

//////////

## Glosario

**Dibujo vectorial:** imagen construida a través de elementos geométricos definidos por fórmulas matemáticas. Esta forma de construcción presenta la característica de permitir reescalar la imagen sin perder información.

**Encuadre:** al tomar una fotografía estamos seleccionando un rectángulo del campo visual, no se fotografía todo lo que ve el ojo, sino solo un sector. Ese recorte es el encuadre.

**Reencuadre:** selección y recorte de un sector de la imagen para la construcción de una imagen nueva. Puede tratarse de una fotografía o de otro tipo de construcción visual.

**Formato:** forma, proporción y dimensiones del espacio de la composición.

**Morfología:** estudio de la forma. Se trata de un campo de trabajo específico. Cuando decimos "nos vamos a concentrar en los aspectos morfológicos", nos referimos a que estudiaremos las formas, excluyendo otros aspectos, aunque no desconociéndolos. Diremos "la historia que contamos es siempre de puntos, líneas y planos, y no de personas, botellas o automóviles"

**Paleta cromática:** conjunto de colores utilizado en una pieza u obra. El color no es solo la denominación (por ejemplo rojo, verde o azul), sino todo el espectro de variantes que existen alrededor de la combinación de distintos valores, saturaciones y matices.

**Pixelado:** evidencia de la composición pixelar de la imagen.

Una imagen digital está compuesta por pequeñas unidades de color que, en sucesión, organizadas a manera de retícula, permiten visualizar formas complejas. Esos puntos cuadrados (pixels) se hacen invisibles por la proporción mínima que ocupan con respecto al campo visual. Sin embargo, si la escala es modificada, esos puntos pueden verse con claridad. Sucede al hacer zoom en una imagen, pero a veces puede verse también sin necesidad de esa operación, en la pantalla o al imprimirla. En ese caso, se trata de una imagen *pixelada*.

Aunque el término suele utilizarse para marcar un error, el pixelado puede ser también un recurso para construir un partido estético.

**Partido estético:** conjunto de decisiones morfológicas que sientan una postura visual y, como consecuencia, ideológica y ética. El partido estético identifica al artista, lo construye y lo define.

**Recorrido visual:** es el camino que recorre el ojo por el plano básico.

El ojo se mueve constantemente a causa de los estímulos múltiples que recibe, sin embargo exploran un lugar por vez y dedican distinto tiempo a cada zona. Eso es lo que estudiamos en detalle al trabajar el recorrido visual, entendiendo que hacerlo pretende considerar la dimensión temporal de la imagen fija.

**Exposición (fotografía):** cantidad de luz que incide en la película o en el sensor en un periodo de tiempo determinado. La exposición apropiada se mide a través de un fotómetro o exposímetro, en valores de apertura de diafragma y de velocidad de obturación para una sensibilidad de película determinada. Sin embargo, es el fotógrafo el que determinará los valores correctos según sus intenciones concretas. Por eso, que una fotografía esté sobre expuesta o sub expuesta no implica necesariamente que esté mal resuelta.

A pesar de entender a la sobre exposición y a la subexposición como recursos en fotografía, creemos que en la

introducción a la producción de imágenes es preferible intentar, antes que nada, exponer correctamente para, a partir de esa experiencia, poder luego tomar decisiones más precisas.

**Sobre expuesto (fotografía):** una imagen está sobre expuesta cuando la película ha sido expuesta a mayor cantidad de luz que la indicada. Usualmente, una fotografía sobre expuesta presenta poca riqueza en los valores bajos. El lego suele decir "esa fotografía está quemada"

**Sub expuesto (fotografía):** una imagen está sub expuesta cuando la película ha sido expuesta a menor cantidad de luz de la indicada. Usualmente, una fotografía subexpuesta presenta poca riqueza en los valores altos. El lego suele decir "esa fotografía está oscura".

**Soporte:** materialidad específica con la que se compone la imagen. Por ejemplo, si se hacen fotocopias de un mismo "original" sobre un papel brillante, sobre uno mate, sobre uno amarillo, sobre uno blanco, sobre uno arrugado, o sobre uno que no lo está, se estarán componiendo 6 nuevas imágenes.

En los diálogos con los docentes, es posible que escuche algunas de estas expresiones. A continuación, aclaramos lo que implican:

**"Es más importante la anécdota que la propuesta morfológica".**

Si su imagen recibe esta corrección quiere decir que el docente identifica que se ha dejado de lado el estudio de los aspectos formales de la imagen para darle importancia a los aspectos semánticos o a un historia contada por objetos y no por los elementos constitutivos del lenguaje visual. La imagen seguramente puede ser perfectamente descrita a través de la mención de las cosas que aparecen en ella, pero se torna muy complejo si se intenta describir las relaciones morfológicas. Por ejemplo: "hay una chica de vestido blanco observando unos globos de colores. En el medio de la calle, apoyada sobre una mesa con un vaso en su mano, se la ve desesperanzada. A su lado, una botella."

Por supuesto, ese texto puede ser una imagen bien lograda, y no descartamos historias, anécdotas ni ningún otro recurso a la hora de la producción. Lo que sí descartamos es que esa historia le quite importancia al estudio formal de lo que se está contando, es decir que por estar concentrada en una historia compleja, el estudiante deje de lado su carácter visual.

**"Esta imagen va por buen camino"**

Si su imagen recibe esta corrección, ¡Muy bien! quiere decir que debe seguir trabajando, pero que el camino que ha elegido vale la pena de ser explorado. A partir de ese rumbo, pruebe nuevas posibilidades y elija cuál considera mas apropiada. Si no se trata de una de las dos últimas correcciones, vuelva a la imagen una vez transitados todos los temas del curso. De ninguna manera, esta corrección es una invitación a dejarla de lado para siempre suponiendo que no hay nada que modificar o mejorar.

**"Y...hay que probarlo"**

Si recibe esta corrección es porque está describiendo un camino para la continuación del trabajo que puede ser provechoso. Saber si lo es o no depende únicamente de transitarlo, de probar la opción expuesta y de permitirse modificarla y/o encontrar otras en el camino.

**"Puede funcionar si procesás la imagen"**

Podríamos dividir la frase en dos. En primer lugar, ¿qué quiere decir que *funcione* una imagen? Luego, ¿a qué refiere *procesar la imagen*?

Decimos que una imagen funciona cuando todos sus configurantes trabajan en conjunto en pos de una intención visual clara. De otra manera, puede funcionar uno de los aspectos desarrollados (por ejemplo, se ha encontrado una paleta cromática compleja) y no algún otro (por ejemplo, no consigue construir un punto de tensión porque podría pecar de intentar tener muchos) o puede que todos esos aspectos no confluyan, pareciendo referir a

criterios diferentes.

Los criterios mencionados tienen referencia en las obras que han construido la historia de las artes plásticas. No se trata de trabajar con reglas fijas o estancas, sino de proponer nuevas miradas a las transitadas, conociéndolas, estudiándolas y resignificándolas.

Cuando decimos que se procese la imagen quiere decir que se trabaje a partir de la imagen que se está corrigiendo, que podrán escucharnos llamar "imagen cruda". Ese trabajo puede desarrollarse en distintas direcciones o en todas ellas: reencuadrar, reescalar, fotocopiar, imprimir utilizando otro método, cambiar el soporte o recortar y pegar son solo algunas de las infinitas maneras de convertir una imagen en otra distinta. Estas operaciones contribuirán a aportar riqueza a la estructura, a la textura visual, a la paleta cromática o al recorrido visual, entre otros temas estudiados en el curso.

### **"No me lo cuentes, veamos la imagen"**

Si recibe esta corrección es porque la corrección no está sobre la imagen, sino sobre un discurso oral. No debe desesperarse, sino comprender las diferencias entre lenguajes. El lenguaje visual tiene sus particularidades que no son traducidos con exactitud a otro tipo de lenguaje. Por otro lado, la materialización del proyecto nos encuentra con diversos aspectos del lenguaje que no son ni siquiera considerados cuando está en la imaginación o en el diálogo. Por eso, hay que verlo. No basta con imaginar o relatar lo que se va a hacer, sino de hacerlo. Incluso es esperable que, en el transcurso de ese proceso, el estudiante sea quien se de cuenta de errores y aciertos.

### **"En esta imagen podemos ver que hay una intención"**

Si recibe esta corrección es porque en la imagen aparece un criterio reconocible, una o varias operaciones que dan cuenta de una toma de partido. El trabajo que debe hacerse en este caso es identificar cuáles han sido esas operaciones y reforzarlas con otras que vayan en la misma dirección. Seguramente se trata de un indicio que permitirá trabajar para construir un partido estético identificable.

### **"No me importa como lo veías en la computadora"**

Si recibe esta corrección no es porque al docente realmente no le importe. Cuando dice algo así, intenta explicar que la visualización en la pantalla nunca es, en nuestro caso, el resultado final y que la imagen es la que tiene adelante, con una materialidad específica y un método de impresión concreto. Si el estudiante decide trabajar con una técnica que lo obligue a pasar por la computadora, deberá, entonces, conocer o aprender las particularidades de ese proceso.

Enumerar las posibles diferencias entre la imagen que se ve en el monitor en el que trabajó el estudiante y lo que se puede observar en el papel puede ser tediosa. Mencionemos las más comunes:

- Cromáticas:

- 1) Para empezar, la visualización del color en el monitor suele variar según las condiciones lumínicas, además de que cada monitor suele tener los ajustes según el observador y no según la impresora en la que se va a imprimir. Para eso, cuando se trabaja profesionalmente, se calibran con precisión.
- 2) La computadora utiliza una forma de construir el color distinta a la que utiliza cualquier método de impresión. Por eso, no debemos trabajar en modo RGB, sino CMYK. Estudiaremos este problema cuando trabajemos sobre el ejercicio de color.
- 3) El soporte en el que se imprime también cumple un rol importante en la construcción del color, por eso no se puede pretender obtener el mismo resultado en dos papeles distintos.

- De definición de la imagen:

- 1) La configuración de puntos por pulgada (dpi) y su conversión a píxeles por pulgada (ppi) puede que sea suficiente para su reproducción en una pantalla, pero insuficiente para la impresión.

- Proporcionales:

- 1) A veces, en la computadora, trabajamos con proporciones que no son las que tendrá el papel. Cuando imprimimos, con la intención de que ocupe toda la hoja, cambiamos la proporción y deformamos la imagen, modificando las relaciones morfológicas entre los configurantes del espacio visual. También, para solucionar

ese mismo problema, a veces imprimimos agrandando todo proporcionalmente sin darnos cuenta de que la imagen no tiene la resolución suficiente.