

ISBN 84-252-0609-X



9 788425 206092

NO: 338

Graduada en Diseño en 1948 por el Massachusetts College of Art, Donis A. Dondis, nacida en Boston, es en la actualidad Profesora Auxiliar y Presidente Ejecutiva de la División de Comunicación Pública de la Universidad de Boston (Massachusetts). Fundadora y directora de la «Conference of Visual Literacy», y miembro del «Middle Years Consortium», Asesora de la Kennedy Library y, en materia de Alfabeto Visual, del Bank Street College Media Center de Harlem.

Ha producido, dirigido y fotografiado un par de films, *Coasting* (1967) e *Island Poem* (1969), habiendo asistido en 1968 a un

curso de cinematografía en la Universidad de Boston, cuya Fundación la subvencionó en 1970 para la realización del trabajo titulado, *Search and Research For a New Aesthetic*. Articulista sobre temas de su especialidad, *La sintaxis de la imagen*, *Introducción al alfabeto visual* es su primera obra publicada.

# D. A. Dondis

## La sintaxis de la imagen

Introducción al alfabeto visual

# a

La sintaxis de la imagen

D. A. Dondis

GG Diseño

El aprendizaje de una gramática de las imágenes se hace de todo punto imprescindible para la comprensión de la cultura de nuestros días. Una cultura constituida cada vez más por multitud de elementos visuales, procedentes de campos tan próximos y tan diversos a un tiempo, como son la fotografía y el cine, la televisión y el video-cassette, los diseños gráfico e industrial, las artes plásticas y los trabajos manuales, la prensa ilustrada y los comics, etcétera. Es decir, la casi totalidad de los medios de comunicación de masas.

Respondiendo a esta actualísima necesidad, la diseñadora y profesora norteamericana, Donis A. Dondis, de dilatada experiencia en ambos cometidos, ha elaborado un texto fundamentalmente metodológico no sólo para los estudiantes de aquellas disciplinas, sino también para cual-

quier profesional de las mismas, a los que sin duda les es absolutamente imprescindible el dominio no ya de las tecnologías propias, sino de los alfabetos, léxicos y sintaxis en que y sobre los que se basan y opera; es decir, de sus respectivos lenguajes constitutivos. El conocimiento, pues, de estos elementos básicos, es en consecuencia igualmente necesario para todas aquellas personas que, aun sin ser ellas mismas creadoras de imágenes, se interesan o preocupan por unos sistemas de comunicación que son característicos de la sociedad actual. Por ende, de la cultura que recibimos, que en parte asimilamos y que, en último término, de una forma u otra transmitimos. Sistemas de comunicación que es obvio se complementan, enriqueciéndose mutuamente con las más tradicionales comunicaciones oral y escrita.

Editorial Gustavo Gili, SA  
08029 Barcelona. Rosselló, 87-89  
Tel. 93 322 8161 - Fax 93 322 9205  
e-mail: ggili@saker.es  
<http://www.ggili.com>

## 4. La anatomía del mensaje visual

Expresamos y recibimos mensajes visuales a tres niveles: *representacionalmente* —aquello que vemos y reconocemos desde el entorno y la experiencia—; *abstractamente* —calidad cinestética de un hecho visual reducido a sus componentes visuales y elementales básicos, realzando los medios más directos, emocionales y hasta primitivos de confección del mensaje—, *simbólicamente* —el vasto universo de sistemas de símbolos codificados que el hombre ha creado arbitrariamente y al que adscribe un significado—. Todos estos niveles de obtención de información se solapan y están interconectados, pero es posible establecer entre ellos las distinciones suficientes para analizarlos, tanto desde el punto de vista de su valor como táctica en potencia para la confección de mensajes, como desde el ángulo de su carácter en el proceso de la visión.

La visión define el acto de ver en todas sus ramificaciones. Vemos con detalles nítidos y aprendemos y reconocemos todo el material visual elemental de nuestras vidas para estar en mejores condiciones de enfrentarnos al mundo. Este es nuestro mundo común, hecho de cielo y mar, de árboles, hierba, arena, tierra, día y noche; éste es el mundo de la naturaleza. Vemos el mundo que hacemos nosotros, un mundo de ciudades, aviones, casas, máquinas; éste es el mundo de la manufactura y la complejidad de la tecnología moderna. Aprendemos instintivamente a comprender y maniobrar psicofisiológicamente en el entorno e intelectualmente para convivir y manejar esos objetos mecánicos necesarios para nuestra supervivencia. Ahora bien, sea instintiva o intelectualmente, gran parte del proceso de aprendizaje es visual. La vista es la única necesidad para la comprensión visual. No necesitamos ser cultos cuando hablamos, ni comprender el lenguaje; no necesitamos ser visualmente cultos para hacer o entender mensajes visuales. Estas capacidades son intrínsecas al hombre y emergerán hasta cierto

punto con enseñanzas o modelos o sin ellos. Se desarrollan en el niño igual que se han desarrollado en la historia. El *input* visual tiene una gran importancia para el entendimiento y la supervivencia. Sin embargo, toda el área de la visión ha sufrido un proceso de compartimentación y desacentuación como medio primordial para la comunicación. Esta aproximación, bastante relativa, tal vez se explique por el hecho de que el talento y la competencia visuales no se consideraban al alcance de todos los hombres, y en cambio la alfabetización verbal sí. Esto desde luego ya no es cierto, si es que lo ha sido alguna vez. Parte del presente y la mayor parte del futuro correrán a cargo de una generación condicionada por la fotografía, el cine y la televisión, para la que las cámaras y el computador visual serán un auxiliar más. Un medio de comunicación no excluye al otro. Poner en pie de igualdad el lenguaje y el modo visual no quiere decir establecer entre ellos una competencia, sino simplemente sopesarlos y compararlos en términos de viabilidad y efectividad. La alfabetización visual ha sido y será una extensión de esa capacidad específicamente humana de transmitir mensajes.

La reproducción de la información visual natural debe estar al alcance de todos. Así hay que enseñarlo y así puede aprenderse. Pero conviene señalar que no existe en ella un sistema estructural arbitrario y externo como en el lenguaje. La información «dura» existente cae dentro de la significancia sintáctica del funcionamiento de las percepciones del organismo humano. Vemos y comprendemos lo que vemos. La resolución de problemas está íntimamente ligada al modo visual. Incluso podemos reproducir la información visual que nos rodea mediante la cámara y preservarla y ampliarla con tanta sencillez como la del uso de la escritura y la lectura y, lo que es más importante, mediante la impresión y la producción en serie del lenguaje. Lo difícil es saber cómo. ¿De qué manera se puede entender, aprender y expresar la comunicación visual? Hasta la invención de la cámara, éste era fundamentalmente el reino del artista, salvo en los niños y en los pueblos primitivos que se mostraban capaces de ello sin que supiéramos muy bien cómo. Por ejemplo, todos podemos ver y reconocer un pájaro. Incluso podemos extender este reconocimiento hasta la generalización de especies enteras y sus atributos. Para algunos observadores, la información visual no supera un nivel primario de información. Para Leonardo Vinci, un pájaro significaba volar, y su investigación de tal hecho le llevó a intentar la invención de máquinas voladoras. Vemos un pájaro, tal vez una clase particular de pájaro, por ejemplo una paloma, y esto tiene el significado ampliado de paloma o el de paz. El visionario no se detiene ante lo evidente; ve más allá de la superficie de los hechos visuales, llegando a reinos mucho más vastos de significado.

## Representación

La realidad es la experiencia visual básica y predominante. La categoría general total del pájaro se define en términos elementales. Puede identificarse un pájaro mediante un contorno general, mediante características lineales detalladas. Todos los pájaros comparten referencias visuales comunes dentro de esa amplia categoría. Pero en términos altamente representacionales, los pájaros se ajustan a una clasificación de individuos y el conocimiento de detalles más afinados como el color, la proporción, el tamaño, el movimiento y ciertas marcas, es necesario para distinguir entre una gaviota y una cigüeña, entre una paloma y un gallo. Hay otro nivel más en la identificación de pájaros individuales. Un canario concreto tiene rasgos visuales individuales que lo sitúan aparte de la categoría total de los canarios. La idea general de pájaro que comparte características comunes, avanza hacia el pájaro específico a través de factores de identificación cada vez más detallados. Toda esta información visual es fácilmente obtenible mediante los diversos niveles de la experiencia directa del ver. Todos nosotros somos la cámara primigenia; todos podemos almacenar y recordar para el uso esta información visual y hacerlo con una elevada efectividad visual. Las diferencias entre la cámara y el cerebro humano se refieren a la fidelidad de la observación y a la capacidad para reproducir la información visual. Está claro que el artista y la cámara conservan pericias especiales en ambos campos.

Aparte de la maqueta tridimensional realista, lo que más se aproxima a la visión real de un pájaro en la experiencia directa es una fotografía a todo color, cuidadosamente enfocada y expuesta. La fotografía imita la actuación del ojo y el cerebro reproduciendo el pájaro real en el entorno real. A esto lo llamamos efecto realista. Es de señalar, sin embargo, que en la experiencia directa o en cualquier nivel de la escala de la expresión visual, desde la fotografía al boceto impresionista, toda la experiencia visual está intensamente sometida a la interpretación individual. Desde la respuesta «veo un pájaro» a «veo volar», pasando por los múltiples niveles y grados de significado e intención existente entre ellas y fuera de ellas, el mensaje está siempre abierto a la modificación subjetiva. Todos nosotros somos únicos. Cualquier inhibición ante el estudio e incluso la estructuración del potencial visual humano, nacida del miedo a que tal proceso conduzca a la destrucción del espíritu creativo o a la conformidad, carece totalmente de justificación. En realidad, la mística que se ha desarrollado en torno a los visualizadores, desde los pintores a los arquitectos, implica la exigencia de una aproximación no cerebral a su trabajo. El desarrollo del material visual no tiene por qué seguir estando dominado por la inspiración y amenazado por el método. Hacer una película, diseñar un libro, pintar un cuadro, son siempre aventuras complejas que deben recurrir tanto a la inspiración como al método. Las reglas no amenazan el pensamiento

creativo en matemáticas; la gramática y la ortografía no impiden la escritura creativa. La coherencia no es antiestética, y una idea visual bien expresada tiene la misma belleza y elegancia que un teorema matemático o un soneto bien escrito.

La fotografía es el medio de representación de la realidad visual que más depende de la técnica. La invención de la «cámara oscura» durante el Renacimiento, como un juguete para ver el entorno reproducido sobre la pared o el techo fue sólo el primer retoño de un árbol muy ramificado que ha hecho posible, gracias al cine y la fotografía, llegar a ese enorme y poderoso efecto que la magia de las lentes ha tenido sobre nuestra sociedad. Desde la cámara oscura a los medios de comunicación como el cine y la fotografía impresa ha habido una lenta, pero firme progresión de medios técnicos cada vez más perfectos para fijar y conservar la imagen y mostrarla a millones de personas de todo el mundo. La fotografía ha sido una cumplida realidad durante más de cien años. Los numerosos pasos que median desde el «daguerrotipo» único y no reproducible hasta el colotipo negativo y de impresión múltiple pasando por la película Kodak flexible, la película de cine de 35 mm, los métodos lentamente mejorados de reproducción de la fotografía de tono continuo gracias a las placas de huecogrado para la impresión en serie, etc., han llevado a la omnipresencia de la fotografía, en reposo o en movimiento, dentro de nuestra sociedad. Gracias a la fotografía, registro visual e incomparablemente real de cualquier hecho en la prensa diaria, semanal o mensual, la sociedad se sitúa codo a codo con la historia. La propagación de esta capacidad única de registro culmina en el cine, que reproduce la realidad todavía con mayor exactitud, y después en ese milagro electrónico de la televisión, que permitió a todos los habitantes del planeta contemplar la primera huella del primer hombre sobre la Luna al mismo tiempo que el hecho se estaba produciendo. El concepto de tiempo cambió con la imprenta; el concepto de espacio fue modificado para siempre por la capacidad generadora de imágenes de la cámara.

Un pájaro puede quedar fijado en el tiempo y en el espacio mediante una fotografía (fig. 4.1). Una pintura o un dibujo muy realistas pueden acercarse a ese mismo logro. El artista es un ingrediente necesario en este tipo de formas. Los dibujos de Audubon, por ejemplo, estaban destinados a servir de referencia técnica, y por tanto son muy realistas. Audubon estudió y registró las numerosas variedades de pájaros en nuestro país con un detalle asombroso (fig. 4.2). De su trabajo podemos decir que es como la realidad misma. Con ello nos referimos a que la intención del artista era que el aspecto de su pájaro (es decir, de la representación que hacía de ese pájaro) se pareciera lo más posible al modelo natural. Audubon no sólo reproducía una imagen sino que también registraba y suministraba datos para los estudiantes poniendo sobre el papel informaciones visuales que pudieran usarse como



Figura 4.1

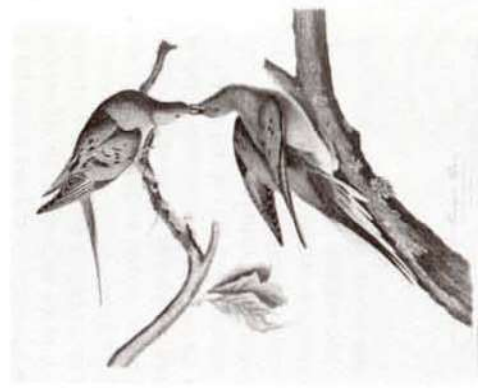


Figura 4.2

referencias. En cierto modo, la fotografía es más similar todavía al modelo natural, pero algunos argumentan que el trabajo del artista es más limpio y más claro porque puede controlarlo y manipularlo. Este es el comienzo de un proceso de abstracción en el que se eliminan los detalles que no interesan y se carga el acento en los rasgos distintivos.

El proceso de abstracción es también un proceso de destilación, en el que se produce la reducción de factores visuales múltiples



Figura 4.3

a aquellos rasgos esenciales y más específicos de lo representado. Si lo que ha de realizarse es el movimiento de un pájaro, se ignoran los detalles estáticos como en el boceto de la figura 4.3. En ambos casos de licencia visual, la forma final obedece a las necesidades de la comunicación. En ambos casos, en la información visual sólo están presentes aquellos detalles reales del pájaro necesarios para que una persona pueda reconocer al animal en los bocetos. La ulterior eliminación de detalles hacia una abstracción total puede seguir dos vías: la abstracción hacia el simbolismo, a veces con un significado experimental y otras con un significado arbitrariamente atribuido, y la abstracción pura o reducción de la declaración visual a los elementos básicos que no guardan conexión alguna con cualquier información representacional extraída de la experiencia del entorno.

### Simbolismo

La abstracción hacia el simbolismo requiere una simplicidad última, la reducción del detalle visual al mínimo irreductible. Un símbolo, para ser efectivo, no sólo debe verse y reconocerse sino también recordarse y reproducirse. Por definición, no puede suponer una gran cantidad de información detallada. Sin embargo, puede retener algunas cualidades reales del pájaro, como se ilustra en la figura 4.4. En la figura 4.5, esa misma información visual básica del contorno del pájaro con la única adición de un ramo de olivo, se convierte en el símbolo fácilmente reconocible de la paz. En este caso es necesaria cierta educación en el público para que el mensaje sea claro. Pero cuanto más abstracto es el símbolo, con mayor intensidad hay que penetrar en la mente del público para educarla respecto a su significado. La figura 4.6 fue en otro tiempo, como gesto simbólico de la segunda guerra mundial, el signo del más anhelante afán de victoria sobre los alemanes. Winston Churchill la utilizaba a menudo y se apropiaron de ella sobre todo los ingleses partidarios de él. No fue desconocido en Estados

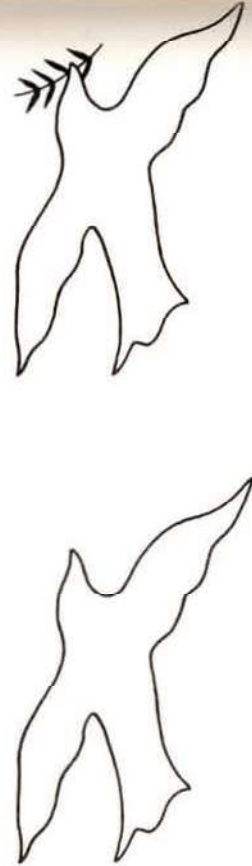


Figura 4.4

Figura 4.5

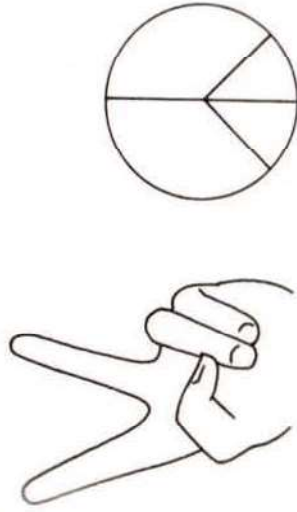


Figura 4.6

Figura 4.7



Figura 4.8



Figura 4.9

Unidos y a menudo lo vemos en las fotografías de los soldados norteamericanos que mostraban así su esperanza de triunfo, en los barcos de transporte de tropas, en el campo de batalla, en las camas de los hospitales. Resulta igualmente irónico que este mismo gesto haya sido adoptado por el movimiento contrario a la guerra del Vietnam en Estados Unidos, pues para este movimiento ese gesto se ha convertido en símbolo de la paz. Otro símbolo pacifista fue ideado y utilizado por primera vez por el movimiento de desarme nuclear en Inglaterra (fig. 4.7). Su evolución visual ha dado lugar a la combinación, en anagrama, de las letras N y D.

El símbolo, como medio de comunicación visual y significado universal de una información empaquetada, no existe sólo en el lenguaje. Su uso es más amplio. El símbolo debe ser sencillo (fig. 4.8) y referirse a un grupo, una idea, un negocio, una institución o un partido político. A veces se abstrae de la naturaleza. Resulta más efectivo para

La transmisión de información cuando es una figura totalmente abstracta (fig. 4.9). De esta forma se convierte en un código que sirve de auxiliar al lenguaje escrito. El sistema codificado de números suministra abundantes ejemplos de figuras que son también conceptos abstractos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Hay muchos tipos de información codificada específica que son usados por ingenieros, arquitectos, constructores, etc. El sistema de símbolos musicales es utilizado y aprendido por numerosas personas (fig. 4.10). Todos estos sistemas han sido desarrollados para sintetizar la información, de modo que sea posible registrarla y comunicarla a una audiencia masiva.

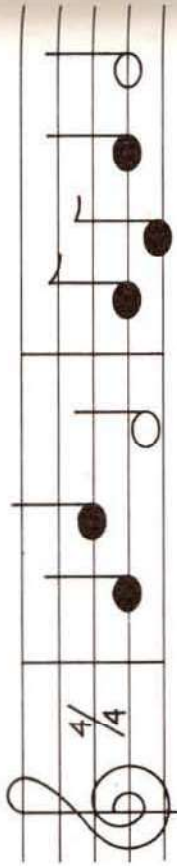


Figura 4.10

La religión y el folklore son muy ricos en símbolos. La rueda alada de Mercurio, Atlas sosteniendo el mundo sobre sus hombros, o la escoba de la bruja son sólo unos pocos ejemplos. Un caso muy conocido, como lenguaje visual que todos podemos usar, es el simbolismo de las fiestas (fig. 4.11). Antes, nuestra educación visual, aun en su forma rudimentaria, cesaba bruscamente después de la escuela primaria y todos nosotros dibujábamos y pintábamos con colores esos símbolos familiares para decorar el aula o llevarlos a casa. Los grandes negocios, sensibles a su enorme efecto propagandístico, se han apresurado a sintetizar sus identidades y propósitos con símbolos visuales. Es una astuta práctica comunicativa pues, si es cierto el adagio chino de que «una imagen vale por mil palabras», más lo es el que un símbolo vale por mil imágenes.

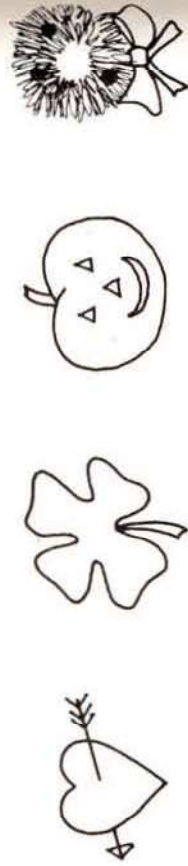


Figura 4.11

## Abstracción

Sin embargo, la abstracción no tiene por qué guardar relación alguna con la simbolización real cuando el significado de los símbolos se debe a una atribución arbitraria. La reducción de todo lo que vemos a elementos visuales básicos constituye también un proceso de abstracción que, de hecho, tiene mucha más importancia para la comprensión y estructuración de los mensajes visuales. Cuanto más representación sea la información visual, más específica es su referencia; cuanto más abstracta, más general y abarcadora. Visualmente, la abstracción es una simplificación tendente a un significado más intenso y destilado. Como ya vimos, la percepción humana elimina los detalles superficiales para satisfacer la necesidad de establecer un equilibrio o de hacer otras racionalizaciones visuales. Pero no acaba aquí su importancia para el significado. La abstracción puede darse en el campo visual, no sólo en la pureza de una formulación visual desprovista hasta el extremo de quedar reducida a una información representacional mínima, sino también como abstracción pura que no establece conexión alguna con datos visuales conocidos, sean ambientales o experienciales. La escuela de la pintura abstracta está asociada al siglo XX y en ella figura la obra de Picasso, cuyo estilo ha cambiado desde el expresionismo a la forma clásica, desde lo semiabstracto a lo abstracto (fig. 4.12). Por un lado, modificaba los hechos visuales para realzar el color y la luz, pero conservaba la información realista e identificable. En otra aproximación, con una devoción casi purista hacia la información visual



Figura 4.12 (continúa en la página siguiente)

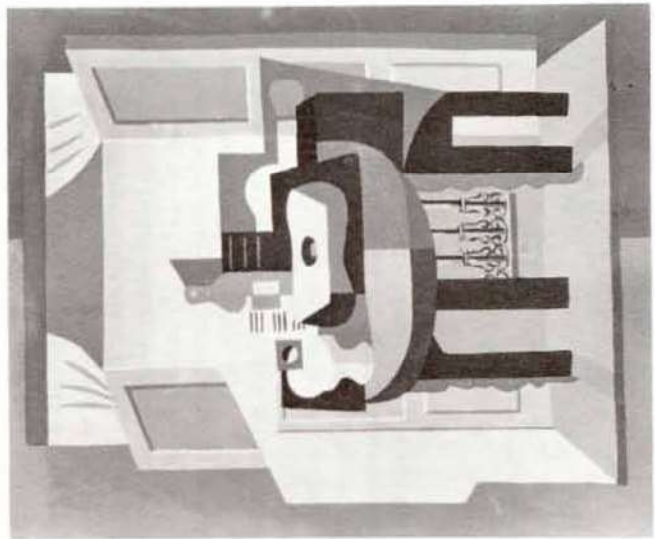


Figura 4.12 (continúa)

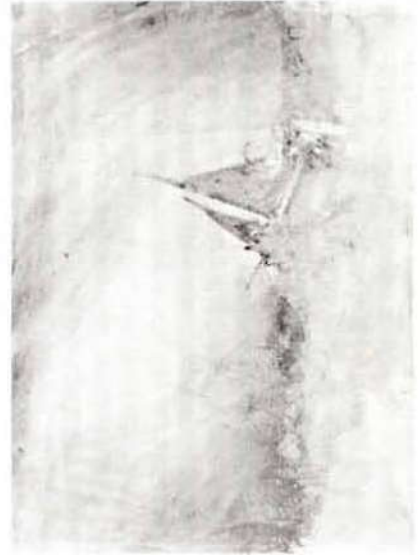
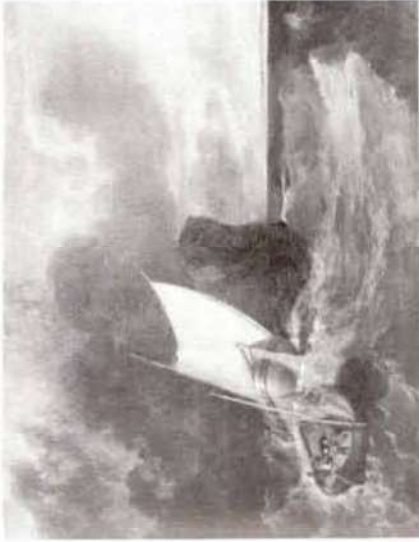


Figura 4.13

representacional, se hacía eco de la cualidad casi divina del hombre que se manifiesta en el realismo ligeramente exagerado de su estilo clásico. Las grandes libertades que se tomaba con la realidad dieron lugar primero a efectos muy manipulados y finalmente a un completo abandono de lo familiar en favor del espacio, el color y la textura. Este último estilo visual se ocupaba sólo de cuestiones compositivas y de respuestas de contenido. En esta evolución desde la preocupación por la observación y el registro del mundo circundante hasta la experimentación en el corazón mismo de la realización de mensajes visuales elementales, Picasso siguió una vía de desarrollo no necesariamente secuencial sino con etapas bastante diferentes dentro de un mismo proceso. La vía que recorrió, tal vez resulte más claramente observable en la obra de J. M. W. Turner quien de joven practicó su oficio casi como un reportero, utilizando la pintura para detallar y preservar su propia época. Pero después Turner empezó a interesarse en la aplicación de sus métodos al desarrollo de una pintura, sobre todo en su aspecto de boceto. Lentamente su obra evolucionó desde una técnica representativa magistral a una sugerencia laxa y tentativa de la realidad para llegar finalmente a cuadros casi totalmente abstractos, caracterizados por la presencia de las más desnudas y mínimas claves visuales de lo que estaba pintando (fig. 4.13).

Los múltiples niveles de expresión visual, entre los que figuran la representacionalidad, la abstracción y el simbolismo, ofrecen opciones tanto de estilo como de medios para la resolución de los problemas visuales. La abstracción ha ido particularmente asociada a la pintura y la escultura como expresión pictórica específica del siglo XX. Pero hay muchos formatos visuales que son abstractos por su propia naturaleza. Una casa, una vivienda, el albergue más sencillo o más complejo no tiene una forma que proceda en absoluto de la naturaleza. En otras palabras, no se configura una casa imitando a un árbol, que en algunas circunstancias puede hacer las veces de albergue; su aspecto responde a su misión; su forma sigue a su función. Se trata, al nivel más elemental, de un volumen abstracto y dimensional. Sin embargo, las posibles soluciones a la necesidad humana de albergue y protección son infinitas y pueden venir inspiradas por la utilidad (fig. 4.14), el orgullo (fig. 4.15), la expresión (fig. 4.16), y la comunicación y protección (fig. 4.17). Es decir, el uso a que se destina un edificio es uno de los factores más frecuentemente determinantes de su tamaño, su contorno, sus proporciones, su tono, su color y su textura. En este caso, como en otros contextos visuales, la forma sigue a la función. Pero el dónde y el cuándo son también factores muy importantes para las decisiones estructurales y estilísticas que configuran el diseño y la construcción de una casa. El dónde es significativo por el clima, pues los requerimientos de abrigo difieren espectacularmente según se trate del Ecuador (fig. 4.18) o el polo norte (fig. 4.19). El lugar donde se construye también influye en la disponibilidad de materiales. Las ramas y

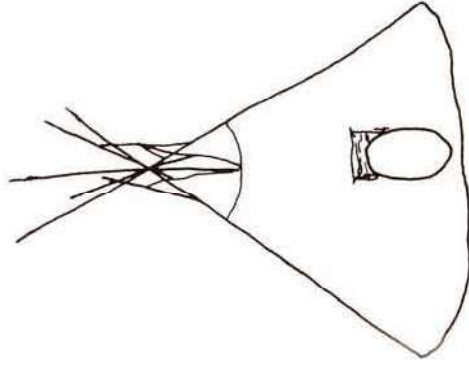


Figura 4.14

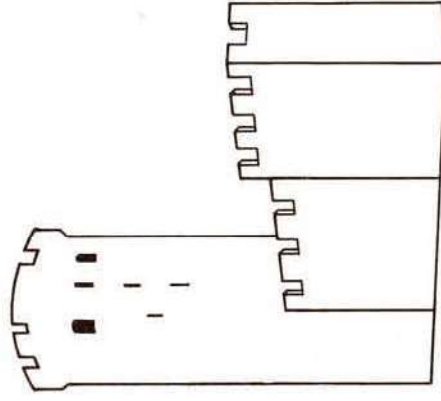


Figura 4.15

hojas de los trópicos simplemente no existen en los helados confines del Ártico. Para que sea posible que la forma siga a la función, esa forma debe plasmarse en aquellos materiales fácilmente accesibles en el entorno. Y no sólo cuenta la localización geográfica, sino también los condicionantes históricos, es decir, el cuánto se diseña y construye algo, pues ese cuándo suele controlar las decisiones estilísticas y culturales. Por muchas de estas razones, una solución particular de diseño suele repetirse con muy ligeras modificaciones hasta resultar identificable con un determinado período del tiempo y una concreta zona geográfica (figs. 4.18 y 4.19). El último factor determinante de este proceso es la idea o las preferencias del individuo. ¿Acaso no es cierto que todos los que pueden influir en el diseño y la construcción de una casa se sienten representados por ella? Incluso el hecho de elegir en la compra de una casa se considera una manifestación del gusto personal. En todo esto hay una gran cantidad de información visual, pero no olvidemos que estamos hablando del diseño y la construcción de edificios, es decir, de procesos abstractos y en cierto modo también simbólicos, pero en absoluto representacionales. El significado radica en la subestructura, en fuerzas visuales elementales y puras, y porque pertenece al reino de la anatomía del mensaje visual, su comunicación es muy intensa.

De todo ello parece deducirse que cualquier formulación visual abstracta es profunda y que la representacional no es, después de todo, sino imitación y superficialidad en términos de profundidad de comunicación. Pero lo cierto es que, incluso cuando vemos un informe visual del entorno que es altamente detallado y representacional,



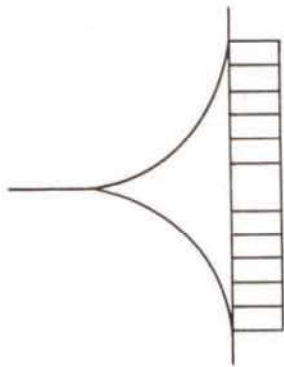


Figura 4.16



Figura 4.17

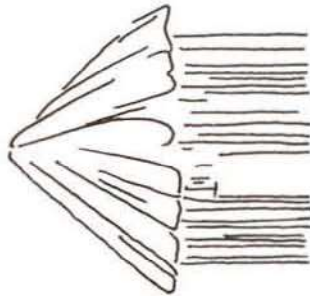


Figura 4.18

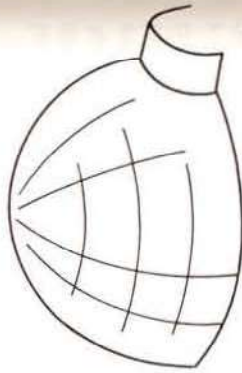


Figura 4.19

coexiste con otro mensaje visual de carácter abstracto que expone las fuerzas visuales elementales (figs. 4.20, 4.21 y 4.22), mensaje este último con un significado concentrado y de enorme influencia sobre la respuesta. Esa subestructura abstracta es la composición, el diseño. La capacidad de confeccionar mensajes mediante la reducción de la información visual realista para abstraer sus componentes está en la respuesta de la ordenación al efecto pretendido. ¿Puede haber un significado «duro» en una subestructura abstracta? La música es, al fin y al cabo, totalmente abstracta... Sin embargo, calificamos el contenido musical de alegre, triste, vivo, ampolloso, marcial o romántico. ¿Cómo llegamos a semejante identificación informativa, por otro lado bastante universal? Algunos significados atribuidos a la composición musical están asociados a la realidad, otros proceden de la propia estructura psicofísica del hombre, de su relación cinestética con la música. Por eso decimos: la música es totalmente abstracta, pero hay en ella aspectos que pueden interpretarse refiriéndolos a un significado común.



Figura 4.20

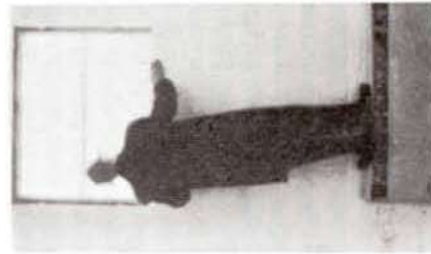
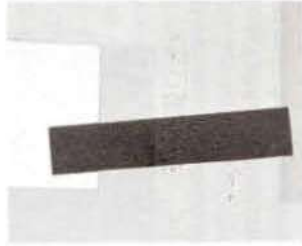


Figura 4.21



De hecho, el carácter abstracto puede incrementar la posibilidad de obtener un mensaje y un estado de ánimo. En las formas visuales, el componente abstracto correspondiente a la música es la composición, se trate de la propia declaración visual o de su subestructura. Lo abstracto transmite el significado esencial, pasando desde el nivel consciente al inconsciente, desde la experiencia de la sustancia en el campo sensorial directamente al sistema nervioso, desde el hecho a la percepción.

### Interacción entre los tres niveles

Los niveles de todos los estímulos visuales contribuyen al proceso de concepción y reconcepción, realización y refinamiento de

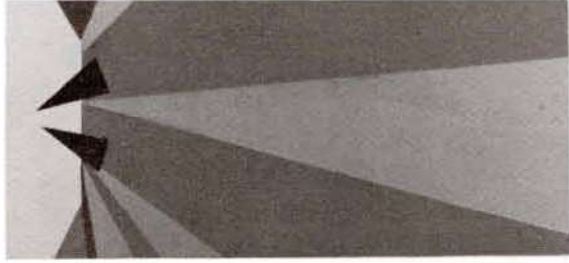


Figura 4.22

todos los trabajos visuales. Para ser visualmente alfabeto, es extremadamente necesario que el creador de la obra visual tenga presente cada uno de estos niveles individuales; pero es importante también que el espectador o sujeto tenga igual conciencia de ellos. Cada nivel, el *representacional*, el *abstracto* y el *simbólico*, tiene características propias que pueden aislarse y definirse, pero esas características no son conflictivas en absoluto. En realidad, se superponen, actúan unas sobre otras y refuerzan mutuamente sus cualidades específicas.

La información visual *representacional* es el nivel más eficaz para la información directa e intensa de los detalles visuales del entorno, sean naturales o artificiales. Hasta la invención de la cámara, sólo los miembros de más talento y mejor adiestrados de una comunidad podían producir dibujos, pinturas y esculturas que representarían fielmente la información visual tal como ésta aparece ante la vista. Esta habilidad ha sido siempre admirada y el artista que la poseía considerado de una manera muy especial. Hay una especie de magia en la obra visual detallada y realista, aunque pueda considerársela superficial. El comentario tan común ante el retrato («es idéntico a mí») implica un reconocimiento muy especial del artista. Pero todo esto ha cambiado con la cámara. El problema del parecido, desde que éste puede conseguirse con una instantánea o con un retrato en un estudio meticulosamente iluminado, ni siquiera se considera ya a la hora de evaluar una obra. La cámara produce un informe visual de cualquier cosa que se

sitúe frente a ella con una asombrosa exactitud de detalles. Informa de lo que ve casi en demasía. Pero el comunicador visual tiene muchos procedimientos para controlar los resultados técnica y estilísticamente. Con todo, la representacionalidad, el informe realista de lo que ve, es algo natural en la cámara y tal vez constituye uno de los factores fundamentales en el creciente interés por el segundo nivel de la información visual, el nivel *abstracto*.

Como ya hemos visto, la abstracción ha sido el instrumento primario en el desarrollo de un plan visual. Es muy útil para la exploración no comprometida de un problema y para el desarrollo de opciones y soluciones visibles. La naturaleza de la abstracción libera al visualizador de las demandas que suponen representar la solución final acabada, y permite así que salgan a la superficie las fuerzas estructurales subyacentes de la composición, que aparecen los elementos visuales puros y que se pueda experimentar directamente con las técnicas a aplicar. Es un proceso dinámico, plagado de comienzos y falsos comienzos, pero libre y cómodo por naturaleza. No es de extrañar que muchos artistas se interesen por la pureza de este nivel. Como ya vimos, el artista y el visualizador a veces se sienten liberados abordando con mayor libertad la expresión visual, y ello ha sido posible gracias a la honestidad meconatural de la cámara para reproducir una formulación visual acabada y definitiva. ¿Por qué competir con ella?

Siempre ha habido y habrá artistas con el adiestramiento, la habilidad y el interés suficientes para continuar la tradición del realismo, desde Salvador Dalí y sus obras surrealistas interpretadas de una manera hiperrealista y subjetiva al mismo tiempo hasta las pinturas sutilmente representacionales de Andrew Wyeth. Sin duda, siempre los habrá.

El interés de probar libremente soluciones visuales es, sin embargo, un inevitable deber para cualquier artista o diseñador que parta de la hoja en blanco y quiera avanzar hacia la composición y terminación de un plan visual. Esto no es cierto en el caso del fotógrafo, el cineasta o el cámara de televisión. En todos los casos, el trabajo visual básico está dominado por la información realista de detalle y, en consecuencia, inhibe al pensador fílmico de la investigación de un preplán visual. En el cine y la televisión hay un componente de lenguaje que es inherente al proceso de la realización pero, es triste decirlo, las palabras suelen usarse más en la previsualización del film que los elementos visuales. Una conciencia más profunda del carácter del nivel abstracto de los mensajes visuales por parte de todos aquellos que usan cámaras, puede abrir nuevos caminos a la expresión visual de ideas.

El último nivel de información visual, el *simbólico*, ha sido ya comentado con bastante extensión. El símbolo tanto puede ser una imagen simplificada como un sistema muy complejo de significados atribuidos, a la manera del lenguaje o los números. En todas sus formu-

laciones puede reforzar el mensaje y el significado en la comunicación visual de muchas maneras. En la imprenta, es un componente importante del carácter total de un libro, una revista o un cartel, y participa también en la formación de un diseño con datos visuales abstractos, aunque se transmita información con su forma e integridad propias. Para el diseñador es una fuerza interactiva que ha de tratarse en términos de significado y apariencia visual.

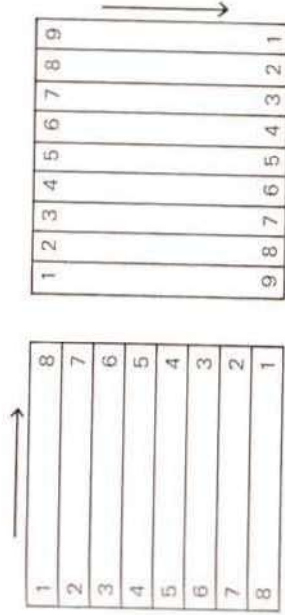
El proceso de creación de un mensaje visual consta de una serie de pasos que van desde los primeros bocetos de prueba hasta la elección y decisión finales, pasando por versiones intermedias cada vez más refinadas. Y aquí es preciso aclarar algo: la palabra *final* es aplicable en el punto en que así lo decida el visualizador. La clave de la percepción está en que todo el proceso creativo parece invertirse ante el receptor de los mensajes visuales. Este ve primero los hechos visuales, ya se trate de información extraída del entorno o de símbolos susceptibles de definición. En el segundo nivel de percepción, el sujeto ve el contenido compositivo, los elementos básicos, las técnicas. Es un proceso inconsciente, pero indispensable para que se produzca la experiencia acumulativa del *input* informativo. Si las intenciones compositivas originales del autor del mensaje visual son acertadas, es decir, han dado lugar a una solución sensata, el resultado será coherente y claro, será un todo que funciona. Si las soluciones son extraordinariamente acertadas, se puede calificar de elegante la relación entre forma y contenido. Con malas decisiones estratégicas, el efecto visual último es ambiguo. Los juicios estéticos que usan palabras como «belleza» no tienen por qué verse envueltos en este nivel de interpretación, sino que corresponden a un punto de vista más subjetivo. La interacción entre propósito y composición, entre estructura sintáctica y sustancia visual, debe ser mutuamente fortalecedora para resultar visualmente efectiva. En conjunto, estos factores constituyen la fuerza más importante de toda la comunicación visual, la anatomía del mensaje visual.

### Ejercicios

1. Fotografe o encuentre un ejemplo de cada uno de los tres niveles del material visual: Representacional, Abstracto, Simbólico.
2. Tome una fotografía desenfocada y otra enfocada y estudie el sentido compositivo de la versión desenfocada y abstracta. Evalúe cómo cree se relaciona el mensaje abstracto con la formulación representacional. ¿Podría mejorarse cambiando el punto desde el que se ha sacado la foto? Haga un croquis para ver cómo podría cambiarlo moviendo la cámara.

3. Encuentre un símbolo y compare la facilidad con que puede reproducirlo con las letras del alfabeto o con los números.

4. Divida una fotografía en bandas iguales, horizontales o verticales, y reordénelas siguiendo algún plan.



Cualquier reordenación romperá el orden representacional y revelará la estructura compositiva abstracta.