

# **ANEXO**

# Breve introducción al lenguaje audiovisual







## BREVE INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Vamos a empezar aclarando y razonando, muy sucintamente, la utilización de la cursiva en el titulo que encabeza esta misma página: Lo que entendemos por lenguaje audiovisual, no puede, para muchos estudiosos de la materia, ser considerado, en rigor, un verdadero lenguaje; por cuanto la identificación morfológica de los elementos de su discurso narrativo trasciende de lleno el plano de lo meramente lingüístico. Además, según precisa Jesús García Jiménez, éste incumpliría las condiciones básicas para la existencia de un lenguaje:

- 1. Finitud de los signos con los que opera.
- 2. Posibilidad de incluir dichos signos en un repertorio léxico.
- 3. Determinación precisa del conjunto de reglas que rigen su articulación.

La verdadera significación en el lenguaje audiovisual la aportan elementos que no pueden ser considerados propiamente signos (escala de planos, composición, color, etc.). A diferencia de estos, cuyo valor es inmutable y denotativo, los elementos audiovisuales son principalmente connotativos y varían constantemente.

Aclarado el asunto, queremos resaltar, sin embargo, que la capacidad de "lo audiovisual" para transmitir mensajes, hace que su estudio precise de un acercamiento formal no muy diferente al de cualquier lenguaje al uso.

Es más, si los elementos que aportan significación al *lenguaje audiovisual* son, como hemos dicho, sobre todo connotativos, podemos dar por sentado que este lenguaje moviliza primeramente el subconsciente, haciendo que un cúmulo de condicionantes afectivos incida decisivamente en la respuesta cognitiva, operando, según reseñaba Eisenstein "de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea".

Estamos pues, ante un sistema de comunicación tan sumamente poderoso que no se puede dudar al condenar rotundamente la inacción ante el extendidísimo analfabetismo audiovisual. La era de la información tiene gran parte de sus fundamentos asentados en la comunicación audiovisual y ésta, a su vez, basa todo su poder en algo que denominaremos, de común acuerdo, olvidando la cursiva, lenguaje audiovisual.







### CARACTERÍSITICAS GENERALES DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

- 1. Es un sistema de comunicación multisensorial.
- 2. Promueve un procesamiento global de la información, que proporciona al receptor una experiencia unificada.
- 3. Es un lenguaje sintético y sus elementos solo cobran sentido considerados en conjunto.
  - 4. Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto.

Para su estudio se pueden considerar, principalmente, la dimensión morfológica, la sintáctica y la semántica.

### LA DIMENSIÓN MORFOLÓGICA DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Los elementos que se utilizan para elaborar el mensaje audiovisual son las imágenes y los sonidos.

### LAS IMÁGENES

Se basan en puntos, líneas, formas y colores. Pueden ir de la iconicidad a la abstracción según su grado de fidelidad en cuanto a la representación de la realidad. Aun en su grado más alto de adecuación a esta, pongamos como ejemplo el caso de una fotografía sin retocar, no se correspondería exactamente con aquello que podemos considerar *lo real*, por cuento cada condicionante técnico, empezando por algo tan básico como la elección del encuadre, habrá condicionado, subjetivado, parcializado y añadido numerosas connotaciones a la imagen.





### LOS SONIDOS.

El sonido tiene tres elementos principales:

**DIALOGO:** Es el hilo conductor de las narraciones, nos proporcionará el tono narrativo y la verosimilitud.

**AMBIENTE:** Ayuda a representar la realidad. Los silencios crean siempre grandes tensiones.

MÚSICA Y EFECTOS SONOROS. La música tiene un papel importante en la creación de los ambientes y ha de conectar con la información de fondo que se quiere comunicar. Por eso la música y los efectos sonoros no han de ser simples complementos de un material visual sino que serán considerados desde el principio como elementos importantes, del material y con una función específica.

La música puede cumplir diversas funciones:

- **Música documental:** La que corresponde directamente al sonido de la historia narrada: una radio que escuchan los personajes.
- **Música incidental:** Que se usa para potenciar una determinada situación dramática: evocar, acompañar, remarcar....
- **Música asincrónica:** que se usa como contrapunto (música navideña acompañando imágenes de guerra).

### Categorias del sonido:

**Concepto diegético cerrado:** Todas las fuentes sonoras están dentro del campo audiovisual.

Concepto diegético abierto: La fuente sonora está fuera del campo audiovisual.

**Campo extradiegético:** El sonido no tiene nada que ver con el contexto narrativo.

### LA DIMENSIÓN SINTÁCTICA DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Como en todo lenguaje, la dimensión sintáctica se ocupa de ordenar, de acuerdo a una serie de convenciones, los elementos de que disponemos para articular el mensaje. La sintaxis de este lenguaje se ordena en tres componentes, que son los esenciales: el **espacio**, el **tiempo** y el **movimiento**.

### 1. EL ESPACIO

En el espacio audiovisual, habitualmente de dos dimensiones, se va a tratar de simular la tercera, a través de múltiples recursos, como la profundidad de campo, la perspectiva o el movimiento de los personajes.

Las variables que intervendrán de manera decisiva en la configuración de éste espacio son los **planos**, las **angulaciones**, los **puntos de vista**, la **composición**, la **iluminación** y el **sonido**.

### 1.1 LOS PLANOS

El plano es la unidad mínima con significado propio. Su clasificación tiene que ver con la proximidad del objetivo a la realidad, tomando como referencia al propio ser humano. En general la duración adecuada de cada plano es proporcional a su tamaño, permitiendo al espectador indagar en los detalles de los planos más abiertos y agilizar el ritmo cuando se utilicen insertos de planos más pequeños.

<u>Planos descriptivos</u> (describen el lugar donde se realiza la acción):

**GRAN PLANO GENERAL.** (GPG) Presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes.

**PLANO GENERAL.** (PG) Sitúa los personajes en el entorno donde se desenvuelve la acción.

<u>Planos narrativos</u> (narran la acción):

**PLANO ENTERO.** (PE) De la cabeza a los pies del personaje principal. Tiene tanto valor narrativo como descriptivo.



**PLANO AMERICANO.** (PA) Es un plano medio ampliado que muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas. La intención es mostrar a la vez la cara y las manos de los personajes. Recibe su nombre de los "westerns" a través de los cuales se fue introduciendo (se utilizaba para mostrar al mismo tiempo la cara y las pistolas). Tiene un valor narrativo y también un valor expresivo.

**PLANO MEDIO.** (PML y PM) De cintura para arriba. Valor narrativo, ya que presenta la acción que desenvuelve el personaje y valor expresivo ya que permite apreciar sus emociones.

<u>Planos expresivos</u> (muestran la expresión de los protagonistas):

**PLANO DE BUSTO.** (PMC) También denominado plano medio corto, presenta cara, pecho y hombros del personaje.

**PRIMER PLANO.** (PP) Presenta la cara del personaje y su hombro. Destaca las emociones y los sentimientos de los personajes.

**PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO.** (PPP) Muestra detalles del rostro del personaje, centrado en el espacio comprendido entre ojos y boca.

**PLANO DE DETALLE.** (PD)Muestra un objeto o una parte del objeto. Puede aportar un valor descriptivo, un valor narrativo o un valor expresivo.





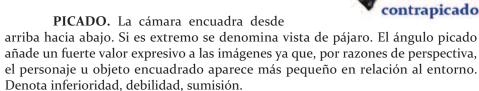
picado

frontal

### 1.2 LOS ÁNGULOS

Cuando se habla de angulación o punto de vista, se considera el ángulo imaginario que formarían una línea que sale perpendicular al objetivo de la cámara y la línea que uniría dicho objetivo con la cara del personaje principal o el objeto central del encuadre. Un plano puede ser:

**FRONTAL.** La cámara se sitúa a la altura de la mirada del personaje. No proporciona ningún valor expresivo. Denota normalidad.



**CONTRAPICADO.** La cámara encuadra de abajo hacia arriba. Si es extremo se denominaría vista de gusano. Añade también un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que el personaje se muestra engrandecido, potenciado, de manera que parecerá más grande y poderoso.

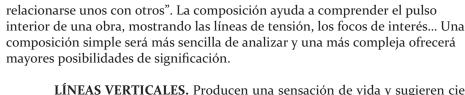
**CENITAL.** La cámara se sitúa en la vertical, por el encima del objeto o personaje. Nos presenta la situación con ciertos valores dramáticos.

**INCLINACIÓN DEL EJE LATERAL.** Cuando se sitúa la cámara con una inclinación lateral las imágenes aparecerán inclinadas. Ésta inclinación lateral añade un valor expresivo de inestabilidad y de inseguridad.

### 1.3 COMPOSICIÓN

Es la distribución de los elementos que intervienen en la imagen y, según Justo Villafañe, catedrático de comunicación Audiovisual "el procedimiento que hace posible que una serie de elementos inertes cobren actividad y dinamismo al





**LÍNEAS VERTICALES.** Producen una sensación de vida y sugieren cierta situación de quietud y de vigilancia. Se asocian a una situación de estabilidad.

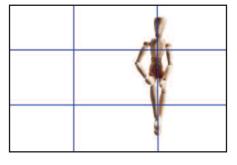
**LÍNEAS HORIZONTALES.** Producen una sensación de paz, de quietud, de serenidad. Al igual que las líneas verticales, se asocian a una situación de estabilidad.

**LÍNEAS DIAGONALES.** Producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de peligro. Dan relieve y sensación de continuidad a las imágenes. Pueden ayudar a conducir la atención del espectador.

**LÍNEAS CURVAS.** Producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de sensualidad. Las líneas curvas al igual que las líneas inclinadas resultan más agradables que las líneas verticales y las líneas horizontales.

**EL AIRE.** Se denomina aire al espacio más o menos vacío que se deja entre los sujetos principales que aparecen en una imagen y los límites del encuadre. Es especialmente importante la distribución del aire y su relación con el objeto cuando se trata de marcar la dirección que lleva dicho objeto o personaje o la dirección de su mirada.

REGLA DE LOS TERCIOS. Según ella, los personajes u objetos principales tendrían que estar colocados en las intersecciones resultantes de dividir la pantalla en tres partes iguales de manera vertical y también de manera horizontal. De esta manera se consigue evitar la monotonía que producen los encuadres demasiado simétricos y se marcan en cierto modo las líneas de movimiento dentro del plano.







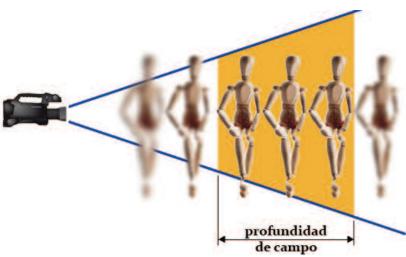
### 1.4 PROFUNDIDAD DE CAMPO

Es el área por delante y por detrás del objeto o personaje principal que se observa con nitidez. Su manipulación tiene importantes consecuencias estéticas y narrativas, destacando personajes u objetos o difuminándolos para que no distraigan al espectador de la acción principal. Depende de 3 factores:

La **distancia focal**: Las cámaras con objetivos de poca distancia focal (gran angular) proporcionan más profundidad de campo a las imágenes.

La **apertura del diafragma**: Un diafragma poco abierto aumenta la profundidad de campo de las imágenes.

La **distancia de los objetos a la cámara**: La profundidad de campo aumenta cuando se enfocan los elementos más lejanos y disminuye al enfocar objetos próximos.



1.5 LA DISTANCIA FOCAL

La distancia focal es la distancia que hay entre el centro de la lente del objetivo, enfocado al infinito y la película fotográfica o el sensor que registra la imagen en las cámaras digitales.

Cada objetivo tiene una distancia focal determinada. Los objetivos pueden ser:

**GRAN ANGULAR.** Tienen una distancia focal corta. Por debajo de 35mm. Los objetivos de gran angular amplían el campo visual y la profundidad de campo, pero distorsionan la realidad, exageran la perspectiva y hacen que los objetos parezcan más distantes y lejanos de lo que están en realidad. Permite mantener el enfoque con facilidad en tomas con movimiento.

**OBJETIVO NORMAL.** Tiene una distancia focal de entre 35-50mm. Siendo considerado éste último como el equivalente aproximado a la visión humana. Proporciona un buen campo visual, unas imágenes de tamaño adecuado sin distorsiones y una aceptable profundidad de campo.

**TELEOBJETIVO.** Tiene una distancia focal larga, a partir de 50mm. Los teleobjetivos acercan los elementos enfocados pero los comprimen. Reducen el campo visual y la profundidad de campo y acercan más el fondo. Con estos objetivos es difícil mantener el enfoque cuando se realizan tomas de movimiento

**ZOOM.** Permite variar su distancia focal, dentro de la misma toma.

### 1.6 RACCORD (CONTINUIDAD)

Cada plano ha de tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente para que no se rompa la ilusión de continuidad. Por lo tanto se debe asegurar:

La continuidad en el espacio: líneas virtuales, dirección de los personajes y de sus gestos y miradas... Por ejemplo, si un personaje sale por un lado del encuadre, en el plano siguiente ha de entrar por el lado contrario.

La continuidad en el vestuario y en el escenario.

La continuidad en la iluminación: que no haya cambios repentinos de tonalidad dentro de un mismo espacio y secuencia y la continuidad en el tiempo.







### **1.7 RITMO**

El ritmo se va a conseguir a través del montaje, de una buena combinación de efectos y de una planificación variada. Constituye uno de los elementos que más contribuirá a hacer que las imágenes tengan o no atractivo para los espectadores.

Para determinar el ritmo que conviene imprimir a una filmación habrá que tener presente el público al que va dirigida y las sensaciones que se quieren transmitir.

El ritmo puede ser:

**DINÁMICO:** Si transmite al espectador una sensación de dinamismo y acción. Se consigue mediante la utilización de muchos planos cortos (plano medio, primer plano...) y de corta duración.

**SUAVE:** Si transmite al espectador una sensación de tranquilidad. El ritmo suave se consigue utilizando planos largos y poco numerosos. Cuando se presenta un plano general hay que dar más tiempo al espectador para su lectura ya que acostumbra a contener más información que los planos cortos.

### 1.8 ILUMINACIÓN

Además de su valor funcional, la iluminación tiene un valor expresivo, ya que puede resaltar o suprimir formas y crear una atmósfera determinada que produzca muy diversas sensaciones. Se distinguen dos tipos básicos de iluminación:

La ILUMINACIÓN SUAVE o iluminación tonal, es una iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles de la sombra. Es una iluminación plana, igualada y menos dramática que la iluminación dura, y proporciona una apariencia agradable a las personas.

La ILUMINACIÓN DURA o iluminación de claro y oscuro, es una iluminación direccional que sirve para destacar las formas y los contornos de las personas y los objetos. Produce un fuerte contraste. Cuando se utiliza una iluminación dura, las personas pueden aparecer con una imagen amenazadora.



**LUCES POR MANCHAS**: A través de focos muy potentes, se resaltan personajes u objetos que van a tener una función dramática. El resto queda en la semioscuridad. Tipo muy utilizado por los expresionistas alemanas, Orson Welles, etc.

**LUCES POR ZONAS**: Se efectúa una gradación luminosa de mayor a menor intensidad. Los puntos de luz modelan el espacio resaltando los lugares fuertes de la acción narrativa.

**LUCES POR MASAS**: Se hace una gradación semejante a la producida por la luz natural.

### 1.9 EL COLOR

El color nos produce, de manera inconsciente, diversos sentimientos y sensaciones. Según sus características nos alejará o acercará a la realidad. Va a estar definido por tres factores:

El MATIZ: Es el color mismo o croma, que definirá su carácter expresivo respecto al resto:

Los colores cálidos resultan excitantes y estimulantes. En general los espacios con colores cálidos parecen más grandes, cercanos y pesados.

Blanco. Es el color de la luz y de la claridad. Se asocia a limpieza, pureza, paz, calma.

Amarillo. Es el color del sol y llama la atención por su brillantez. Evoca alegría, vitalidad y diversión. También es el color de la riqueza, ya que el oro es amarillo.

Naranja. Sus tonalidades suaves transmiten una sensación agradable de ambiente familiar y de confort. Por otro lado como es un color muy visible se usa para señalizar peligros y llamar la atención.





Rojo. Es el color de la sangre y del fuego. Se relaciona con la acción, el coraje, la pasión, el dinamismo... Comunica sensaciones de excitación, agresividad y movimiento. También se usa para llamar la atención e indicar peligro.

Los **colores fríos** resultan sedantes. En general los espacios con colores fríos parecen más pequeños y lejanos.

Verde. Es el color de la naturaleza que tranquiliza y relaja. También se asocia a la esperanza, salud, vitalidad, seguridad.

Azul. El color del cielo y del mar. Simboliza cosas grandiosas, autoridad, lealtad, dignidad, el infinito. Cuando es claro relaja y proporciona frescor, seguridad y confianza; cuando es oscuro resulta triste.

Violeta. Se relaciona con ambientes elegantes o lujosos.

Gris. Color neutro, metálico. También evoca falta de color, tristeza, pobreza.

Negro. Tiene dos significaciones principales. Por una parte (en nuestra sociedad) se relaciona con el misterio, la ignorancia, el miedo, la soledad, la oscuridad, la muerte. Pero también se asocia a poder, dominio, elegancia.



La **SATURACIÓN**: Es la pureza del color con respecto al gris. A mayor saturación mayor carga de expresión y de emoción. La menor saturación apunta a la neutralidad cromática, la sutileza y la tranquilidad.



El **BRILLO**: Es la gama presentada por un color entre la luz y la oscuridad. Lo que dará las gradaciones tonales.

### 1.10 TONO

El tono es la cualidad del color. Si está bien definido y contrastado sugiere nitidez, vitalidad, serenidad, rigor. Una mezcla tonal sugiere misterio, incertidumbre, imprecisión...

El contraste tonal agudo se utiliza para aislar y definir áreas. Las gradaciones tonales mezclan las áreas, haciendo que la vista se traslade desde la zonas más oscuras a las más claras.





### 2. EL TIEMPO.

Puede ser contemplado desde varios puntos de vista:

La historia que se va a contar.

El que dura el rodaje.

El de la duración de la proyección.

Los aspectos temporales cuantitativos del sistema narrativo vienen reflejados a través de dos parámetros:

**Linealidad:** Se expresa una continuidad en el tiempo a través de acontecimientos que están sucediendo en un presente, reflejando un pasado y proyectando un futuro.

**Simultaneidad:** Se muestran acontecimientos que están ocurriendo en un mismo tiempo a distintos personajes.

Aspectos cuantitativos:

**Adecuación:** Representación fiel al tiempo de desarrollo de la historia. El espacio temporal mostrado es equivalente a la duración real de los acontecimientos.

**Distensión:** Cuando el tiempo real se hace más largo, más dilatado. Es un recurso propio de las narraciones en las que se quiere resaltar la tensión y de los clímax.

Elipsis: Salto hacia adelante para eliminar tiempos muertos.

Flashback: Salta hacia atrás en el tiempo.

**Futurible o flashforward:** Salto hacia el futuro, presenta imágenes que le sucederán al personaje.

### 3. EL MOVIMIENTO.

El movimiento puede ser cuantitativo y, según esto, de rotación o de traslación; y cualitativo. Los movimientos de la cámara se pueden clasificar atendiendo a si es la cámara la que se mueve o sólo su óptica.

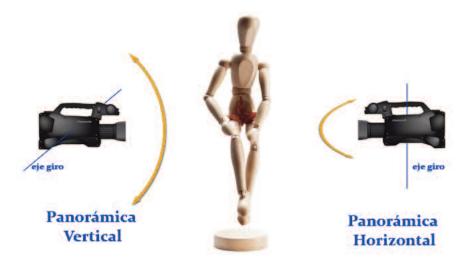
Movimientos físicos:

**PANORÁMICA**. Consiste en un movimiento de rotación de la cámara hacia la derecha o hacia la izquierda. Normalmente la cámara está situada sobre un trípode y gira alrededor de su eje. Tiene un gran valor descriptivo y también puede tener valor narrativo. Podemos distinguir:

Panorámica horizontal: movimiento de rotación lateral.

Panorámica vertical: movimiento de rotación de arriba a abajo o viceversa.

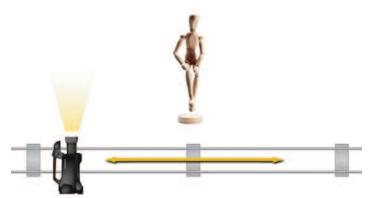
Panorámica de balanceo: movimiento de balanceo. Cámara subjetiva.







**TRAVELING**. Consiste en un desplazamiento de la cámara. Tiene un gran valor expresivo, da relieve y perspectiva narrativa. También puede aportar un valor narrativo.



Movimientos ópticos:

**ZOOM.** El movimiento de ZOOM se realiza con las cámaras que tienen objetivos variables. Permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara.

### 4. SIGNOS DE PUNTUACIÓN.

Realizan la conexión entre los diferentes planos. Los más importantes y habituales son:

**CORTE:** el plano cambia directamente, sin ningún elemento intermedio. Es la forma más usual y no añade ninguna connotación dramática.

**FUNDIDOS:** La imagen se disuelve hacia un color, normalmente negro. Produce la sensación de que finaliza un periodo de tiempo.

**ENCADENADO:** mientras una imagen se va disolviendo otra imagen aparece progresivamente. Indica un paso rápido de tiempo.



### LA DIMENSIÓN SEMÁNTICA DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

La dimensión semántica del lenguaje audiovisual fundamenta su singularidad en que si ya los elementos morfológicos constituidos en significantes vienen dotados, por su naturaleza intrínseca, de una fuerte carga connotativa, el proceso de construcción y atribución de un significado requiere de un cuidado especial y un manejo preciso de las diferentes cargas subjetivas y su interrelación.

Recordemos, que, como ya postulaba Eisenstein, "dos imágenes juntas crean una tercera totalmente diferente".

A esto, habría que sumar, como en todo lenguaje, la intervención de la subjetividad y el bagaje emocional del constructor último de la significancia del mensaje audiovisual: el espectador.





### **BIBLIOGRAFÍA:**

MARQUÉS GRAELLS, Pere. *Introducción al lenguaje audiovisual*. Barcelona. Dep. de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación de la UAB. 1995.

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ. José Luis. *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Barcelona. 1977.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. Narrativa audiovisual. Madrid. Ed. Cátedra. 1996.

GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, Begoña. *Narrativa Audiovisual I.* Salamanca. USAL. 2000.

DONDIS A. *La Sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto Audiovisual.* Barcelona. Ed. Gustavo Gili. 1973.

GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, Begoña. *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid. Cátedra. 2006.

VILLAFAÑE, Justo y MÍNGUEZ, Norberto. *Principios de Teoría General de la Imagen*. Madrid. Ed. Pirámide. 1996

ZUNZUNEGUI, Santos. *Pensar la imagen*. Madrid. Cátedra / Universidad del País Vasco. 1995.

VILLAFAÑE, Justo. *Introducción a la Teoría de la Imagen*. Madrid. Ed. Pirámide. 2000.

SÁEZ VALIENTE, Rodolfo. *Arte y técnica de la animación*. Buenos Aires. Ed. De la Flor. 2006.











