

La visibilidad de la profundidad en la *Fenomenología de la percepción* de Maurice Merleau-Ponty

The Visibility of Depth in the *Phenomenology of Perception* by Maurice Merleau-Ponty

Recibido: 25-11-13
Aceptado: 22-12-13

Angela Vasile

Escuela de Artes Plásticas, Facultad Experimental de Arte,
Universidad del Zulia, Venezuela
angelavasilec@gmail.com

Resumen

En la *Fenomenología de la percepción*, Merleau-Ponty menciona la profundidad y su visibilidad. Utilizando la metodología de análisis de contenido se ubicaron secciones del texto de Merleau-Ponty, y otros autores que hacen referencia al tema, se hicieron inferencias y contrastes sobre estos extractos para determinar las condiciones de visibilidad de la profundidad en el espacio físico, gráfico y virtual. La profundidad no es un concepto que existe *a priori*; es efecto de los cuerpos que están en el espacio y tiempo, originando una serie de reflexiones acerca del tema. Existen dos sentidos bajo los cuales se puede determinar su visibilidad; la que le da volumen a los objetos es completamente visible, debido a que es una de las tres dimensiones que posee; y la que se ve a través de las aristas y/o caras deformadas del objeto, en este caso es visible su representación, porque se vería en extracto.

Palabras clave:

Visibilidad de la profundidad, Tridimensional, Percepción visual.

Abstract

In *Phenomenology of Perception*, Merleau-Ponty mentions depth and visibility. Utilizing content analysis methodology, sections of text by Merleau-Ponty and others who refer to the subject were located; contrasts and inferences about these extracts were made to determine the conditions for visibility of depth in real, graphic and virtual space. Depth is not a concept that exists *a priori*, but is the effect of bodies in space and time, yielding a series of reflections on the subject. There are two ways to determine the visibility of depth: that which gives volume to objects is fully visible, because it is one of the three dimensions they have; the other is seen through the edges and/or deformed faces of objects. In the latter case, the representation is visible, because an extract would be seen.

Keywords:

Visibility of depth, tridimensional, visual perception.

El espacio, como algo externo a nuestro cuerpo, es conocido a través de él, no solo a través de la visión, sino de todos los sentidos, los cuales funcionan como receptores de las sensaciones que constituirán la información y ayudarán a formar el conocimiento, junto a los juicios, la experiencia, las ideas, etc. Se trata de la percepción del espacio.

El estudio de la profundidad considera al sujeto como contemplando la escena desde un punto de observación estático, y visualizando solo un aspecto de la escena. Desde esta concepción, si se quiere explicar el paso de la imagen retiniana bidimensional a la percepción tridimensional se debe tomar en cuenta la existencia de información bidimensional en la retina capaz de señalar la tridimensionalidad del entorno. Sin embargo cuando el sujeto se mueve, la información que va adquiriendo a través de las imágenes produce una suma de aspectos que derivan en un proceso de "completación" de su entorno o de un objeto.

Existen varios factores que van a influir en la percepción de profundidad, tales como la posición de los ojos, la luz portadora de la imagen al atravesar el ojo (información óptica), la información generada por el funcionamiento coordinado de ambos ojos (información binocular), así como el de cada ojo en forma individual (información monocular).

El espacio y el conjunto de todos los objetos que desde un punto fijo abarca la vista estando el ojo inmóvil se llama campo visual. En este campo existe una porción limitada que corresponde a una visión central directa, que el ojo capta correctamente, y otros elementos periféricos que se visualizan, pero sin detalles, cuyas formas están distorsionadas. El campo visual de cada ojo es de tipo monocular, sin sensación de profundidad, pero en la zona de superposición de ambos campos se da el efecto binocular. La sensación de profundidad o visión tridimensional se produce en el cerebro cuando éste superpone e interpreta ambas imágenes.

Según las teorías de la visión, los ojos captan imágenes planas, pero al ser interpretadas por el cerebro,

se obtiene información de las tres dimensiones de lo que se está observando. A pesar de que en cada retina se forma una imagen plana, se obtiene información tridimensional, por lo que podría decirse que la visión del sujeto percceptor es tridimensional.

Cuando Merleau – Ponty (2000) dice que la profundidad no se despliega ante la mirada, se refiere a que no se ve igual que cuando se observa la anchura o la altura. Es un eje cuya dirección es perpendicular al *plano de nuestro rostro*¹ como se explica la definición del *scorzo* en la pintura, la cual es el efecto de acortamiento de los objetos o miembros de sujetos representados en forma perpendicular al cuadro o plano de la obra. Este eje perpendicular al observador corresponde al eje Z en el llamado sistema de ejes cartesianos donde el eje horizontal es el X y el vertical es la Y.

Utilizando la metodología de análisis de contenido se ubicaron secciones del texto de Merleau – Ponty, y de otros autores que coincidían con el tema de la visibilidad de la profundidad específicamente, Berkeley y Wittgenstein. Se realizó una tabla para levantar la información, en la tabla se recogen las secciones utilizadas para el análisis, las palabras y frases que se relacionaban con el objeto de estudio, su ubicación en el texto para poder recuperarla fácilmente y lo más importante, el contexto de cada palabra o frase seleccionada, ya que basado en esos contextos se hacen las inferencias. Posteriormente se organizó en categorías y sub-categorías. Para realizar un análisis de contenido se deben definir ciertos conceptos, llamados unidades de análisis, entre ellos están las unidades de muestreo, de registro y de contexto.

La unidad de muestreo se refiere a la sección que constituye el material de estudio. Este es escogido al azar para poder tener confiabilidad en los datos que se recogerán. "Se utiliza una muestra dado que el material que se analiza suele ser bastante amplio como para analizarlo completamente" (Krippendorff, 1990, p.82).

Las unidades de registro son parte de la unidad de muestreo y constituyen las partes o secciones que pueden ser procesadas dentro de la muestra. En una muestra

1 El plano de nuestro rostro se refiere al hecho de que nuestro rostro tiene un delante y un detrás, delante están ubicados los ojos, y no los tenemos ubicados uno delante y uno detrás, por lo que se constituye en un solo sector de nuestra cabeza, tampoco tenemos un ojo en la parte media de la cabeza y otro en la parte de arriba, el hecho de que los dos estén ubicados uno al lado del otro, puede evidenciar una línea horizontal imaginaria que pasa por la mitad de ambos ojos, representando el horizonte. El horizonte no es una línea que pertenece al paisaje; es una línea que está implícita en la mirada del sujeto. Partiendo de la línea del horizonte se puede constituir un plano junto con el eje de simetría vertical de la cara. El plano de nuestro rostro es perpendicular al suelo donde estamos parados y paralelo al eje longitudinal de nuestro cuerpo. Todo objeto en *scorzo* vendría a ser perpendicular a dicho plano, así como la profundidad.

puede haber muchas unidades de registro cuyo contenido es más específico con respecto al objeto de estudio, por lo que puede manejarse mejor para la descripción.

La unidad de registro constituirá las palabras y/o frases: profundidad, percepción de la tercera dimensión, tercera dimensión, tridimensional, visión.

Para llevar a cabo la investigación se escogieron las unidades de contexto pertenecientes a los temas seleccionados. Posteriormente se analizaron las unidades y sobre ellas se hicieron las inferencias que podrían acercarse al estado del objeto de la investigación, al formular las inferencias, se citaron otros dos autores que en sus trabajos mencionaron y trataron los temas seleccionados y que servían de apoyo o contra a los planteamientos de Merleau-Ponty, de esta forma, se buscó acercarse a un resultado objetivo al momento de hacer las inferencias y tener bases en la elaboración de una definición final que puedan acercarse al hecho de la visibilidad o de la invisibilidad de la profundidad.

Las secciones seleccionadas y las inferencias se organizaron según las categorías. Los temas y las categorías se pueden visualizar en la tabla de categorías (fig. 1).

Las categorías seleccionadas fueron:

- Visibilidad de la Profundidad.
- La tridimensionalidad.
- Circunstancialidad de la Profundidad.
- La Perspectiva: Espacio Físico, Espacio Gráfico y Espacio Virtual.
- Complementos de la Profundidad: Magnitud aparente y convergencia

Categoría: Visibilidad de la profundidad

En el análisis reflexivo, la profundidad no es visible por una razón de principio: aun cuando pudiera inscribirse en nuestros ojos, la impresión sensorial solamente ofrecería una multiplicidad en sí por recorrer, de modo que, la distancia, al igual que todas las demás relaciones espaciales, solamente existe para un sujeto que haga su síntesis y la piense (Merleau – Ponty, 2000, p. 270).

Al referirse a la profundidad, Merleau – Ponty insiste en una dimensión que no está al alcance de la vista, pero que puede ser constituida en un proceso poste-

Temas	Categorías	Subcategoría
<ul style="list-style-type: none"> • Visibilidad de la profundidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Visibilidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Profundidad de las cosas con respecto a un sujeto • Distancia entre los objetos (distinción)
<ul style="list-style-type: none"> • Comparación de la profundidad con las otras dimensiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Dimensiones - tridimensionalidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Anchura • Altura • Profundidad
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos complementarios de la profundidad: magnitud aparente, convergencia, elementos fisiológicos y psicológicos de la visión 	<ul style="list-style-type: none"> • Complementos 	<ul style="list-style-type: none"> • Magnitud aparente • Convergencia • Elementos fisiológicos • Elementos psicológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Perspectiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Representación 	<ul style="list-style-type: none"> • Planos • Planos virtuales • Espacios virtuales
<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia de la profundidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción y Conciencia 	<ul style="list-style-type: none"> • Visión • tridimensional

Figura 1. Tabla de categorías

rior; no se observa completa como cualquier objeto que se capta y ya, sino que es algo que aún está por verse.

Las distancias entre sujeto y objeto y entre objetos sucesivos están contenidas en un solo punto pero para efectos de un observador lateral este punto se desplegaría en una línea que conecta al observador con el objeto y los objetos sucesivos. Según Gibson (1974), la profundidad del mundo visual es tan visible como la altura y la anchura, pero que su percepción se puede reducir mediante trucos y ejercicios por ejemplo, cerrar un ojo y fijar la mirada en un punto fijo; también añade que “la impresión de la distancia nunca se desvanece del todo pero con un poco de práctica se podría ver un mundo sin profundidad” (Gibson, 1974, p.66). Este argumento deja claro que la profundidad es visible, aun cuando se podrían ejecutar acciones y o prácticas para reducir su visión, pero que sin embargo no se lograría desvanecer del todo.

Categoría: La Tridimensionalidad

La tridimensionalidad está dada por los tres ejes, y en el caso de que la profundidad se omita o se niegue, se estaría hablando de bidimensionalidad, pero hasta la hoja de papel más fina, tiene tres dimensiones. Las dos dimensiones de nuestro sistema solo se refieren a la parte que se puede abstraer como espacio gráfico que es soportada por el papel o cualquier material.

Las superficies de los objetos reflejan la luz, si son iluminadas, y en este hecho se fundamenta la percepción visual y constituye la razón por la cual obtenemos información visual del mundo que nos rodea. La luz se comporta como rayos que penetran en la pupila y dependiendo del punto donde pasan a través del complicado sistema de la visión tiene diferentes comportamientos dando origen a una imagen en la retina. Además, diversos factores permiten ver que los objetos están dispuestos en el espacio, unos detrás, al lado, solapados, encima, debajo, delante, etc., pero las mismas aristas de los objetos también presentan ciertas condiciones, como por ejemplo, algunas de ellas que están apoyadas horizontalmente sobre el piso, se llegan a ver como oblicuas, y otras siguen percibiéndose como horizontales. Este fenómeno de la visión es el que nos da información, no solo sobre la forma de los objetos, sino como están ubicados con respecto al observador y con respecto a los demás objetos, ésta última relación también se evidencia por el tamaño aparente del objeto. Decir que la profundidad está considerada como un fenómeno invisible, es decir que no se puede ver pero en realidad sí se ven deformaciones en los objetos que dan la idea de profundidad,

aunque se está consciente de que esos objetos no están deformados, sino que es efecto de la visión humana, y del sistema estereoscópico.

Categoría: Circunstancialidad de la Profundidad

Para Merleau – Ponty (2000) la profundidad puede ser considerada como una anchura de perfil. Las anchuras no presentan deformaciones cuando se les observa. Ubicados delante de los objetos, se puede ver el ancho del carro, el ancho de la casa. Si la persona se coloca a un costado del carro con su cara frente al carro, podrá asumir el largo del carro como un ancho.

La profundidad no se marca sobre el objeto; no es inherente al objeto, sino a la forma de captar el objeto, podría decirse que es inherente al sujeto. Esto implicaría que la profundidad sobre los objetos la otorga el sujeto. Aunque los objetos tienen una profundidad esta dimensión no se adjudica a una arista específica sino que varía de acuerdo al sujeto.

Existen otras dimensiones en el espacio que son anchura y altura; podría decirse que la profundidad no es la única dimensión del espacio, pero la anchura y la altura pertenecen al plano y al espacio, y aunque constituyen la estructura del campo visual, lo que en realidad da forma de volumen al campo visual es la profundidad. “La profundidad es la más existencial de todas las dimensiones” (Merleau – Ponty, 2000, p.270) porque precisamente es la dimensión del espacio, pasamos de un sistema bidimensional a uno tridimensional cuando agregamos la tercera dimensión, esto ocurre, claro en el espacio gráfico. La profundidad es la dimensión que une el sujeto al objeto, pues trata precisamente de una relación directa entre ellos. Sin el sujeto, al parecer, el objeto no tendría una dimensión específica de profundidad. El aspecto tridimensional del objeto es captado a través de las aristas o caras deformadas, en el caso de captar un objeto sin aspecto tridimensional, es decir, sin deformación en sus caras y/o aristas, se estaría captando o bien un objeto por una sola de sus caras, o bien la proyección plana de una de sus caras. Esta proyección plana correspondería a la *proyección ortogonal diédrica*, en la cual se proyecta el objeto en varias caras planas que al sumarlas en la mente pudieran dar una idea general de cómo es el objeto en realidad. Este tipo de proyecciones en el caso de la arquitectura toma el nombre de *fachada, vista lateral, planta*. La deformación es solo efecto de la visión, no se trata de la captación de objetos deformados. Se puede concordar con esto en el sentido de que

el objeto no está deformado en la realidad, sin embargo, al detenerse y analizar el objeto captado, si presenta deformaciones, que lo hacen ver en tercera dimensión, como parte del espacio donde está dispuesto, pero esto no significa que el objeto se vuelva plano, cuando no hay un sujeto que lo observe, el objeto no es un dibujo, él posee profundidad. La profundidad es la dimensión de la realidad; sin la profundidad no habría volumen.

La profundidad implica directamente al sujeto perceptor, no como la anchura, la cual es inherente al objeto. Para Merleau – Ponty (2000), la anchura puede pasar por una relación entre las cosas, en la que el sujeto perceptor no está implicado; en este sentido se debe decir que al situarse el sujeto con respecto al objeto, no solo define la profundidad, sino la anchura y la altura, a medida que se va moviendo, la anchura pasa a ser la profundidad y viceversa. Entonces, se podría decir que la profundidad es circunstancial, y que es inherente a la captación del objeto por parte del sujeto, se podría decir que la anchura también lo es, porque también puede variar y eventualmente convertirse en profundidad; es decir, que ella tampoco es constante. Lo mismo la altura; si el sujeto sube a una plataforma que pasa sobre el objeto y lo mira desde arriba, el sujeto captará lo que originalmente era la altura como profundidad. Por lo tanto, la altura también es circunstancial, y depende del sujeto.

El sujeto, dependiendo de la posición que asuma con respecto al objeto, va a adjudicarle diferentes dimensiones a las medidas relevantes del objeto.

Categoría: La Perspectiva. Espacio Físico, Espacio gráfico y Espacio Virtual

En líneas anteriores se ha hablado ampliamente del espacio físico, como aquel en donde ocurren las relaciones entre los cuerpos, y que es habitado y entendido desde el cuerpo.

En el espacio por lo menos se podría pensar en la constancia de la altura más que en la constancia de la anchura o la profundidad, esto debido a que el desplazamiento de los cuerpos o personas es generalmente en el sentido horizontal, la circulación y las posibilidades de desplazamiento son predominantemente en sentido horizontal por el hecho de que las personas se desplazan a través de vehículos que no vuelan y / o por medio de sus miembros inferiores, las piernas (otros vehículos, como ascensores, escaleras, aviones, etc. se usan con menos frecuencia) haciendo que las dimensiones variables sean ancho y profundidad, mientras que la altura suele ser

constante, se puede rodear un edificio, un objeto, una persona, y la altura será siempre la misma.

Ahora bien, la anchura y la profundidad son cambiantes dependiendo del movimiento del sujeto y su posición con respecto al objeto o los objetos que son observados. Más que eso, la bidimensionalidad solo está en lo que soporta una superficie. Soporte se le llama a todo material sobre el que se echa pintura, se dibuja, o se escribe. El soporte podría ser de cualquier material, como tela, madera, metal, papel, cartón, cemento, malla, piedras, capa vegetal, arena, friso, cerámica, cristal, pantallas *touch-screen* (táctil). Incluso en la pantalla del monitor, cuando se trabaja con programas de diseño digital o modelación 3D como el *AutoCad* siempre se refiere a la imagen como espacio virtual porque, si bien no se pueden mover los objetos dentro de él y ver diferentes aspectos, no es un espacio donde se mueva el sujeto, son incompatibles, sino donde solo se mueven los objetos que se construyen a través de comandos y pulsaciones de teclas, puntero o lápiz digital, en ellos tenemos opción de manipular el objeto, girar para ver todos sus aspectos, acercar o alejar, hacer cortes, capturas y además asignar materiales a las superficies logrando simular un modelo real, apagar la visión de materiales y solo ver la estructura lineal del objeto, y muchas otras aplicaciones como animar el objeto, de forma que no solo se tiene un objeto sino que puede ser un cuerpo en movimiento.

Este modo de manipular un espacio y objetos no reales constituyen una alternativa de profundidad virtual, en la que se puede apreciar el aspecto tridimensional como en el espacio físico virtual distanciándose un poco del concepto físico del espacio. ¿Qué podría decirse de una composición de *Picasso*?, también se puede ver en ella diferentes aspectos y todos a la vez, ya que el pintor superpone planos o vistas desde diferentes ángulos para construir un rostro o el cuerpo u otros objetos del espacio. Sin embargo, todos esos aspectos siguen siendo planos aunque expresen la totalidad del objeto representado. Quizás de manera parecida fue la construcción del espacio en la perspectiva del *Renacimiento*, cuando grandes maestros del “espacio” lograron representarlo “perfectamente”, tal cual como lo captaría el ojo humano. Así lo explica Wittgenstein (1997) a continuación:

(...) Ciertamente vemos una pintura, como un cuadro de manera tridimensional; no nos resultaría fácil describirlo como un agregado de superficies de color planas. Sin embargo, lo que vemos en un estereoscopio se ve tridimensionalmente como algo del todo diferente. Alguien que observe una fotografía,

digamos, de personas, casas, árboles, no parece echar de menos en ella el carácter tridimensional. (Wittgenstein, 1997, p.89e)

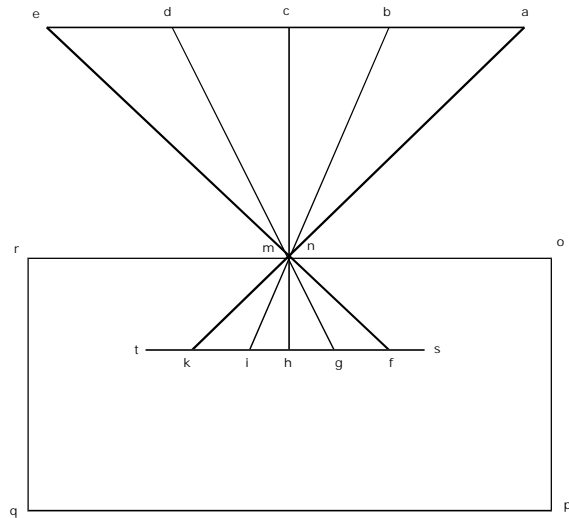
Otro de los factores criticados en las pinturas de imágenes en perspectiva era la falta de movimiento a las figuras. Todo era muy estático, de ninguna forma podría compararse a la captación del ojo humano, a pesar de los efectos que consiguió Leonardo da Vinci con su famosa técnica del *Sfumato*. Al difuminar contornos y colocar las figuras en espacios con sombras densas, se perdía de vista el límite o borde de dichas figuras, este efecto le daba un aspecto menos rígido a las figuras y le daba al cuadro el aspecto de no-estático.

La representación de la realidad siempre trajo la dificultad de la representación de la profundidad como factor inherente a la realidad que percibimos. Muchas obras de arte representan cada una un esfuerzo por acercarse a esa realidad, ya algunas manifestaciones primitivas evidenciaban una superposición como recurso para representar la profundidad, en el antiguo Egipto, también fue utilizado este recurso, aunque tímidamente. Y en la antigua Roma, la preocupación por imitar la naturaleza heredada de los griegos, llevó a los pintores a traducir la profundidad por medio de líneas oblicuas, y otros recursos. Más tarde la introducción de las leyes geométricas dió origen a una perspectiva que representaba casi perfectamente la realidad percibida como si fuera el ojo humano. Aunque hubo pintores que se acercaban a esa forma de representar sin el uso de estas leyes, gracias a sus impresionantes habilidades pictóricas como Giotto.

El modelo geométrico de proyección de tres dimensiones a dos dimensiones más utilizado era el modelo de proyección del ojo de la aguja o modelo de proyección por perspectiva. Leonardo habla de este modelo de reducción de las tres dimensiones de la realidad a las dos dimensiones del plano a través del ojo de la aguja² (fig. 2). Leonardo busca una explicación científica de lo que ve, de forma que el pintor debe conocer la estructura de la realidad para poder realizar la representación de ella, de la forma más fiel posible. Esta explicación está basada en la observación de la realidad y en principios geométricos del renacimiento. Uno de los métodos de reducción de las tres dimensiones de la realidad a las dos dimensiones del plano era el método del cristal, consistía en interponer entre el sujeto y el ob-

jeto un vidrio o utilizar una ventana, de forma que sobre ella se dibujase el objeto que se observa, pero para que resulte en una figura fiel a la real en proporciones y formas, debían cumplirse ciertas condiciones:

- Mantener firme el vidrio (es recomendable el uso de la ventana, ya que está fija en el marco de la pared)
- Cerrar un ojo
- Inmovilizar el otro ojo
- Dibujar el motivo



Adaptación: Angela Vasile.

Sean, pues, *abcde* objetos iluminados por el sol; por el muro de la habitación en la que se ha practicado el agujero *mn*; sea *st* el papel en el que se cortan e invierten los rayos que componen las imágenes de esos objetos, si tales rayos son rectos; *a*, que se encuentra al lado derecho, se moverá a la izquierda, en *k*, y *e*, que se encuentra en lado izquierdo, lo hará hacia la derecha, en *f*. de ese modo sucede dentro de la pupila (Leonardo, 2003, p.103)

Figura 2. Modelo del ojo de una aguja de Leonardo

De esta forma se obtienen resultados satisfactorios. Otros aparatos se inventaron en el Renacimiento para trasladar la realidad (tres dimensiones) al cuadro, tal es el caso de los llamados *perspectógrafos*. El *perspectógrafo* era una máquina de dibujar que traza directamente en perspectiva. Se basa en la semejanza geométrica entre los contornos del modelo y de la figura dibujada, y utiliza varillas articuladas en forma de paralelogramo.

2 Modelo del ojo de una aguja, principio de la *perspectiva menguante* de Leonardo Da Vinci, el cual explica en su tratado de la pintura. Acerca de cómo se entrecortan en el humor cristalino las imágenes de los objetos que el ojo percibe (p. 102).

El afán de captar la imagen de las cosas tal y como se ven llevó a pintores y científicos de los siglos XVI y XVII a diseñar una serie de instrumentos: las *máquinas de ver*. Una de estas máquinas recibió el nombre de *perspectógrafo*, más tarde se aplicó este mismo nombre a un sistema de construcción de perspectiva, a base de módulos. El *perspectógrafo* es un sistema de construcción de perspectivas cónicas basado en la construcción de un cubo modulado por unidades, donde con la ayuda de cada uno de esos módulos, se facilita la ubicación de los objetos en el espacio "bidimensional" (fig. 3). Ahora bien, se puede decir que, a diferencia de la profundidad, la anchura y la altura pueden ser medidas y vistas en el objeto, mientras que la profundidad pertenece al sujeto y al objeto (en diferentes sentidos), porque, como profundidad, se estaría viendo algún aspecto deformado del objeto, tal cual como sucede en la perspectiva, tanto la oblicua, como la axonométrica y la cónica. En ellas la profundidad pasa a ser la dimensión que le otorga al dibujo el aspecto volumétrico para que deje de parecer plano, por lo que en este caso aunque se trate de un plano donde no existe la tercera dimensión, la profundidad si es visible porque está demarcada y explícitamente pertenece al objeto. La perspectiva cónica se basa en el trazado de líneas a partir de las proyecciones ortogonales como referencia y de una línea de horizonte sobre la cual se ubican los puntos de fuga. Estos puntos de fuga serán los puntos donde convergen todas las líneas horizontales de la vista que se desea construir excepto las que son paralelas al observador o plano de rostro. Nótese la posición del cubo en la planta, en ángulo (fig. 4), y es a partir de ella que se genera un número de puntos de fuga determinados. Otro aspecto importante es el plano de cuadro, representado a través de una línea, esta línea hace las veces del cristal y de ahí la importancia de la intersección de las líneas (visuales) que parten de los puntos más significativos del

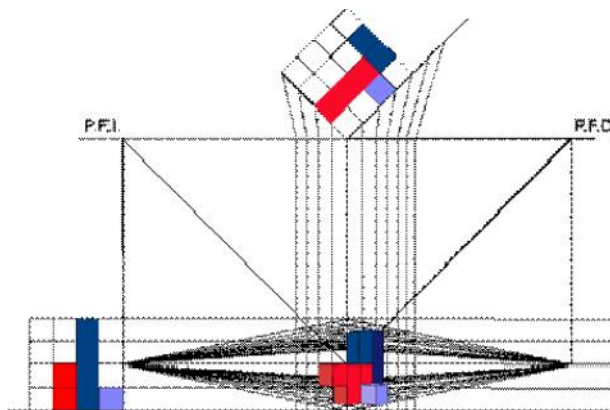


Figura 3. Perspectógrafo

objetos y que van hasta el observador, pasando por la línea o plano de cuadro, es ahí donde está la esencia y a partir de la cual se construye el objeto con ayuda de las alturas que proporciona la vista lateral.

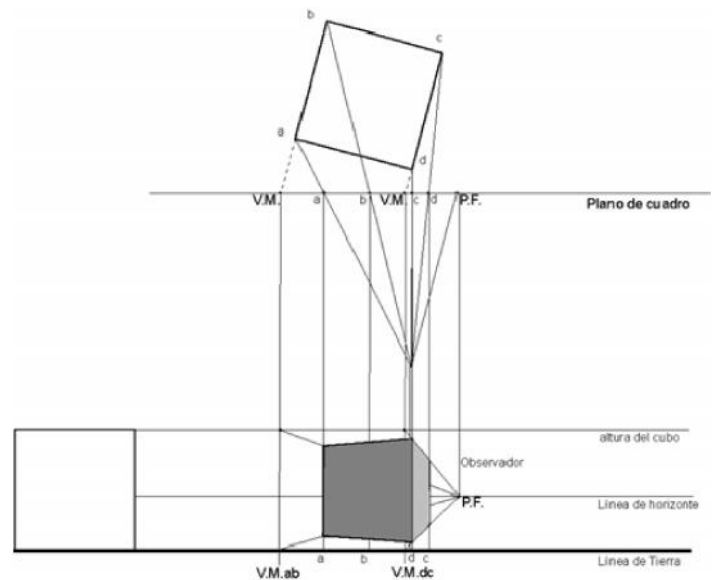


Figura 4. Construcción de un cubo en proyección cónica

Categoría: Complementos de la Profundidad: magnitud aparente, convergencia

Ahora, si se habla del espacio en donde se perciben los objetos, y al ver como estos disminuyen de tamaño cuando el sujeto se mueve, se observará que conforme se acerca o se aleja, los objetos van cambiando de tamaño. En realidad ellos no cambian de tamaño, sino que el sujeto los percibe más pequeños de lo que son cuando está más lejano o más parecidos a su tamaño real cuando los tiene cerca (cambia la imagen retiniana). Este cambio de tamaño no se puede definir, es algo que va construyendo la experiencia. Siempre que se observa una imagen sobre un objeto se puede saber de su tamaño, porque ya se lo conoce y se supone cuán reducido está en la imagen, o si se desconoce, se busca algo que le dé referencia sobre su tamaño, igual que en los objetos de la realidad. A este cambio de tamaño que experimentan los objetos cuando se aleja, se le llama magnitud aparente. Cuando la magnitud aparente del obje-

to va reduciéndose, se va pensando en una distancia que va creciendo entre el sujeto y el objeto. Esta distancia es inversamente proporcional al tamaño aparente de los objetos. Merleau – Ponty (2000) señala que la magnitud aparente, comparada con la magnitud real, sitúa al objeto en el espacio. Se sabe que de acuerdo al tamaño que tiene esa imagen para el sujeto, comparada con la del tamaño real del objeto que se conoce por experiencia previa, puede determinarse cuán lejos está, así como puede tenerse idea de cuan cerca está, es decir, cuánta es la distancia que separa al sujeto del objeto; esto, al igual que la profundidad, implica directamente al objeto. Merleau – Ponty (2000) también habla de otro elemento que acompaña a la magnitud aparente del objeto; se trata de la convergencia que forman las líneas visuales que parten de cada uno de los ojos del sujeto y que llegan hasta el objeto.

Consideraciones Finales

Cuando se habla de la profundidad que se ve en el objeto, se hablará de caras deformadas, de un objeto parcialmente deformado, porque no se ve la cara como realmente es, por supuesto se está consciente de que el cuerpo no se ha deformado, sino que por el sentido de la visión, es captado de esa forma. Si se trazan las líneas visuales que van desde el ojo hasta los puntos característicos del objeto (principio básico de la perspectiva cónica), se verá que ocurre igual que con el objeto, es como una extensión del objeto, y se vería la profundidad del espacio que está entre el objeto y el sujeto.

La profundidad es resultado de la constitución que realiza la mirada del sujeto sobre un objeto que presenta en extracto la tercera dimensión, ya que ésta de por sí no puede ser vista, con el solo hecho de ser captada como imagen retiniana porque solo se ve una parte de ella. Se trata de una profundidad.

El hecho de que podamos captar la profundidad a través de las aristas y/o caras deformadas de un objeto, sería suficiente para decir que la profundidad es visible, ya que está representada por dichas caras y/o aristas, pero estamos hablando de dos tipos de profundidad, la que es inherente al objeto y la que es inherente al sujeto. A partir de esto y si nos remitimos al principio de que las representaciones de los objetos, no son los objetos, sino una imagen de, entonces tendríamos que concluir que la profundidad no es visible, en tanto que el sujeto ve las caras y/o aristas deformadas del objeto, porque no está viéndola en sí, sino solo su representación, el sujeto solo ve parte de ella, pero la hace visible en tanto la interpreta como una dimensión desplegada en toda su magnitud

que, o bien, pertenece a una de las dimensiones del sujeto (medida de profundidad) o bien, es la distancia que lo separa de ese objeto, por lo que la visibilidad de la profundidad deriva de un acto de interpretación de los extractos de la profundidad que el sujeto observa, este sería el caso en que Merleau – Ponty (2000) considera la profundidad como una profundidad objetivada transformada en anchura; pero es completamente visible e independiente del sujeto en tanto se refiera al hecho de que los objetos y cuerpos dispuestos en el espacio, tienen volumen, es decir, presentan las tres dimensiones, ancho, alto y profundidad.

Así, la profundidad, para Merleau – Ponty (2000), no puede comprenderse como pensamiento de un sujeto acósmico, sino como posibilidad de un sujeto comprometido con su entorno.

La percepción de la profundidad se reduce a un aparecer que evoca el objeto que se observa pero que despliega el todo de ese objeto en nuestra mente como ser que lo constituye y lo anima.

Referencias

- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. Cuarta edición en castellano. Traducción de Ernestina De Champourcin. Buenos Aires, Argentina: Fondo De Cultura Económica.
- Bech, J. M. (2005). *Merleau-Ponty: una aproximación a su pensamiento*. Anthropos Editorial.
- Berkeley, G. (2002). *An Essay Towards A New Theory Of Vision*. (Based on the Fourth Edition, London, 1732). London, England. Edited by David R. Wilkin.
- Boburg, F. (1996). *Encarnación y fenómeno: (la Ontología de Merleau-ponty)*. Editor Universidad Iberoamericana.
- Gibson, J. (1974). *La percepción del mundo visual*. Primera edición en castellano. Traducción de por Enrique L. Revol. Buenos Aires, Argentina: Ediciones infinito.
- Kant, M. (1984). *Prolegómenos a toda metafísica futura que pueda presentarse como ciencia*. Traducción M.P.M. Caimi, Buenos Aires, Argentina: Charcas.
- Kant, M. (2005). *Crítica de la razón pura*. Traducción de Pedro Ribas. Taurus Pensamiento.
- Krippendorff, K. (2002). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica*. Segunda edición en castellano.

- no. Traducción de Leandro Wolfson. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidüs.
- (da Vinci) Leonardo (2003). *Tratado de la pintura*. Buenos Aires, Argentina: Distal.
- López, M. C. (2003). *Imaginación carnal en M. Merleau-Ponty*. *Revista de Filosofía*, 28, 157-169.
- Merleau, M. (2000). *Fenomenología de la percepción*. Quinta edición. Traducción de Lem Cabanes. Barcelona, España: Ediciones Península
- Muñoz, G. (1996). Reflexión sobre *La antropología fenomenológica de M. Merleau-Ponty*. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía. Extra 1*, 65 – 78.
- Waldenfels, B. (2004). *Habitar corporalmente en el espacio*, *Urí-Šv*, 32, 21-37.
- Wittgenstein, L. (1997). *Observaciones sobre la filosofía de la psicología*. Trad. de Luis Felipe Segura. Universidad Autónoma de México, México. Edit. G.E.M. Anscombe y G. H. Von Wright.