

CURSO PREUNIVERSITARIO 2013. Modalidad presencial.

INTRODUCCIÓN A LA IMAGEN. Trabajos prácticos.

Los contenidos de Introducción a la imagen serán evaluados mediante un conjunto de trabajos prácticos. La clase se desarrollará partiendo del material producido por los estudiantes a partir de las consignas propuestas por la cátedra. El trabajo será "colgado" con cinta de pintor en las paredes del aula. Luego, se debatirán los contenidos a partir de la experiencia de producción y de las imágenes obtenidas de esa experiencia.

Durante el curso produciremos imágenes fijas, todas con el mismo formato y a partir del trabajo con el mismo tipo de objetos. Cada consigna, a la que deberá responder cada una de esas imágenes, tiene el propósito de introducir al estudiante en la reflexión sobre uno de los muchos aspectos morfológicos fundamentales para la producción visual. Esta separación tiene un objetivo didáctico, pero la imagen no puede ser diseccionada y por eso en la evaluación se observarán todos los aspectos estudiados, considerando los objetivos generales de la asignatura, además de los específicos.

. El formato de TODAS las imágenes debe ser, sin excepción:

- A4 (29,7x21cm) al corte. Esta medida debe ser la final: es la que debe tener la imagen. No se aceptarán medidas distintas, no importan las razones (por ejemplo: "lo tuve que cortar porque la impresora no me imprime hasta los bordes en ese tamaño" o "ese no es el formato en el que se revelan las fotografías", etc.)

- Apaisado. En la clase, nos aseguraremos de cómo se visualiza la imagen porque estará colgada en las paredes por el alumno. En las instancias de evaluación en las que el estudiante no está, el rótulo (abajo a la derecha, pegado al reverso) cumplirá esa función.

. Los objetos a partir de los cuales trabajaremos en TODAS las imágenes serán Mesa, Vaso y Botella.

. El soporte debe ser flexible. No puede ser rígido.

. Las imágenes que se entreguen no pueden manchar ni cortar al ser manipuladas.

. Trabajaremos en el plano, es decir que se excluyen las propuestas escultóricas.

. Todas las imágenes deben tener rótulo, pegado al reverso, con los siguientes datos: - Nombre y Apellido del estudiante, - DNI del estudiante, - E-mail y teléfono del estudiante, - Cátedra, - Turno, - Año (2013), - Nombre del ejercicio al que corresponde la imagen.

//////////

¿Por qué una mesa, un vaso y una botella?

Punto, línea y plano son elementos que define Euclides como los fundamentales o elementales de la geometría y fueron considerados desde los tratadistas del medioevo como constituyentes fundamentales del lenguaje visual. A finales del siglo XIX se realiza un intento de fundar los elementos en una perspectiva teórica más abstracta y más sólida desde el punto de vista lógico. En ese contexto es que un matemático, David Hilbert, escribe un tratado al que titula *Fundamentos de la geometría*.

Ante los supuestos euclidianos que definen al punto como aquello que ya no tiene partes, lo que ya no puede

ser dividido, la unidad mínima, retomados por diversos teóricos y artistas más adelante, la postura de Gilbert, como formalista, es que punto, línea y plano no pueden ser definidos. Para él, la definición de los elementos es en términos de sus relaciones con otros, dadas siempre por el sistema axiomático en el cual están. En este sentido Hilbert decía en broma a sus amigos que hablar de punto, línea y plano es lo mismo que hablar de vaso, mesa y botella de cerveza, que los nombres poco importaban.

La elección de esos elementos es un homenaje al matemático alemán, quien en el chiste nos recuerda que lo que estudiamos, en definitiva, son las relaciones formales y abstractas que constituyen el espacio visual, no importa se trate de una mesa, un vaso y una botella o de cualquier otra cosa.

//////////

Preguntas frecuentes (aplicables a todas las imágenes que se produzcan durante el curso):

1. ¿Tiene que aparecer todo el objeto en la imagen?

No, no es necesario.

2. ¿Tengo que mostrar al objeto tal cual es?

En Occidente la imagen ha estado ligada a la representación del mundo visual por siglos. Es esta tradición la que nos ha dejado la idea de que la imagen es mejor en cuanto reproduce más fielmente la "realidad". Sin embargo, la Modernidad ha entendido que es formas, colores, estructura, antes que objetos representados.

Por otro lado, entendemos que nunca la imagen es la realidad, en tanto siempre es, al menos, un recorte de ella. En la fotografía, por ejemplo, que para el lego plantea el problema más directamente, siempre hay una elección de lente, de encuadre, de paleta cromática, solo por mencionar algunos elementos, que hace que se trate de una construcción y no de una mirada universal.

Por último, es necesario mencionar que esta pregunta plantea un problema que ha sido debatido en la Filosofía durante siglos y que es vinculante con la materia, en tanto involucra la reflexión acerca de la percepción: ¿puede haber objeto sin sujeto? ¿puede haber sujeto sin objeto?

3. ¿Puedo incluir otros elementos además de los tres propuestos?

Siempre que la Mesa, el Vaso y la Botella sean los elementos "protagonistas" de la composición, se puede incluir cualquier otro elemento.

4. ¿Puedo trabajar con un solo tipo de elemento (por ejemplo, el vaso)?

No. Esto no excluye que se trabaje con la huella o un trozo de alguno de los elementos.

5. ¿Puede aparecer el contexto en el que están los objetos?

El contexto puede visualizarse o no. Lo que no debería suceder es que en el contexto desaparezcan las formas de los objetos con los que trabajamos.

6. ¿Puedo generar la imagen con más de una Mesa, más de una Botella y/o más de un Vaso?

Sí.

7. En las vacaciones de 2005 a Camboriú con mi ex novio encontré una mesa muy original con una botella rara y un vaso estrambótico a la que los que les saque unas fotos que me gustan mucho mucho ¿Puedo usarlas?

Esta propuesta reviste varios inconvenientes. En primer lugar tendríamos la imposible tarea de asegurarnos de que la imagen la haya producido el estudiante y no su ex pareja. Además, pretendemos que cada imagen sea producto de una reflexión que se realice a partir del trabajo propuesto. No se trata sólo de que las imágenes sean del agrado del estudiante, sino de que, además, respondan a los requerimientos mencionados en las clases. Esto implica una revisión permanente de las piezas. En la mayoría de los casos implica, en base al material inicial y con la nuevas herramientas aprendidas, rehacer la producción. Por eso, salvo que el estudiante pueda volver a Camboriú cada semana y que encuentre esos mismos elementos, la respuesta es No. en este sentido, recomendamos trabajar con elementos accesibles, no con encuentros casuales o situaciones no habituales en la vida del ingresante.

8. ¿Puedo usar un software de producción o procesamiento de imagen? (por ejemplo Photoshop o Illustrator)

Los softwares de producción y procesamiento de la imagen no son otra cosa que herramientas. Como en el caso de las herramientas analógicas (por ejemplo el pincel o el grafito), las digitales deben estudiarse en sus particularidades para identificar sus potencialidades y limitaciones. Suele pensarse, sin embargo, que resuelven fácil y rápido lo que en los otros casos puede ser tedioso y lento (por ejemplo, no es extraño escuchar en los pasillos algo así como "aplicás ese filtro y te lo hace en dos segundos") Sucede que ese razonamiento olvida que en todos los casos -digitales o analógicos- el uso de la herramienta hace al lenguaje visual (porque determina trazos, texturas, escalas, etc) y que aprehenderlo requiere de estudiar no sólo una herramienta en abstracto, sino los aspectos constitutivos de ese lenguaje. Y mientras que el tiempo para estudiar los fundamentos es, en nuestro caso, siempre el mismo, el de la aprender la herramienta puede variar. Concretamente, usar el Illustrator puede ser más rápido que estudiar el uso del pincel, pero al tiempo que se estudia el uso del pincel, necesariamente se va comprendiendo el concepto de trazo, entre otros temas. Por eso, el resultado de la diferencia de tiempos entre la aprehensión de los fundamentos del lenguaje y el de las formas de procesamiento y producción puede resultar en que la herramienta sea la que tome la decisión sobre el lenguaje y no su usuario, sobre todo en procesos automatizados como los digitales -por ejemplo, si sólo se aplica un filtro, a partir de igual foto se obtiene idéntica imagen procesada como resultado-.

Aquello, que en la imagen final puede resultar insignificante para la mirada del lego, es notorio para una mirada entrenada. Por eso, para involucrarse con la poética de la imagen a partir de la construcción de una mirada singular, entendemos que es necesario atravesar el camino más tedioso. Recomendamos, entonces, intentar prescindir de el uso de software hasta tanto se pueda implementar criteriosamente, en pos de producir una mirada propia no programada o automatizada.

9. Pero entonces, ¿no hay examen?

No. Los contenidos teóricos se evaluarán a través del conjunto de imágenes que produzca cada estudiante.