su entorno espacial"**, por una parte, y que **"cierta ambigüedad puede resultar de una contradicción entre el esquema de forma y el de ubicación"**, por la otra. (p.7/8). No basta, entonces, con presentar dos formas iguales para lograr el equilibrio. Tenemos que observar las formas en el contexto, como habíamos advertido al inicio, la ubicación de ambas y la distancia que las separa.

¿Por qué es necesario el equilibrio?

Constantemente hemos venido hablando del equilibrio, pero la pregunta es absolutamente pertinente: ¿Por qué es necesario el equilibrio?

Vamos por parte: ¿qué es el equilibrio? "El equilibrio es el estado de distribución de las partes por el cual el todo ha llegado a una situación de reposo".

Decimos que una **composición es equilibrada** cuando "todos los factores de forma, dirección y ubicación se determinan entre sí de tal modo, que no parece posible ningún cambio, y la totalidad manifiesta el carácter de 'necesidad' de todas sus partes". Es un poco complicado verbalizarlo, pero pensar en algo que está en equilibrio inmediatamente se relaciona, en la vida cotidiana, con sinónimos tales como 'proporcionado' o 'normal'. Para quienes, por ejemplo, la pintura más bella es aquella que reproduce con fidelidad la realidad, es su adecuación al modelo y la impresión de que todo está en el lugar que 'debe' estar, lo que supone una especie de 'equilibrio perfecto' que resulta tranquilizante.

Por el contrario, una composición está desequilibrada si "luce arbitraria y transitoria y por consiguiente se invalida. Sus elementos exhiben una tendencia a desplazarse o a alterar su forma de modo que se establezca un orden más adecuado a la estructura total". Frente a una imagen de tal tipo, la primera impresión, casi automáticamente, genera la necesidad de 'poner orden', regresar las cosas a su estado 'normal' o de equilibrio.

El equilibrio se entiende en la relación del todo con sus partes; del texto con el contexto. Por eso Arnheim dice que "toda cualidad visual debe definirse por su medio espacial o temporal" y "ésto es justamente lo que hace una estructura equilibrada" (p.9).

Es propio de la estructura equilibrada contar con una línea clara que orienta la dirección de la visión y en torno a la cual la imagen aparece como proporcionada, más allá de que cuente con muchos elementos en su interior, y de que esos elementos tengan figuras diversas con tamaños diversos.

En cambio, una imagen desequilibrada carece de esa clara dirección compositiva. La 'línea' rectora es "vacilante".

Pequeños detalles, como por ejemplo una diferencia mínima en la proporción de los elementos o en su tamaño, generan desasosiego en el que ve. Imágenes de este tipo "desconciertan el acto visual, inseguro de hallarse frente a una relación de igualdad o de desigualdad" aún entre formas fácilmente reconocibles como rectángulos o cuadrados. No hay certezas respecto de lo que uno ve (p.11). Esta es justamente la impresión que produce esa secuencia dedicada a la presentación del asesino serial en 'Pecados Capitales', de la que hablábamos recién.



Hay dos factores determinantes del equilibrio: **el peso y la dirección**.

El **peso** depende de la **ubicación**. Por convenciones perceptivas, "un objeto que se encuentre en la parte superior de la composición resulta más pesado que el que se encuentra en la parte inferior; y en el lado derecho, más que en el izquierdo". Seguramente esto ya lo manejan desde que cursaron producción gráfica y vieron diseño. No es lo mismo una noticia que es cabeza de página que la que se coloca en el cono de sombra (en el centro entre dos páginas encontradas y abajo). No es lo mismo lo que pagamos por un espacio publicitario en una página impar que en una par de un diario.

"El peso de un elemento pictórico aumenta proporcionalmente a **su distancia del centro de equilibrio**", mientras que al considerar "la dimensión de profundidad parece haber un efecto de palanca, esto es, cuanto más lejos del observador se ubiquen los objetos en el espacio pictórico, mayor será su peso".

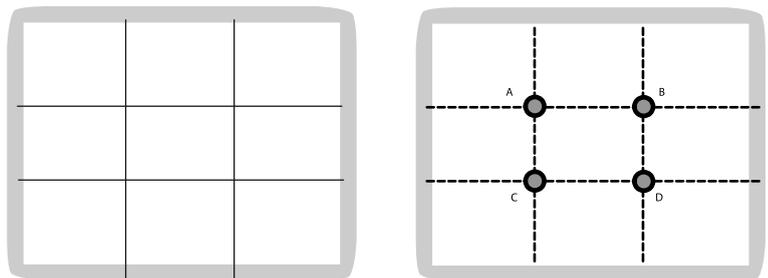
El peso también depende del **tamaño**. Esto es muy claro en el uso de la tipografía en la gráfica. Mientras la mayor parte del material escrito tiene un tamaño equivalente

(un tipo pequeño como éste de la presente aclaración),

un título con tipo grande tiene más 'peso':

"Cuanto más grande sea el objeto; mayor será su peso".

A los fines de distribuir los elementos o personajes en el espacio se recurre a las proporciones Aúreas, heredadas de los griegos. Por medio de las cuales se establece una división del cuadro en tercios iguales, la intersección de las líneas generan puntos de interés y equilibrio en su interrelación. En cuanto al peso se da el desequilibrio si colocamos algo visualmente denso en el tercio superior. Por eso es aconsejable encuadrar en el primer tercio dejando aire arriba. El encuadre en el centro es estático y aburrido. En cuanto a la ubicación debemos establecer relaciones entre estos puntos, por ejemplo izquierda-abajo, derecha-arriba.



REGLA DE LOS TERCIOS

 VER CD



Los **colores** tienen pesos diferentes. "El rojo es más pesado que el azul, y los colores de alta luminosidad más que los oscuros. Para que una superficie negra compense a una blanca, debe ser de mayor tamaño" la primera (negra) que la segunda. Según Arnheim, "esto se debe en parte al efecto de irradiación, que hace que una superficie luminosa parezca relativamente mayor".

También funciona como un factor de peso el "**interés intrínseco**" de una figura o fragmento que integra la imagen. Por ejemplo, "ya sea a causa del tema – por ejemplo, el lugar en derredor del Niño Jesús en una Adoración -, ya sea por su complejidad formal, su intrincamiento; o por alguna otra peculiaridad" (p.11/2). En 'Bleu' hay una imagen del encuentro entre Binoche y su amigo a través de sus perfiles que ocupan toda la pantalla y que reproducen en el medio con un relevante parecido la imagen típica de la figura-fondo de la Gestalt. El interés intrínseco hace que no miremos 'la copa' sino los perfiles, que son conocidos, se mueven, se acercan, hasta que hacen desaparecer 'la copa'.

Mientras el **aislamiento** y la soledad de un elemento en su entorno también contribuye a determinar su peso, igualmente influyen su **forma y dirección**. Las formas regulares (como las figuras geométricas simples: un círculo, un cuadrado, etc.) parecen más pesadas que las irregulares. La **densidad** – "es decir, el grado en que una masa se concentra en torno a su centro -parece agravar el peso" (p.13).

El otro factor determinante del equilibrio es la dirección.

La dirección tiene directa relación con la ubicación. Los objetos vecinos entre sí son atraídos en una cierta dirección y suelen formar una figura determinada, como ya hemos visto (p.14).

A su vez, la **forma** de esos objetos también generan una especie de ejes imaginarios o fuerzas que dirigen la atención. Puede ocurrir que esos ejes den idea de movimiento en dos direcciones opuestas. En ese caso, "la preferencia por alguna de las dos direcciones se produce por la acción de varios factores" que nos devuelven a las convenciones perceptivas: generalmente predomina la dirección hacia la derecha por sobre la que va hacia la izquierda; asimismo, "si un lado de la forma está anclado al marco y el otro acaba en el espacio libre" el eje o la fuerza predominante "avanza hacia el extremo libre".

El **tema** también orienta la dirección de la percepción, actuando como una fuerza, como en el caso que vimos respecto del cuadro sobre el nacimiento de Jesús y el lugar que **a fin de lograr el equilibrio en toda la composición, todos estos factores se apoyan o se oponen entre sí**.

Cuando la composición tiene movimiento (como en la danza, el teatro, el cine o la televisión) es el propio **movimiento** el que determina la dirección. En estos casos, el equilibrio es producto de la sucesión o la simultaneidad de episodios. Por ejemplo, "en el montaje cinematográfico es muy corriente que una escena con movimiento orientado hacia la derecha, se siga o se preceda por otra orientada hacia la izquierda" (p.15). Este recurso es muy útil, como vimos, para darle continuidad a un diálogo entre dos personas que aparecen alternativamente en la pantalla.

Tan fuerte es la tendencia de nuestra cultura a mirar de derecha a izquierda, que un historiador de arte citado por Arnheim observó que "los cuadros alteran su apariencia y pierden significación" si se observa su reflejo en un espejo. La investigación que generó tal observación intentó mostrar a través de varios análisis, por ejemplo que "los grabados de Rembrandt adquieren su verdadero significado sólo cuando se los ve en la secuencia en que el artista los grabó sobre la plancha" y por lo tanto en la impresión invertida a la normal (p.18).

Como el peso, culturalmente hablando, se encuentra para nosotros hacia la derecha, si se coloca a la izquierda un elemento de peso (por el color, la forma, el tamaño, etc.) estamos creando un segundo centro de atención que en realidad es una asimetría (supongamos que hacia el ángulo superior derecho no hay nada y el elemento 'de peso' está puesto en el ángulo superior izquierdo). A los efectos de la percepción culturalmente condicionada, a este centro subjetivo de atención casi podría llamárselo contrapeso. Esta relación entre peso y peso – o peso y contrapeso – da como resultado un contrapunto que influye en la composición, en la tensión de los elementos y en el equilibrio (p.19).



Pero la verdad es que todavía no hemos dado respuesta a la pregunta sobre la necesidad del equilibrio, aunque es posible que a esta altura más de uno ya se haya formado una idea al respecto.

El equilibrio es necesario, "indispensable" dice más bien Arnheim, por que es un modo "de evitar la ambigüedad y la desunión" y, por lo tanto, hacer "inteligible" la imagen para la mente humana (p.20). Pero el equilibrio nos importa también porque es "vehículo de significación".



Si bien Arnheim se refiere al equilibrio en la obra de arte, sus aseveraciones nos son de gran utilidad en torno a la producción de la imagen en general y de la imagen del lenguaje audiovisual en particular. Una obra de arte, una imagen obtenida mediante la fotografía, un diseño son en los tres casos enunciados sobre "la naturaleza de la realidad". Como el pintor, cada fotógrafo, cada director de cine o televisión "escoge y presenta una" sobre "un número infinito de posibles configuraciones de fuerzas". En cada una de estas configuraciones "el todo determina el lugar, el carácter y la magnitud de cada fuerza y a su vez, de la articulación de todas las fuerzas que lo integran resulta una estructura unificada", una nueva unidad.

Esa unidad conlleva sentido, "tiene un contenido", y la configuración en sí de la imagen como una particular "organización de color y forma" tiene por fin "revelar ese contenido", expresar el sentido. Si el emisor (en el arte, en el cine, en la televisión) sólo se deja llevar por consideraciones relativas a la forma y no al contenido, termina desorientando al espectador "y hace que el público se vuelva indiferente". Al menos en la práctica artística, y según la opinión del autor, esta elección que quita valor al sentido es devastadora porque "un artista que encare su obra con la sola intención de lograr equilibrio y armonía, sin tener en cuenta lo que debe equilibrar, se perderá en un juego arbitrario con la forma" (p.21/22).





EL ESPACIO

Vemos la imagen y percibimos la configuración visual en un espacio determinado. Ese espacio, que en la realidad es tridimensional, a través de los medios audiovisuales se convierte en bidimensional, pero vuelve a ser tridimensional en nuestro cerebro a través del uso de determinados recursos que vimos rápidamente en este módulo y que le dan profundidad y relieve a la imagen plana. Hablaremos un poco más de estos temas ahora, con relación al uso del espacio en la composición.

Hay determinadas observaciones, que pueden sernos muy útiles pensando en la necesidad de que nuestros espectadores puedan 'reconstruir' esa tridimensionalidad.

La primera de ellas es que una imagen de estructura simple "parecerá antes tridimensional que bidimensional" (Arnheim, p.179).

¿Recuerdan la imagen típica con la que abordamos generalmente la cuestión figura-fondo, la del contorno de la copa que a la vez, mirado de otra manera, son dos perfiles enfrentados? Cuando la imagen es como esa, es decir tiene "contornos compartidos" (p.182) hay que superar la ambigüedad y distinguir con cierta precisión cuál es la figura y cuáles el fondo.

Hay determinadas pautas que pueden ayudarnos. Por ejemplo, por regla se entiende que la figura es normalmente la superficie rodeada y que el fondo es todo lo demás, lo que lo rodea. Por obvias razones de función (una rodea a otra), generalmente la superficie más pequeña es la que se convierte en figura, pero siempre que lo que quede

como fondo sea un continuo "indefinido o de estructura simple", que en todo caso resulte menos llamativo que la figura.

Recuerden que la tendencia es percibir figuras similares ubicadas cerca entre sí como una unidad. (p.183). Por otra parte, podemos echar mano de la densidad y posición de las líneas de contorno y de la textura interna de las formas para destacar las figuras en relación con el fondo. Recordemos que un contorno denso y sólido determina la posición de una forma en función de la profundidad. Y que la zona inferior tiende a verse adelante que la superior, porque no se perciben con el mismo peso.



Como la densidad es diferente entre los colores: el azul es poco denso, mientras que el rojo lo es mucho, debemos recordar que colores como el azul alejan la imagen del espectador y colores como el rojo lo acercan. Asimismo, y relacionándolo con el párrafo anterior, "los colores salientes lucen más densos, más firmes y más sólidos". Además, hay quienes dicen que en general "la superficie más clara es la que con mayor frecuencia constituye el fondo", pero no tenemos certeza al respecto.

Tomando en cuenta la configuración estructural de la imagen, también hay pistas interesantes para trabajar. Sabemos que las estructuras simples pueden llevar a la confusión entre figura y fondo, pero como "la convexidad tiende a ganar terreno sobre la concavidad", la convexidad será la figura y la concavidad el fondo. Hay que fijarse cuál versión figura - fondo produce "la estructura total más firme" tanto en términos de configuración estructural como de la orientación espacial de la estructura.



La cuestión de los 'niveles de profundidad' en la imagen es bastante compleja. Siempre que hablamos de figura y fondo presuponemos que estamos trabajando con estructuras cerradas y homogéneas en un medio homogéneo e infinito, pero estas no son las condiciones habituales.

Si el fondo no es infinito ni indefinido, es por ejemplo otra figura que enmarca la figura principal (una cruz dentro de un círculo) y que a su vez se encuentra en un plano mayor y vacío (el fondo del círculo), tenemos dos niveles: el círculo es fondo de la cruz, pero a su vez figura de la superficie que lo circunda. Hasta ahí, una posibilidad. Pero ¿qué pasaría si en vez de estar el círculo rodeado de una superficie vacía, fuera contenido por un cuadrado? Siguiendo la lógica anterior diríamos 'el cuadrado es el fondo del círculo, que es la figura'. No tan rápido. "La tendencia es ver un cuadrado con un boquete circular en el medio".

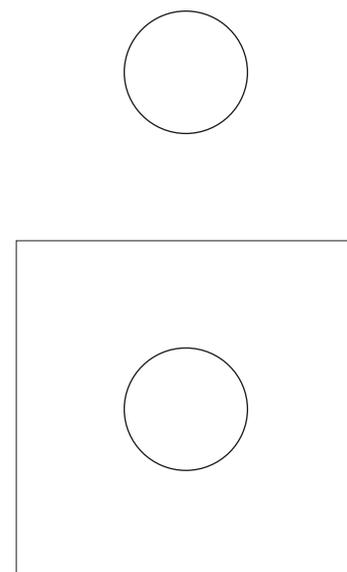
Metidos en este problema de niveles de profundidad, Arnheim observa que debemos seguir "un principio de economía, de acuerdo con el cual el número de niveles de profundidad en una estructura dada es tan pequeño como lo permitan sus condiciones". Así, "si el círculo produce un disco que se encuentra sobre el cuadrado resulta una distribución en tres niveles, mientras que el cuadrado perforado constituye un total de sólo dos niveles. Tenemos así un menor número de planos, esto es, una estructura numéricamente más simple. Concluimos que cuando la perforación (interrupción) del cuadrado se confronta con la distribución en tres niveles, la primera representa

la solución más simple". Por eso, contra toda lógica, se ve un cuadrado perforado.

Es que el problema de los niveles de profundidad oculta un problema mayor: "los varios factores perceptuales pueden prestarse mutuo apoyo o, por el contrario, obstaculizarse" (p.188).

Tratemos entonces de aplicar estos niveles de profundidad a una imagen. Tomemos el caso de una pintura, como hace el autor. "Si el pintor acumulara todos los factores posibles para darle carácter de figura a la escena de primer término y carácter de fondo al resto, obtendría fácilmente un intenso efecto de profundidad, pero su cuadro se partiría. En cambio, emprende la difícil tarea de equilibrar las influencias de los diversos factores de tal modo, que se preserve la unidad del plano frontal" (p.191). No olvidemos que la imagen, sea una pintura o cualquier otra, se ve como una unidad, no como dos.

Dado que estamos trabajando en un plano bidimensional, no podemos olvidar que la teoría de la Gestalt se refiere a la relación entre planos frontales, que es limitada. El cuadrado y el círculo tienden a alterar su ubicación en forma extrema: sea para coincidir, sea para separarse. "Y no hay modo de eliminar la tensión en el plano bidimensional: ni estrechando el acoplamiento entre el cuadrado y el círculo, ni obteniendo su divorcio". Hay que intentar superar el problema mediante la superposición, porque si interponemos otro elemento entre ambos, sólo nos ofrece un indicio en aquellos puntos en que se encuentran los contornos de dos objetos. Así, "el objeto que posea el contorno ininterrumpido será el que se vea por delante" – la figura -, pero "lo que sucede en un punto de intersección es independiente de lo que sucede en el otro" (p.199/200).



Entonces, si apoyamos la concepción espacial de la figura más en el contorno que en el volumen o la luz, la superposición posee el valor de crear una secuencia de objetos en la dimensión de profundidad (p.202).

Sin embargo, la superposición de figuras "no basta para definir ante el ojo la dimensión de profundidad" porque, vistos en profundidad, los objetos visuales aparecen distorsionados, "oblicuados y volumétricos", y estas distorsiones crean espacio al cambiar las relaciones entre las dimensiones espaciales de esos objetos. Y "una distorsión contiene siempre una comparación entre lo que es con lo que tendría que ser. El objeto distorsionado se ve como una desviación de otra cosa". Lo que ocurre es que 'lo que tendría que ser' o "figura normativa" tiene una forma más simple que la figura percibida. (p.204/5)

¿A partir de qué percibimos el espacio?

Como toda percepción, al espacio lo percibimos a través de nuestra propia experiencia y del sentido muscular. Como del papel que juega la experiencia en la percepción hemos hablado bastante en estos dos módulos, nos concentraremos en el funcionamiento de la musculatura de los ojos. En este sentido, la percepción del espacio se atribuye habitualmente a la convergencia, la paralaje binocular y la acomodación. La convergencia es una cuestión física que "se refiere al hecho de que el ángulo en el cual las líneas de visión de los dos ojos se encuentran, depende de la distancia a que el objeto se encuentra del observador" y para algunos esto tiene relación con el grado de tensión de los músculos oculares. El paralaje binocular se refiere al hecho de que los dos ojos reciben imágenes proyectivas diferentes de todo objeto, pues miran desde diferentes puntos.

Cuanto más próximo el objeto, tanto mayor será la diferencia de las dos proyecciones, lo cual constituye un nuevo índice de la distancia. Finalmente, la acomodación se refiere a la curvatura de las lentes del ojo, que deben adaptarse a la distancia del objeto para que produzcan una imagen claramente definida sobre las retinas. Además, otros índices de distancia son el aplanamiento de las lentes o la percepción visual de algo borroso (p.216).

Con tales instrumentos físicos, percibimos el espacio al relacionarlo con la forma y la posición que ocupan los objetos en un determinado medio que los circunda.

Sabiendo esto, tenemos que "todo espacio percibido se ubica en algún punto entre dos situaciones extremas. En uno de los extremos es igual a su proyección sobre una superficie bidimensional" y en el otro extremo "el espacio aparece infinitamente profundo". En la primera situación, el mundo aparece plano y se nos presenta frontalmente. En consecuencia los objetos ubicados a diferentes distancias físicas difieren tanto de tamaño como sus proyecciones retinianas, y todos los tamaños, formas y ángulos de un cuadro lucen exactamente como se los ha dibujado. En la segunda situación, todas las líneas físicamente paralelas son paralelas entre sí; todos los objetos físicos tienen su forma real y tamaño relativo, las líneas convergentes que aparecen en un cuadro se ven ahora paralelas, el horizonte se encuentra en el infinito y las distorsiones de forma y tamaño se compensan plenamente. Ninguna de estas dos situaciones extremas se materializa nunca por completo sino, como dijimos, es un algún punto de coincidencia entre ambas donde percibimos el espacio (p.222).



PESO VISUAL

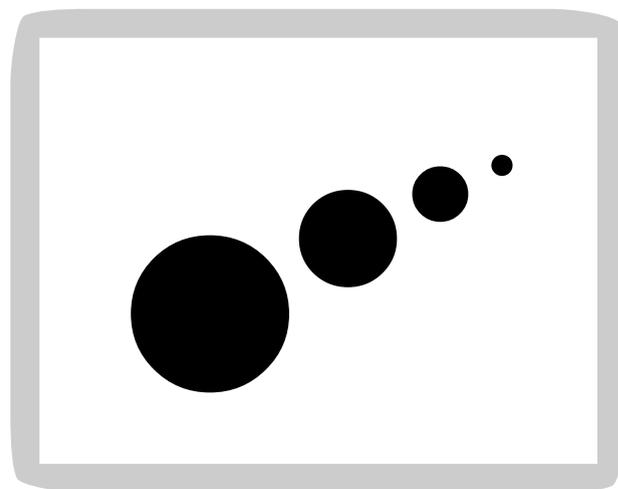
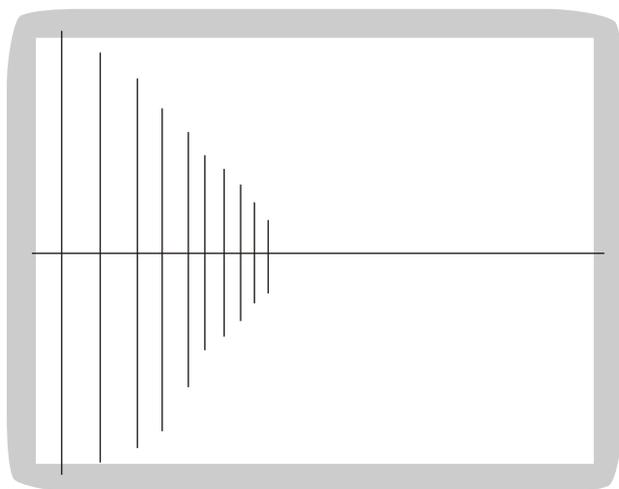
LÍNEAS BÁSICAS

PUNTOS FUERTES

 VER CD

Para convertir un espacio bidimensional en tridimensional en nuestro cerebro operan los "gradientes perceptuales". Un gradiente perceptual es "el crecimiento o decrecimiento gradual de alguna cualidad perceptual en el espacio o en el tiempo". Por ejemplo, en torno a una figura donde una línea oblicua rompe la horizontalidad, un gradiente de tamaño hace que los cuadrados de una imagen se vean cada vez más pequeños y los intervalos que los separan también. El efecto resultante es el de una marcada profundidad en la imagen. Ese efecto es posible porque las figuras – los cuadrados – son regulares y también su distribución. Si no lo fueran – si variaran de forma o si la distribución fuera irregular - la tridimensionalidad no resultaría tan convincente.

En general, los gradientes realzan la profundidad cuando se ven como distorsiones (como en el caso del gran angular). Se ve una distorsión cuando la figura representa una desviación total de otra más simple claramente visible en la distorsionada (p.225).





LA LUZ

como cuestión central en la imagen

La imagen es visible porque existe la luz. Al describir el funcionamiento del ojo ya hablábamos de ella. Es la luz sobre los objetos la que genera un reflejo que es tomado por nuestra retina.

"Las imágenes no son sino la huella de la luz que los objetos reflejan"
(p.77).

Los buenos fotógrafos conocen bien la importancia de la luz y la manejan, ya sea cuando proviene de una fuente natural (el sol) como artificial (un spot) con fines absolutamente expresivos. Porque la luz no sólo permite 'ver' la imagen, sino también es un recurso expresivo. Lo vimos al hablar de los contrastes, de los juegos de sombras, de la diferencia que existe entre hacer una toma fotográfica de una persona iluminada por luz brillante o por un mero y débil haz de luz. Saber iluminar, dar el 'tono', es una especialidad en sí misma. En 'El Amante' (1991) de Jean Jacques Annaud, la luz escasa de las bombillas que convierte los fondos en negro dicen mucho del ambiente familiar de la protagonista, Jane March. En 'La Lección de Piano', la protagonista parece vivir entre grises y azulados hasta que se reencuentra con su piano y se sienta a tocar; el ambiente de la playa, recién entonces, se vuelve colorido. Cuando lo vuelve a abandonar, los colores desaparecen.

En tanto energía, la luz es una de las irradiaciones electromagnéticas que existen pero que no vemos porque el ojo sólo es sensible a esa irradiación que llamamos luz. Nosotros, como saben, no vemos rayos ultravioletas, ra-

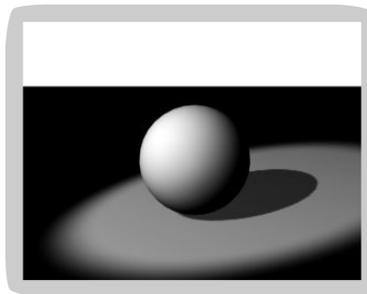
ayos X, radioondas, etc. El ojo percibe la luz por la **luminosidad** o cantidad de luz, que diferencia lo claro de lo oscuro. Es posible que quienes hayan sacados fotos alguna vez recuerden que en las cámaras fotográficas, hay un indicador de la cantidad de luz (un fotómetro) que nos llama la atención cuando la luminosidad es escasa y nos evita la pérdida de la toma o la obtención de una foto brumosa, poco nítida. Ocurre que la película o la cinta de video requieren de un determinado nivel de luminosidad para registrar correctamente la imagen. La luminosidad puede ser medida tomando como referencia la luz reflejada por los objetos (lo que hace el fotómetro) o tomando en cuenta la luz incidental, es decir aquella que llega a los objetos, que es la más utilizada en el cine. La luminosidad es una de las **propiedades de la luz**.



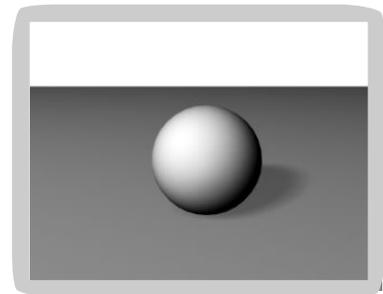
VER CD

La segunda propiedad de la luz es la **tonalidad**. Los tonos de la imagen nos ayudan a reconstruir el objeto representado porque son "la calidad de color de la luz". Ahora bien, como en el caso de la luminosidad, hay dos aspectos en la tonalidad: el color de la misma luz y el color reflejado por la superficie sobre la que incide la luz. El color reflejado nos importa porque la tonalidad depende de la composición física de las superficies donde se refleja. Si la superficie es transparente (como un vidrio), la luz la atraviesa y refleja; si es opaca, absorbe la luz; si tiene una textura densa (una pared), la luz se dispersa, se vuelve difusa en todas direcciones; si la superficie está muy pulida, la luz se refleja en una dirección definida; si es negro, absorbe toda la luz; si es blanco, no absorbe casi nada.

LUZ DURA



LUZ DIFUSA

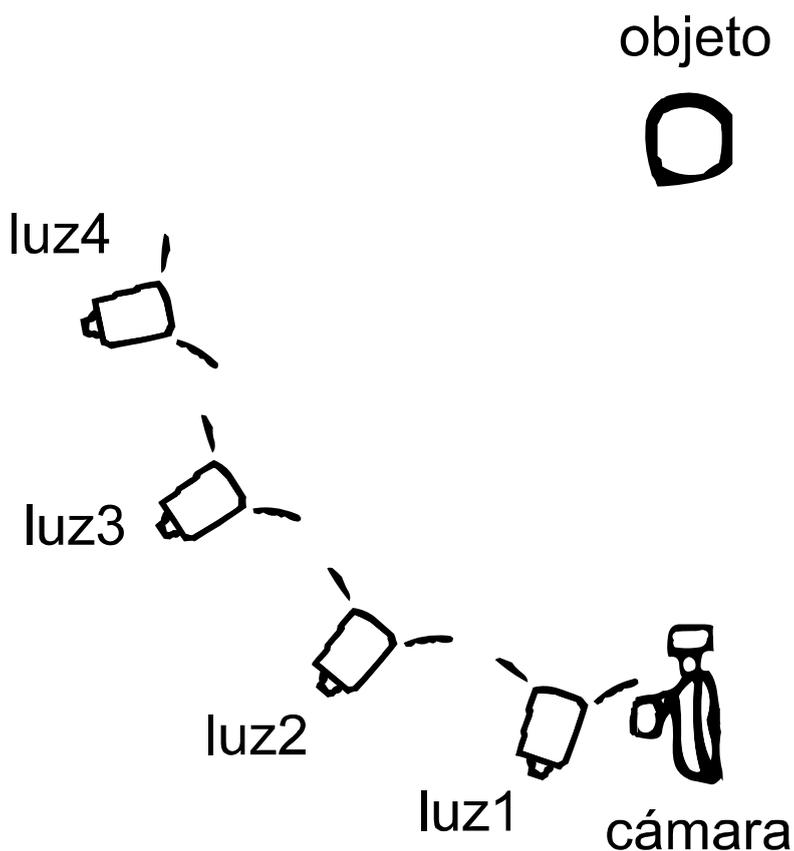


Por eso se utilizan lentes u objetivos que, al poder refractar y permitir la convergencia de los rayos, permite conseguir imágenes tan luminosas como definidas. En las cámaras modernas, las lentes, el diafragma, la velocidad de obturación y la sensibilidad de la película han mejorado notablemente la calidad de las imágenes obtenidas.

Observen cómo son los fondos elegidos en un estudio de TV para armar una escenografía y cómo se disponen las fuentes artificiales de luz para lograr determinada calidad de color, eliminar las sombras de personas y objetos que aparecerán en cámara, y anular o remarcar el fondo. Aún con todos los esfuerzos puestos en reproducir los tonos que se encuentran en la realidad, los medios técnicos nos limitan. Sin embargo, la fotografía y el cine son más fieles en esa reproducción, porque permiten una escala tonal más amplia que la televisión.

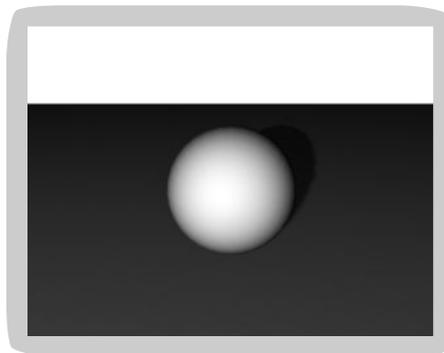
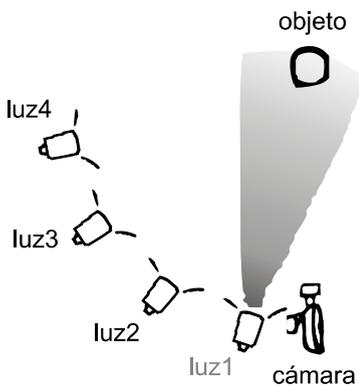
Al determinar las formas (bidimensional), la luz nos ayuda a **reconstruir el volumen** (tridimensional) de lo que vemos en nuestro cerebro. Por eso la luz es un capítulo fundamental en la producción audiovisual. Por otra parte, según la tecnología que usemos, será el tratamiento de luz. Aparici remonta esta preocupación a la construcción de la cámara oscura, hace varios siglos, un instrumento que funciona igual al ojo. La cámara oscura es una caja cerrada con un único pequeño orificio por el que ingresa la luz gracias a que ésta viaja en línea recta. Si se ilumina un objeto externo a la cámara oscura en su parte superior, el rayo reflejado pasa por el orificio en forma recta e incide sobre la parte inferior de la cara opuesta. Es decir, al reflejarse, la luz forma una imagen invertida. Para lograr una imagen más luminosa pero menos nítida, hay que ampliar el orificio (lo que en la cámara fotográfica se logra usando el diafragma).

La calidad de imagen que obtengamos depende, entonces, de una serie de tratamientos técnicos que se incluyen en lo que conocemos como **tarea de iluminación**. Cuando pensamos cómo va a ser una puesta televisiva, fotográfica o cinematográfica tenemos que decidir qué tipo de iluminación usaremos.

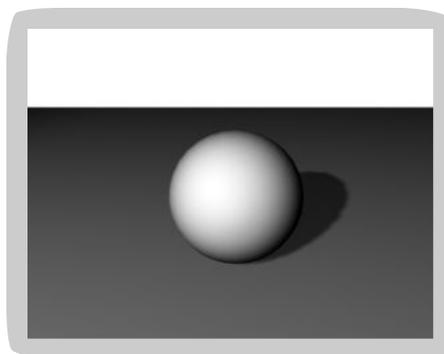
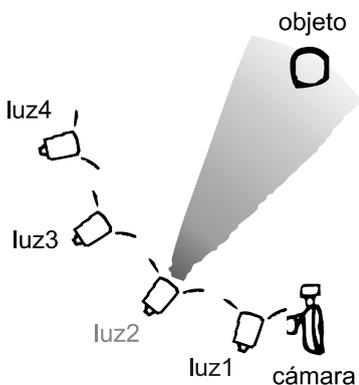


El abanico de alternativas se abre, en un extremo, por **la luz que se dirige puntualmente** hacia un objeto (como si pusiéramos una linterna ante los ojos de alguien o cuando usamos para leer un velador que encapsula la lámpara y orienta la luz hacia un espacio pequeño), que tiene un efecto muy duro -en el imaginario enseguida lo relacionamos con la lamparita fuerte de los interrogatorios policiales-; y, en el otro extremo, **la luz uniforme** que se difunde en un espacio amplio y tiene, por eso, un efecto más suave, disperso.

Generalmente en fotografía usamos luz directa con flash, spot o el sol mismo si queremos registrar la textura de una superficie, la perfección o imperfecciones de un rostro (arrugas) y diferenciar lo máximo posible las partes de un todo. El efecto de sombra alrededor del espacio iluminado es poderoso, genera un efecto de contorno y se utiliza mucho en contrastes.

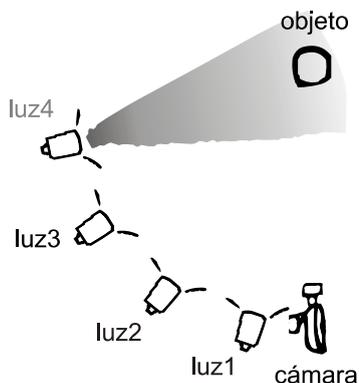


Si el ángulo eje de cámara-eje de luz es pequeño, el efecto conseguido será una imagen plana y sin relieve.



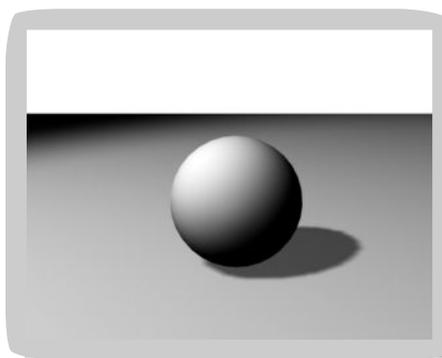
La **dirección en que ubicamos las fuentes de luz** es también importante como recurso expresivo. Si utilizamos una **luz lateral**, damos ilusión de volumen porque se ilumina un objeto o una persona de un costado, dejando el otro en la penumbra. Al contrario, una **luz ubicada al frente** del objeto o persona brinda más información pero 'aplana' la figura, quitándole volumen; le saca la sombra y suaviza la textura de la superficie iluminada. Si colocamos una **luz atrás** del objeto o persona logramos un **contraluz**. El contraluz destaca el contorno, la silueta, y genera un halo o aura que distingue la figura del fondo. Sin embargo, no permite ver el frente y magnifica el objeto como un todo.

Combinada con la dirección, hay que tener en cuenta la **altura a la que se coloca la fuente de luz**. Una luz puesta desde arriba, **cenital**, proyecta sombras hacia abajo de todo lo que se interpone en su camino. Su uso puede resultar mortífero para iluminar una persona, porque exagera arrugas, ojeras, etc. (sería terrible usarla mientras se entrevista a una conocida dirigente política argentina).



Digámoslo así: si uno quiere mostrar una persona aplastada, enferma o deprimida, es la luz indicada. Ahora, si uno quiere dar la idea de que esa persona es de pesadilla, de terror, no hay nada mejor que usar una luz que venga **de abajo**, como muchos de Uds. deben saber por haberse colocado bajo la pera una linterna para 'meterle miedo' al hermanito durante un corte energético. Generalmente la dirección y la altura de las fuentes de luz aparecen combinadas en el uso, aunque es normal que exista un punto de referencia o lo que se llama luz principal. Esta es la luz que señala la dirección predominante de la iluminación y de la atención del espectador, concentrándose en el objeto o sujeto que se reproduce para que se pueda verlo bien o intentando resaltar alguna de sus características.

Aparici considera una combinación clásica de fuentes de luz en interiores a la que conjuga el efecto de una luz principal lateral, una luz de relleno frontal – que aclara la sombra que provoca la principal -, un contraluz – que bordea las formas y da brillo a las superficies transparentes o translúcidas - y una luz que ilumine el fondo – aunque siempre más débil que las otras -. En exteriores todo depende de la ubicación del sol y el lugar en que está ubicado el objeto/sujeto a registrar. Cuando el sol está bajo (a la mañana temprano o a la tardecita) es más fácil trabajar. Cuando el sol está alto y los rayos caen perpendiculares (al mediodía) el efecto es similar al de la luz cenital. Como la luz solar en general crea contrastes y es dura, se utiliza una luz secundaria que suavice los tonos (por ejemplo el flash en fotografía). También se pueden usar pantallas para hacer rebotar los rayos solares y rellenar las sombras. Si filmamos en un día muy nublado, obtendremos tomas un poco deprimentes. Pero si las nubes son escasas actúan como filtro que suaviza el efecto.



A mayor ángulo eje de cámara-eje de luz aparecerán sombras y aumentará la textura del objeto.

 VER CD



LENGUAJE AUDIOVISUAL