

Imagem y espacio

Rafael Ràfols Cabrisses

PID_00206769



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. Fundación 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. Imagen	7
1.1. Imágenes de la cultura visual	7
1.2. Imágenes icónicas	8
1.3. Tipografía	9
1.4. Miniplató	10
1.5. Animación	10
2. Espacio	12
2.1. El espacio, cosa de tres	12
2.2. Las dimensiones del espacio virtual	13
2.3. El espacio virtual	14
2.4. Bidimensionalidad	15
2.5. La profundidad	15

Introducción

La característica de la forma gráfica es la de tener capacidad de comunicar además de hacerlo de manera estética. En el caso de las *motion graphics* y el diseño audiovisual hay que añadirle el movimiento, es decir, la duración en el tiempo. Ello implica que las relaciones formales no son estáticas sino dinámicas, de manera que la manipulación de los parámetros temporales tiene una incidencia directa en la percepción de los contenidos. Las formas no aparecen aisladas sino en un contexto visual, es decir, en el sentido amplio que estamos usando el concepto de forma, que todos los elementos visuales dejan de ser unidades en sí mismas para pasar a formar parte de un contexto donde interaccionan con otras formas e imágenes.

Las imágenes que podemos obtener para llevar a término un proyecto no tienen límites, ya que disponemos de gran cantidad de medios y recursos para su obtención. Además, las mezclas y el tratamiento que hagamos de todo ello nos darán la medida de las posibilidades que se nos abren a la hora de afrontar un proyecto. Si bien en un primer estadio de la exposición trataremos las imágenes por sí mismas, más adelante nos introduciremos en el uso y la manipulación del espacio, puesto que tiene una incidencia directa en la construcción de las imágenes.

1. Imagen

1.1. Imágenes de la cultura visual

Las formas gráficas pueden ser creadas expresamente para nuestro proyecto o bien pueden ser tomadas del exterior. Una de las fuentes de imágenes habitual es la propia cultura visual que nos rodea. Elementos como marcas, señales, pictogramas, símbolos, y un larguísimo etcétera de imágenes que puebla nuestra cultura visual, son materia prima de cualquier proyecto, con la única condición de cohesionarse con el resto de imágenes. La **dificultad** puede venir del hecho de que estas piezas tienen una fuerte **personalidad propia** –estamos hablando de productos a menudo fruto del diseño–, y por ello deberán ser sometidas, de una manera u otra, a algún tipo de **modificación** que les reduzca algo de la personalidad propia con la finalidad de insertarse en un contexto, de manera que, aunque continúen siendo reconocibles como tales, se hayan a su vez desprovisto de parte de su idiosincrasia **para poder pasar a formar parte de un discurso audiovisual con personalidad propia**.

Thank you for smoking



Fuente: <http://www.artofthetitle.com/title/thank-you-for-smoking>

En *Thank you for smoking* podemos ver cómo se ha utilizado la imagen de diferentes marcas de cigarrillos por su vinculación genérica con la temática general de la película. La manera como se han insertado en el nuevo contexto sigue una serie de pautas que se repiten de manera parecida en todos los casos, aunque con pequeñas variaciones. Se han introducido los elementos más característicos de cada uno de los paquetes de cigarrillos y de manera parecida en todos ellos, a partir de los colores y las formas generales que particularizan la imagen de cada una de las marcas. No obstante, algunos elementos se han modificado en favor de la unidad del conjunto: el formato de las diferentes cajetillas se ha unificado y adaptado al formato de la pantalla; la imagen característica de cada paquete de cigarrillos tiene asociado un pequeño movimiento, parecido pero distinto en cada caso, a lo que se añade la manera de entrar y salir de la pantalla para dejar paso al siguiente; ciertos elementos formales se han separado del fondo para poderles dar algún movimiento diferenciado respecto al del conjunto; la tipografía característica de cada marca se ha respetado pero cambiándola para introducir los textos necesarios, como el título de la película y el nombre de los actores. Con este proceso se ha hecho posible el mantenimiento de cada singularidad a la vez que obtiene una sensación de pertenencia a una unidad superior.

1.2. Imágenes icónicas

Otra fuente habitual de imágenes exteriores como formas gráficas son aquellas que tomamos nosotros mismos con una cámara, ya sea de fotografía y sobre todo de vídeo. Son lo que conocemos como imágenes icónicas, **aquellas imágenes que solo con verlas identificamos los elementos del mundo exterior a los que se refieren**. Al capturar unas imágenes para ser dispuestas en el contexto de nuestro proyecto, deben ser tomadas con toda intencionalidad. En el momento de su captura debemos tener bien claro, o lo más claro posible, qué queremos obtener de ellas. Si la cámara debe moverse o estar fija; si vamos a utilizar trípode; cuál debe ser el encuadre apropiado; el enfoque; etc. Si bien es cierto que tendremos un margen de maniobra al trabajar con el ordenador –evitamos expresamente el uso del concepto de posproducción porque en un proyecto estético de este tipo está fuera de lugar– no debemos depositar todas las esperanzas en ello. Lo que no esté en la imagen de partida puede no ser fácil que nos lo pueda ofrecer.

Uno de los aspectos más característicos de las imágenes icónicas, y precisamente por ello las reconocemos, es que **tienen asociada una gran cantidad de información**. Toda esta información que en un entorno narrativo, como puede ser una película o un documental, es perfectamente incorporado porque de esta manera las imágenes aportan gran cantidad de información al relato, en el caso de los contextos estéticos como en el que nos encontramos, esto es un problema. Para entender lo que queremos decir, hemos de asumir que la información de la imagen y su capacidad estética son dos conceptos antagónicos, que sin duda deben entenderse, pero que se rechazan mutuamente. **A mayor información menos estética y a mayor estética menor información**. Aunque no hay una fórmula para su medición, es una ecuación que no falla. Para poder insertar imagen de vídeo en un contexto estético, debemos quitarle parte de la información de la que la imagen lleva incorporada, si no lo hacemos, su capacidad narrativa absorberá cualquier intención estética. Como veremos, tenemos una tendencia innata a buscar información en las imágenes y si no es atenuada, prevalecerá sobre sus valores estéticos. Los valores estéticos e informativos de la imagen se atraen y se repelen simultáneamente.

The Fall



Fuente: <http://www.artofthetitle.com/title/the-fall/>

En *The Fall* podemos ver cómo se obtiene y manipula la imagen icónica que ha sido tomada con una cámara de vídeo, con el fin de formar parte de un contexto estético. Para conseguir reducir la cantidad de información contenida en las imágenes icónicas, se han utilizado diferentes medios con el objetivo de aumentar su carga estética: la imagen ha sido ralentizada (obtenida con una cámara de alta capacidad de obturación y reproducida a tiempo real) y con ello desposeída del tiempo con el cual percibimos el mundo exterior –podemos decir que se ha pasado a utilizar un tiempo tecnológico–; se ha quitado el croma a las imágenes reduciendo los colores al blanco, el negro y la gama de grises; las imágenes se han tomado con la precaución de dejar espacios vacíos, o mejor dicho, libre de textura, para poner una tipografía extremadamente fina (incluso en el minuto 2,10 podemos ver cómo la tipografía, a diferencia de los demás casos, se deforma para concordar con la perspectiva de la imagen del puente); si bien el humo y el agua forman parte de la escena, las imágenes están jugando muy claramente con estos elementos, a veces casi como texturas, con el fin de obtener una gran cantidad de matices de gris para enriquecer la imagen y contrastar así con los espacios vacíos; la intencionalidad con la que se han montado los planos que se utilizan no tanto para la descripción de unos sucesos –lo que sacaría a relucir el valor narrativo de dichos planos–, como con la intención de jugar estéticamente de manera alterativa con las formas que contienen. Con una cantidad similar de tiempo, en un contexto narrativo debería transmitirse mayor información, que a su vez se conectaría con el contexto general, mientras que en estas imágenes se está poniendo el énfasis en los propios valores formales de la imagen icónica.

1.3. Tipografía

Pocas cosas hay en las *motion graphics* y el diseño audiovisual tan útiles y tan dúctiles como la tipografía. Ha resultado ser una fuente inagotable de recursos formales. La tipografía creada y concebida desde sus inicios y hasta no hace mucho para ser estática se ha adaptado perfectamente tanto al movimiento, como a la animación. Ha demostrado una capacidad infinita de establecer relaciones formales cuando se la somete a contextos temporales. **El texto suele formar parte del diseño**, a menudo en forma de logotipo pero también de muchas otras maneras. Es una forma manejable que se presta a las mil combinaciones y puede usarse para significar, con sus valores formales inherentes, o bien como forma pura. Puede ser el elemento protagonista o aparecer en segundo término, formando parte del contexto. Es una demostración palpable de la íntima relación que existe entre lo visual y el lenguaje.

Mentiras piadosas



Fuente: www.artofthetitle.com/title/mentiras-piadosas/

En *Mentiras piadosas* podemos disfrutar de un exquisito juego tipográfico, en el que la tipografía no solo introduce los textos necesarios para cubrir las necesidades informativas requeridas, sino que es parte de las formas que contextualizan el paisaje interior que se describe. Utilizando recursos propios del audiovisual, las tipografías son introducidas con toda naturalidad en el escenario, ya sea como protagonistas o como elementos secundarios.

Valorando sus aspectos formales, que no dejan de ser formas abstractas, son introducidas en un contexto icónico por diferentes medios: el juego lumínico común de todas

las formas se utiliza para cohesionar la iconicidad y la abstracción; la superposición de planos para dar profundidad, es decir, la tipografía se introduce en un espacio volumétrico, desplazándola así de su planitud “original”; el movimiento de la cámara tampoco distingue sobre el origen de las formas; el movimiento de los objetos acorde con el de las tipografías; el enfoque y el desenfoque introducen la tipografía dentro de un recurso propio del audiovisual. Es un muy buen ejemplo para expresar lo que queremos decir cuando señalamos que las *motion graphics* son un compendio visual que aglutina las culturas gráfica y audiovisual.

1.4. Miniplató

Es una forma de demostrar cómo solo con la utilización de la imagen obtenida con cámara de vídeo puede solucionarse íntegramente un proyecto. **En estos casos la parte gráfica, y específicamente la tipografía, debe integrarse dentro del mismo contexto de la grabación, de manera que no tenga que ser añadida posteriormente.** Para introducir la tipografía debe encontrarse en los mismos objetos, ya sea de manera impresa o bien hecha de manera caligráfica.

Delicatessen



Fuente: <http://www.artofthetitle.com/title/delicatessen/>

En *Delicatessen* podemos ver cómo se ha montado un miniplató a partir de la utilización de innumerables objetos, entre los cuales los hay que de manera directa o indirecta están relacionados con el cine. Todos ellos dispuestos de manera aparentemente accidental, un plano secuencia los encadena unos a otros hasta construir un recorrido que nos lleva por todos los rincones de los oficios que intervienen en una película. La cercanía de la cámara a los objetos hace que queden resaltadas las texturas de las superficies, a la vez que se introducen otros elementos minúsculos, como polvo, tierra, etc., con los cuales quedan entremezclados. Toda esta mezcla nos lleva a una especie de paisaje de desperdicios a los que sin duda el movimiento de la cámara introduce sentido. En esta misma dirección, la introducción de la tipografía, que al parecer de una manera accidental estaba ahí, parece conseguir arrancar significado a un conjunto de objetos que en apariencia no son más que un sinsentido.

1.5. Animación

Es, quizás, la forma más laboriosa de obtener movimiento con las imágenes y también una manera de obtener resultados muy agradecidos. De formas de animación las hay desde las clásicas de lápiz y papel, hasta las más alocadas, con proyectos, a veces, descomunales. **Este tipo de proyectos asociados a la concepción más experimental de la animación son atractivos no solo por sus resultados, sino también por la ingeniosidad de los medios utilizados.** Es a menudo, también, un medio por el que la reinterpretación de la anima-

ción va asociada con la reivindicación del trabajo de la imagen construida manualmente, frente al apabullante peso que la imagen tecnológica digital ha alcanzado en nuestro tiempo.

Muto



Fuente: <http://vimeo.com/993998>

En *Muto* podemos ver una animación descomunal y a la vez efímera. Está hecha en espacios físicos y a una escala, digamos que hasta cierto punto, humana. A su vez es una imagen doble, la del muro y la de la cámara fotográfica. Puede verse cómo el azar, por medio de personas y vehículos que se cruzan entre la imagen de la cámara y la imagen del muro, forma parte del contexto y se integra sin reparos en el mismo. Lo mismo ocurre con la iluminación natural del sol y sus variables posiciones e intensidades a lo largo del día. Lo más sorprendente es lo efímero que resulta ser tan descomunal proyecto, puesto que las formas se metamorfosean sobre sí mismas, y de las que apenas queda más que el testimonio de la ingente cantidad de fotografías (*frames*) con los cuales, y solo con el uso del ordenador, es posible obtener la animación propiamente, eso sí, con un concepto de edición de lo más simple: estrictamente ordenar y unir por corte una imagen tras otra. De esta manera, el azar ha pasado a formar parte de una estética bruta que cobra gran parte de su valor en la fuerza de lo inverosímil del proyecto en sí mismo.

2. Espacio

2.1. El espacio, cosa de tres

El espacio es algo que nos cuesta de entender como elemento de trabajo puesto que lo tenemos asociado al vacío que hay entre los objetos. Sin embargo, al trabajar con la imagen –y muy especialmente en la composición– es necesario trabajar con él. Para entender a qué nos referimos cuando decimos espacio, debemos especificar que es un compendio de tres esferas del espacio que trabajan interconectadamente.

1) Por un lado tenemos el **espacio de la realidad física**, que nos rodea y que lo entendemos como aquello que abarca nuestra mirada del espacio envolvente en el que nos encontramos físicamente, junto con todos aquellos objetos que lo componen y nos rodean. Este espacio tridimensional es el que abarcamos básicamente con la vista pero también con los otros sentidos.

2) Luego está el **espacio mental**, el espacio psicológico por el que fluyen distintos tipos de imágenes. Aquellas que provienen de los recuerdos y también de los sueños, pero el espacio mental que más nos interesa es el que funciona como laboratorio de trabajo de las imágenes. Este trabajo tiene lugar no solo con formas propias de la iconicidad, sino que a menudo se trata de formas abstractas, como esquemas y estructuras, en los que ya más que imágenes se trata del uso del espacio mismo como medio del pensamiento para crear interacciones y relaciones entre elementos, tanto para formar ideas como para tomar decisiones a partir de la asociación entre los conocimientos que poseemos, las imágenes que almacenamos y la información que obtenemos de nuestra mirada escrutadora del mundo que nos rodea. Nuestra mente es un laboratorio que no solo trabaja con el lenguaje, sino que lo hace conjuntamente con el espacio y las imágenes.

3) El tercer conjunto de imágenes provienen del **espacio virtual**. Aquel espacio ilusorio sin materialidad física que nació con la imagen en movimiento del cine y se desarrolló con el vídeo. Al ser estos espacios obtenidos mecánicamente no dejaban de ser espacios exteriores a nosotros, pero la cosa cambió radicalmente con la llegada de los ordenadores como medio de trabajo de la imagen. Ahora este espacio virtual está delante de nosotros, detrás de la pantalla. Con los softwares de creación y tratamiento de la imagen en movimiento, el espacio virtual se ha convertido en un medio con el que desarrollamos nuestro trabajo. Como pasa habitualmente con la tecnología, esta nos invade sin darnos cuenta y nos adaptamos a ella inconscientemente. No obstante, hemos de ser conscientes de que trabajar la imagen digital en movimiento significa trabajar dentro del espacio virtual. Como indicábamos cuando hablábamos de

tecnología y metodología, nuestra mente interacciona con este espacio y sus imágenes, y por lo tanto, hemos pasado a pensar “con” el espacio virtual. De la misma manera que la materialidad de la imagen física ha dejado de ocupar la mayor parte del paisaje de la imagen, nuestra mente ha pasado a trabajar en una dimensión espacial de la que no disponían nuestros ancestros.

Una muestra de esta nueva relación con el espacio es la dificultad de ubicación de conceptos que vienen del pasado y se proyectan al futuro, no sin los necesarios retoques. La palabra *composición* es un buen ejemplo de ello. La utilizamos para definir un nuevo tipo de software, al que esperamos haber aportado algo a su mayor conocimiento, pero al mismo tiempo, la continuamos utilizando en su acepción como aquello que aprendimos al estudiar la historia del arte y nos hablaba de la distribución de las formas en el espacio de la superficie de los cuadros. Con la aparición de la imagen en movimiento este concepto se volvió balbuceante, especialmente con la cámara en movimiento. Tenemos que comprender, por lo dicho anteriormente, que la superficie de la pantalla es el punto de confluencia entre el espacio físico en su parte exterior y el espacio virtual en su interior.

La **pantalla** se ha convertido en la **confluencia de dos realidades**, la **física** y la **virtual**. Realidades distintas, por supuesto, pero ambas reales. Nuestra mirada se proyecta sobre la pantalla con la lógica de su tridimensionalidad binocular, pero el espacio de la imagen a partir de la pantalla hacia el interior ya no responde a esta lógica, como hemos visto. Este es el terreno del espacio virtual. Es por ello por lo que el concepto de la composición como forma de distribución del espacio en la superficie de la pantalla solo tiene sentido en el sentido bidimensional del espacio, cuando se refiere a todo este mundo de imágenes del espacio virtual proyectadas sobre la superficie de la pantalla y distribuidas sobre su superficie.

2.2. Las dimensiones del espacio virtual

Ya hemos explicado que el espacio virtual no es un espacio solo tridimensional, sino que, con la composición, es un espacio indeterminado, que no tiene una estructura *a priori*. Utilizando la composición podemos juntar tantas imágenes de tres dimensiones en una misma pantalla como queramos y que todas se muevan a la vez desde distintos puntos de vista y con distintas formas en su interior. ¿Sería esto una imagen tridimensional? No. Es un espacio fragmentado, el nuevo paradigma del espacio virtual.

La imagen en el espacio virtual puede venir construida a partir del ojo de una cámara, como ocurre con el 3D, pero no tiene por qué ser necesariamente así. Con la composición lo que hacemos básicamente es trabajar con el espacio, es decir, construir las imágenes a partir de la utilización del espacio. Es inevitable que el espacio sea construido puesto que el espacio virtual es inconcreto, no tiene una definición predeterminada que nos diga cómo utilizarlo. No es como el espacio físico en el que todo tiene tres dimensiones, es más, el concepto de

dimensiones, si de numerarlas se trata, es algo ajeno a este espacio. Podemos trabajar este espacio desde distintos criterios puesto que es un espacio flexible, un espacio que, como nuestra mente, no trabaja solo a partir de una visión predefinida del espacio sino que lo utiliza como una herramienta polivalente.

2.3. El espacio virtual

Nuestra mirada escrutadora jerarquiza el espacio de manera que se centra, aun estando continuamente en movimiento, en determinados objetos o formas, de manera que el resto pasa a un segundo término, es decir, miramos centrandó nuestra atención en una porción del espacio de manera que el resto pasa a formar parte del contexto. Esta misma costumbre visual la hemos trasladado a la captación de la **imagen virtual** y, a menudo, a la construcción del mismo. En la imagen virtual distinguimos entre **figura** y **fondo**, aquello que adquiere el protagonismo y aquello que constituye el contexto de la misma – y que ocupa todos los rincones de la pantalla. El juego entre figura y fondo es una constante, aunque este esquema simple es susceptible de ser ampliado y convertirse en algo mucho más complejo.

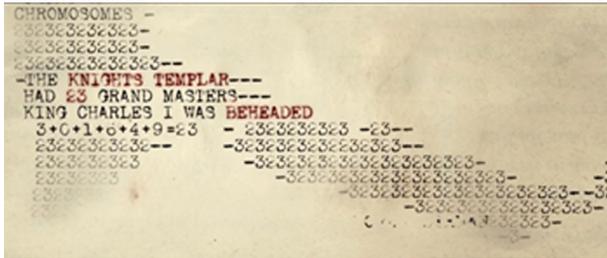
El concepto de espacio en el mundo virtual es necesariamente ambiguo, precisamente porque se mueve en el estar a partir de la pantalla hacia el interior, mostrando sensación de profundidad, y a la vez su carácter bidimensional al convertirse la superficie de la pantalla en su ventana al exterior. Esta ambivalencia espacial es característica del espacio virtual, donde lo plano y lo profundo se confunden. Vemos el espacio con nuestra lógica del espacio material, las tres dimensiones, pero al mismo tiempo incorporamos sin dificultad otros elementos que no encajan estrictamente en este planteamiento. La ambigüedad espacial forma parte de su riqueza y por ello podemos construir imágenes físicamente imposibles con él.

La bidimensionalidad es algo que a menudo se ha utilizado para hablar del espacio virtual, que se refiere al espacio de dos dimensiones de la pantalla, y que, a veces, se ha utilizado para distinguirlo de lo que no es 3D. Este malentendido es consecuencia de afrontar el espacio virtual a partir de la lógica del espacio físico, como han hecho tantos teóricos de la imagen. La planitud en el audiovisual no existe más allá de una pantalla monocroma que como elemento visual tiene pocos *frames* de posible existencia. Más allá de eso, toda forma la vemos en la pantalla a partir del esquema figura-fondo, de manera que nuestra mente construye una profundidad relativa para cada forma dependiendo de la combinación de diferentes variables que contenga: el tamaño, color, movimiento, posición (tanto respecto al marco de la pantalla como con relación a la proximidad/lejanía), etc., de tal manera que la profundidad aparece delante de nuestros ojos como una construcción de nuestra mente. Dicho esto, podemos distinguir, y solo de una manera genérica, entre la bidimensional y la profundidad.

2.4. Bidimensionalidad

Como bidimensional entendemos **aquella imagen que trabaja, básicamente, en paralelo al plano del cuadro**, es decir, sus formas horizontales y verticales son paralelas a las del marco de la pantalla y además la vemos como paralela a la superficie física de la pantalla. Es algo así como una influencia que recibe el espacio virtual de la realidad exterior. Así, las formas parece que no acaban de despegarse de la superficie de la pantalla a la cual siguen en paralelo.

The number 23



Fuente: <http://www.artofthetitle.com/title/the-number-23/>

En *The number 23* vemos cómo la imagen está constituida por hojas de papeles siempre posicionadas en paralelo al plano de la imagen y que ocupan toda la pantalla. Aunque el papel pueda tener algunas arrugas que vemos por la incidencia de la luz en su superficie, es un plano básicamente paralelo al de la pantalla, sobre el que se escriben letras y números que siguen las pautas de la escritura de una antigua máquina de escribir. La disposición de los textos se corresponde a la horizontalidad y verticalidad de estas pautas, que se mantienen paralelas al marco de la pantalla. Es decir, la imagen contiene paralelismos con la fisicidad de la pantalla. Además, los movimientos formales son horizontales y verticales, aunque también hay pequeños zooms.

Las manchas rojas, aunque si las leemos físicamente deben estar en la superficie del papel, hay momentos en que el rojo se convierte en figura y el blanco tiende a alejarse, formando parte de este juego de la ambigüedad espacial de la imagen digital. Es un buen ejemplo para que entendamos a qué nos referimos cuando hablamos de bidimensionalidad en el espacio virtual.

2.5. La profundidad

La sensación de profundidad se produce en nuestra mente, como hemos explicado. Sin duda, el 3D es una manera de crear profundidad muy importante, especialmente cuando está asociado con el movimiento de una cámara. Pero podemos distinguir entre las formas construidas volumétricamente, propias del espacio construido con un programa de 3D, y las formas bidimensionales vistas en perspectiva, propias del espacio construido con un programa de composición. Pero lo más importante de la **profundidad en el espacio virtual** es que no debemos pensar necesariamente en un espacio unitario, como ocurre con las cámaras de vídeo, sino que **con la composición podemos trabajar en un espacio múltiple**, en espacios **paralelos** que visualizamos **simultáneamente** y que incluso podemos **entremezclar**. Es el nuevo espacio virtual que la tecnología del audiovisual digital, a través de los programas de composición, ha puesto a nuestra disposición para trabajar y para pensar “con” ellos. Un

espacio que absorbe los parámetros del espacio de la tecnología precedente pero que ha creado un nuevo paradigma del espacio de representación de la imagen.

Casino Royale



Fuente: <http://www.artofthetitle.com/feature/james-bond-50-years-of-main-title-design/>

En *Casino Royale* vemos cómo el espacio, igual que las imágenes, ha debido pensarse antes de construirse, puesto que no es ni un espacio obtenido con una cámara de vídeo ni tampoco un espacio construido en su totalidad con una cámara virtual en un espacio 3D. Aunque el 3D se haya utilizado parcialmente, se ha mezclado con otras imágenes y elementos, en un programa de composición, de manera que no es solo un espacio tridimensional. Es un espacio que nos da sensación de profundidad pero no es un espacio “realista” (si tuviéramos que situar en un mapa cenital dónde están situados los elementos, no podríamos hacerlo de manera precisa).

Es un espacio donde diferentes espacios se entremezclan, solo hay que fijarse en las desproporciones entre las figuras que no responden a su cercanía o lejanía. El sentido unitario de la imagen no viene dado porque la imagen esté situada en un espacio unitario, como ocurre cuando esto solo depende del uso de la cámara, sino por el juego espacial que se nos ofrece y que es estéticamente coherente (junto con las formas gráficas y los colores utilizados). Es una manera de trabajar la imagen en la que el espacio forma parte de los elementos que están a disposición del creativo. Es parte de la construcción estética del discurso visual.