

Sensaciones, percepciones y lenguaje de la luz.

La luz y sus propiedades como representación de algo que se quiere contar o describir.

“Estamos cercados por un mundo de objetos y acontecimientos, cuya presencia sentimos sin que aparentemente hagamos cual quier esfuerzo consciente para ello. Nos parece tan natural y sin esfuerzo estar conscientes del medio que nos rodea, que la sensación y percepción son tenidas como ciertas”. (SCHIFFMAN, 2005, p. 1).

La acumulación de conocimiento que se adquiere durante la vida está relacionada a las experiencias vividas en los ambientes donde se transita. Tales experiencias, tales conocimientos parecen originarse en los órganos de los sentidos. El contacto físico con el ambiente, proporcionado por cada órgano tendrá la cultura como mediadora de las experiencias, donde una cierta cantidad de contactos físicos será más tarde comprendida a la luz de la cultura donde se nació, donde el hombre se encuentra insertado. Bajo la dependencia de la cultura se aprende a establecer relaciones, asociaciones, memorizaciones, categorizaciones, simbolizaciones, codificaciones, de modo que las sensaciones físicas encuentren correspondencia en aquello que se resolvió llamar percepciones.

“Sensación es un proceso inicial entre el organismo y su ambiente”. (SCHIFFMAN, 2005, p. 2).

“Percepción es un producto de los procesos psicológicos en los cuales significado, relaciones, contexto, juicio, experiencia pasada y memoria desempeñan un papel”. (SCHIFFMAN, 2005, p. 2).

De las experiencias sensoriales que nuestros cinco sentidos viabilizan, se eligió tratar aquí del órgano de la visión, el ojo, y la percepción que se puede construir sobre la iluminación de determinado ambiente. Aquello que se ve con los ojos se vuelve posible porque lo que es visto se encuentra iluminado. La incidencia de la luz sobre un cuerpo físico es reflejada por ese mismo cuerpo y llega a nuestro órgano sensorial comprometido con la visión – el ojo. Con el tiempo el hombre, a través de la cultura donde nace, crece y se desarrolla, percibirá las cosas visibles de modo de comunicarlas por medio de nombres específicos, culturalmente adoptados.

Los lenguajes de una cultura (gestos, palabras, música, imágenes) que son posibles de organizarse, aprender y enseñar, funcionan como traductores de una experiencia sensorial: comer, oír, oler, tocar, ver. Los lenguajes establecen la conexión entre sensación y percepción; es lo que vuelve posible dar un paso al frente (o atrás) la experiencia visual que podría permanecer estrictamente física (contacto del ojo con un objeto visible), para volverse “interpretable” según las prácticas culturales involucradas con aquella experiencia visual.

Una experiencia cultural gratificante, sobre todo en la infancia, es ver dibujos animados. Hay una diversidad de colores, movimientos, sonidos, enredos, todo característicamente iluminado, donde en algunos casos existe la presencia de sombras o no; hay luminosidad que representa la iluminación natural o iluminación artificial. En fin, todo ese conjunto de experiencias y representaciones funciona como un lenguaje visual.

Aceptadas esas exposiciones, se propone construir una metodología de observación que conduzca al espectador a “emitir” su propia crítica de aquello que ve y percibe,

valiéndose del lenguaje visual propio a su cultura, o sea, sus mecanismos ideológicos, estéticos y prácticos que le favorezca compartir (y comunicar) un proceso de creación y un proceso de observación: los ojos funcionando como cámaras al servicio de la mente. Se espera que al descubrir las relaciones posibles entre la escena y la iluminación, el observador se convierta en crítico a partir del reconocimiento de cómo la luz es empleada en una escena. En otras palabras, reconocer el lenguaje de la iluminación. Tal metodología podría ser aplicable al observarse pinturas y películas de diversas épocas y estilos, pero, aquí, se opta por los dibujos animados (pinturas en movimiento). Ellos servirán de modelo y referencia para articular tal metodología cuyo objetivo es favorecer la apreciación y la comprensión de una obra por medio del análisis de los componentes involucrados en el lenguaje de la iluminación descriptos según los siguientes parámetros:

1. Contraste

- a. Color frío y color caliente: En las lámparas la temperatura de color es medida en Kelvin (K) y mayor es el número, más frío es el color de la lámpara. Por ejemplo: una lámpara de temperatura de color de 2700°K tiene tonalidad caliente, una de 7000°K tiene tonalidad muy fría. Lo ideal en una residencia es variar entre 2700°K y 5000°K. (TORMANN, 2006, p. 52). Ver figura 3 (TORMANN, 2006, p. 53).

- b. Claro y oscuro;

- c. Luz y sombra;

- d. Dimensión de planos: “Los niveles de contraste permitidos dentro de las normas de la ABNT, de luminancia en el campo visual admiten 3/1 en el campo central, 10/1 en el campo periférico. La distribución de la densidad luminosa en el campo visual es decisiva tanto para la visión como para el confort visual, pues cuando son grandes los contrastes las condiciones de visibilidad son desfavorables”. (TORRES, 2007, p. 9).

2. Luminosidad

- a. Dirección/sentido/posición de la luminosidad;

- b. Haz de luz: luz difusa - cuerpo que deja pasar la luz y cuya luminancia es la misma en todas las direcciones, que no depende de la incidencia de la luz que lo ilumina; luz concentrada - cuerpo en que convergen los rayos luminosos para una misma área. Para CAMARGO (2000, p. 108) la iluminación por focos concentrados tiene la función de seleccionar aquello que debe ser visto;

- c. Distribución de la luz en los planos - general, directa, semi-directa, indirecta, semi-indirecta, rechazo de luz) - iluminación homogénea, uniforme, sin la presencia de la “sombra”;

- d. Las fuentes de luz: cantidad de puntos de luz existentes y tipos de fuentes de luz;

- e. Diferenciar luz natural y luz artificial, representadas en el objeto de estudio.

- f. Ángulos de las fuentes de luz - Eje de incidencia de luz: foco emisor de luz en relación a los planos de incidencia (cenital, lateral, central, contraluz, frontal, etc.). Ver figura 1 y 2 (PAVIS, 2003 p.183);

- g. Elementos iluminados y no iluminados;

- h. Las cuatro dimensiones de la luz (longitud, ancho, altura y tiempo);

- i. Movimiento (alternancia entre luminosidades: de la luz a no -luz);

- j. Intensidad luminosa (dimerización - valor de referencia);

3. Espacio

- a. Destacar o separar espacio u objetos - creando jerarquías.

4. Tema

- a. Asuntos representados (el mundo natural, el mundo social, el mundo imaginario, el mundo emotivo, otros);
- b. Si el tema representa características sociales de la época (creencias y valores).

5. Color

- a. Variedad cromática (Número de colores y colores de predominancia: primarios, secundarios, terciarios);
- b. Colores que representan a la luz;
- c. El color como lenguaje;
- d. Tonalidades.

6. Representación de la Luz - dramaturgia de la luz

- a. Volumen e intencionalidad del volumen.

1. Tiempo Climático y Tiempo Cronológico

- a. Día o noche;
- b. Estaciones del año;
- c. Lluvia o sol;
- d. Ritmo.

2. Características Estéticas - elementos clásicos de equilibrio y armonía (presencia de colores complementarios, perspectiva, simetría) y significado de la imagen.

3. Características Funcionales - utilidad.

4. Condiciones culturales y socio-económicas - cuál es la relación que esta producción tiene con la historia de la sociedad del momento.

Figura 1, ángulo de incidencia de la luz / Imagem 1, light beam angle

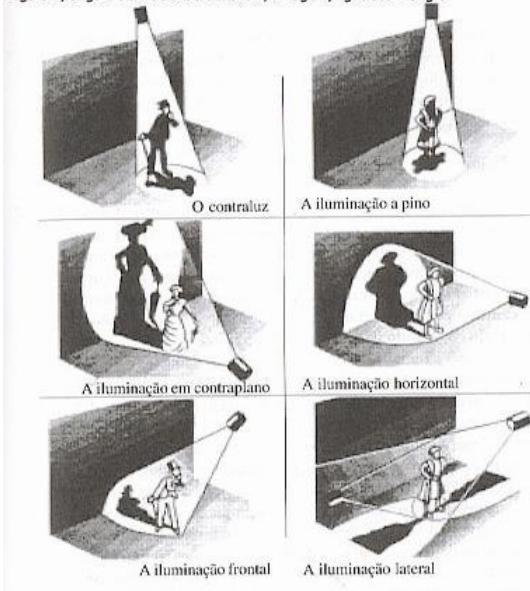
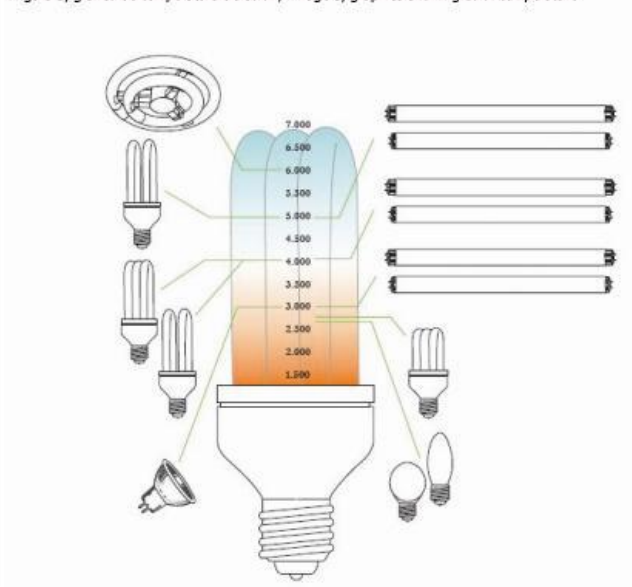


Figura 3, gráfico de temperatura de color / Image 3, graphics showing color temperature



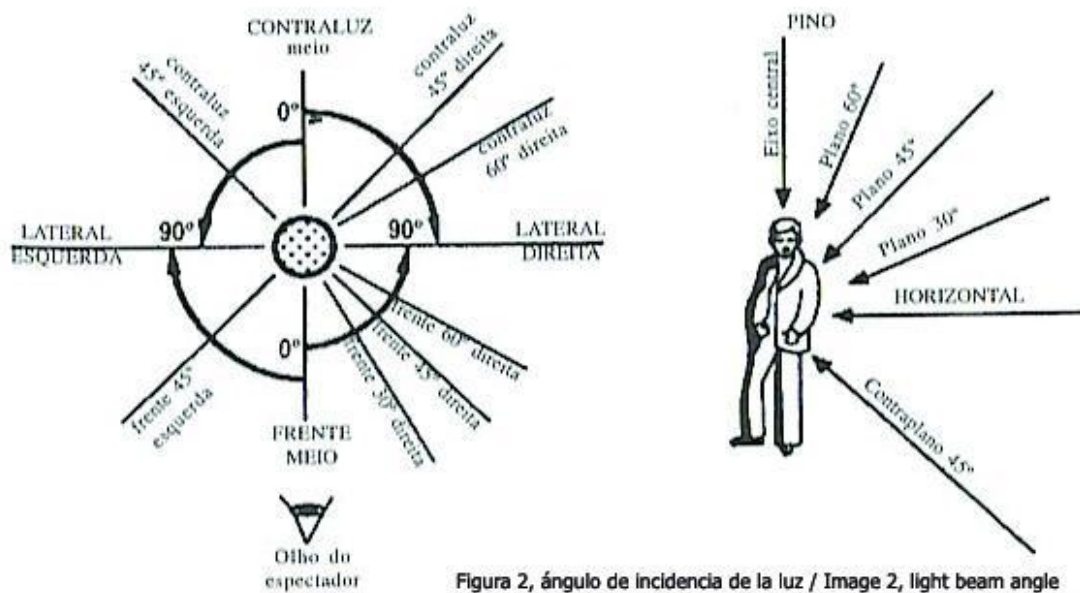


Figura 2, ángulo de incidencia de la luz / Image 2, light beam angle

Así, el conjunto de datos observables en el dibujo animado de Disney -Pixar, Monsters Inc. es uno, entre otros posibles ejemplos, en el cual se pretende analizar y describir la representación de la luz en la “pintura en movimiento”. Se seleccionaron siete ambientes:

1. Set de filmación (simulador);
2. Casa de Sullivan;
3. Calle o el recorrido hacia el trabajo;
4. Fábrica dividida en: hall de entrada, sala de trabajo, ropero, sótano y corredores;
5. Cuarto de la niña Bú;
6. Sushi Bar;
7. El Himalaya

La iluminación, según el director de fotografía de Monsters Inc., Airton Dittz, “fue un proceso parecido al de una pieza teatral. El escenario debe ser iluminado con spots de colores diversos para que el público vea el ‘set’ y los actores. Hacemos lo mismo en la computadora junto con los ajustes necesarios para enriquecer la imagen final”.

Set de filmación (simulador) - Se verifica un contraluz que simula la luz de la luna, con el uso de filtros correctores en tono azulado. Los personajes que están sentados en el tribunal examinador son iluminados por focos de luz abiertos, en color blanco, que llegan también a la pared. Hay un movimiento de luz cuando el monstruo comete un error durante la simulación de su actividad de “monstruo que austa a los niños”. La luz que poseía tonos azulados, simulando la luz de la luna, se transforma en una luz frontal general compuesta por seis reflectores del tipo PC (plano convexo) con bandoods, al revelarse el set de filmación. (1m56s). Interesante nota la representación de los equipos de luz del set de filmación.

Casa de Sullivan - Parte I: El monstruo Sullivan duerme en su habitación y su reloj digital de cabecera marca 6h05min. La luz que incide en la habitación es natural, proveniente de la ventana, única fuente de luz que compone una misma paleta de colores para el ambiente y el personaje. Al ser despertado por Mike, su amigo, Sullivan se dirige a la sala donde hay una luz natural general, viniendo a través de la

ventana, iluminando a los dos monstruos y partes del ambiente, por rebatimiento, pues la luz que incide en el piso es reflejada. La iluminación artificial oriunda de las luminarias de piso y techo se encuentran apagadas. (4min50s hasta 5min30s).

Casa de Sullivan - Parte II: Hay una escena que sintetiza la temática involucrada en la historia de este dibujo animado - la fuente de energía de la iluminación. Una iluminación artificial depende de una fuente de energía. La energía es obtenida a través de los gritos de miedo de los niños, cuando son asustados por los monstruos de la Compañía Monstruo S.A. En esta escena están presentes los monstruos Mike y Sullivan (el monstruo protagonista) y una niña (que no demuestra ningún miedo a ellos). Al contrario, son los monstruos quienes demuestran miedo a la niña (una ironía de los guionistas). Al hacer Mike cerrar las cortinas para esconder a la niña del mundo exterior, el director de fotografía se apropia de la cortina blanca como elemento para componer la iluminación del espacio y la transforma en un opositor, creando también el efecto de sombra chinesca. Se da una persecución invertida del tipo "gato y ratón". O sea, la niña versus los monstruos. En la corrida, Sullivan deja caer una de las luminarias del tipo indirecta, donde "más de 90% del flujo luminoso es dirigido hacia lo alto" (TORMANN, 2006, p. 56). En una escena más adelante, tenemos a Sullivan y a la niña iluminados de abajo para arriba, en función de la luminaria derrumbada: la niña en primer plano, Sullivan en segundo plano e, incluso, se genera un tercer plano, cuando el director de fotografía se apropia del uso de una lámpara en péndulo, al fondo, para crear la ilusión de profundidad, haciendo que los ojos recorran la pantalla en diagonal. Durante la persecución, la niña desea tener en manos un muñeco que Sullivan retira de un estante encima de la chimenea apagada. Pero, la resistencia de los monstruos a darle el muñeco la hace llorar, gritar, berrear, provocando una sobrecarga de energía. Cabe recordar que los gritos de miedo son la fuente de energía de la iluminación en aquel mundo. Ahora, el grito de la niña, que es por las ganas de tener al muñeco, hace que las lámparas parpadeen, oscilando su luminosidad, mientras ella grita. Mike, asustado por la situación, corre por la casa y termina cayendo en un bote de basura, tropezando con un estante de libros que caen dentro de su boca abierta. Este desenlace hace que la niña dé una carcajada sonora. Tal carcajada se demuestra aún más eficaz para la provisión de energía. Muchas lámparas se encienden en los departamentos vecinos, parpadean intensamente hasta haber un black-out, debido a la sobrecarga de energía, desarmando los disyuntores. Los monstruos se quedan sin entender lo que está sucediendo. Delante del ambiente oscuro, la única luz que existe en la sala del departamento de Sullivan es la luz natural, azulada, proveniente de la noche de luna. Antes del black-out, las lámparas incandescentes de la sala dejaban realzar los colores azul y verde de los personajes. Después del black-out, se encendieron velas en la sala y el color-pigmento de Sullivan, antes azul, reacciona con el color-luz de un tono amarillo de las llamas (1.800°K) que lo deja con la coloración verdosa. En fin, esta escena demuestra que la luz es la única fuente de color existente. Colores son colores, dependiendo de la iluminación que incide sobre el objeto. Vale la pena buscar el cuadro colgado en la pared de la sala de Sullivan, discretamente iluminado, en el segundo plano de la escena, cuando no sucedió aún el black-out. Se trata de una reproducción de Guernica (Pablo Picasso), donde los elementos del cuadro son plantas carnívoras. (29 a 33min). Diferenciar por método comparativo la luz natural y la luz artificial, representadas en la casa de Sullivan parte I y parte II también es un buen ejercicio de percepción.

La calle o el recorrido hacia el trabajo – Es de día y la única fuente de luz es natural (el sol). Al inicio de la escena el sol incide en lo que sería la lente de la cámara del filmador, creando un efecto de manchas (gotas) luminosas (7min17s).

La iluminación incide de forma no homogénea, habiendo concentraciones diferentes de luminosidad en una o en otra área de aquel espacio. Hay predominancia de colores calientes en contrapuesto a los colores fríos de los personajes del primer plano. Hay, ahora, un momento en que en este mismo espacio, la escena de fondo está compuesta por colores calientes en contrapuesto al color frío de los personajes. Está el vehículo rojo de Mike estacionado en primer plano, color complementario del color verde de ese monstruo, y el monstruo Sullivan es azul y morado, mientras los árboles de la calle poseen colores complementarios en tonos naranja (ámbar) y amarillo, creando lo que se llama en fotografía “descanso de retina”. Las sombras se proyectan hacia la derecha durante una toma de escena y, hacia la izquierda, en la toma siguiente, creando movimiento y alternancia entre luminosidades: de luz a no-luz, informando al espectador que los personajes ya habían circulado algunas cuerdas, en 180°. O sea, los personajes están geográficamente posicionados en la calle de forma que se crea una relación entre la incidencia de la luz del sol con la geografía del espacio y de la arquitectura demostrando también el paso del tiempo cuando doblan una esquina en dirección al trabajo. Hay sombras de objetos mayores proyectándose sobre objetos menores que quedan, por eso, semi-iluminados. Es posible verificar elementos de lenguaje visual siendo utilizados como signos: la señalización de camine y pare (walk and don't walk) hecha con luz, con dibujos de monstruos. La calle, en el horario nocturno, posee en el plano de fondo una tonalidad azulada generalizada. Los colores de los objetos y personajes sólo emergen cuando expuestos a la iluminación artificial de las luminarias de los postes de iluminación pública, o cuando expuestos a la luz blanca oriunda de flashes de máquinas fotográficas, o los haces de luz puntual de helicópteros que sobrevuelan la ciudad nocturna. Cuando iluminados apenas por la luz natural (de la luna), poseen un tono grisáceo, simulación de lo que sucedería en la realidad, cuando el ojo humano se encuentra expuesto a poca luz. Delante de tal situación, el órgano de la visión se vale de sus bastones que “tienen la función de permitirnos ver con iluminación débil o nocturna, pues requieren poca luminosidad para trabajar y no consiguen distinguir colores”. TORMANN, 2006 p. 35. (7min50s até 9min).

Fábrica: hall de entrada – Presencia de iluminación natural con temperatura color de aproximadamente 3.800°K; luz incidiendo desde lo alto, y desde la ventana lateral a la izquierda de la claraboya cóncava, centralizada en el techo del hall de entrada; las sombras son proporcionales e inciden en la pared y en el piso, debido al ángulo de 45° de incidencia de la luz. De un modo general el color del ambiente posee tonos predominantemente azulados. Hay varios relojes en las paredes que marcan los diversos husos horarios, en referencia al Mapamundi en forma de mosaico en el plano de fondo de la escena. Hay un panel de fotografías del empleado del mes, Sullivan, colgado en una de las paredes de la fábrica, iluminado por una única fuente de luz artificial, en color blanco. La luz artificial está presente, incluso, en el pasillo de acceso a la fábrica. Cabe resaltar el detalle de la sombra en la parte superior e interna de la marquesina Monsters Inc., detrás del escritorio de la recepcionista. Tal sombra es intencional para que el espectador consiga percibir que esa marquesina (letra “M” en alto relieve) está recibiendo iluminación directa proveniente de un haz de luz focalizado en el logo. Mientras, se percibe que hay una diferencia de ángulo luminoso al compararse la

sombra proyectada por la letra “M”, y la sombra proyectada por los cuerpos de los monstruos. Esta constatación sugiere la evidencia de dos fuentes de luz distintas (9min15s hasta 10min40s).

Fábrica: sala de trabajo – Mike recibe su carpeta con sus actividades y papeles de relatos y se dirige a la sala de trabajo. El reloj de la fábrica marca 8h55min, inicio de las actividades. La iluminación está posicionada del lado derecho de la escena, compuesta por diversas ventanas que emiten luz natural en el ambiente, una luz concentrada con temperatura color de 4.000oK, incidiendo por las ventanas a 45°. Tal ángulo de incidencia de esa luz natural, en la sala de trabajo, no la ilumina por completo, creando zonas más oscuras que otras, en función del haz de luz diagonal. Este haz, mientras, ilumina el área principal de la escena: el pasillo de trabajo de los monstruos (12min24s).

Enseguida aparece un panel luminoso debajo de la puerta de entrada de la sala, que muestra el Mapamundi. En este panel luminoso hay un movimiento de substitución de la imagen de la marquesina de la empresa hacia la imagen representativa del Mapamundi, en color verde. América se encuentra como la región geográfica elegida para el trabajo de los monstruos señalada con una faja vertical en color rojo, utilizada como signo visual (13min16s).

Cuando uno de los “monstruos asistentes” informa: “¡Es tamos listos, asustadores llegando!”, las ventanas se cierran. Se da una representación dramática de la luz, en virtud de los contrastes y dimensión de planos, pues las ventanas que emiten la luz natural para el ambiente de la sala de trabajo son cerradas y se enciende la luz de trabajo de los “monstruos asustadores”: una hilera de fuentes artificiales incandescentes, de tres por tres, en el techo y a la derecha iluminando las puertas y alfombras, y una luminaria más fijada en cada mesa auxiliar localizada frente a estas puertas y alfombras. Tales fuentes de luz focalizan también los “monstruos asistentes” que auxilian a los “monstruos asustadores”, cuya tarea es entrar por las puertas para ejercer su actividad de espantar a los niños. Este efecto de luz creado por el Director de Fotografía sugiere al espectador su preocupación en crear una luz de trabajo para los monstruos, pero que al mismo tiempo impida la entrada de luz en las habitaciones de los niños en donde los monstruos entran para asustarlos, al final de cuentas, es de noche en la casa de los niños. (13min17s hasta 14min30s).

“Desde la primera vez que van a la cama, los niños de todo el mundo saben que, cuando los padres los ponen a dormir y apagan las luces, hay monstruos escondidos en el armario, listos para salir. Pero lo que ellos no saben es que, para esos monstruos que asustan a los pequeños, no se trata de nada personal. Ellos están sólo haciendo su trabajo”. (Texto de introducción del trailer del film Monsters Inc.).

La escena en cámara lenta en la cual los “monstruos asustadores” entran en la sala de trabajo de la fábrica, es una parodia del film “Los Elegidos” (Philip Kaufman, 1983), que ya había aparecido también en el film “Armageddon” (Michael Bay, 1998), también protagonizado por el actor Steve Buscemi, que hace la voz, en la versión americana, de Randall (uno de los monstruos). En esta escena, la posición que Randall ocupa es exactamente la misma en que Buscemi aparece en el segundo film. (13min33s).

El ambiente de la sala de trabajo está compuesto por diferentes luces con carácter de tiempo cronológico, sea funcional o escénico, como descrito arriba. Pues se cree que la

iluminación de una fábrica, en la realidad, estaría compuesta por la integración de la luz natural con la artificial, para traer una luz más difusa, homogénea y funcional. Queda claro el principio estético “parecido al de una pieza teatral... para que el público vea el ‘set’ y los actores” adoptado por Airton Dittz.

Sobre las puertas se enciende una luz roja que viene a establecer el signo o el lenguaje de luz, informando al espectador y a los monstruos que la puerta se encuentra “encendida”, o sea, lista para ser ultrapasada y llevar al monstruo a su destino geográfico. (14min35s).

En determinado momento del trabajo de los monstruos, uno de ellos sale de la puerta (cuando regresa del lugar donde estuvo), con una media de niño enroscada en el pelo generando un aviso de emergencia – “alerta roja”. Se establece la luz incandescente roja titilando como representación simbólica junto a los efectos sonoros de aviso. Es interesante notar el cuidado que se tuvo en retratar la descomposición del filamento, representado por el polvo acumulado (mancha oscura) en el bulbo de la lámpara. Las ventanas se abren destacando el espacio como un todo no más evidenciando las acciones junto a las puertas, que en este momento están desactivadas, en virtud de un problema operativo de la fábrica. (17min48s).

Cabe resaltar un detalle de iluminación cuando el sistema de sonido de la fábrica informa que las actividades serán paralizadas por media hora para reactivar el sistema: el encuadre de cámara muestra a Sullivan conversando con el dueño de la empresa y arriba de ellos las luces artificiales apagadas (la hilera de fuentes artificiales, de tres por tres, en el techo y a la derecha). (19min11s).

Al final de esta toma de escenas que retratan un día de trabajo en la fábrica, el reloj marca las 18h, acusando el final del expediente. Se apagan las fuentes de luz artificiales, incluyendo la señal luminosa con diseño de monstruo, y se levantan las ventanas para dar paso a la luz natural. La inclinación de la luz natural está aproximadamente a 45° del techo, demostrando el declive del sol. En el centro de la escena invade una luz más anaranjada, con temperatura color de 2.800°K. Con este ángulo en la incidencia de la luz natural, en el interior de la fábrica, se informa al espectador el tiempo transcurrido. (20min06s hasta 20min35s).

A pedido de Mike, Sullivan vuelve a la sala de trabajo para llenar unos formularios que había olvidado hacer. El reloj marca 18h40min. La inclinación de la luz natural está casi paralela al techo, demostrando la posición del sol próxima a la línea del horizonte. La luz está compuesta por diversos tonos de rosa y violeta, en alusión a los diversos tipos de gases que se encuentran más concentrados al nivel del mar, y dispersos en elevadas altitudes. (22min08s).

Fábrica: ropero (o vestuario) – Hay 4 luminarias del tipo industrial con temperatura color 5.600°K, dispuestas equidistantes, en el techo, de modo de formar un cuadrado, donde cada luminaria ocupa un vértice de este cuadrado. Ellas evidencian los muebles en tonos pasteles y las tonalidades de las “pieles” y “pelos” de los personajes (azul, morado y verde). Las sombras se proyectan cenitalmente en el suelo. Aunque el vestuario está iluminado uniformemente -luz funcional- hay un área iluminada en el piso, a la izquierda de la escena, que no corresponde a la realidad, teniendo en vista que su respectiva luminaria se encuentra apagada o quemada. (20min39s).

Fábrica: sótano – Hay dos paletas de colores utilizadas en este mismo ambiente: la primera compuesta por colores-luz en tonos marrones y grises, incidiendo sobre el color-pigmento de Sullivan y de la niña, dejando al primero con el pelo en tono verdoso, y al segundo en tono pastel y beige. La segunda paleta está compuesta por los colores complementarios verde y rojo, y complementarios azul y amarillo. Se da en el momento en que Mike está siendo secuestrado e interrogado por Randall, y cuando Randall está transportando el material de “tortura/interrogatorio”. La primera paleta crea un ambiente sombrío, con atmósfera parecida a los dibujos de Frank Miller, creador de “Batman the Dark Night”, poca luz y haces de luz pasando por hendiduras creando sombras. La segunda paleta crea un ambiente para, a propósito, amenizar los aspectos psicológicos que la secuencia involucrando el secuestro, tortura e interrogatorio, pudiese causar al espectador infantil. (50min42s hasta 54min00s).

Fábrica: corredor – Se notan diversos tipos de luminarias con luz difusa y directa del tipo fluorescentes con temperatura color 5.600°K. Para cada ambiente de corredor hay una estética diferenciada y uso de luminarias diferentes, pero todas con diseño de la actualidad. Vale la pena prestar atención a estos pequeños pasajes. (19min57s, 20min57s, 43min31s, 43min47s).

Cuarto de la niña Bú – Por tratarse de un momento en que los monstruos entrarán en el cuarto mientras los niños duermen, el director de fotografía utiliza solamente la acción de la luz natural de la luna para revelar el ambiente. (22min50s).

Sushi bar – En este ambiente la escena ocurre a la noche, representada por el color azulado y oscuro en el ambiente externo, visible por las ventanas transparentes detrás de los personajes. Así y todo, en contraposición al ambiente externo, el ambiente interno está compuesto por la iluminación artificial en backlights, difusa, proveniente de las laterales del escenario, iluminando indirectamente a los personajes, con predominancia de colores cálidos en la temperatura color 3.200°K. Hay también una luz direccional, a pin, sobre las mesas y objetos de decoración, teniendo en vista las sombras proyectadas debajo de los objetos presentes en la mesa. (25min50s hasta 28min00s)

El Himalaya – En el ambiente externo la luz es natural y general, con predominancia de colores fríos y tonalidades blancas con temperatura color alta (entre 6.500°K y 10.000°K). En la escena que transcurre en el interior de un iglú, Sullivan y su amigo, Mike, son hospedados por el monstruo “abominable hombre de las nieves”, visiblemente dócil que, por esta razón, sugiere ser llamado “adorable hombre de las nieves”. En este ambiente interno hay una fuente de luz artificial (farol a gas), posicionada en el piso que crea una iluminación por reflejo en virtud de que este ambiente está compuesto por hielo, un componente altamente reflexivo, que también recibe luz natural nocturna, de forma difusa, a través de la puerta de entrada del iglú. Las sombras se proyectan de acuerdo a las fuentes luminosas presentes creando un buen ejercicio de percepción y análisis, incluyendo el tramo en que Sullivan deja el iglú y se desliza velozmente sobre la capa de nieve, como una especie de plancha. (57min59s).

Consideraciones finales:

Para analizar y describir la representación de la luz en la “pintura en movimiento” en los siete ambientes, el primer paso fue descomponer las imágenes en planos. El espectador analiza a partir del momento en que localiza, nombra, se lecciona, y utiliza éste o aquel

elemento, estableciendo vínculos entre ellos, profundizando el discurso de análisis de las imágenes y describiendo éstas en relación a otras. Al comentar la obra, se tiene como objetivo que el espectador encuentre puntos de referencia, cree parámetros que lo ayuden a identificar y analizar obras similares posteriores o del mismo período histórico-cultural en el cual está insertada. Es posible que esta metodología sirva de ayuda para una localización de los materiales o de las técnicas utilizadas, sin la pretensión de ser completa en su descripción, pero, antes, ofrecer un primer abordaje, un primer instrumento de análisis y por qué no un pasatiempo divertido.

En este sentido pareció más propicio proponer una metodología de observación dirigida a la reflexión acerca de la representación de la luz en la “pintura en movimiento”. Verla a través de la iluminación, cuya temporalidad y movimiento se revelan. La luz puede modificar la percepción del tiempo, del espacio, de las formas, de los colores de los objetos iluminados, definiendo sus funciones y atributos. Esto puede ser conseguido a través de las diferencias de intensidades luminosas, tonalidades de luz y color, su posición y ángulo en el espacio físico en que está insertada, y en el tiempo (cronológico) que discurre sobre ella. Se deseó proporcionar la comprensión de la realidad dada, por medio de una metodología de observación de la luz y sus propiedades. Tal metodología podría, incluso, funcionar como soporte de un proyecto que se idealiza involucrando escenas, ambientes e iluminación, o como representación de algo que se quiere contar o describir.

Se cree que en el ejemplo que se trajo aquí (el dibujo animado de Disney -Pixar “Monsters Inc.”), o en cualquier otro de naturaleza visual, los padrones sensorio-formales de cada "elemento visual" poseen características estéticas, que irán a repercutir en el conjunto de la escena, en el momento de su exhibición.

Finalmente, los aspectos cognitivos de la percepción, que puedan estar presentes en el tratamiento dado a la iluminación de escenas, ambientes y objetos, invitarían a “los ojos” a identificar elementos visuales abarcadores por medio del análisis de sus unidades menores, de modo de constituir, a través de relaciones específicas, el todo de la escena observada. Al espectador, sea él un futuro crítico, o un futuro creador, se desea que posea preocupaciones no sólo con cuestiones dirigidas a la naturaleza de la luz y sus respectivos resultados visuales, pero, también, a las herencias y características culturales que pueden estar presentes en los procesos intelectuales que llevan a la creación de una obra -sea a una propia o a aquélla que observa.

Jamile Tormann

www.iluminacao.arq.br

Referencias Bibliográficas:

CAMARGO, Roberto Gill. Função estética da luz. Sorocaba - SP: TCM Comunicação, 2000.

PAVIS, Patrice. A análise de espetáculos. São Paulo -SP: Editora Perspectiva, 2003.

SCHIFFMAN, Harvey Richard. Sensação e Percepção. Rio de Janeiro - RJ: LTC editora, 2005,

TORMANN, Jamile. Caderno de iluminação: arte e ciência. Rio de Janeiro – RJ: Editora Música e Tecnologia, 2006.

TORRES, Claudia. Apostila do módulo de iluminação de interiores. S/E, 2007



Casa de Sullivan Parte 1 / Sullivan's House Part 1



Casa de Sullivan Parte 1 / Sullivan's House Part 1



Casa de Sullivan Parte 2 - Escena 2 / Sullivan's House Part 2 - Scene 2



Casa de Sullivan Parte 2 - Escena 2 Detalle / Sullivan's House Part 2 - Scene 2 Detail



Casa de Sullivan Parte 2 - Escena 3 / Sullivan's House Part 2 - Scene 3



Casa de Sullivan Parte 2 - Escena 3 / Sullivan's House Part 2 - Scene 3



Casa de Sullivan Parte 2 - Escena 3 Sombras chinas / Sullivan's House Part 2 - Scene 3 Shadow Theater





