

El campo bidimensional: Área o espacio

En este capítulo nos referiremos al espacio de la pantalla de televisión o cine, sus elementos estructurales básicos y sus características. La pantalla de televisión o cine nos proporciona algo nuevo, un espacio concentrado, un nuevo campo para la expresión estética.

Hablamos del campo bidimensional porque toda área está definida por dos dimensiones: largo y ancho.

ÁREA

Es el espacio dentro del cual aparece una imagen bien sea reproducida o proyectada. Existen pues tres factores estructurales básicos del área o espacio de la pantalla de televisión o cine:

1. Orientación del Área

Contrario a lo que sucede en la pintura y en la fotografía, donde el pintor y el fotógrafo pueden dar a su obra la orientación que deseen: horizontal o vertical, en la televisión y el cine la orientación obligatoriamente es horizontal, porque nosotros vivimos y operamos en un plano eminentemente horizontal.

Las pantallas de televisión y cine son rectangulares y están orientadas horizontalmente. Las pantallas de televisión deben guardar unas proporciones de 3:4. Esto quiere decir que son más largas que altas. Deben tener 4 unidades de largo por 3 unidades de alto. Esta proporción permite un fácil encuadre de los objetos, tanto de orientación horizontal como vertical.

Las pantallas más nuevas, han sido alargadas horizontalmente, con el fin de proveer un gran tamaño y envolver la vista alrededor. Se puede alterar esta proporción bloqueando ciertas áreas y variando el diseño y distribución de la imagen.

La pantalla de la HD1V (High-Definition Televisión), tiene una proporción de 3:5.309 unidades por 16 unidades, corrobora lo anteriormente expresado: la tendencia a ampliar horizontalmente las pantallas.

La pantalla de cine tiene una proporción de 3: 5.5 unidades (Cinemascope).

2. Tamaño

Aunque no necesariamente percibimos las imágenes de cine como de mayor tamaño y las de televisión como de menor, el tamaño de las imágenes tiene algunas consecuencias estéticas:

- Una imagen de cine se siente más, impacta más que la de televisión, del mismo hecho.

UNA GRAN IMAGEN LLEVA MAS ENERGIA ESTÉTICA QUE UNA PEQUEÑA.
La misma gran Imagen de cine resulta sin impacto en televisión.

Es necesario hablar un poco acerca del tamaño del objeto. Aunque la pantalla sea la gigante de cine o la pequeña de televisión, nosotros al percibir un objeto conocido efectuamos el proceso de "constancia del tamaño". Esto significa que vemos el objeto más grande o más pequeño pero siempre lo relacionamos con nuestro contexto y conocimiento previo, donde el objeto tiene un tamaño constante, y así lo percibimos. Allí interviene nuestro conocimiento del objeto, la relación con la pantalla o área, el contexto y el patrón o referencia universal de tamaño que es la figura humana; y de acuerdo con esto, acomodamos en tamaño los objetos que vemos.

La pantalla grande de cine permite una aproximación *deductiva* a la historia narrada. da una visión detallada del movimiento de un extremo a otro de la pantalla-. La televisión trabaja más *inductivamente* -movimiento continuo del hecho total, con una serie de detalles-.

En el cine podemos mirar un hecho; en televisión podemos más fácilmente examinar un hecho.

En cine: aproximación *deductiva*, es decir se va de lo general a lo específico: se pasa de planos generales a primeros o primeros planos.

En televisión: aproximación *inductiva*: se pasa de lo específico a lo general. Se inicia con planos específicos o primeros planos y se termina con planos generales.

3. Fuerzas dentro de la pantalla:

Dentro del área o espacio de una imagen, en este caso "la pantalla de televisión y cine", operan una serie de fuerzas que podemos agrupar en los siguientes campos:

- A. Dirección principal
- B. Magnetismo del Encuadre y atracción de las masas.
- C. Asimetría de la pantalla.
- O. Figura fondo.
- E. Conclusión psicológica.
- F. Vectores.

A. Dirección principal:

Las direcciones principales en las cuales se puede orientar una imagen de televisión o de cine son:

Horizontal y vertical. Si enfatizamos una de las dos obtenemos lo siguiente:

Orientación o dirección Horizontal: Tiene un bajo contenido de energía, demuestra calma, tranquilidad, normalidad, descanso.

Orientación o dirección Vertical: Tiene un alto contenido de energía, demuestra excitación, fuerza, poder, formalidad, cumplimiento, vigor. Generalmente expresa un

sentimiento de estabilidad.

En el arte encontramos un buen ejemplo para cada una de estas direcciones. El arte Renacentista tuvo básicamente una orientación horizontal. Enfatizó la importancia del hombre, por lo tanto se hizo en sentido horizontal.

El arte Gótico por su parte, hizo lo contrario, todo lo elaboró con orientación vertical, pues se trabajaba para la Gloria de Dios.

Combinación de direcciones horizontal y vertical: La combinación de estas dos direcciones refleja nuestro mundo normal. Nos hace sentir que estamos parados observando una imagen de nuestro medio ambiente. El edificio donde vivimos, el mobiliario, los ambientes donde nos movemos, están compuestos de horizontales y verticales.

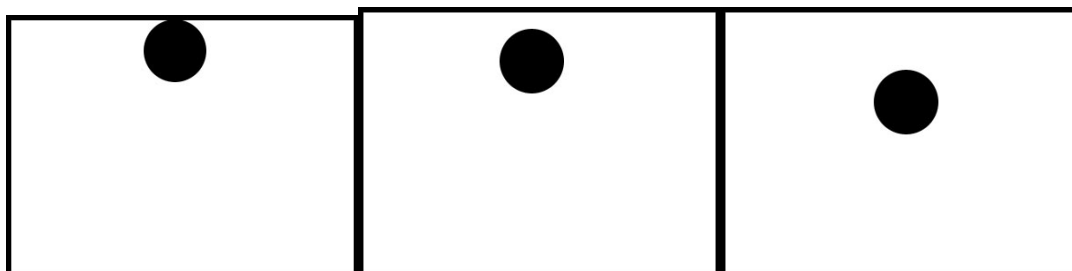
Plano horizontal Inclinado: Es similar a la horizontal inclinada que percibimos cuando vamos en un aeroplano y se ladea para dar una curva. Con la utilización del plano horizontal inclinado dentro de la pantalla, podemos crear un sentimiento intenso de desorientación. Cuando nos sentamos frente a una gran pantalla, el efecto de plano inclinado puede causar reacciones psicológicas de descomposición y en algunos casos hasta provocar náuseas

Si queremos dar a entender el efecto de desorientación del poder, el plano horizontal inclinado es el más apropiado. Igualmente, para dar a entender estados extremos de desequilibrio psíquico o perturbación mental. También puede servir para hacer aparecer una escena más dinámica, más energética.

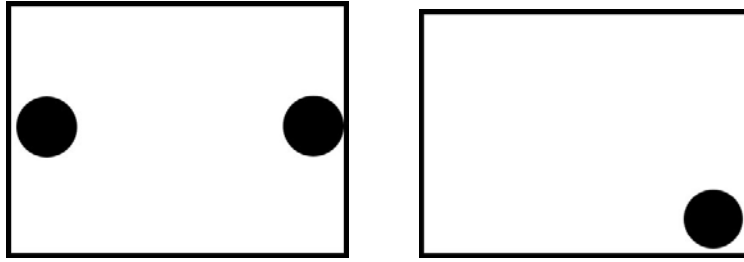
B. Magnetismo del encuadre y atracción de las masas

Toda pantalla o área, tiene cuatro ejes que conforman el encuadre de la misma. Podríamos decir que es el borde de la imagen. El encuadre ejerce una fuerte atracción sobre los objetos que se encuentran dentro de él, y especialmente los que están más cerca a sus ejes. Podríamos decir que el punto de mayor atracción está ubicado en los vértices, sitio en donde se cruzan los dos ejes. El punto más neutral de una imagen es el centro.

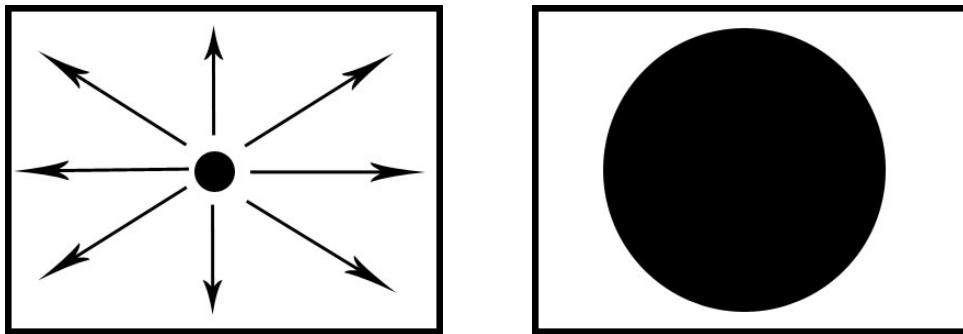
Es el sitio donde menos atracción ejercen los ejes, el encuadre y los vértices.



Magnetismo del encuadre en el borde superior



Magnetismo del encuadre en los lados y en los vértices

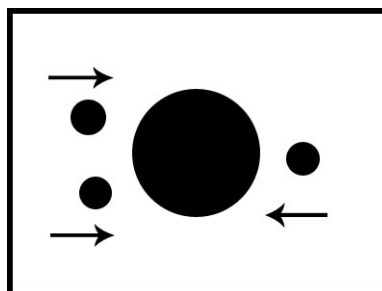


Magnetismo del encuadre en equilibrio y por tamaño

Atracción de las masas.

Una masa gráfica es cualquier objeto o sujeto que aparece en una imagen. Toda masa gráfica atrae a masa gráfica; cualquier objeto por pequeño que sea atrae al objeto u objetos que estén al mismo tiempo que él dentro del área de la pantalla. debemos entonces tener en cuenta lo siguiente respecto a este punto:

- La masa gráfica más grande atrae a la masa más pequeña”.
- La masa gráfica más grande es más estable y más Independiente que la más pequeña”.
- El magnetismo del encuadre y la atracción de masa trabajan separados, pero también pueden trabajar juntos”.



C. Asimetría de la pantalla

Significa que dividimos nuestra atención de forma no equitativa entre el lado izquierdo y el lado derecho de la pantalla.

Existen varias teorías acerca del lado de mayor impacto visual de una imagen. Enunciaremos las tres más importantes y de más fácil aplicación en la imagen audiovisual.

- **Helnrich Wolfflin (1.864 - 1.945)**

Prolífico escritor de varios temas de Historia del arte, sostiene que el lado derecho de una pintura es más pesado que el izquierdo. Asegura que tenemos la tendencia a recibir información y a mirar las cosas horizontalmente, de izquierda a derecha, haciendo el paso rápidamente.

Esta teoría sirve de base para definir lo que es "Pantalla Derecha": el lado derecho de una imagen es el más impactante, el más efectivo.

Alexander Dean (1.893-1.949)

Sostiene que desde el punto de vista del receptor, el lado izquierdo del escenario es más efectivo, más fuerte que el lado derecho, pues la audiencia tiene la tendencia a mirar primero a la izquierda y luego a la derecha. En esta teoría podemos fundamentar el concepto de "Pantalla **Izquierda**": significa que el lado izquierdo de la imagen es el más impactante, el más efectivo.

- **Rudolf Arnheim**, distingue entre un "importante" lado izquierdo y un "pesado y eminente" lado derecho. Establece que nuestra atención a la pantalla derecha y a la pantalla izquierda, está directamente relacionada con el tamaño de la pantalla. En Cine, tenemos una pantalla gigante, miramos primero el lado izquierdo y luego el lado derecho. Si la pantalla es pequeña, como en el caso de la
- televisión, imágenes relativamente pequeñas, grabados y revistas, miramos primero el lado derecho de la imagen y luego el lado izquierdo.

También la asimetría de la pantalla determina si percibimos una inclinación como ascendente o descendente. Siempre el lado derecho da el punto de finalización, por lo tanto podemos observar que subir de derecha a izquierda parece más duro. Igualmente, bajar de izquierda a derecha, parece más rápido.

D. Figura y fondo

Es la ambigüedad que se presenta entre la figura y el fondo, en algunas imágenes.

Nosotros tendemos a organizar el área de una imagen dentro de un fondo estable, contra el cual las figuras menos estables operan. Este fenómeno presenta las siguientes características:

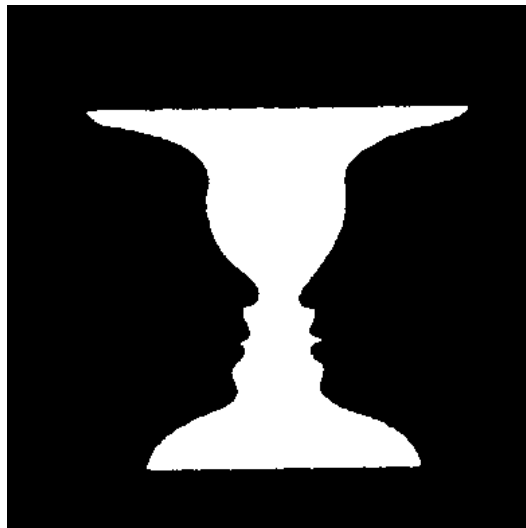
- a. La figura es un objeto, el fondo no lo es.
- b. La figura está en frente del fondo.
- c. La línea que separa la figura del fondo, pertenece a la figura, no al fondo.

- d. La figura es menos estable que el fondo, se mueve más fácilmente la figura que el fondo.
- e. El fondo parece continuar detrás de la figura.

Nuestra percepción está condicionada para ver en una imagen lo más probable o verosímil posible.

Un buen ejemplo del fenómeno figura-fondo, pueden ser los mapas, donde las áreas de agua se pintan de un color y las de tierra de otro. Cualquiera de los dos puede ser la figura y el otro el fondo. En televisión y cine se puede crear el fenómeno, moviendo el espacio o fondo y dejando la figura quieta, o viceversa.

En televisión, por medio del generador y de otros aparatos electrónicos, se puede dar la sensación de ambigüedad entre la figura y el fondo.



E. Conclusión psicológica

Es el proceso que efectuamos mentalmente, al percibir pistas o indicios de un objeto, hecho o tema; vamos rellenando, completando o relacionando, una información no existente, para llegar a elaborar un nuevo patrón fácilmente manejable.

La nueva estructura creada a través del proceso de conclusión psicológica se denomina GESTALT (en alemán significa darle forma a una figura) el Gestalt reúne todos los elementos, pistas o indicios en un gran todo.

Cuando el receptor tiene poca información, obligatoriamente tiene que poner a trabajar la conclusión psicológica. A veces el director o productor omite detalles a propósito, para obligar al receptor a poner más atención y a meterse en la imagen. También la baja definición de las imágenes en televisión, nos obliga a participar activamente y a utilizar la conclusión psicológica.

Ejemplos de casos donde debe aplicarse la Conclusión Psicológica

Existen tres principios que ayudan a aplicar la conclusión psicológica:

- a. Proximidad: Objetos ubicados muy cerca el uno del otro, de la misma especie o similares, se ven como iguales.
- b. Similitud: Objetos parecidos o similares, ubicados dentro de una misma área o pantalla, pueden verse como iguales.
- c. Continuidad: Curvas, líneas y otros objetos o símbolos que se repiten con cierta continuidad, tienden a verse como iguales.

F. Vectores

Un Vector es una fuerza con una dirección y magnitud. En televisión y cine, operan tres clases principales de vectores: *Vectores gráficos*, *Vectores Indicativos* y *Vectores Movimiento*.

Un Vector Gráfico, es creado por elementos estacionarios, que son acomodados de tal manera que dirijan o guíen la atención o la mirada en una dirección particular.

Un Vector indicativo o Índice, es originado por un objeto que señala incuestionablemente en una dirección específica.

Un Vector Movimiento, es creado por un objeto que es percibido mientras se mueve en la pantalla.

Cada vector tiene una diferente magnitud o fuerza dentro de la imagen. En general, siempre los vectores gráficos tienen menos fuerza que los vectores movimiento. El vector de mayor magnitud puede derribar al vector de menor fuerza. El vector movimiento es el de mayor magnitud, y el gráfico el de menor.

Los vectores pueden ser:

- Continuos, si se siguen unos a otros en la misma dirección en la pantalla.
- Convergentes, si convergen o chocan o se mueven unos alrededor de los otros.
- Divergentes, si estando en la misma imagen tienen direcciones contrarias.