



POETICAS DE LA POSTPRODUCCION DE LAS POETICAS.

Investigación

La Expresión Gráfica como manifestación de la Cultura

GARCIA, Carla Beatriz / COLON, Sergio Daniel

Facultad de Arquitectura y Urbanismo – Universidad Nacional de La Plata

carla@carlagarcia.com.ar

PALABRAS CLAVES:

Encuentro, Postproducción, Relato.

ABSTRACT:

In this paper, we analyze the post-production of sketches and traditional drawings as well as the universe of thought and its graphic expression. This research is based on an interdisciplinary approach taking into account both, convergent and divergent perspectives. Our ultimate aim is the optimization of the visual features of a fixed image by reframing, correcting its contrast and colour; adding or eliminating certain areas and also by deconstructing and recreating backgrounds and shapes.

In this paper, we reflect on the post-production of digital and analogical images, and their connection to the notion of communication within the field of Architecture.

RESUMEN:

En el presente trabajo, nos referiremos a la postproducción de croquis y dibujos analógicos y digitales, universo de pensamiento y expresión gráfica, encuadrado en miradas interdisciplinarias convergentes y divergentes que articulan nuestras actividades de docencia, investigación y extensión universitaria, en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de la Plata.

El objetivo es optimizar los rasgos visuales de la imagen fija. Cómo, utilizando operaciones de re-encuadre, corrección de contrastes y/o color, agregado o eliminación de áreas, de-construcción y recreación de fondos y figuras.

Postproducción es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en off, los efectos especiales. Como un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios y el reciclaje, opuesto al de producción de materias en bruto. [1]

El acto de la apropiación es, para nosotros, el primer momento de la postproducción. En esta acción seleccionamos imágenes entre las ya producidas, para utilizarlas y/o modificarlas de acuerdo con nuestra intención narrativa específica. De esta manera, los creadores-exploradores nos reapropiamos de nuestra historia gráfica y de nuestra producción proyectual, construyendo un espacio narrativo que entrama obras y estructuras de recorridos cotidianos, por ejemplo, dentro de una forma-escenario urbano en la ciudad de La Plata.

Escribió Jean-Luc Godard que, una imagen nunca está sola, no existe sino contra un fondo (la ideología) o en relación con las que la preceden o la siguen.

Si miramos el arte podemos leer el mundo desde posiciones provocadoras, entre las cuales seleccionamos tres. Parafraseando a Bourriard, la reacción frente a la inflación de las imágenes, y/o la proliferación caótica de la producción conducía a los artistas conceptuales a la desmaterialización de la obra de arte, en los artistas de la postproducción suscita estrategias de mixtura y de combinaciones de productos. La superproducción ya no es vivida como un problema, sino como un ecosistema cultural. Otros consideran que contrariamente a la imagen común, no estamos saturados de imágenes, sino sometidos a la miseria de unas pocas imágenes, y de lo que se trata es de producir contra la censura. Llenar los blancos alrededor de la imagen oficial de la comunidad. Ofrecer alternativas a las imágenes y a los discursos hegemónicos.

En este relato vamos a reflexionar sobre la postproducción de la imagen digital y analógica y su relación con la comunicación en arquitectura. Indagando sobre todo lo que tienen en común los mundos posibles del cine y la arquitectura.



1.- INTRODUCCIÓN

Por la índole misma de su empresa, un explorador nunca puede conocer lo que está explorando, hasta que lo ha explorado. [2]

En esta narración, nos centraremos en la postproducción de croquis y dibujos analógicos y digitales, universo de pensamiento y expresión gráfica, encuadrado en miradas interdisciplinarias que articulan nuestras actividades de docencia, investigación y extensión universitaria, en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de la Plata.

La docencia la desarrollamos en el Taller de Comunicación 2 de I a III año, Cátedra García.

Consideramos nuestro Taller, como ámbito democrático y soberano de construcción colectiva de conocimientos. Situados en este territorio conceptual buscamos:

-Desarrollar en el estudiante de los primeros años la sensibilidad en la percepción vivencial del espacio desde una óptica específica de la comunicación, a partir de la observación y conocimiento de los conceptos básicos constitutivos del fundamento de la expresión gráfica de la arquitectura, como base del pensamiento espacial y de la ideación creativa.

-Comprender el rol de la comunicación como parte integrante de las distintas disciplinas que participan del saber arquitectónico, como consolidación de una visión singular-global.

-Procurar enseñar un oficio. Facilitar, dar argumentos para resolver el espacio arquitectónico. Enriquecer el vocabulario para lograr una mejor expresión de las ideas. Hacer que el estudiante no encuentre trabas para lograr interpretar y expresar gráficamente de manera precisa y sintética lo que intenciona.

En este contexto, el diálogo entre docentes y estudiantes posibilita re habitar la mirada; estimula el ser curiosos; el dudar, entendiendo que la pregunta no es la mera manifestación de una duda, sino la plasmación de una búsqueda.

Desde allí se comienzan a potenciar las actitudes de, cambiar el mirar por el ver, en el sentido de re habitar la mirada; pensar tres veces y dibujar una; ser curiosos; dudar, aprender a interrogar las formas, ir de las formas a los contenidos, para encontrar un método de análisis de las formas y de su por qué; reflexionar sobre la forma del uso.

Entendida esta última, como la forma que adquieren los comportamientos de los seres humanos, como un molde que se contrapone y complementa con la estructura construida que sería el contra molde.

Así comienza, la gimnasia del pensamiento, de la expresión, y la construcción de hábitos de indagación reflexiva.

Escribió Jean-Luc Godard que, una imagen nunca está sola, no existe sino contra un fondo (la ideología) o en relación con las que la preceden o la siguen.

El concepto de postproducción proviene, como ya hemos mencionado, de las artes audiovisuales y se define como la manipulación del material audiovisual digital y/o analógico usado para cine, radio, televisión, fotografía, entre otras disciplinas.

La postproducción es el conjunto de procesos aplicados a todo material audiovisual realizado.

En nuestro caso, nos referiremos a la post-producción de dibujos de arquitectura, plantas, cortes, vistas, perspectivas, croquis analógicos y digitales, así como fotografías.

La post-producción de la imagen puede ser analógica o digital.

2.- METODOLOGIA

La vida cotidiana es una buena puerta de entrada al aprendizaje, ya que aprendemos desde nuestra experiencia, nuestra vida, nuestra manera de relacionarnos, “de lo cercano a lo lejano”.

La fuerza motora detrás del proceso de aprendizaje es el deseo de comunicarse.

Acudimos a la Heurística como base de la investigación, ya que la misma –a través de la metáfora de la caja negra [3]- posibilita aproximarse a la construcción de la relación entre los estudiantes y el espacio arquitectónico urbano, posibilitando, en el caso particular, la captación e integración de datos heterogéneos, aspectos paradójicos y contradictorios en el armado de estructuras con sentido de universos espaciales.

Esta metodología promueve la conducta exploratoria basada en el desarrollo de la curiosidad y la apertura al entorno desconocido y a la expansión de la imaginación. Permite, a su vez, construir un sistema de enseñanza-aprendizaje que fomente la agudeza y la efectividad en la exploración del espacio y su representación. La poética del dibujo de cada uno situado en el umbral del borde del pensamiento gráfico. Es



decir, en el conocimiento, maduración y proyección de las propias fuerzas del estudiante, que busca su genuina expresión, como miembro de una comunidad de aprendizaje. [4]

En esta valoración de la integridad de la persona se rescatan todos sus mecanismos operativos, desde los manuales-instrumentales hasta los abstracto-sistemáticos, sobre un fondo de cambio de habilidades constante.

3.- DESARROLLO

A esta altura del relato, haremos una breve descripción del software utilizado usualmente en postproducción y un rápido repaso de su historia.

Los procedimientos utilizados en la postproducción de imágenes pueden ser de dos tipos: analógicos o digitales

Post-Producción analógica

Entendemos como procedimientos analógicos de post-producción a todas aquellas técnicas artesanales de factura manual, que buscan optimizar los rasgos visuales de la imagen fija

Antes de la aparición de las computadoras, la manipulación de la fotografía, por ejemplo, se lograba manualmente mediante retoques con tinta, pintura, doble exposición y también se utilizaban aerógrafos. En los primeros tiempos de la fotografía, el uso de la tecnología no estaba tan avanzada, ni era tan eficiente.

Los resultados obtenidos podrían ser similares a la manipulación digital actual, pero son más difíciles de crear.

Post-Producción digital

Russell Kirsch en 1957, creó la primera imagen digital de 176 ×176 píxeles, empleando un dispositivo que transformó las imágenes en matrices de ceros y unos. [5]

En la década de 1980 se vio la llegada del retoque digital con los ordenadores que ejecutaban Quantel Paintbox -estaciones de trabajo de imagen- que se utilizaban profesionalmente. Estas eran máquinas orientadas exclusivamente al retoque y edición de imágenes, posteriormente fueron sustituidos por:

Pagemaker: Software pionero de edición gráfica y junto con Apple® inauguraron en 1985 la era de la autoedición por ordenador.

Illustrator: Lanzado por la empresa Adobe Systems en 1987, es una aplicación de creación y manipulación de imágenes, completamente destinada a la creación artística de dibujo vectorial y a su posterior retoque. [5]

Photoshop: En el año 1990 Adobe System® lanza Photoshop, el programa de edición y retoque fotográfico más completo que se ha desarrollado hasta ahora. Se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. La primera fotografía editada en Photoshop fue realizada por Jhon Knoll, un trabajador de Industrial Light & Magic, la empresa de efectos especiales que fundó George Lucas en 1975. John se enteró de que su hermano Thomas, que estaba preparando su doctorado en informática en la Universidad de Michigan, estaba escribiendo un programa para ordenadores Macintosh que permitía manipular imágenes digitales y no dudó en ayudarlo. Cuando lo tuvieron listo, Thomas lo llamó ImagePro, pero ese nombre ya estaba registrado, así que decidió cambiarlo por Photoshop. [5]

Gimp (1996) es un programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías. Es un programa libre y gratuito. La primera versión de GIMP se desarrolló inicialmente en sistemas Unix y fue pensada especialmente para GNU/Linux. Existen versiones totalmente funcionales para Windows, para Mac OS X, y se incluye en muchas distribuciones GNU/Linux. También se ha trasladado a otros sistemas operativos. Se le puede considerar como una alternativa rápida a Photoshop para muchos usos, aunque no se ha desarrollado como un clon de él y posee una interfaz bastante diferente. [6]

Inkscape es un editor de gráficos vectoriales. Inkscape puede crear y editar diagramas, líneas, gráficos, logotipos, e ilustraciones complejas. Tiene como objetivo proporcionar a los usuarios una herramienta libre de código abierto de elaboración de gráficos en formato vectorial escalable. Inkscape se encuentra desarrollado principalmente para el sistema operativo GNU/Linux, pero es una herramienta multiplataforma y funciona en Windows, Mac OS X, y otros sistemas derivados de Unix. [6]

Con la llegada de los dispositivos digitales, celulares, tabletas gráficas y cámaras digitales, el término “**edición de imagen**” abarcó todas las operaciones y funcionalidades, que se pueden efectuar con la imagen como parte de la **post-producción digital**

La edición de imágenes se fundamenta en el tratamiento digital de las imágenes con un dispositivo digital. Se pueden editar tanto imágenes obtenidas desde un escáner, un



teléfono celular, como imágenes tomadas por una cámara digital réflex o compacta.

El objetivo de la edición es conseguir la calidad deseada en la imagen, retocando los fallos de exposición, luz, contraste, ruido, enfoque, entre otros.

La edición digital de imágenes ha sustituido al tradicional retoque fotográfico analógico, habiéndose convertido los editores de imágenes en todo un laboratorio fotográfico.

Existe una gran cantidad de editores de imágenes. Desde los caseros que realizan la edición y retoque automáticamente, hasta editores profesionales utilizados por fotógrafos, diseñadores, etc.

Funcionalidades de la edición de imágenes:

-A la aplicación que permite la edición digital de imágenes, se la denomina editor de imágenes, el cual, mediante un menú amplio de herramientas, ofrece diversas funciones que pueden realizarse en las imágenes. Un ejemplo de estas funciones es oscurecer o aclarar – mediante la aplicación de algoritmos digitales se consigue la función de aumentar o disminuir el tiempo de exposición de una fotografía-

Algunos editores de imágenes contienen procedimientos automáticos de corrección, modificando de manera automática el color, la luminosidad, el contraste entre otros parámetros de la imagen, sin la intervención del usuario.

A la hora de almacenar una imagen tratada existen tres posibilidades:

- Almacenar la imagen en formato original.
- Convertir la imagen a cualquier otro formato y almacenar en ese formato.
- Mantener el formato original y almacenar con un nombre distinto.

Actualmente existen centenares de aplicaciones orientadas a la manipulación o creación de imágenes digitales, sin embargo, la tecnología actual fuerza a las compañías a adaptarse a un nuevo ambiente orientando sus productos a modelos, servicios y almacenamiento en la nube dejando a un lado los costosos programas de escritorio y ofreciendo al usuario común, aplicaciones en línea, con funcionalidades más reducidas.



Fig. 1 – Croquis analógico realizado en lápiz grafito al que se aplicaron dos operaciones digitales: escaneado y reducción de tamaño



Fig. 2 – En una segunda instancia se re-encuadra la imagen y se refuerzan los contrastes de valor lumínico de forma digital.



Fig. 3 – Por último se realiza el agregado de color y figuras humanas a la escena con procedimientos analógicos utilizando técnicas mixtas.



Posproducción de la imagen y su relación con la comunicación en arquitectura.

Regresando al Taller de Comunicación, podemos decir que el acto de la apropiación es, para nosotros, el primer momento de la postproducción. En esta acción seleccionamos imágenes entre las que ya hemos producido, para utilizarlas y/o modificarlas de acuerdo con nuestra intención narrativa específica. De esta manera, los creadores-exploradores nos reapropiamos de nuestra historia gráfica y de nuestra producción proyectual, construyendo un espacio narrativo que entrama obras y estructuras de recorridos cotidianos, por ejemplo, dentro de una forma-escenario universitario, una de las galerías de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo en la ciudad de La Plata.

Dos estudiantes de primer año utilizan algunas de las operaciones propuestas a continuación, para realizar un primer acercamiento a la exploración sobre la postproducción. Como se observa en (Figura 1-2-3) y (Figura. 4-5-6)

Operaciones

- 1- ESCANEADO / FOTOGRAFIADO (Digital)
- 2- REDUCCION / AMPLIACION (Digital)
- 3- REENCUADRE (Digital o Analógico)
- 4- CONTRASTE DE VALOR LUMINICO (Digital o Analógico)
- 5- COMPLETAMIENTO DE GRAFISMOS (Digital o Analógico)
- 6- AGREGADO DE FIGURA HUMANA (Digital o Analógico)
- 7- CORRECCION Y AGREGADO DE COLOR (Digital o Analógico)

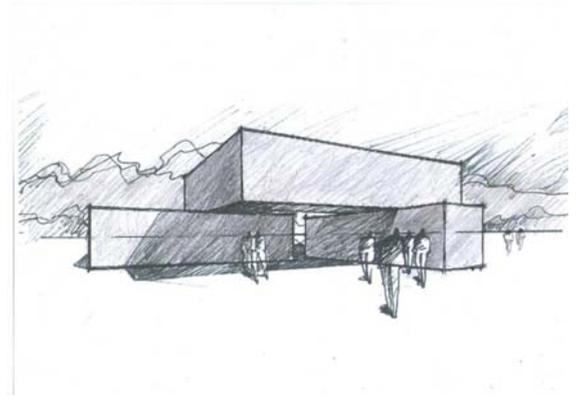


Fig. 4 – Croquis analógico realizado en lápiz grafito al que se aplicaron dos operaciones digitales: escaneado y reducción de tamaño

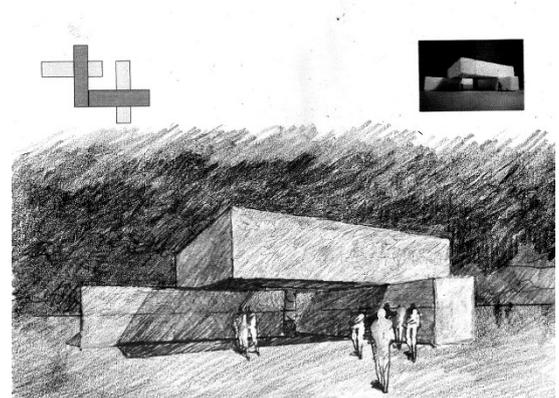


Fig. 5 – En una segunda instancia se refuerzan los contrastes de valor lumínico de forma analógica y con la misma técnica, grafito. El objetivo en este caso fue definir el volumen por valor de plano, y no por valor de línea como en la imagen anterior.

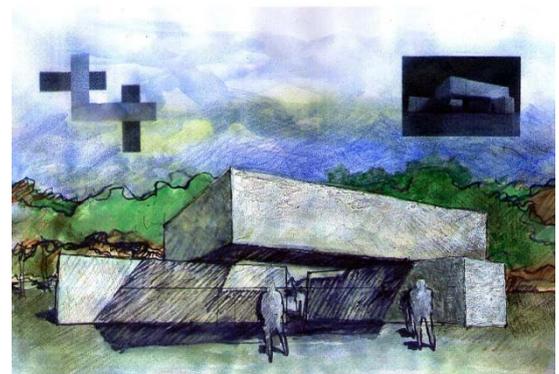


Fig. 6 – Una segunda versión realizada a partir de la imagen escaneada e impresa, en la que mediante técnicas analógicas mixtas se aplicó color y se reforzaron los contrastes de luces y sombras.

4.- CONCLUSIONES



En este relato nos propusimos reflexionar sobre la postproducción de la imagen digital y analógica y su relación con la comunicación en arquitectura. Indagando sobre todo lo que tienen en común los mundos posibles del cine y la arquitectura.

Como nos dice Wim Wenders:

... soy un artesano de la visión. [7]

La etapa de posproducción es la que concreta la idea del audiovisual. Se revisa todo el material filmado, se eligen las mejores tomas y se les da una estructura coherente.

El cineasta y el arquitecto, los estudiantes de ambas carreras -aprendices del oficio-, tienen mucho en común, ambos proyectan algo que va a suceder, construyen el espacio, narran una historia, organizan tiempos, administran recursos y por último dirigen un equipo que ejecutará la obra fílmica o la arquitectónica.

Ambos tienen el desafío de: construir una narración que exige encontrar una forma y un lenguaje en función de la pulsión comunicante de cada singularidad.

El objetivo, en el Taller de Comunicación, es optimizar los rasgos visuales de la imagen fija. Cómo?, Reflexivamente, utilizando operaciones de re-encuadre, corrección de contrastes y/o color, agregado o eliminación de áreas, de-construcción y recreación de fondos y figuras, entre otras invenciones posibles.

El cine es un arte urbano, un lenguaje de ciudad, y en él, me siento bien acogido. [7]

5.- REFERENCIAS

[1] BOURRIAD N. (2009). Posproducción. La cultura como escenario : modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo. Adriana Hidalgo, editora S.A., Buenos Aires, 7

[2] BATESON G. (1993). Espíritu y naturaleza. Ed. Amorrortu.

[3] BREYER G. (2003). Heurística del diseño. Ed. FADU – UBA. Buenos Aires.

[4] GARCÍA T. O., VIERA L. M., GARCÍA C. B. (2010). Propuesta Pedagógica del Área Comunicación I a III. La Plata.

[5] WIKIVERSITY. (2018). [En Línea] 2018. <https://es.wikiversity.org>

[6] WIKIPEDIA. (2018). [En Línea] 2018. <https://es.wikipedia.org>

[7] WENDERS W. (2005). El acto de ver. La memoria del cine. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Barcelona, 93, 231.