

Tecnología y metodología

Rafael Ràfols Cabrisses

PID_00206768



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

Índice

Introducción	5
1. Tecnología	7
1.1. La composición	7
1.2. Canal alfa	9
1.3. Efectos	11
1.4. La imagen sintética en 3D	12
2. Metodología	15
2.1. Sintaxis y metodología	15

Introducción

La composición, junto con la imagen sintética 3D, ha nacido de la mano de la tecnología audiovisual digital. Ambos, de maneras diferentes, sirven para desarrollar todo el potencial de la imagen digital en el audiovisual a partir de sus elementos esenciales: el tiempo y el espacio. Si bien con el uso de la edición, la unión de la imagen en movimiento y el sonido era algo ya habitual en el audiovisual, ahora la imagen ha alcanzado unos altos niveles de complejidad. En el escenario precedente, imagen y espacio eran una misma cosa y, sin embargo, con la aparición de la composición, imagen y espacio se han disociado.

La construcción del tiempo en el audiovisual ha adquirido con estas tecnologías unos parámetros de los que carecía con anterioridad, cuando el audiovisual se creaba prácticamente solo con el uso de la cámara. El tiempo, como el espacio, unitario con el uso de la cámara ha dado paso a un tiempo no necesariamente lineal, en el que pueden convivir diversos tiempos paralelos. Estos nuevos parámetros de tiempo y espacio que nos ofrecen las nuevas tecnologías de la imagen son las bases sobre las que han nacido las *motion graphics* y el diseño audiovisual.

La introducción del ordenador en el audiovisual no es ahora solo cuestión de tratamiento de la imagen sino también un medio para la creación de la misma –y con ello ha cambiado la metodología de trabajo–, puesto que el ordenador no es solo una herramienta de trabajo con la imagen, es un medio de trabajo. La imagen se construye no solo a través de él sino con él. La tecnología de la imagen no produce resultados si no es a través de un proceso de interacción entre el creativo y las posibilidades que pone a su disposición la tecnología de la imagen.

En este módulo trataremos el concepto de composición en el diseño audiovisual y *motion graphics*, así como las tecnologías, las metodologías y las técnicas que se utilizan más habitualmente.

1. Tecnología

1.1. La composición

En el campo de la creación audiovisual solemos tener una idea bastante clara de lo que son los programas de edición de gráficos vectoriales, como el Illustrator; los de edición de gráficos rasterizados, como el Photoshop y el GIMP; los de edición, como el Final Cut, el Avid y el Premier; y los de imagen sintética 3D como el 3dMax, Maya, Cinema 4d y Blender. Sin embargo, el concepto de lo que es un programa de composición audiovisual suele ser más difuso, aunque conozcamos programas como el After Effects, el Combustion y el Motion, que por otra parte, son los programas clave para trabajar y entender qué son las *motion graphics* y el diseño audiovisual.

La idea genérica de la que solemos partir para su comprensión es la de comparar la composición con la edición, entendiendo que los programas de composición son programas más complejos que los de edición y que permiten trabajar la imagen más intensamente.

Diferencias entre **programas de edición** y **programas de composición**.

Hay autores que han introducido una idea muy acertada, que es la de entender **la edición como el trabajo en horizontal de la imagen, en el sentido de trabajar la imagen básicamente en el tiempo**. A esta misma idea está asociada la de que la edición suele trabajar a partir de la acumulación de pocas capas, o por lo menos, de que no suelen coincidir en el *timeline* muchas capas en el mismo instante. En contraposición, **la idea de la composición sí que está asociada a la coincidencia de muchas capas en el mismo instante en el *timeline* y de este hecho, y a diferencia de la edición, se habla de la composición como la edición vertical**. La intensidad con la que permiten trabajar todas estas capas la imagen es la idea principal que distingue edición y composición.

A partir de este punto quisiéramos ir un poco más allá en la conceptualización de lo que es la composición, prescindiendo de su comparación con la edición y llenándola de contenidos por ella misma.

El nombre genérico de **composición** proviene de una característica fundamental del programa, que es la de componer, esto es, poner conjuntos de capas intercalados entre capas de otra composición de capas, en un proceso que puede repetirse indefinidamente, tanto como sea necesario, para llegar al resultado deseado.

Todo ello podemos imaginárnoslo reunido en una organización piramidal en la que todas las intersecciones de composiciones se van reuniendo e interceptando entre sí gradualmente hasta convergir en una única composición, que es la de la imagen final. De hecho, esta organización piramidal de la imagen se utiliza, o puede utilizarse literalmente como interfaz en algunos programas de composición. O sea que, matizando la idea inicial, no se trata tanto de superponer capas, que también, como de interaccionar conjuntos de capas, esto es, de componer a partir de capas.

El hecho de que tantas capas puedan coincidir en un mismo momento y que todas ellas, o para ser más precisos, muchas de ellas, poco o mucho sean visibles al mismo tiempo implica, obviamente, que ninguna ocupa todo el espacio de la imagen. Es importante señalar que de entre las capas a utilizar, las hay que no son propiamente de imagen, sino que son capas que poseen instrucciones que afectan a otras capas a las que están asociadas. Con la composición la imagen se constituye de múltiples formas y/o imágenes que se unen para formar una imagen final que las contenga a todas ellas. Si diferenciamos formas de imágenes es para referirnos a aquello que aun siendo imagen no tiene entidad por si misma, no es una imagen icónica sino abstracta, que tiene sentido en el contexto en el que se encuentra. Como consecuencia de ello nos encontramos con un nuevo escenario de la imagen, en el cual imagen y espacio se han disociado, han dejado de ser lo mismo. Con la introducción de los programas de composición de la tecnología audiovisual digital, el espacio de la imagen se ha convertido, a diferencia del escenario precedente, en materia de trabajo.

Esta es la idea fundamental de lo que significa un programa de composición, y para entenderlo mejor vamos a compáralo con la tecnología anterior. Si pensamos en la cámara de vídeo o de cine, sabemos que estas tecnologías lo que hacen es capturar mecánicamente la imagen, es decir, construyen la imagen de una manera automática sin intervención humana. No solo capturan la imagen sino que a su vez construyen el espacio de la misma. Está todo junto. Las cámaras han sido creadas a partir de la concepción del espacio propia del Renacimiento, esto es, utilizan la perspectiva, y si nos preguntamos: ¿cómo puede hacerse de otra manera?, la respuesta es clara: con la composición. La perspectiva es una manera de entender el espacio profundamente enraizada en nuestra cultura, hasta tal punto que nos cuesta creer lo contrario a pesar de

tenerlo delante de nuestras narices. El espacio unitario de la perspectiva, que es reproducida por medios mecánicos, como las cámaras de vídeo, ha llegado a su fin como concepción única del espacio.

Trabajar el audiovisual con una cámara o trabajar con un ordenador y un programa de composición significa trabajar el espacio de la imagen de manera diferente. Con la primera obtenemos un espacio unitario, con la otra, espacio e imagen deben crearse porque el espacio ha dejado de ser un concepto *a priori* en la imagen.

El trabajo con la imagen en un programa de composición es mucho más complejo de lo que lo era anteriormente, y si ello es así es porque trabajar con la imagen simple que nos proporcionan los medios mecánicos de captura de la imagen ha dejado de ser suficiente para nuestra mente en la cultura de la imagen. Estamos en la cultura de la imagen, en la cultura de la comunicación, en la que, además del lenguaje, necesitamos utilizar la imagen, y para que ello fuera posible necesitábamos tener a nuestra disposición una imagen maleable y flexible capaz de responder a los retos de un pensamiento que ya no utiliza la imagen para representar sino para pensar.

La composición es un medio de creación de imagen audiovisual que nada tiene que ver con la automatización de la imagen, sino más bien con la posibilidad de expresar ideas a través de ella. De hecho, con la composición hemos vuelto a la creación, si bien no manual, sí de manera artesanal, de la imagen, con alta tecnología, eso sí, ya que la imagen literalmente hay que construirla. Con ello, a diferencia de la imagen obtenida mecánicamente con la cámara de vídeo, la composición nos hace posible crear imágenes de una complejidad muy superior a las que podíamos crear cuando solo disponíamos de cámaras de vídeo y de programas de edición de la imagen audiovisual.

1.2. Canal alfa

La composición trabaja a partir de la superposición de capas de imágenes de manera que una de ellas, la que se encuentra en última posición, ocupa el espacio del fondo, y las otras, que ocupan solo parcialmente la superficie de la imagen y están dispuestas por estricto orden, se van añadiendo hasta obtener una imagen constituida de múltiples fragmentos. ¿Cómo es esto posible? Por la utilización de la tecnología más característica de la imagen audiovisual digital: el canal alfa.

El **canal alfa**, que podemos visualizar con alguna instrucción situada en la interfaz del programa, acompaña la señal RGB, ya sea como un canal aparte o repartida dentro de los mismos canales, dependiendo del formato de imagen con el que trabajemos. Se visualiza habitualmente en blanco y negro, pero teniendo en cuenta eso, que solo son colores de visualización, ya que no es un canal de color sino de opacidad y transparencia de la imagen: lo que aparece en negro es transparente y lo que aparece en blanco es opaco y, por lo tanto, no deja pasar a su través. Lo que en el canal alfa está en blanco es propiamente la imagen de una capa.

Todos los programas de tecnología audiovisual digital trabajan con canal alfa, los de composición y los de imagen sintética 3D. No es algo opcional, sino que forma parte del sistema de trabajo. Al crear una imagen se crea automáticamente su canal alfa. Cuando decimos que se crea junto con la imagen nos referimos estrictamente a las imágenes que creamos a partir del mismo programa, en este caso, el de composición. Forma parte de la imagen genuina generada con el programa. ¿Qué sucede con la imagen que proviene del exterior? Que el color blanco del canal alfa ocupa toda la pantalla y por lo tanto, no es óptima para trabajar en un programa de composición. O solo lo es si ocupa el espacio del fondo de la imagen puesto que ninguna capa que esté situada detrás de él será visible. Para optimizar las imágenes externas de manera que sean apropiadas para ser integradas en el programa de trabajo de una composición, existen diversas tecnologías: la máscara, el mate y la llave. Aunque a menudo estos nombres aparecen mezclados de manera indistinta, significan cosas diferentes, y lo que es más importantes, tres conceptos distintos, llámense con el nombre que se quiera.

Una **máscara** es aquella forma creada con un programa de composición que sirve para recortar parte de una imagen, aislándola del resto de la misma. Esta máscara, aunque está integrada en la misma capa de la imagen, puede manipularse de manera manual independientemente de la imagen a la que está asociada, esto es, a menudo, reseguir perfiles de dicha imagen, aislándola del resto de contenidos de la misma. Con esta máscara, que es una forma cerrada, construimos manualmente el canal alfa de una imagen.

Un **mate** lo que hace es utilizar una imagen para convertirla de manera automática en el canal alfa de otra. Se utilizan dos imágenes en capas independientes la una de la otra y situadas de manera contigua, y con una instrucción que las empareja, la que está arriba deja de ser visible para convertirse en el medio a través del cual se preserva parte de la superficie de la otra imagen. Así, el canal alfa resultante procede de una imagen que puede manipularse con el objetivo de modificar el resultado final. El papel de dicha imagen es el de actuar como filtro a través del cual pasa otra imagen.

Una **llave**, más comúnmente conocido como key, lo que hace es sustituir un color, esto es, los píxeles de un determinado color de una imagen. Para trabajar con más precisión y efectividad, existe la posibilidad de ampliar el umbral de píxeles afectados, ampliando el radio de acción a matices de este mismo color, jugando con el nivel de tolerancia. El resultado es que la imagen tratada se “agujerea” y podemos ver a través de ella, al eliminarle parte de los píxeles que la componen. La parte de la imagen que permanece visible lo hace protegida por el canal alfa del que queda dotada, ya que lo que hacemos con este proceso es restar, de un canal alfa que cubría toda la superficie de la imagen, la parte que correspondía a un determinado color. Cuando el color a sustituir es el blanco o el negro, lo llamamos un key de luminancia y cuando lo que sustituimos es un color, lo llamamos chroma key. La técnica del chroma key es especialmente conocida por la utilización de un fondo de color, ya sea azul o verde (por los colores primarios RGB), situado detrás de los personajes que actúan ante una cámara, con la particularidad de que puede activarse en directo, como a veces se hace en televisión.

1.3. Efectos

Las distintas fuentes posibles de imágenes digitales son las formas que el mismo programa de composición es capaz de generar; las que provengan de otro software de imagen digital, ya sean estas estáticas (vectoriales o rasterizadas) o en movimiento (de un software de edición, de 3D o de otro de composición); aquella que proporcionan otras fuentes de imagen digital (Internet, cámara de fotos, cámara de vídeo, escáner, etc.). El hecho de que podamos juntarlas entre ellas ya sea por el canal alfa que tenía de origen o por el que le hemos adjuntado, ello no significa que automáticamente se conviertan en una unidad de sentido. Lo que hemos hecho con ello es crear el espacio de la imagen, sincronizando las distintas imágenes entre sí, pero para que todas y cada una de las imágenes pase a formar parte de una unidad superior que las contenga, necesitamos algo más.

Una característica fundamental de un programa de composición es lo que conocemos como el **retoque de imágenes** y lo que conocemos como **efectos**, cuya característica esencial es la capacidad de manipulación de la imagen a unos niveles absolutamente desconocidos anteriormente. Su utilidad esencial es la de hacer posible que todas las imágenes que componen el resultado final puedan ser convenientemente tratadas, de manera que el conjunto pase a tener verdaderamente un carácter unitario. Es aquella parte del proceso de la construcción del discurso de la imagen, en la que cada una de las partes que la componen pasa a formar parte de una entidad superior, la unidad discursiva, y que para el espectador es una unidad de sentido. Para hacerlo posible, imágenes que provienen de fuentes diversas deben pasar a compartir algunas características comunes, las que la mente creativa decida, para crear así lazos suficientes entre ellas para que queden cohesionadas.

Hay un larguísimo programa de medios para retocar la imagen. El color y la luz pueden ser retocados por múltiples medios que pueden sumarse entre sí hasta hacer irreconocible la imagen original. Luego están los múltiples programas de efectos que pueden introducir múltiples y distintos medios por los que modificar la imagen. La manera más habitual de hacerse con ellos es la de consultar alguno de los múltiples tutoriales disponibles y que abarcan un interminable abanico de posibilidades. Eso sí, no se trata de convertir un proyecto en un muestrario de efectos, sino de acudir a aquellos que puedan ser apropiados para dirigir la imagen hacia nuestros intereses comunicativos. Ajustar los efectos y los medios que nos ofrece el programa, como el uso de la cámara, a nuestros intereses específicos, forma parte de un largo proceso de trabajo con la imagen.

1.4. La imagen sintética en 3D

Las tecnologías de la imagen han hecho posible imágenes propias y específicas del espacio virtual.

Estas imágenes solo tienen existencia en este espacio y sus formas pueden o no tener referente en el mundo exterior. Si bien los programas de composición tienen un extenso repertorio de posibilidades de creación de imagen sintética, el software más característico e importante para la creación de imagen sintética son los **programas de 3D**. Su rasgo más característico es la **tridimensionalidad de sus formas, que adquieren todo su potencial con el movimiento de la cámara**, a lo cual se une el movimiento de dichas formas, infundiendo a las imágenes un inquietante paralelismo con el mundo exterior. Esta tridimensionalidad del espacio virtual que tanto nos ha fascinado y que a su vez desafía las leyes de la gravedad de los objetos, nos ha llevado al equívoco de confundir el espacio virtual con un espacio de tres dimensiones, lo cual no es cierto. Al igual que decíamos de la cámara de vídeo, los programas de 3D se han creado a partir del concepto de perspectiva, con el uso de la cámara, pero ello no debe confundirnos, y tal como decíamos al hablar de composición, el espacio virtual no responde necesariamente a un planteamiento preestablecido.

Al modelado de las imágenes sintéticas 3D hay que unirle una de las tareas más importantes de su construcción: dotarlas de movimiento, ya sea de un movimiento autónomo o de aquel que proviene del movimiento de la cámara, o de ambos a la vez. La animación, una de las expresiones del movimiento de dichas imágenes que más éxito popular han tenido, es aquella manera de producir imágenes a partir de formas inanimadas, como las que estamos tratando, y que lo que hace es precisamente esto, infundir “vida” a formas que no la tienen por sí mismas.

El éxito de la animación de la imagen sintética 3D no es ajeno a la de crear un paralelismo con la realidad, ya que la imagen virtual no tiene ninguna necesidad de la referencia a lo real, pero a la hora de la verdad preferimos jugar con la ambigüedad, mantenernos cercanos a lo real como referente aunque sea sorteando sus leyes físicas. La sensación de profundidad y de espacio que nos transmiten las formas en 3D nos producen una sensación cercana a nuestra percepción del espacio exterior.

Una de las particularidades más remarcables de los softwares de la imagen en movimiento es la introducción de la **cámara virtual**. En el entorno de la imagen sintética en 3D es donde su uso adquiere una mayor significación y nos hace evidente que este es un entorno donde se trabaja con la perspectiva central habitualmente. Se trata de una cámara que trabaja con unos niveles de libertad de posición y de movimiento desconocidos para las cámaras físicas, lo cual constituye en sí mismo todo un acontecimiento en cuanto a las posibilidades de uso del espacio en el interior de la imagen. Una cámara, de hecho tantas cámaras como se quieran utilizar, que **no trabaja exclusivamente con la imagen icónica sino también con las formas abstractas, lo que evidencia una ruptura con el espacio tradicional, situándose más próximo al espacio surrealista**. La cámara virtual se parece a la real solo por el uso de la perspectiva, ya que, por lo demás, es una cámara que traspasa paredes, se sitúa dentro de los sólidos, etc. Es por ello por lo que podemos decir que a pesar de su tridimensionalidad, este espacio tiene poco que ver con el espacio perspectivo tal como era entendido con anterioridad.

Otro aspecto importante a destacar del uso del espacio con la imagen sintética en 3D, aunque menos conocido, es el de **utilizar la perspectiva ortogonal**, en la que, por supuesto, desaparece el uso de la cámara. Ver el espacio ortogonal en movimiento es en sí mismo sorprendente, porque es un espacio unitario que no tiene punto de fuga, algo a lo que nuestra visión no está acostumbrada. Las formas parecen deformadas y, sin embargo, se mantienen en un espacio unitario, en el que solo tienen cabida las formas que se adaptan a él, esto es, con una sensación de deformación. Es un tipo de espacio que por el momento no ha tenido mucho éxito, seguramente porque compromete la iconicidad de las imágenes tal como la tenemos asumida, ya que el realismo de la imagen en el interior del espacio ortogonal queda distorsionado por el uso de ese espacio,

al hacer nuestra mente un paralelismo que automáticamente lo compara con el espacio perspectivo. Por muy realista que sea una imagen, puesta en este espacio la vemos distorsionada. Tantos siglos de tradición icónica en el espacio perspectivo no pasan en balde.

La diferencia entre un software de imagen sintética en 3D con uno de composición está en cómo trabajan con el tiempo y el espacio. En un programa de 3D se trabaja a partir del modelado de formas, puesto que en buena medida el de 3D es un software para la creación de formas, y para ello cuentan con un completísimo programa de posibilidades. El espacio está mediatizado por la construcción de la escena vista desde una cámara, lo cual impone las proporciones e interrelaciones entre los elementos, para así convertirse en un espacio unitario. Por otro lado, los softwares de composición no son, ni de lejos, programas que se fundamenten en la construcción de formas, aunque si bien sus posibilidades en este sentido son importantes, no es comparable con uno de 3D. Lo que hace la composición es, a menudo, trabajar con imágenes que provienen de un software de 3D poniéndolas a su vez en otro contexto. Las imágenes en 3D son también pasadas por el filtro de un programa de composición para manipular sus parámetros de luz, color, etc.

2. Metodología

2.1. Sintaxis y metodología

Como tendréis ocasión de comprobar en la elaboración de vuestro proyecto, la imagen en movimiento es un laborioso proceso de trabajo, debido fundamentalmente a que no existe algo parecido a la sintaxis del lenguaje que nos dé pautas de cómo se construye el discurso visual en movimiento. Todas las relaciones formales que nuestra mente sea capaz de concebir pueden ser llevadas a término, siempre y cuando los conocimientos de los que disponemos así lo permitan. Es un proceso que, cuando se inicia, todas las posibilidades están abiertas y es a través del proceso creativo como se llegará a una conclusión final. Este trayecto tiene lugar a partir de unas ideas o asociaciones de ideas que, por difusas que sean, guían los primeros pasos a partir de los cuales se inicia un intenso diálogo entre las imágenes de la pantalla y nuestra mente. Es la mente la que toma decisiones a partir de las imágenes que la pantalla hace visibles, y que a su vez son el origen de reflexiones que desembocarán en la toma de nuevas decisiones para la mejora de dicha imagen, en un proceso de continuas idas y venidas, en las que la mente trabaja con el ordenador y el ordenador trabaja con la mente.

Las *motion graphics* son un muy buen ejemplo de cómo trabaja la mente con las imágenes, de cómo las imágenes son consecuencia del pensamiento, de cómo el ordenador puede ser un instrumento del pensamiento. Sin pensar no se construye ningún discurso con las imágenes, pero solo pensando tampoco puede hacerse. Es muy difícil, o seguramente imposible, trabajar con las imágenes solo con la mente, sin disponer de instrumentos, como los programas que trabajan con la imagen digital, para trabajar la imagen. Estos programas los hemos creado para esto, para que nuestra mente pueda trabajar con la imagen.

Al ser esta una comunicación estética, sea cual sea dicha estética, la imagen necesita un proceso de maduración más o menos largo. Un proceso de creación de estética se va constituyendo a partir de múltiples coordinaciones que establecemos entre los diferentes componentes de dicha imagen, para así conseguir que el conjunto adquiera carácter de discurso.

En este proceso creativo usamos la metodología básica de la formalización del discurso audiovisual estético: el **ensayo** y el **error**.

Vamos probando y corrigiendo, para, en un proceso de síntesis, tomar muchas y continuadas decisiones que nos llevan a descartar unas posibilidades y a su vez profundizar en otras. Es un proceso de toma y daca para construir aquello de lo que no dispone *a priori*, la imagen: una sintaxis que, sin embargo, sí que vamos a construir para nuestro discurso, si conseguimos que este aparezca como una unidad de sentido. Un discurso no se puede construir sin sintaxis, otra cosa es que esta sintaxis esté escrita en alguna parte.

Los softwares que trabajan la imagen en movimiento, como los de composición, se caracterizan por trabajar la imagen a partir de instrucciones, cadenas de múltiples instrucciones, que se “materializan” en unos resultados. Si queremos variar dichos resultados debemos cambiar o modificar las instrucciones previas, o bien cambiar las imágenes originales con las que trabajamos. Significa que podemos mover las capas, cambiar las composiciones, modificar las instrucciones, etc., tanto como sea necesario, hasta llegar a un punto en el que todo funcione de manera óptima, lo cual solo es posible obtener con las sucesivas visualizaciones (utilizando *renders* de baja resolución) de los cambios que se vayan introduciendo. A medida que el proceso avanza, los cambios son, necesariamente, más específicos y menos generales. Es decir, trabajamos la imagen en un proceso de sucesiva mejora con las visualizaciones que nos proporcionan los *renders*, a través de los cuales se produce el acercamiento entre nuestras ideas, nuestra mente y aquello que visualizamos en la pantalla.

Es por ello por lo que el concepto de *motion graphics* es necesariamente muy amplio, ya puede incluir todo aquello que la mente y la imagen pueden llegar a hacer, y esto, obviamente, no tiene límites. En unos casos tendrá un perfil más artístico, sin más ataduras que la voluntad de experimentar, pero en otros la voluntad comunicativa puede estar muchos más acentuada, en la que se exploren relaciones más asociadas con el lenguaje que, como hemos visto, comparte con la imagen amplios terrenos en la comunicación. La creatividad está muy asociada a la imagen y es necesaria tanto para trabajar con los aspectos más artísticos como con aquellos que ponen mayor énfasis en la comunicación. La creatividad está muy asociada a la imagen precisamente por la falta de sintaxis que la caracteriza. Para trabajar con la imagen en movimiento la creatividad es una herramienta de la que no puede prescindirse.

Como parte de lo expuesto puede ser muy útil, especialmente al inicio del proceso, **plantearnos la utilización del papel y el lápiz para garabatear las primeras ideas** que, aun de manera muy difusa, asoman en nuestra cabeza y que necesitamos concretar antes de poder darle una forma más precisa con el ordenador. Es parte de la actividad manual que puede acompañar el trabajo con el ordenador. Pueden llegar a formar parte de un proceso de preproducción cuando la complejidad de las imágenes que queremos obtener nos obliga a planificar un proceso de toma de imágenes, por ejemplo, con la cámara, para obtener unos determinados puntos de vista; utilizar vestuarios, *attrezzo*, maquillaje; decidir las acciones de los actores, etc.

Mente e imagen

No es que visualicemos en la pantalla lo que anteriormente vemos en nuestra mente, sino que las ideas potenciales que habitan en nuestra mente se convierten en formas concretas, en relaciones claramente perceptibles. La vaguedad de las ideas de la mente toman cuerpo, se transforman en relaciones espaciales precisas, se hacen visibles de una determinada manera. A su vez, las imágenes que vamos viendo en la pantalla nos transmiten sus “propias ideas”. Las imágenes también nos “hablan”, se dirigen a nosotros para comunicarnos posibilidades, potencialidades, caminos a seguir, sugerencias, etc. (de aquí el valor del azar como parte del proceso), en un proceso en el que nuestra mente se comunica con las imágenes y trabaja con ellas.

La realización de un *storyboard* es otra metodología que nos puede ayudar, especialmente indicada para la construcción del tiempo, y con ello, la conceptualización temporal de nuestro proyecto, así como de plantearnos de qué tipo de imágenes necesitamos disponer.

