LENGUAJE AUDIOVISUAL

El lenguaje audiovisual está integrado por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización que hacen posible esta particular manera de comunicación. Contiene elementos morfológicos, una gramática particular y determinados recursos estilísticos. Sus características generales son:

* Es un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo) donde los contenidos icónicos prevalecen sobre los verbales.
* Promueve un procesamiento global de la información que proporciona al receptor una experiencia unificada.
* Es un lenguaje sintético que origina un encadenamiento de mosaico en el que sus elementos sólo tienen sentido si se consideran en conjunto.
* Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto. Suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos. "Opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea" (Eisenstein. Uno de los pioneros de la cinematografía).

Está claro que los mensajes audiovisuales facilitan la comunicación (vale más una imagen que 1.000 palabras), resultan motivadores y aproximan la realidad a las personas. Por lo tanto, su utilización en los entornos educativos resulta muy recomendable. Ahora bien hay que ser crítico frente a la alienación que genera un consumo masivo, disperso e irreflexivo de imágenes.

En el lenguaje audiovisual, como en los lenguajes verbales, se pueden considerar diversos aspectos o dimensiones:

* ASPECTOS MORFOLÓGICOS.
* ASPECTOS SINTÁCTICOS.
* ASPECTOS SEMÁNTICOS.
* ASPECTOS ESTÉTICOS. Además de la función narrativa-descriptiva y semántica, todos los elementos formales de un producto audiovisual tienen una función estética.
* ASPECTOS DIDÁCTICOS. Cuando el material audiovisual tenga una intencionalidad pedagógica, además considerará la inclusión de recursos didácticos que faciliten la comprensión y aprendizaje de sus contenidos. Entre los RECURSOS DIDÁCTICOS que facilitan la comprensión y la asimilación de los contenidos de los mensajes audiovisuales se pueden destacar: los organizadores previos, los resúmenes y la formulación de preguntas que aseguran más el aprendizaje y mantienen la atención. Un material audiovisual tanto en video como en televisión y cine, ya sea con propósitos educativos, científicos o didácticos, ofrece las siguientes posibilidades:
* Disminuir el tiempo en fenómenos lentos: la germinación de una semilla puede verse en sólo algunos segundos.
* Alargar el tiempo en fenómenos rápidos: la producción de un relámpago, el aletear de un colibrí.
* Observar o estudiar fenómenos que ocurren en lugares inaccesibles: teles como el espacio o el agua.
* Observar fenómenos invisibles al ojo humano: ondas ultravioletas, infrarrojas.
* Observar fenómenos que ocurren a gran distancia: la erupción de un volcán, por ejemplo.
* Observar diferencias de densidad y temperatura: como la formación de cristales
* Observar la reproducción de un fenómeno, cualquier número de veces, es decir, conservar un fenómeno fugitivo, difícil o costoso de repetir
* Interpretan datos estrictamente visuales: fenómenos en los que el color es un elemento primordial.
* Exponer hechos, conceptos y procedimientos mediante esquemas y/o dibujos animados, que de otra manera serían imposibles de presentar.
* Realizar trabajos de investigación
* Asimismo, estas no son las únicas utilidades del lenguaje, ya que, a medida que se avanza en la ciencia y la tecnología, también se incrementan las posibilidades de los medios y su incidencia en el campo educativo.

|  |
| --- |
| DIMESIONES DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL |
| MORFOLÓGICA |
| - Elementos visuales: figurativos, esquemáticos, abstractos. |
| - Elementos sonoros: voz, música, efectos, silencio. |
| ESTRUCTURAL, SINTÁCTICA, EXPRESIVA |
| - Planos, ángulos, composición, profundidad de campo |
| - Ritmo, continuidad, signos de puntuación... |
| - Iluminación, colores, intensidad de sonido, textos. |
| - Movimientos del objetivo: físicos, ópticos |
| SEMÁNTICA |
| - Significado de los elementos morfosintácticos |
| - Recursos estilísticos y recursos didácticos. |
| ESTÉTICA |

A continuación se analizarán con más detalle las dimensiones morfológica, sintáctica y semántica.

ASPECTOS MORFOLÓGICOS

De la misma manera que cuando elaboramos mensajes con los lenguajes verbales utilizamos nombres, verbos, adjetivos y otros elementos morfológicos, los mensajes audiovisuales se construyen utilizando los siguientes elementos morfológicos: elementos visuales (las imágenes) y elementos sonoros (música, efectos de sonido, palabras, silencio).

En cualquier caso, las funciones de los elementos morfológicos son básicamente tres:

* Informativa, testimonial, formativa.
* Recreativa, expresiva.
* Sugestiva: publicidad (relacionada con las cosas), propaganda (relacionada con las ideas y los valores de las personas).

**Elementos visuales**: LAS IMÁGENES.

Sus elementos básicos son: puntos, líneas, formas y colores. Con estos elementos las imágenes pueden representar cosas que existen y también cosas que nunca han existido. Las principales características de las imágenes (en sentido amplio) son las siguientes:

* Iconicidad o abstracción. Según que las imágenes sean o no un reflejo de la realidad:
* Figurativas: tratan de representar fielmente la realidad; por ejemplo, una fotografía.
* Esquemáticas o simbólicas: tienen alguna similitud con la realidad; por ejemplo, un icono que indica donde están las escaleras de un almacén.
* Abstractas: su significado viene dado por convenciones: por ejemplo, las palabras de un rótulo.

No obstante las imágenes nunca serán la realidad ya que diversos factores (encuadre, luz, etc.) pueden modificarla. La máxima iconicidad la tienen los objetos, la máxima abstracción la encontramos en las ecuaciones y textos.

* Denotación y connotación. Las imágenes difícilmente serán monosémicas, generalmente serán más o menos polisémicas[[1]](#footnote-1) según su ambigüedad, capacidad de sugestión y posibles interpretaciones que susciten.
* Simplicidad o complejidad. Dependerá de su iconicidad, organización y relación entre los elementos, el contexto. *Las imágenes complejas (que no siempre deben su complejidad al hecho de tener muchos elementos) requieren más tiempo y más atención para su análisis.*

• Originalidad o redundancia. Según que sus elementos sean nuevos o ya muy utilizados y conocidos (estereotipos). Una imagen demasiado original puede ser difícil de identificar e interpretar por el receptor.

Elementos sonoros. Distinguimos: MÚSICA, EFECTOS DE SONIDO, PALABRAS, SILENCIO.

ASPECTOS SINTÁCTICOS

Para construir un mensaje verbal, no es suficiente mezclar una serie de nombres, verbos y adjetivos, hay que seguir unas normas sintácticas que permitirán elaborar frases significativas, porque esas normas son las que usa el receptor para “comprender”. De la misma manera, cuando se crea un mensaje audiovisual hay que seguir unas normas sintácticas que, además, podrán influir poderosamente en el significado final de nuestro mensaje. Los principales aspectos sintácticos a considerar son:

PLANOS: Los PLANOS hacen referencia a la proximidad de la cámara a la realidad cuando se realiza una fotografía o se registra una toma. Los principales planos que se utilizan, de los más lejanos a los más próximos, son:

Planos descriptivos (describen el lugar donde se realiza la acción). Un plano tiene VALOR DESCRIPTIVO cuando su función principal es describir los personajes o el entorno en el que se desenvuelve su actuación. Los planos lejanos (gran plano general y plano general) son eminentemente descriptivos.

* GRAN PLANO GENERAL. Presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes. Hay mucha distancia entre la cámara y el objeto que se registra. También puede adquirir un valor expresivo cuando se quiere destacar la soledad o pequeñez de las personas dentro del entorno que les rodea.

No conviene utilizar demasiado los planos generales porque pueden resultar aburridos y debido a las reducidas dimensiones de la pantalla de televisión (que tiene un formato de proporción 3 x 4) muchos de sus detalles no se pueden apreciar.

* PLANO GENERAL. Presenta un escenario amplio en el cual se pueden distinguir bastante bien los personajes. . Indica cual es la persona que realiza la acción y dónde está situada (actúa como el sujeto de una frase); no obstante también puede mostrar varias personas sin que ninguna de ellas destaque más que las otras. El plano general permite apreciar bastante bien la acción que desenvuelven los personajes, de manera que también aporta un cierto valor narrativo.

Cuando se utilizan planos generales hay que dar tiempo al espectador para que pueda ver todos los elementos que aparecen, de manera que el ritmo del material audiovisual quedará ralentizado. Al igual que el gran plano general, conviene no utilizarlo en exceso.

Planos narrativos (narran la acción que se desarrolla). Un plano tiene VALOR

NARRATIVO cuando su función principal es narrar la acción que desenvuelve el personaje.

Los planos entero y americano son los que tienen mayor potencial narrativo.

* PLANO ENTERO. Es ya un plano más próximo que puede tener como límites de la pantalla la cabeza y los pies del personaje principal, que por lo tanto se ve entero. Muestra perfectamente la acción que desarrollan los personajes. Puede tener cierto valor descriptivo ya que permite apreciar las características físicas generales del personaje.
* PLANO AMERICANO. Es un plano medio ampliado que muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas (en realidad, algo por debajo de las rodillas). En este plano lo que interesa sobretodo es mostrar la cara y las manos de los protagonistas; por lo tanto tiene un valor narrativo y también un valor expresivo.
* PLANO MEDIO. Presenta el personaje de cintura para arriba. Aporta sobre todo un valor narrativo, ya que presenta la acción que desenvuelve el personaje (representa e] verbo de la frase). En cambio, el ambiente que le rodea ya no queda reflejado. También tiene un valor expresivo ya que la proximidad de la cámara permite apreciar un poco las emociones del personaje.

Es el tipo de plano más utilizado. Como los planos medios no requieren un tiempo demasiado largo para que el espectador pueda captar sus elementos, tienen una corta duración y por lo tanto proporcionan un ritmo dinámico al audiovisual. No obstante hay que tener presente que el uso excesivo de planos próximos producen una excesiva fragmentación de la realidad y obliga al espectador a reconstruirla, muchas veces de manera subjetiva.

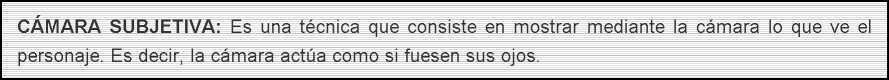
Planos expresivos (muestran la expresión de los protagonistas). Un plano tiene VALOR EXPRESIVO cuando su función principal es mostrar las emociones de los personajes. Los planos cercanos (plano medio, primer plano, plano de detalle) son los que aportan mayor carga expresiva a las imágenes

PRIMER PLANO. Presenta la cara del personaje y su hombro. Sirve para destacar las emociones y los sentimientos de los personajes. Añade calor y detalle a la trama (representa el adjetivo de la frase).

El primer plano suele tener una corta duración y se suele intercalar con otros planos, ya que aporta poca información sobre lo que hace el personaje y sobre el entorno que le rodea. Sólo se mantiene cuando todo lo que se quiere decir es lo que le pasa internamente o expresa el personaje / objeto.

* PLANO DE DETALLE. Muestra un objeto o una parte del objeto o personaje. Su valor depende del contexto. Puede aportar un valor descriptivo, un valor narrativo o un valor expresivo.

Los planos de detalle suelen tener también una corta duración y se intercalan con otros planos que aportan más información sobre lo que hace el personaje y sobre el entorno que le rodea. Al igual que en los otros tipos de plano, hay que evitar cortar a las personas por sus "uniones naturales" (rodillas, cintura, cuello, etc).



ÁNGULOS: Cuando se habla de angulación o punto de vista se considera el ángulo imaginario que forma una línea que sale perpendicular al objetivo de la cámara y que pasa por la cara del personaje principal. Según la posición de la cámara el ángulo mediante el cual el objetivo captará los personajes se denomina:

El concepto PLANO tiene un doble significado, por un lado, significa un tipo de encuadre determinado por el grado de aproximación de la cámara a la realidad, mientras que por el otro, significa unidad de toma, es decir, un conjunto de imágenes que se registran con continuidad en las tomas.

Así, se denomina TOMA a la unidad de registro, desde que se aprieta el disparador de la cámara de vídeo para empezar a registrar hasta que se vuelve a apretar para parar la grabación.

Por su parte, una SECUENCIA es un conjunto de tomas que tienen una unidad narrativa. Se dividen en escenas, que tienen una unidad de espacio y de tiempo. La escena ya es una división más basada en la semántica que en la sintaxis, como lo es el plano.

• ÁNGULO NORMAL. la cámara estará situada aproximadamente a la altura de la mirada de la persona. El ángulo normal por sí mismo no proporciona ningún valor expresivo especial aparte del que aporten los demás elementos sintácticos utilizados (tipos de plano, colores dominantes, etc.). Es el que se utiliza corrientemente, ya que denota una situación de normalidad.

* PICADO. El ángulo picado (vista de pájaro) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento desde arriba hacia abajo. Añade un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que, por razones de perspectiva, el personaje o objeto enfocado aparece más pequeño con relación al entorno. Denota inferioridad, debilidad, sumisión del personaje.
* CONTRAPICADO. El ángulo contrapicado (vista de gusano) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento de abajo hacia arriba. Añade un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que, por razones de perspectiva, el personaje queda engrandecido, potenciado, de manera que parecerá más grande y poderoso.
* **Plano cenital**
* Este plano se filma desde encima del sujeto o escena dando un punto de vista diferente del habitual.
* Nos permite ver el lugar y escenario en el que está el personaje. Estamos hablando de un ángulo que sería de alrededor de 90º.
* Igual como con el plano general, este es ideal para mostrar el fondo marino y hacernos una idea de la flora y fauna que podemos encontrar. También para mostrar un grupo de buceadores que transitan sobre el fondo o para animales grandes y alargados como un tiburón, una morena…
* **Plano nadir**
* **El plano nadir es el contrario del plano cenital, nos muestra al personaje desde abajo.**
* En video submarino se usa por ejemplo, para mostrar la superficie desde abajo. Se suele mostrar la ventana de Snell, el sol o los rayos solares penetrando en el mar, un contraluz de un animal o buceador, etc.
* También para grandes animales como delfines, tiburones, ballenas, tortugas, mantarrayas o bancos de peces, que transitan por el azul.

1. Es decir, que el receptor puede darle varios sentidos, y no uno solo. [↑](#footnote-ref-1)