



Teoría de la Imagen

Guía didáctica



Índice

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas

Departamento de Ciencias de la Comunicación

Sección departamental de Narrativas audiovisuales

Teoría de la Imagen

Guía didáctica

Autora:

Lilia K. Carpio J.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



P E R I _ 1 1 0 4

Asesoría virtual
www.utpl.edu.ec

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Teoría de la Imagen

Guía didáctica

Lilia Kruskaya Carpio Jimenez

Universidad Técnica Particular de Loja



Diagramación y diseño digital:

Ediloja Cía. Ltda.

Telefax: 593-7-2611418.

San Cayetano Alto s/n.

www.ediloja.com.ec

edilojainfo@ediloja.com.ec

Loja-Ecuador

ISBN digital - 978-9942-25-704-8



La versión digital ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite: copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

23 de abril, 2020

Índice

1. Datos de información.....	8
1.1. Presentación-Orientaciones de la asignatura	8
1.2. Competencias genéricas de la UTPL.....	8
1.3. Competencias específicas de la carrera	8
1.4. Problemática que aborda la asignatura en el marco del proyecto.....	9
1.5. Proyecto integrador de saberes	9
2. Metodología de aprendizaje.....	9
3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje	11
Primer bimestre.....	11
Resultado de aprendizaje 1	11
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje.....	11
Semanas 1 y 2	11
Unidad 1. La imagen y sus concepciones	12
1.1. Imagen y realidad.....	12
Actividad de aprendizaje recomendada	18
Actividad de aprendizaje recomendada	22
1.2. Definir la imagen	22
Actividad de aprendizaje recomendada	23
Actividad de aprendizaje recomendada	31
Actividad de aprendizaje recomendada	33
Actividad de aprendizaje recomendada	38
Autoevaluación 1	39
Resultado de aprendizaje 2	42
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje.....	42

Semanas 3 y 4	42
 Unidad 2. La percepción visual	42
2.1. La percepción del espacio	44
Actividad de aprendizaje recomendada	50
Actividad de aprendizaje recomendada	52
2.2. La percepción del color.....	55
Actividad de aprendizaje recomendada:	57
2.3. La percepción del movimiento	59
Actividad de aprendizaje recomendada	60
Actividad de aprendizaje recomendada	62
2.4. Las constancias perceptivas	63
2.5. Organización y reconocimiento: La tesis Gestáltica	64
2.6. Percepción y conocimiento	70
Actividad de aprendizaje recomendada	72
Autoevaluación 2	73
Resultado de aprendizaje 3	76
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje.....	76
Semanas 5 y 6	76
 Unidad 3. La imagen aislada	76
3.1. Elementos morfológicos de la Imagen.....	76
3.2. Orden temporal y función representativa.....	87
3.3. Elementos dinámicos de la imagen.....	89
3.4. Elementos escalares de la imagen	95
Autoevaluación 3	102
Actividades finales del bimestre	104
Semanas 7 y 8	104

Segundo bimestre	105
Resultado de aprendizaje 4.....	105
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje.....	105
Semanas 9 a 11	105
Unidad 4. La imagen secuencial.....	105
4.1. Concepto de plano, secuencia y plano-secuencia	105
4.2. La representación del tiempo.....	106
4.3. Movimiento y ritmo.....	108
Actividad de aprendizaje recomendada	110
4.4. La arquitectura temporal	110
Actividad de aprendizaje recomendada	114
Actividad de aprendizaje recomendada	119
4.5. El montaje.....	120
Actividad de aprendizaje recomendada	127
Actividad de aprendizaje recomendada	129
4.6. El segmento sonoro	129
Actividad de aprendizaje recomendada	138
4.7. La imagen electrónica	138
Actividad de aprendizaje recomendada	147
Autoevaluación 4	148
Resultado de aprendizaje 5	150
Semanas 12	150
Unidad 5. Análisis de la imagen	150
5.1. Objeto y método del análisis de la imagen aislada.....	150
5.2. La fotografía de prensa	153
5.3. La información televisada	165
Autoevaluación 5	170
Resultado de aprendizaje 6	172

Semanas 13 y 14	172
Unidad 6. Imagen en el comic, en el cine y en la publicidad	172
6.1. El sistema narrativo del cómic.....	172
6.2. La narración cinematográfica	180
6.3. La retórica publicitaria.....	182
Actividad de aprendizaje recomendada	184
Actividad de aprendizaje recomendada	185
Autoevaluación 6	186
Actividades finales del bimestre.....	188
Semana 15 y 16.....	188
4. Solucionario	189
5. Referencias bibliográficas	195

Índice

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



1. Datos de información

1.1. Presentación-Orientaciones de la asignatura



1.2. Competencias genéricas de la UTPL

- Comunicación oral y escrita
- Pensamiento crítico y reflexivo

1.3. Competencias específicas de la carrera

- Gestionar información para ser publicada en medios de comunicación masiva con el fin de informar a la sociedad

Índice

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas

1.4. Problemática que aborda la asignatura en el marco del proyecto

¿Qué información necesita la ciudadanía? Limitada generación y circulación de información específica, clara, oportuna y completa en los medios de comunicación social de alcance local y nacional.

1.5. Proyecto integrador de saberes

Aprende procesos periodísticos, analiza y crea contenidos para una sala de redacción para medios.



2. Metodología de aprendizaje

Estudiar la imagen no es fácil, aunque parezca lo contrario. Por ser un elemento cotidiano, requiere mayor atención, es necesario conocer aspectos teóricos, epistemológicos, filosóficos e incluso fisiológicos. Para estudiar teoría de la imagen, se propone una metodología de aprendizaje por indagación, que busca que el estudiante busque una solución a los problemas que estudia la teoría general de la imagen. Además, a través de esta metodología los estudiantes comprenderán de manera profunda los temas y contenidos que se incluyen en la asignatura. Los estudiantes buscarán ejemplos en su entorno, y determinarán que aquella imagen tan cotidiana, ya no lo será más. Comprenderán que toda imagen, fija o móvil no es una simple casualidad, sino que para

lograrla atravesó por un proceso. Además, de la metodología por indagación, es necesario de una metodología de aprendizaje autónomo, caracterizada por tener al estudiante como principal actor del proceso de aprendizaje, el estudiante organizará la manera en como adquiere los conocimientos, establecerá un horario de estudio, y dependerá de él la forma de investigar y poner a prueba sus conocimientos.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje



Primer bimestre

Resultado de aprendizaje 1

Domina las nociones básicas de la teoría de la imagen.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje



Semanas 1 y 2

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



Unidad 1. La imagen y sus concepciones

A lo largo de esta unidad estudiaremos la relación que existe entre la realidad y la imagen. A partir de este punto podremos determinar las bases fundamentales para elaborar un mejor concepto y definición de imagen y de la Teoría de la Imagen.

1.1. Imagen y realidad

Nos encontramos rodeados de imágenes, que recibimos a través de la publicidad en las calles, a través de internet, en nuestros correos, y principalmente en nuestros teléfonos móviles mediante las plataformas sociales.

La lectura de las imágenes es bastante compleja. Aunque desde muy temprana edad aprendemos a identificar imágenes, son muy pocos los que estudian en profundidad la imagen o muy pocos los que se detienen a analizar este elemento visual. Los profesionales de las artes visuales (diseñadores gráficos, publicistas, fotógrafos, artistas plásticos, cineastas y comunicadores sociales) son algunos de los que se adentran en el estudio de la imagen.

Las imágenes que nos encontramos en nuestro entorno son de diferente tipo, algunas realistas, otras abstractas, pero constantemente la imagen pretende reflejar una parte de la realidad. A continuación, trataremos de establecer la relación entre la realidad y la imagen.

La noción de realidad se identifica con la realidad sensorial. El mundo visual constituirá el referente a tener en cuenta en su relación con la imagen que se pueda obtener de él, independientemente del medio. No debe ignorarse el papel que desempeña el espectador en la relación de la imagen con lo real, pues en el proceso de observación o aprehensión el mecanismo perceptivo humano se ve contaminado por otros procesos de la conducta que influyen en el resultado visual (Figura 1) (Villafañe y Míngue, 2013).

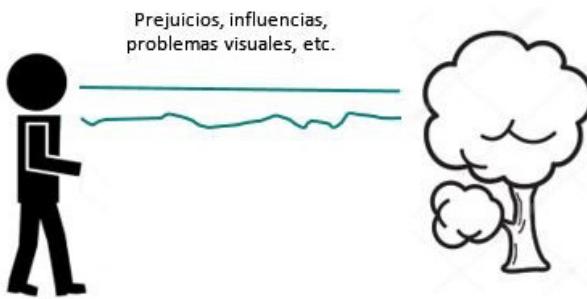


Figura 1. Contaminación del proceso visual
Elaboración: la autora

1.1.1. Naturaleza icónica

Definir la imagen no es menos complejo que definir la realidad, esto debido a:

- La gran diversidad de imágenes existentes.
- La realidad puede ser vista desde múltiples ópticas y con perspectivas tan diversas que resulta imposible llegar a un acuerdo.

Pensemos en un único referente; por ejemplo:



Figura 2. Referente visual
Fuente: elaboración propia

Al pensar en nuestro perro podemos tener una serie de manifestaciones como las siguientes:

- Su recuerdo
- Su imagen misma cuando le miro
- Su dibujo a carbón
- Su foto de carné

Cualesquiera de las anteriores pueden considerarse imágenes, aunque no necesariamente tangibles.

Algunos aspectos para definir una imagen o su funcionalidad pueden ser los siguientes:

- a. **El grado de fidelidad que ésta guarda con su referente, la legibilidad.**

Es la mayor o menor dificultad para “leer” la información visual que contiene la imagen.

- b. **La abstracción**

Se trata de las características particulares que todas las imágenes poseen y que nos distraen de lo esencial de una imagen. Es decir,

eliminar características y atributos innecesarios para definir algo como una imagen y encontrar los aspectos *específicos de esa imagen*, es decir la:

Esencia de la imagen. lo permanente e invariable, que en este caso se identifica con el concepto de naturaleza icónica.

La naturaleza icónica se define por:

- Una selección de la realidad
- Un repertorio de elementos y estructuras de representación específicamente icónicas
- Una sintaxis visual

Por tanto, todo aquello que contenga o pueda identificarse con estos tres hechos puede y debe considerarse una imagen.

Analicemos la siguiente imagen:



Figura 3. Dibujo infantil. Naturaleza icónica

Fuente: [enlace web](#)

Mantiene una selección de la realidad a través de la percepción de familia, los elementos de representación son de tipo icónicos, es decir observamos que los dibujos de papá, mamá, hijos, casa, representa al hogar, a una familia unida y feliz. Una sintaxis visual

que se refiere a la organización y el modo de relacionarse entre los elementos en el espacio. Por tanto, podemos afirmar que se considera una imagen.

1.1.2. La modelización icónica de la realidad

Cualquier imagen mantiene un nexo con la realidad, independientemente del grado de parecido.



Figura 4. The Flame, 1938 by Jackson Pollock

Fuente: [enlace web](#)

En la imagen anterior el referente figurativo no es fácil de identificar, sin embargo, mantienen una conexión con la realidad al menos en el nivel primario de los elementos más simples (colores, formas, texturas).

Es así que entre la abstracción plástica y la mimesis no existe diferencia en lo esencial (naturaleza icónica), solo existen diferentes grados en cuanto al nivel de realidad. Se considera por tanto a toda imagen como un modelo de realidad y lo que varía es la manera como esa imagen interpreta, sustituye, traduce, es decir modeliza a la realidad.

Proceso de modelización icónica: dentro del proceso de modelización icónica tenemos las siguientes etapas:

- La creación
- La observación icónica

a. La creación

Sería la primera etapa de modelización y consiste en la extracción por parte del creador de la imagen, lo que podríamos llamar *esquema preicónico de la realidad* (lo constituye un conjunto de rasgos análogos a los rasgos estructurales). Es el resultado de una organización visual del objeto percibido y una selección de rasgos mínimos para salvaguardar la identidad de dicho objeto, así como se observa en la figura 5.

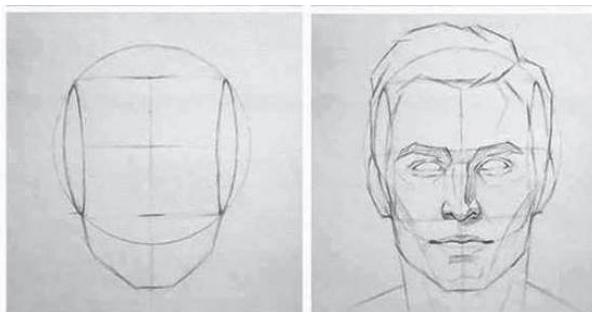


Figura 5. Esquema preicónico

Fuente: [enlace web](#)

b. La observación icónica

Es la segunda etapa de modelización. De naturaleza representativa, se produce cuando el creador de la imagen debe emplear categorías plásticas que sustituyan y modelicen a sus análogas de la realidad.

Es decir, el creador elabora un esquema icónico en el que reemplaza los elementos perceptivos (lo que observa) por análogos, esto implica un proceso de orden (sintaxis). Tal como se observa en la figura 6 en donde el creador tiene un referente, que es transformado por elementos análogos.



Figura 6. Esquema icónico

Fuente: [enlace web](#)

Según este sistema icónico, coexisten dos propiedades:

Un código naturalista que se ha ido modificando históricamente a medida que el hombre ha ido transformando su sistema de imitación de la realidad.

La segunda tiene que ver con el reconocimiento del objeto. En nuestra memoria visual se almacena un resumen del objeto, un número mínimo de rasgos identificativos que nos permite reconocer otro objeto que vemos sin necesidad de compararlo punto por punto.



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de aplicación y experimentación:

- Dibuje un personaje conocido, sin necesidad de obsérvalo, por ejemplo: Obama, Goku, Homero Simpson, Torre Eiffel, etc. Y analice posteriormente los dos esquemas mencionados en el proceso de modelización.

Una vez que el *observador* percibe la imagen accede a una **realidad modelizada** icónicamente, lo que es el final del proceso que se está describiendo. Esta noción indica la forma en que la imagen modeliza la realidad, existen tres tipos de modelización, la representación, el símbolo y el signo, que corresponden con las tres funciones de la imagen que explica la relación con sus objetos de referencia.

Funciones de realidad de la imagen

Las funciones de la realidad de la imagen son planteadas por Arnheim (1976, citado en Villafaña y Mínguez, 2013, p. 34).

1. Función representativa
2. Función simbólica
3. Función convencional

1. Función representativa

La imagen sustituye a la realidad de forma analógica. Contiene otras dos características:

- la modelización representativa es independiente del grado de semejanza que la imagen guarda con la realidad a la que se refiere
- y es siempre más abstracta que su referente, invitando al espectador a completar los detalles omitidos (Figura 7).



Figura 7. Las Señoritas de Aviñón. Picasso, 1907

Fuente: [enlace web](#)

2. Función simbólica

Se produce cuando se atribuye o adscribe una forma visual a un concepto. La característica más notable del símbolo icónico es la existencia de un doble referente: uno *figurativo* y uno de *sentido*. A diferencia de las representaciones, los símbolos tienen un sentido de abstracción menor que sus referentes, es decir en el ejemplo (Figura 8), el concepto de paz es más abstracto visualmente que el dibujo. El referente figurativo es reemplazado por el referente de sentido.



Figura 8. Paloma de la Paz, Picasso 1949

Fuente: [enlace web](#)



Figura 9. Señal de tránsito

Fuente: elaboración propia

Una imagen puede cumplir más de una función, puede encontrarse componentes analógicos, simbólicos y arbitrarios. Por lo tanto, es más conveniente hablar de *función icónica dominante* al referirse a la forma de modelización más evidente que una imagen hace de la realidad.

1.1.3. El problema de la analogía

De las tres funciones anteriores representativa, simbólica y convencional (sígnica), la primera tiene una relación analógica entre la realidad y su imagen. La analogía ha sido objeto de debate desde hace mucho tiempo. Los modelos de representación siempre se han debatido entre la mimesis y la abstracción, siendo el primero el ejemplo de la analogía, y el segundo la expresión simbólica o conceptual de la realidad. En los sistemas de representación basados en la abstracción la función prima sobre la forma, lo contrario sería en la mimesis.



Actividad de aprendizaje recomendada

- Actividad de aplicación y experimentación:**
- a. Buscar ejemplos que relacionen imagen y realidad a partir de los hechos que identifican con el concepto de naturaleza icónica:
 1. Una selección de la realidad.
 2. Un repertorio de elementos y estructuras de representación. específicamente icónicas.
 3. Una sintaxis visual.
 - b. Buscar dos ejemplos por cada función de la realidad (representativa, simbólica y convencional).

Es importante revisar profundamente este primer tema, sobre la imagen y la realidad en el texto básico, los autores explican a través de ejemplos cada uno de estos puntos. Le invito a revisar el capítulo 1 de texto básico.

1.2. Definir la imagen

1.2.1. El nivel de la realidad

Es un criterio clasificador que se basa en la semejanza entre una imagen y su referente y que se expresa a través del grado de iconicidad, que se evalúa mediante escalas. Estas escalas ordenan de mayor a menor los diferentes tipos de imágenes de acuerdo al grado de iconicidad.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

No existe una norma que indique el número ideal de una escala de iconicidad. Sin embargo, en el texto básico los autores establecen una escala de mayor a menor. Le invito a revisar la misma en el capítulo 2, además en cada grado de iconicidad se especifican ejemplos.

Luego de revisar el texto básico le pido realizar la:



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de aplicación y experimentación: En base a la escala de iconicidad busque ejemplos diferentes a los mencionados en el texto básico, un ejemplo por cada grado.

1.2.2. La simplicidad estructural

La noción de composición normativa, se basa en el principio de simplicidad. Ante dos o más opciones de representación (de composición) debe optarse siempre por la más simple.

Por ejemplo, en la figura 10, si analizamos la simplicidad podemos optar por la gráfica de la izquierda como elemento más simple.



Figura 10. Simplicidad estructural

Fuente: [enlace web](#) y [enlace web](#)

Conocer las claves de la simplicidad permite controlar la composición de la imagen.

Se puede hablar de simplicidad desde dos diferentes concepciones:

- La simplicidad formal (simplicidad estructural)
- La simplicidad en términos de sentido

La frontera entre estas dos concepciones es muy fina, que casi resulta imposible separar las dos formas de significación.

Por ello se plantea inicialmente formalizar la primera (simplicidad estructural).

La simplicidad estructural, deriva de la noción primitiva de estructura icónica (orden de elementos):

Es el resultado de la articulación sintáctica de los elementos y estructuras de la imagen que mejor traduce los principios que

gobiernan la organización perceptiva de la que extrae su criterio de validez (Villafaña y Mínguez, 2013, p. 43).

Hay dos caminos para estudiar la simplicidad:

1. La experiencia visual

No se considera válida, ya que la percepción no se puede aislar de los procesos de la conducta que influyen en ella.

2. Análisis de los componentes estructurales

En este caso se plantea dos métodos: cuantitativos (sentido absoluto), y cualitativos (sentido relativo).

1. Cuantitativos

Valoran la simplicidad de formas elementales y figuras geométricas, pueden cuantificar sus resultados y expresarlos con valores numéricos. Pero resulta ineficaz para valorar imágenes complejas.

Define de forma objetiva el objeto en sí, los cuantifica, los expresa en números, grados y ángulos. Dentro de este método tenemos:

Método de Cuantificación de rasgos:

Se basa en el recuento de los elementos con valor estructural, es decir el recuento de rasgos estructurales (ángulo y distancia) que siempre serán permanentes, y el recuento de rasgos de forma (orientación y número de elementos) que tienen un carácter mutable.

Método de Hochberg y McAlister:

Mientras menor sea la cantidad de información necesaria para definir una estructura, mayor será su simplicidad. Utiliza tres variables estructurales:

- El número de ángulos diferentes que posea la estructura.
- El cociente obtenido tras dividir el número de ángulos diferentes entre el número total de ángulos.
- El número de segmentos lineales distintos.

2. Cualitativos

Pueden evaluar imágenes complejas. Miden la simplicidad en un sentido relativo. Sus resultados no pueden ser expresados con la misma precisión que el cuantitativo. Dentro de este método tenemos:

Método Ponderado (reformulación)

Permite evaluar la simplicidad estructural de todo tipo de imágenes, utiliza tres variables de análisis.

- La pregnancia de la forma
- La composición plástica.
- La correspondencia estructural entre el contenido y la forma de la comunicación

1. La pregnancia de la forma

La pregnancia es una propiedad perceptiva, se puede definir como la fuerza de la estructura de un estímulo.

“A mayor pregnancia, mayor simplicidad”

¿Cómo medir la pregnancia?

La simplicidad del estímulo: es el resultado visual de una imagen. En la siguiente figura se observa simplemente unos pequeños puntos, que al unirlo nuestra percepción completa las figuras que se forman.

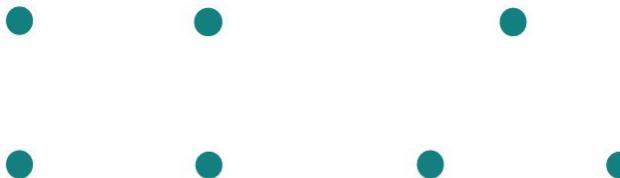


Figura 11. Simplicidad del estímulo

Fuente: elaboración propia

La ausencia de ambigüedad visual: la discordancia de las formas o leves desviaciones que se corriguen gracias a la percepción. En la siguiente figura arreglamos las desviaciones que poseen los elementos.



Figura 12. Ausencia de ambigüedad visual

Fuente: elaboración propia

La satisfacción en la imagen de los principios de organización perceptiva.

Ejemplo. La falta de raccord (continuidad narrativa), no satisface los principios de pregnancia. Como en el siguiente ejemplo, que se observa una discontinuidad en las escenas, faltaría un plano en donde se observe al personaje abrir la puerta.



Figura 13. Organización perceptiva

La legibilidad de la imagen en sentido general y la derivada de su tamaño en particular: tiene el objetivo de asegurar la legibilidad de la imagen incluso cuando su tamaño cambia; tal como se observa en el siguiente ejemplo, en el primer logo existe legibilidad, pero en el segundo no.



Figura 14. Legibilidad de tamaño
Fuente: [enlace web](#) y [enlace web](#)

2. La composición plástica

Algunos factores compositivos pueden ser decisivos para la simplicidad. A continuación, los mencionamos:

Una estructura interna claramente definida: la geometría favorece la simplicidad. Como en el caso de la siguiente imagen, en donde se

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

observa que los elementos están distribuidos en tres secciones geométricas.



Figura 15. Guernica, Picasso 19372

Fuente: [enlace web](#)

Las inducciones perceptivas: a través del aprendizaje cultural la dirección de lectura. En la siguiente imagen se observa como las ondas en el cielo nos guían hacia el resto de elementos, generalmente en nuestro medio leemos una imagen de izquierda a derecha.



Figura 16. La Noche Estrellada. Van Gogh. [enlace web](#)



Figura 17. Serie “La Gran Pasión”. Alberto Durero

Fuente: [enlace web](#)

Un repertorio limitado de elementos plásticos: favorece la simplicidad.

Como es el caso, de reducir paletas de colores, líneas o formas.

Revise los ejemplos que nos presenta los autores del texto básico.

3. La correspondencia estructural entre el contenido y la forma de la comunicación

La comunicación de un determinado tema dependerá de su contenido. Por ello se habla de correspondencia entre contenido y forma.

Dependerá del tema si se utiliza una comunicación *narrativa* o una comunicación *descriptiva*.

Revise que nos menciona el texto básico en esta parte y complemente su aprendizaje.



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de aplicación y experimentación: Buscar ejemplos que permitan identificar la simplicidad de la imagen (un ejemplo por cada variable del método ponderado).

1.2.3. La concreción del sentido

Continuamos revisando la unidad uno, en este caso revisaremos la concreción del sentido que se encuentra en el capítulo 3 del texto básico.

La mayor parte las imágenes poseen un significado (sentido). El sentido se constituye por componentes semánticos. Debe existir variables de definición de la imagen que expresen la intensidad y el tipo de la conexión entre una imagen y su referente desde el punto de vista del sentido.

En este punto hablamos de los siguientes términos:

Monosemia – Polisemia

Denotación – Connotación

¿De qué se trata cada uno de los términos?

Revisemos a continuación:

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Monosemia – Polisemia

Se refiere al significado que una proposición visual puede tener para un observador. Si se trata de un significado unívoco (mismo significado) la proposición será monosémica, pero si la imagen posee varios significados sería una propuesta polisémica.

Que una imagen sea monosémica o polisémica depende de si en ella prima el concepto de la denotación o connotación. Es decir:

Una imagen puede ser monosémica y se podría señalar que predomina el concepto Denotativo (objetivo).

Una imagen es generalmente polisémica en donde predomina el concepto Connotativo (subjetivo).

Denotativo y Connotativo

Denotativo (significante): se enumeran, reconocen o describen los elementos de una imagen sin ninguna proyección valorativa o cultural (nivel objetivo). Es lo que se percibe de manera inmediata.

Connotativo (significado): el observador interpreta libremente los elementos de la imagen. La interpretación tiene que ver con la experiencia del sujeto que observa, por ello esa interpretación es diversa (nivel subjetivo).

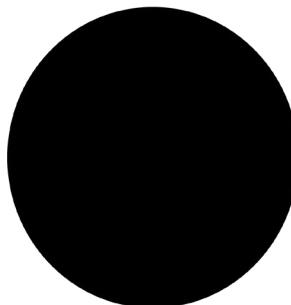


Figura 18. Círculo negro

Fuente: elaboración propia

En el ejemplo de la figura 18 al analizar la denotación y connotación, obtenemos lo siguiente:

Denotativo: círculo, círculo negro.

Connotativo: eclipse, agujero negro, etc.

¿Cómo se pasa del discurso denotativo al connotativo?

A través del “**Punctum**”, que es el elemento del producto visual que “punza” al espectador. El *punctum* consigue que el espectador aporte significados a la imagen, puede haber tres clases:

- **Punctum principal:** el elemento que hace que el espectador pase del discurso denotativo al connotativo.
- **Punctum secundario:** elementos que acompañan al principal.
- **Contrapunctum:** contrapeso del punctum.

Para descubrir lo que una imagen quiere decir, es necesario pasar del discurso denotativo al connotativo y encontrar el punctum principal, de ser posible los punctum secundarios y el contrapunctum.



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de Aplicación y experimentación:

1. Buscar y analizar la denotación y connotación en seis imágenes.
2. Analizar el punctum en la obra de Frida Kahlo: ¡Unos cuantos piquetitos!, 1935. Busque en internet la obra mencionada.

1.2.4. La materialidad de la imagen

Es importante revisar el texto básico, para este tema le invito a revisar el capítulo tres.

La adopción de la materialidad de las imágenes como criterio taxonómico nos proporciona cuatro clases o tipos icónicos.

1. Imágenes mentales.
2. Imágenes naturales.
3. Imágenes creadas.
4. Imágenes registradas.

Cada una de estas posee sus propias características revisemos a continuación:

Imágenes mentales e Imágenes naturales:

Carecen de intencionalidad comunicativa
Carecen de manipulación

Imágenes creadas e Imágenes registradas

Tienen una intencionalidad comunicativa
Tienen la posibilidad de manipulación

1. Imágenes Mentales

Son inmateriales, pero deben ser consideradas imágenes como cualquier otra. Tienes las siguientes propiedades:

- Tienen un contenido sensorial, es decir interiorizadas a través de los sentidos de cada individuo, y en muchos casos son imágenes claramente figurativas.
- Son modelos de realidad, toman de referencia la realidad.

- No requieren estímulo físico, es decir en el momento no es necesario ver la realidad.
- Carecen de soporte físico.
- La conducta influye en la generación de estas imágenes, es decir cada persona tiene diferentes perspectivas y por tanto genera sus propias imágenes.

Variedad de imágenes Mentales

- a. **Imágenes semiconscientes:** se dan entre la vigilia y el sueño. Son imágenes de tipo alucinatorio, adoptan manifestaciones como la reproducción de estímulos sensoriales de experiencias vividas en horas anteriores (rostros, objetos familiares).
 - Hipnagógicas: durante el adormecimiento
 - Hipnapómicas: se producen al despertar
- b. **Imágenes oníricas:** se producen durante el sueño e igual que las anteriores son de tipo alucinatorio. Pueden ser imágenes muy realistas y de carácter afectivo.
- c. **Alucinaciones:** se dan en sujetos con trastornos psicopatológicos, pueden considerarlas como imágenes normales, (sustancias psicotrópicas). El proceso de estas imágenes es: inicialmente imágenes persistentes, luego alteraciones del entorno (paredes en movimiento y transformación) y finalmente formas significativas nuevas (figuras humanas distorsionadas).
- d. **Imágenes eidéticas:** su nivel de realidad es excepcional, es un fenómeno que se da en la edad adulta, pero con recuerdos de la infancia.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Volver a vivir con absoluta claridad sensorial y con una gran sensación de realidad, escenas, fenómenos u objetos que anteriormente fueron percibidos, durante algún tiempo; esas imágenes poseen una gran calidad pictórica, incluso más rica que otros recuerdos propios de la memoria. (Tripero, 2015, párr.3)

e. **Imágenes del pensamiento:** son las más ordinarias y cotidianas.

Función referencial: el sujeto regresa a una experiencia anterior.

Función de elaboración: el sujeto regresa a una experiencia pasada a partir de una nueva.

Las imágenes de pensamiento se dividen en:

Imágenes reproductivas: experiencias o hechos ya conocidos.

Imágenes anticipatorias: experiencias nuevas.

2. Imágenes naturales

Son las imágenes de la percepción ordinaria, se caracterizan por:

- Su soporte, natural y orgánico, es la retina.
- Son imágenes con el mayor nivel de realidad (máximo grado de iconicidad).
- Exigen la presencia de su referente.
- Dependen del funcionamiento del sistema visual.

Las imágenes creadas y registradas son las únicas que se consideran como tal (auténticas imágenes) desde la perspectiva de la materialidad, por ser las únicas que se producen a partir de la utilización de herramientas y materiales; cuentan con un soporte

físico, son imágenes que se registran, para ello utilizan tres sistemas en donde interviene el soporte (papel, lienzo) y el conformante (constituye la materia de la imagen: pinturas, lápiz).

1. **Por adición:** basta con añadir el conformante al soporte para que se forme la imagen (pintura).
2. **Por modelación:** la acción directa sobre el soporte constituye el elemento generador de la imagen (escultura, matriz de un grabado).
3. **Por transformación:** alteración de la materialidad de soporte, en el caso de las películas fotográficas (una emulsión fotosensible transformada por la acción de la luz).

3. Imágenes creadas

Dependen de la intencionalidad comunicativa del creador, se caracterizan por:

- Se obtienen mediante un sistema de registro aditivo o por modelación, no permite un copiado exacto de la imagen.
- Se pueden producir sin la necesidad del referente.
- Su mediación característica es la denominada *respuesta del material*. Es decir, están sujetas a lo que permita obtener el material con el que se crea la imagen (pintura acrílica, pintura al óleo, pintura con acuarela).

4. Imágenes registradas

Son las más complejas por los utensilios utilizados, aunque obtenerlas resulte sencillo por la automatización. Se caracterizan por:

- Se obtienen por un sistema de registro por transformación (elevado grado de iconicidad).
- Son las únicas que permiten un copiado exacto.
- Son las más mediadas, pueden duplicarse, intervienen en ellas la conducta, al sistema visual, y la respuesta del material.

Ejemplos de este tipo de son imágenes para publicidad, Tv, cine, comic, (Dependen de las técnicas y tecnologías de producción y reproducción).



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de aplicación y experimentación:

Buscar 3 ejemplos por cada clase de imagen: mental, natural, creadas, y registradas.

Después de revisar cada temática tanto en la guía como en el texto básico, hemos culminado la unidad 1, le invito a poner a prueba sus conocimientos con la siguiente autoevaluación, que además le permitirá prepararse para la evaluación presencial. ¡Éxitos!



Autoevaluación 1

- 1. Con base a la naturaleza icónica, de los hechos o características siguientes ¿cuál debe tener una imagen para considerarla como tal?**
 - a. Abstracción.
 - b. Selección de la realidad.
 - c. Legibilidad.
- 2. La esencia de la imagen se define por:**
 - a. Lo permanente e invariable asociado al concepto de naturaleza icónica.
 - b. El grado de fidelidad que ésta guarda con su referente.
- 3. La legibilidad se define por:**
 - a. Lo permanente e invariable asociado al concepto de naturaleza icónica.
 - b. El grado de fidelidad que ésta guarda con su referente.
- 4. De las siguientes, ¿cuál corresponde a las funciones de realidad de la imagen?**
 - a. Representativa.
 - b. Observación.
 - c. Modelación.

5. Dentro de los métodos para analizar la simplicidad de la imagen tenemos dos, enumere:

1. _____
2. _____

6. ¿Cuándo una imagen es monosémica y cuándo polisémica?

7. La denotación de la imagen es:

- a. enumerar los elementos que componen la imagen.
- b. interpretar los elementos que componen la imagen.

8. De las siguientes premisas ¿cuál corresponde a las características de las imágenes naturales?

- a. Carecen de intencionalidad comunicativa.
- b. Tienen la posibilidad de manipulación.
- c. Las dos anteriores.

9. De las siguientes premisas ¿cuál corresponde a las características de las imágenes registradas?

- a. Carecen de intencionalidad comunicativa.
- b. Tienen la posibilidad de manipulación.
- c. Las dos anteriores.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

10. De las siguientes premisas ¿cuál corresponde a las características de las imágenes creadas?

- a. Carecen de intencionalidad comunicativa.
- b. Tienen la posibilidad de manipulación.
- c. Las dos anteriores.

¿Cómo le fue en la primera autoevaluación? Seguro que muy bien, para estar seguro compare sus respuestas con las del solucionario que se encuentran al final de la guía didáctica. Si no acertó en las respuestas revise los temas correspondientes a esta unidad, para que así pueda reforzar sus conocimientos.

[Ir al solucionario](#)

Resultado de aprendizaje 2

Reconoce las funciones de la visión y de la interacción humana con el entorno.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje**Semanas 3 y 4****Unidad 2. La percepción visual**

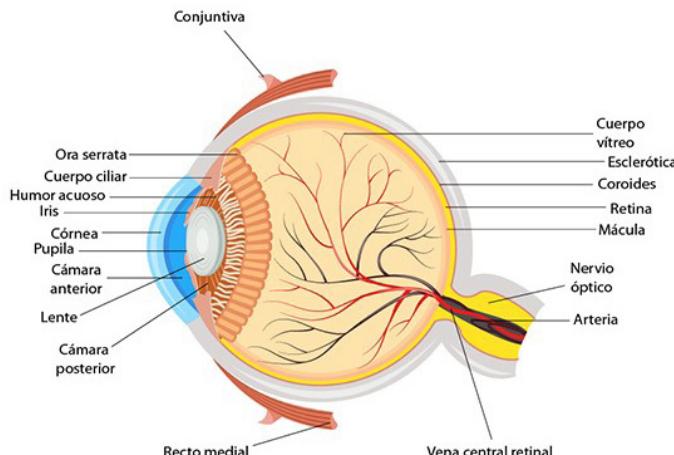
Continuamos aprendiendo sobre la imagen, en esta unidad vamos a conocer las funciones cerebrales que corresponden a la visión, la percepción de las formas y los colores. Es necesario que revise el capítulo 4 del texto básico.

En las primeras páginas de este capítulo en el texto básico se describe el funcionamiento del cerebro y la codificación de la recepción de los rayos luminosos expresados como longitud de onda. El interés de esta asignatura es la Teoría de la Imagen, por ello pasaremos rápidamente algunos de estos temas que profundizan en ramas de la fisiología y psicofisiología. Nos concentraremos, a partir del título 4.2 del texto básico.

Nuestro entorno contiene objetos que emiten, reflejan o absorben radiaciones electromagnéticas. Las fuentes de luz natural están constituidas por el sol, la luna, relámpagos, fuego, estrellas, y procesos bioquímicos de algunos seres vivos (bioluminiscencia). Y las fuentes de luz artificial están constituidas por todo tipo de iluminación creada por el hombre. Las investigaciones científicas han demostrado que realmente no vemos los objetos; sino la cantidad de luz que éstos son capaces de reflejar.

El ojo es un globo esférico que consta de tres capas:

- **Esclerótica:** parte exterior, blanca y dura que mantienen la redondez del ojo. Formada por la córnea (capa transparente) y de un humor acuoso.
- **Coroides:** parte negra. Lleva la sangre y sirve para que la luz entre por un solo sitio. En ella se encuentran el iris (se encoge y se ensancha la pupila según la luz), el cristalino y el nitrio.
- **Retina:** capa sensible a la luz, la cual es percibida por bastones (luminosidad) y conos (color).



OJO

Figura 19. Estructura del ojo

2.1. La percepción del espacio

2.1.1. La dirección y distancia visual

Revise el capítulo 4 del texto básico, aquí Villafaña y Mínguez (2013) nos explican las direcciones visuales.

Dirección retinocéntrica (la retina es el centro de lo que se observa): toma de referencia un punto emisor de luz fija en el espacio y un observador inmóvil. En el nivel retinocéntrico hay información sobre puntos dentro de la retina.

El registro inicial de la dirección en la que se encuentra un objeto depende de un marco de referencia retinocéntrico. El marco retinocéntrico considera situaciones en las que un objeto es observado por un ojo. Un objeto ocupa puntos correspondientes en una sola retina como se observa en la figura 20.

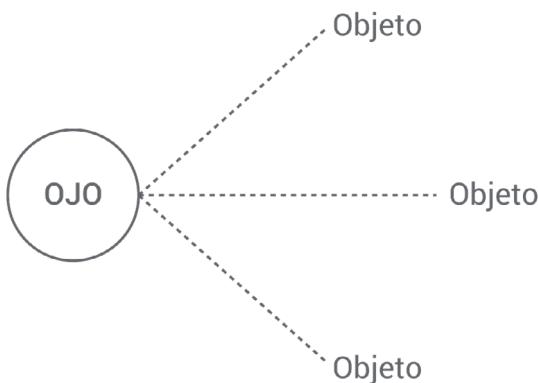


Figura 20. Marco retinocéntrico

Fuente: elaboración propia

Dirección egocéntrica: cuando ambos ojos se centran en un objeto (figura 21), corresponde a la dirección que estaría en medio camino entre ambos ojos (cíclope). Sin embargo, casi siempre uno de los dos ojos tiene mayor dominancia que el otro, por lo tanto, el

egocentro estará ligeramente desplazado hacia el ojo dominante y dependerá de los estímulos que se reciba.

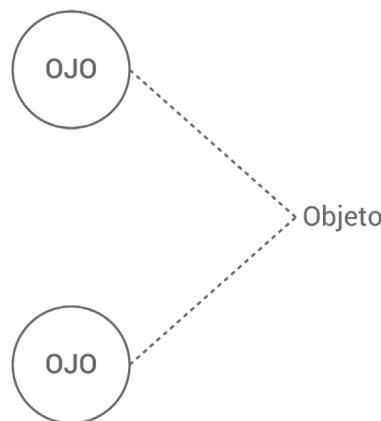


Figura 21. Dirección egocéntrica
Fuente: elaboración propia

La distancia visual

La percepción de la distancia del ser humano es bastante pobre, no vemos más allá de unos cuantos metros. Un error en la apreciación de la distancia puede confundir nuestra percepción del tamaño y forma de un objeto, de su color o luminosidad o incluso de su movilidad o inmovilidad.

Distancia egocéntrica: distancia entre el observador y el objeto (véase figura 22).

Distancia relativa: distancia entre dos o más objetos véase (figura 23).



Figura 22. Distancia egocéntrica

Fuente: elaboración propia



Figura 23. Distancia relativa

Fuente: elaboración propia

Indicadores de distancia egocéntrica

1. **Convergencia ocular:** correlación entre los músculos que mueven los ojos y la distancia de los objetos enfocados. Los ojos pueden llevar a cabo dos tipos de movimiento:

- **Convergente:** dirigir los ejes visuales sobre un punto próximo, los objetos son enfocados nítidamente.
- **Divergente:** es el movimiento simultáneo de los ojos hacia el exterior, los ojos se encuentran distantes entre sí.

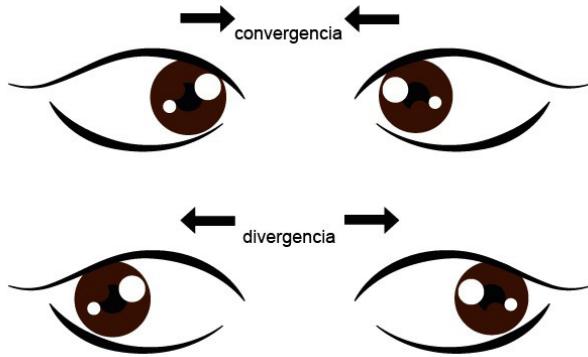


Figura 24. Convergencia y Divergencia

Fuente: elaboración propia

Movimientos direccionales:

Los ojos pueden tener diferentes movimientos, se trata de seleccionar un punto de fijación para que se genere el movimiento.

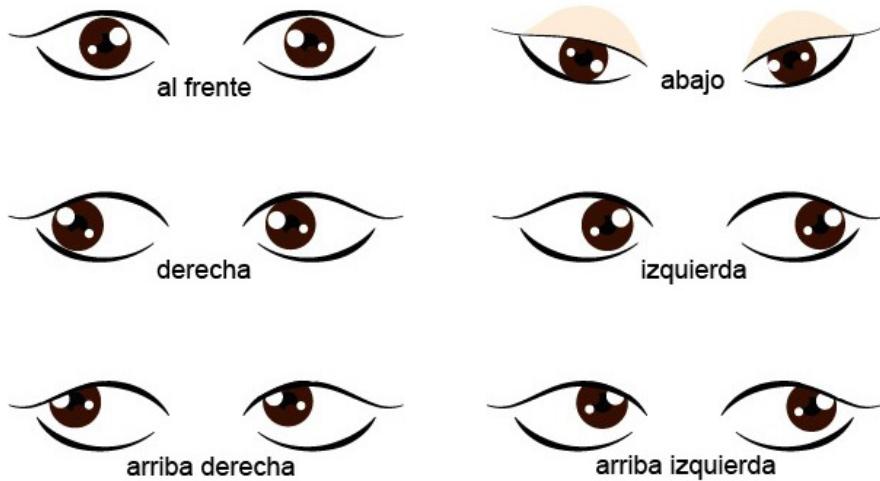


Figura 25. Movimientos direccionales

Otro indicador de distancia es la:

2. **Disparidad vertical:** Un objeto situado a menos de seis metros, produce una diferencia en la extensión vertical de ese objeto. La diferencia métrica vertical de un objeto aumenta a medida que el objeto se acerca a los ojos (Figura 26).

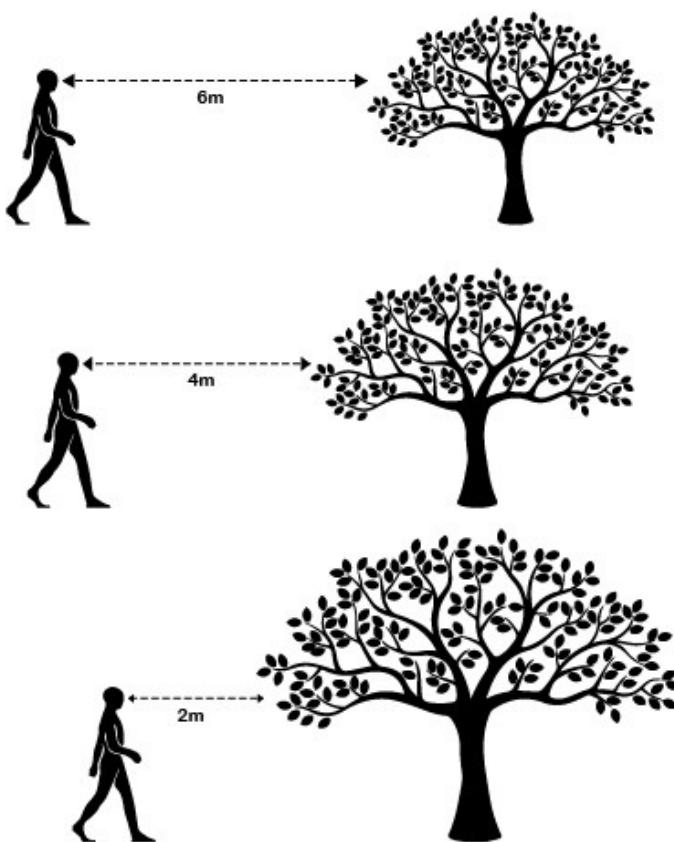


Figura 26. Disparidad vertical

Elaboración: la autora

Otro indicador de distancia egocéntrica es la:

3. **Acomodación del cristalino:** (enfoque de objetos distantes), aunque en menor medida ya que solo facilita información

sobre objetos que estén situados entre 15cm y 6m y se ve afectado por factores como la longitud de onda de los rayos incidentes o una buena iluminación.

¿Cómo podemos percibir objetos que estén situados más allá de los 6m?

Sería a través del *tamaño conocido* de los objetos, es decir a través de la experiencia que tenemos al conocer esos objetos.

Por ejemplo, en la figura 27 observamos la cruz de la UTPL, conocemos el gran tamaño que tiene y aunque nos alejemos de esta estructura siempre la identificaremos como un objeto de gran tamaño.



Figura 27. Acomodación del cristalino

Fuente: Flickr UTPL

Por otro lado, tenemos los:

Indicadores de distancia relativa

Permiten obtener información de la estructura tridimensional de los objetos.

Los pintores fueron los primeros que se dieron cuenta de los indicadores de distancia relativa y buena parte de las explicaciones y análisis sobre percepción de profundidad y distancia se basan en la percepción de imágenes bidimensionales, por lo tanto, hasta que, punto los indicadores pictóricos de distancia se aproximan a nuestra percepción natural (tridimensional).

Gibson (1986) citado en Villaña y Mínguez (2013, p. 75) establecen dos tipos de indicadores de distancia relativa:

- **Indicadores indirectos:** percepción de imágenes artificiales.
- **Indicadores directos:** percepción inmediata de nuestro entorno.

Cuando un objeto es percibido con una ligera variación en ambas retinas se produce:

Estereopsis (visión binocular): proceso que permite percibir lo que nos rodea en tres dimensiones, experimentando la sensación de profundidad (distancia o cercanía de un objeto). El proceso de estereopsis se produce a través de la:

1. **Disparidad binocular o retiniana**, es decir cuando dos imágenes ligeramente diferentes se proyectan en cada una de las retinas de los ojos, y el cerebro combina ambas para formar una visión tridimensional.



Actividad de aprendizaje recomendada

Le animo a revisar el siguiente video, en donde explica la importancia de tener una buena visión y la disparidad binocular.

[Cerebro: Visión binocular](#)

2. **Paralaje de movimiento relativo:** es otro indicador de distancia relativa. Cuando el observador está en movimiento, la posición de los objetos cambia de acuerdo con sus profundidades relativas (visión monocular–binocular).

La posición de un objeto cambia causado por el movimiento. Los objetos más cercanos al sujeto parecen moverse en una dirección contraria al movimiento del sujeto.

- Los objetos cercanos parecen moverse más rápido.
- Los objetos lejanos parecen moverse más lento (Figura 28)

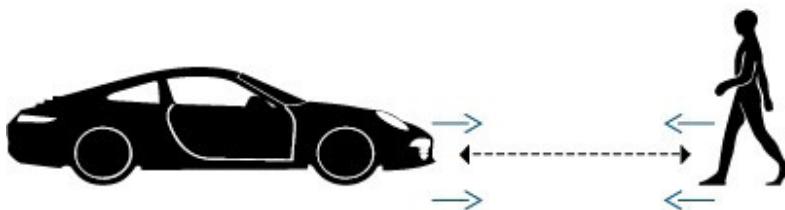
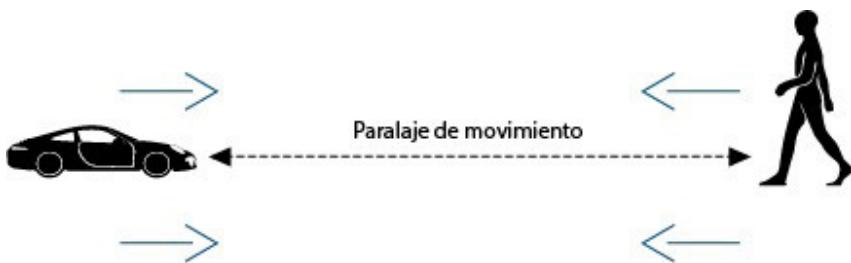


Figura 28. Paralaje de movimiento relativo

Fuente: elaboración propia



Actividad de aprendizaje recomendada

- Puede revisar el siguiente video, en el que se observa, el paralejo de movimiento relativo: [Carretera en Movimiento](#)
3. **Indicadores pictóricos:** es el tercer indicador de movimiento relativo. Se trata de una visión monocular sin movimiento que se observa en representaciones gráficas (bidimensional), aunque también están presentes en nuestro entorno natural (tridimensional). Son signos secundarios de distancia y profundidad.
- a. **Perspectiva:** diferencia en el tamaño de los objetos similares ubicados a distintas distancias.

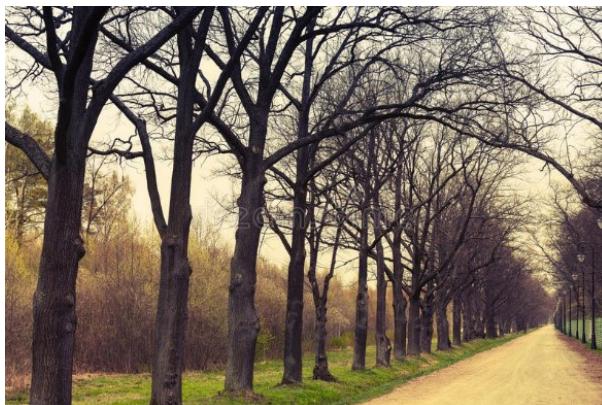


Figura 29. Perspectiva

Fuente: Designed by onlyyouqj / Freepik

- b. **Escalonamiento:** los objetos más alejados aparecen más altos en el campo visual y los más cercanos aparecen en ubicaciones inferiores.



Figura 30. Escalonamiento

Fuente: [enlace web](#)

- c. **Gradiente textural:** las superficies de nuestro campo visual poseen una textura, que percibida en una cierta angulación muestra un cambio en su densidad.



Figura 31. Gradiente textural

Fuente: [enlace web](#)

- d. **Tamaño retiniano:** cuando un objeto es más cercano su tamaño aumenta en relación a cuando se encuentra alejado.

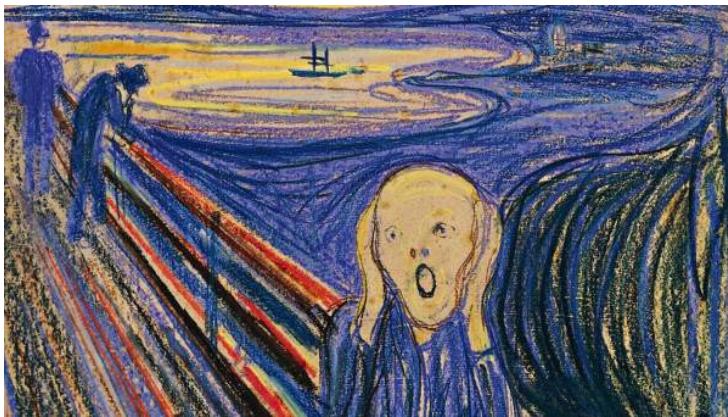


Figura 32. Tamaño retiniano (*El grito*, Munch)

Fuente: [enlace web](#)

- e. **Superposición:** cuando un objeto esta superpuesto sobre otro puede ocultar o revelar al otro objeto.



Figura 33. Superposición (*Picnic en las Montañas*), Fernando Botero 1966.

Fuente: [enlace web](#)

- f. **Perspectiva aérea o atmosférica:** las superficies distantes aparecen en tonos azulados o grises.



Figura 34. Perspectiva aérea o atmosférica

Fuente: [enlace web](#)

Con estos ejemplos, se complementa lo que el texto básico señala sobre la percepción del espacio. Si tiene alguna duda, es importante que revise nuevamente los temas en los que tenga dificultad.

A continuación, revisaremos el color y su percepción.

2.2. La percepción del color

El fenómeno de la luz se basa en dos teorías:

- **Ondulatoria:** explica los procesos de propagación de la luz en el tiempo y en el espacio, propone la existencia de ondas electromagnéticas de distintas longitudes.
- **Corpuscular:** considera a la luz como un conjunto de partículas de energía que es emitida, reflejada o absorbida.

El espectro visible de cada ser vivo es diferente, cada especie tiene un sistema visual adaptado a su hábitat. Las abejas pueden ver sustancias que reflejan rayos ultravioletas. Las serpientes son sensibles a los rayos infrarrojos. El camarón mantis percibe rayos ultravioletas y rayos infrarrojos.

En la percepción del color tenemos dos teorías válidas. Empecemos a revisarlas.

2.2.1. Teoría tricromática

Se trata de una teoría postulada inicialmente por Thomas Young en 1802 y reelaborada por Hermann von Helmholtz en 1856.

La retina está constituida por dos tipos de receptores:

Conos: se estimulan por las longitudes de onda, constituyen una visión diurna, dan información de los colores.

Bastones: se estimulan por las intensidades de luz (brillo), constituyen una visión nocturna, dan información de tonalidades grises.

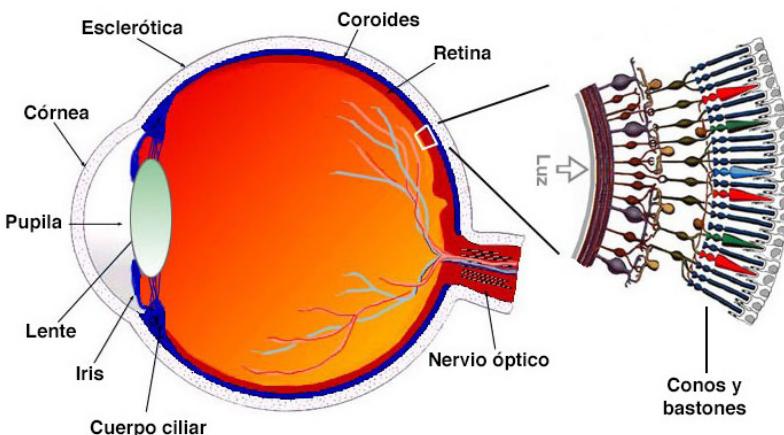


Figura 35. Conos y Bastones

Fuente: [enlace web](#)

Dentro de los **conos** existen tres tipos de receptores que son los responsables de la visión en color. Una luz determinada produce diferentes reacciones en los tres tipos de receptores (cono azul, cono verde, cono rojo).

- Receptores de onda corta (gamas azul y violeta)
- Receptores de onda media (gamas de verde)
- Receptores de onda larga (gamas rojo)

Tomando como base las tres longitudes de onda diferentes es posible reconstruir todo el espectro visible. Las longitudes de onda que la retina humana capta, es interpretada por el cerebro como un color.

A continuación, le animo a revisar el siguiente video que explica detalladamente la teoría tricromática.



Actividad de aprendizaje recomendada:

- Fotoquímica Luz y Color: [FOTOQUÍMICA: LUZ Y COLOR](#)

2.2.2. Teoría de los procesos opuestos

Es una teoría propuesta por Ewald Hering en 1878. Sostenía que el blanco y el amarillo no son sensaciones compuestas de color, sino que eran tan puras o primarias como la del rojo, verde y azul (Tricromática).

Es decir, propuso seis colores primarios agrupados en tres pares: rojo-verde, amarillo-azul, blanco-negro. Estos mecanismos responden positiva o negativamente a distintas longitudes de onda.

- Mecanismo negro/blanco: responde + al blanco y - al negro.
- Mecanismo rojo/verde: responde + al rojo y - al verde.

- Mecanismo azul/amarillo: responde al azul y + al amarillo.

¿Por qué considera Hering los pares verde/rojo y azul/amarillo como opuestos?

- Ninguno de los dos componentes de cada par puede coexistir con el otro en un color, no es posible un verde rojizo o un azul amarillento.
- El contraste simultaneo, cuando un material gris está rodeado de rojo, el gris parecerá verdoso. Cuando un material gris está rodeado de azul, el gris parecerá amarillento.
- Las personas que son ciegas para el rojo también lo son para el verde, lo mismo pasa con las personas que lo son para el amarillo que no observan el azul.
- Las postimágenes del azul son amarillas y las del rojo son verdes y viceversa.



Figura 36. Pares de colores
Fuente: elaboración propia

Las dos teorías son válidas y aceptadas. Mientras la teoría tricromática explica el funcionamiento de la retina, la teoría de los procesos opuestos da cuenta del funcionamiento del nervio óptico y del posterior procesamiento de la información cromática.

Es importante revisar el texto básico y complementar con lo que los autores señalan sobre estas dos teorías. Le invito a revisar el apartado 4.3.

2.3. La percepción del movimiento

Para la percepción visual no es suficiente la localización de los objetos en el espacio, sino que también es necesario en el tiempo. Los estímulos no son permanentes, cambian y se producen sucesivamente. Nuestro sistema visual está sometido a distintas etapas temporales:

- **Umbrales:** para los estímulos luminosos claros el sistema visual necesitará un corto tiempo, lo contrario para los estímulos oscuros.
- **Adaptación:** la retina necesita adaptarse, de iluminaciones débiles a fuertes (fenómeno de deslumbramiento) o de fuertes a débiles (fenómeno de ceguera). El deslumbramiento dura menos tiempo que la ceguera.
- **Persistencia retiniana:** al mirar fijamente una imagen por un determinado tiempo ésta permanece en nuestra memoria por un cierto tiempo.
- **Enmascaramiento:** el sistema visual necesita un cierto tiempo para reconocer ciertas partes de una imagen.

Nuestros ojos casi están en constante movimiento. A través de la electro-oculografía se observan tres **movimientos oculares**:

1. **Movimientos de seguimiento:** Persiguen la trayectoria de un objeto, necesitan que un objeto se encuentre en movimiento. La retina se desplaza en el mismo lugar del objeto, mientras que el fondo que no se mueve se desplaza en la dirección contraria.
2. **Movimientos sacádicos:** Son movimientos rápidos y abruptos que sirven para cambiar el punto de fijación, pueden ser voluntarios o reflejos.
3. **Movimientos de compensación o vestíbulo – oculares:** Son reflejos, se producen con el fin de mantener a los estímulos en un punto estable de la retina cuando la cabeza se mueve.

Los movimientos oculares son necesarios; una estimulación prolongada y sin cambios provoca cansancio, fatiga, pérdida de sensibilidad y ausencia de visión.



Actividad de aprendizaje recomendada

Tarea de aplicación y experimentación: Crear (explicar) dos ejemplos por cada tipo de movimiento ocular (seguimiento, sacádicos, compensación o vestíbulo-oculares).

2.3.1. El movimiento real

Hay dos formas de percibir el movimiento:

1. Cuando un objeto se desplaza por la retina, sin movimiento ocular (marco retinocéntrico).

2. Cuando la retina sigue el movimiento del objeto, es decir hay movimiento ocular (marco egocéntrico).

Y un **tercero** sería cuando existe movimiento del observador (cabeza, cuerpo) en ese caso sería un marco geocéntrico (superficie terrestre, física).

Para Gibson (1986) citado en Mínguez y Villafaña (2013, p. 81):

La luz, es decir la disposición del haz luminoso que llega al observador es el punto de partida del procesamiento visual. El orden óptico de ese haz luminoso nos da la información del entorno y de los movimientos que se producen tanto en el entorno como en los movimientos del observador. Cuando el observador se mueve la disposición del haz luminoso cambia. La percepción del mundo y de uno mismo van unidas, y sólo tienen lugar a lo largo del tiempo (constante cambio).

Revise en el texto básico las relaciones que Gibson (1986) establece entre el flujo óptico y el movimiento del observador.

2.3.2. El movimiento aparente

Es posible percibir movimiento cuando los objetos y el sujeto no se desplazan en el espacio, esto se logra a través del:

- a. **Movimiento inducido:** al estar sentados en el bus, sentimos que se mueve, cuando en realidad se mueve el bus que se encuentra a un lado.
- b. **Postefectos del movimiento:** al observar por 30 o 60 segundos una cascada en movimiento, y al dirigir la vista a otra zona veremos que se mueve hacia arriba.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

- c. **Movimiento autocinético:** percibir movimiento de un punto luminoso estático. Al observar una estrella, un cigarro encendido en una habitación oscura.
- d. **Movimiento estroboscópico:** dos estímulos sucesivos con separaciones espaciales y temporales. Dos puntos de luz próximos encendidos consecutivamente se perciben como uno solo que se mueve de un lado a otro. El movimiento Phi (ϕ) se percibe como una luz que se apaga y se enciende simultáneamente.



Figura 37. Movimiento Phi
Fuente: elaboración propia



Actividad de aprendizaje recomendada

- **Tarea de aplicación y experimentación:** Crear o buscar dos ejemplos por cada tipo de movimiento aparente (inducido, postefectos del movimiento, autocinético, estroboscópico).

2.4. Las constancias perceptivas

El orden óptico del haz luminoso que llega a la retina está sometido a cambios continuos, provocados por nuestros movimientos, movimientos de los objetos o por cambios en las condiciones visuales del entorno (iluminación, visibilidad). Estos cambios físicos provocan cambios en las proyecciones retinicas de los objetos en cuanto a su tamaño, forma o intensidad; pero sin embargo nosotros percibimos la forma de un objeto de manera constante ya sea que se acerque o se aleje, ya sea que su iluminación cambie, o el ángulo de visión sea diferente (Villafaña y Mínguez, 2013).

Esto es lo que llamamos constancias perceptivas, la forma en como percibimos las características de un objeto de la misma manera, independientemente de que haya cambiado la información que llega a nuestra retina. Las constancias perceptivas son importantes para identificar los objetos y para guiar nuestra conducta en el entorno (Villafaña y Mínguez, 2013).

Tipos de constancia perceptivas

- a. **Constancia de tamaño:** Una persona tiene el mismo tamaño a 3 o a 10 metros.
- b. **Constancia de forma:** la forma de un objeto es constante, aunque cambie el punto de vista.
- c. **Constancia de brillo:** el brillo percibido en un objeto es constante, aunque cambie la iluminación. El brillo o la luminosidad de un objeto es una experiencia subjetiva. Como, por ejemplo, la nieve es clara en un paisaje nocturno y el carbón es oscuro aún con luz de medio día. Un gato negro será negro ya sea en el día o en la noche.

Le invito a revisar en el texto básico lo que mencionan los autores sobre las constancias perceptivas, en el apartado 4.5.

2.5. Organización y reconocimiento: La tesis Gestáltica

La percepción es un proceso de adquisición de conocimientos, se manifiesta en la capacidad para procesar información proveniente de ámbitos como la realidad exterior e incluso de la memoria. Además, aparece como un proceso de construcción; ver, escuchar y recordar son actos de construcción.

La **percepción visual** posee las **fases mínimas** para considerar a un ser humano cognitivo:

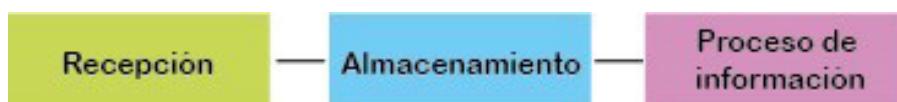


Figura 38. Fases mínimas cognitivas

Fuente: elaboración propia

Para explicar el proceso perceptivo a partir de la diferencia entre el estímulo y las experiencias visuales, vamos a revisar la tabla 1.

aquí va la tabla

Tabla 1. Esquematización del proceso perceptivo

Objeto real	Estímulo visual	Experiencia perceptiva
Realidad	Retina	Cerebro
Recepción sensorial		Organización y Reconocimiento

Fuente: Villafaña y Mínguez (2013, p. 90)

Para explicar la diferencia entre estímulo y experiencia (diferencia entre la representación en la retina y el final del proceso en el cerebro) es necesario de la memoria para el reconocimiento del estímulo y de la realidad en su conjunto. Es decir, el estímulo es cuando un objeto provoca una reacción a nuestros sentidos, y la

experiencia perceptiva es posterior, el momento en que nuestro cerebro procesa la información del estímulo y empieza a conocer, interpretar dicho objeto.

Sin embargo, esto no sería posible si previamente el estímulo no fuese organizado. Es aquí donde interviene el concepto de Gestalt que configura los estímulos y los organiza para reconocer un objeto. La memoria es responsable de almacenar conceptos visuales; pero es el cerebro el que organiza el estímulo.

2.5.1. El concepto de Gestalt

Hemos mencionado la palabra Gestalt, pero **¿Qué es Gestalt?** Para dar una definición diremos que:

Gestalt es una configuración no aleatoria de estímulos que se manifiestan en el acto de reconocimiento de la estructura del objeto (Villafaña y Mínguez, 2013, p. 91).

La palabra *Gestalt* (alemana) que se puede traducir como “forma”, representa el proceso por el que construimos marcos de percepción de la realidad. Las personas interpretamos la realidad y tomamos decisiones sobre ella, en base a estas “formas” o “figuras” mentales que vamos creando, incluso sin darnos cuenta.

De la Gestalt derivan todos los conceptos necesarios para formalizar los mecanismos de **organización perceptiva** de un objeto, que conducen a su reconocimiento y conceptualización.

2.5.2. Campo y trabajo perceptivo

El concepto de campo tiene que ver con la organización perceptiva. Y dentro de este encontramos las *fuerzas perceptivas organizativas de la Gestalt*:

Cohesivas (asimilación): proceso de atracción reciproca; es la tendencia a mantener unidos algunos elementos en conjunto. Ayudan a comparar los elementos. Mientras más próximos estén los elementos, más cohesión habrá entre ellos.

Segregadoras (contraste): la tendencia de mantener separados algunos elementos; ayudan a organizar los elementos como figuras separadas. Gracias a ellas se puede percibir un mundo visual organizado y jerarquizado y no como un todo indiviso.

Los gestaltistas señalaban que las fuerzas organizativas no dependían de la asimilación de los objetos y tampoco de la influencia de experiencias pasadas. Además, que no se percibe elementos independientes unos de otros, sino interrelacionados en conexión mutua. Dentro de la fuerza segregadora se dan dos fenómenos:

- La segregación o separación figura-fondo (es la organización primaria).
- Identificación o reconocimiento de los objetos (reconocer es una propiedad que depende de la capacidad de separar).

2.5.3. Pregnancia y organización perceptiva

La pregnancia se definiría como:

La fuerza de la estructura del estímulo capaz de imponer una determinada organización perceptiva y de constituir fenoménicamente un objeto visual (Villafaña y Mínguez, 2013, p. 94).

Una definición más sencilla de pregnancia sería:

“Es la tendencia de una forma a ser más regular, simple, simétrica, ordenada, comprensible, memorizable” (EcuRed, s.f.). La pregnancia se la asocia a la expresión de “buena forma” o “formas con destino común”.

Villafaña, señala que la pregnancia solo se puede dar al inicio de la organización perceptiva, es decir antes de la configuración figura-fondo.

La configuración de totalidades consta de dos componentes:

- Una parte más estructurada y bien delimitada, denominada figura.
- Otra parte indiferenciada y periférica que captamos de modo difuso, denominada fondo.

La **configuración figura-fondo** se encuentra en cualquier percepción y es una de las primeras formulaciones de Gestalt.

Puede darse el caso en que no exista un factor determinante para imponer si se trata de fondo o figura, en ese caso sería una *configuración reversible*. Para determinar que es figura y que es fondo podemos establecer las siguientes características:

Tabla 2. Características para establecer figura, fondo.

FIGURA	FONDO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tiene forma, contorno ▪ Sobresale en primer plano ▪ Adquiere significado ▪ Colores densos y sólidos ▪ Se recuerda mejor ▪ Tamaño relativo (la zona más pequeña será la figura) ▪ Relaciones topológicas (la figura estará rodeada de otras zonas) ▪ Contornos (convexos y simétricos tienen la tendencia a ser formas) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es difuso ▪ Queda en segundo plano ▪ No es significativa ▪ Colores diluidos ▪ El recuerdo es menor ▪ Tamaño relativo (la zona más grande será el fondo) ▪ Relaciones topológicas (el fondo rodea a ciertas partes) ▪ Contornos (cóncavos y asimétricos tienen la tendencia a ser fondos)

Fuente: Villafaña y Mínguez (2013), entre otros

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

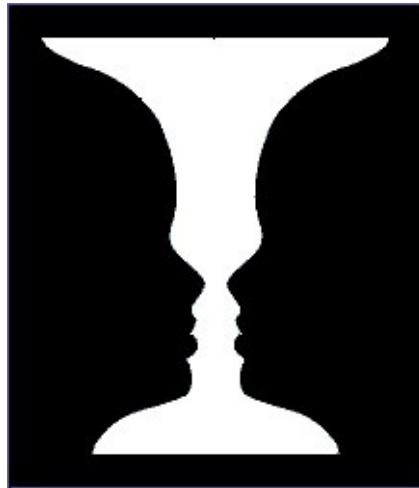


Figura 39. La copa, de Edgar Rubin

Fuente: [enlace web](#)

Leyes de Gestalt:

Ley del cierre: una figura incompleta, es completada por el observador.



Figura 40. Ley del cierre

Fuente: [enlace web](#)



Figura 41. Ley de la proximidad

Fuente: Designed by LuqueStock / Freepik

Ley de la semejanza: los estímulos similares en tamaño, peso, forma, color, etc., tienden a ser percibidos como conjuntos.



Figura 42. Ley de la semejanza

Fuente: Designed by Tirachard / Freepik

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



Figura 43. Ley de la buena continuidad o dirección

Fuente: Designed by lifeforstock / Freepik

2.6. Percepción y conocimiento

Son varios los teóricos que hablan sobre la percepción y el conocimiento, revise en el texto básico a cada uno de ellos, entre estos, destacan los siguientes:

Wilhelm Maximilian Wundt: las ideas son representaciones mentales que corresponden con experiencias sensoriales vividas por el sujeto.

Alfred Binet: el razonamiento es una organización de imágenes.

Edward Titchener: el pensamiento es posible gracias a un conjunto de unidades elementales como las sensaciones, las imágenes y los afectos.

Teóricos de la Universidad de Wurtzburgo: la imagen no es necesaria en el pensamiento.

Rudolf Arnheim: no es posible el pensamiento sin imágenes, en el origen de cualquier concepto intelectual se encuentra siempre una experiencia sensorial.

Los argumentos anteriores han permitido justificar la naturaleza cognitiva (conocimiento) de la percepción visual, como un proceso inteligente que cuenta con las tres fases:

1. Capacidad de recibir información (sensación visual)
2. Almacenarla (memoria visual)
3. Procesar la información (pensamiento visual)

Otro justificativo de la naturaleza cognitiva de la percepción es la comparación entre la memoria visual y el pensamiento visual.

El pensamiento es un proceso cognitivo porque implica un conjunto de mecanismos mentales, por lo tanto, porque no a la percepción que implica también un proceso con mecanismos similares, no se la consideraría cognitiva.

2.6.1. Memoria y pensamiento visual

La **memoria visual** recorre tres almacenes:

Memoria icónica transitoria: es el primer almacén al que llega la información, o más bien una pequeña cantidad de información ya que generalmente se pierde antes de ingresar al sistema de memoria. Posee una naturaleza sensorial.

Memoria a corto plazo: aquí va la información que supere el almacén anterior, tiene una capacidad limitada de información, la información es interpretada y eso es lo que guarda este almacén.

Memoria a largo plazo: es codificada y su capacidad de almacenamiento es ilimitada en el tiempo.

Para Rudolf Arnheim (1969), citado en Villaña y Mínguez (2013) la inteligencia es imposible sin la percepción. Las ideas o conceptos que tenemos de un objeto nos condicionan la forma como percibimos.

Percepción y pensamiento actúan de forma recíproca. Por ejemplo, un estímulo visual sobre un objeto desconocido nos llama más la atención que otro con el que estamos familiarizados. Esta retroalimentación entre estímulo e intelecto nos facilita nuestra vida cotidiana.

Le invito a revisar este tema en el texto básico, en los apartados 5.2.1 y 5.2.2, son varios los aportes que se mencionan en el texto básico sobre la memoria y el pensamiento visual.



Actividad de aprendizaje recomendada

Tarea de aplicación y experimentación:

- Buscar en el entorno tres ejemplos de figura-fondo.
- Buscar en el entorno tres ejemplos de pregnancia.

Con este último tema hemos culminado la unidad 2, es importante que revise cada apartado en el texto básico, y cualquier duda que tenga, revise nuevamente tanto en la guía, como el texto, con el fin de resolver las dudas.

Además, le invito a resolver la siguiente autoevaluación que le permitirá poner a prueba los conocimientos adquiridos.



Autoevaluación 2

Lea detenidamente cada pregunta y responda según corresponda.

1. ¿Cuál es la diferencia entre distancia egocéntrica y distancia relativa?

2. De los siguientes indicadores, seleccione el que corresponde a la distancia egocéntrica

- a. Convergencia ocular.
- b. Disparidad binocular o retiniana.
- c. Paralaje de movimiento relativo.

3. De los siguientes indicadores, seleccione el que corresponde a la distancia egocéntrica

- a. Disparidad vertical.
- b. Disparidad binocular o retiniana.
- c. Paralaje de movimiento relativo.

4. De los siguientes indicadores, seleccione el que corresponde a la distancia relativa.

- a. Acomodación del cristalino.
- b. Disparidad vertical.
- c. Paralaje de movimiento relativo.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

5. ¿Cuál es la diferencia entre la teoría tricromática y la teoría de los procesos opuestos?

6. De las definiciones siguientes cuál corresponde al Movimiento Sacádicos:

- a. Persiguen la trayectoria de un objeto.
- b. Movimientos rápidos y abruptos que sirven para cambiar el punto de fijación.
- c. Se producen con el fin de mantener a los estímulos en un punto estable de la retina.

7. De las definiciones siguientes cuál corresponde al Movimiento de Compensación o vestíbulo-oculares:

- a. Persiguen la trayectoria de un objeto.
- b. Movimientos rápidos y abruptos que sirven para cambiar el punto de fijación.
- c. Se producen con el fin de mantener a los estímulos en un punto estable de la retina.

Seleccione Verdadero (V) o Falso (F)

8. () El punto de partida del procesamiento visual es la disposición total del haz luminoso que llega hasta el observador.
9. () El movimiento aparente se da cuando los objetos y las retinas de nuestros ojos se mueven.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

10. () La Gestalt se conoce como Figura.

En esta segunda autoevaluación seguro que le fue muy bien, pero para estar conforme compare sus respuestas con las del solucionario que se encuentran al final de la guía didáctica, si no acertó le recomiendo revisar nuevamente estos temas en los que tiene mayores fallas.

[Ir al solucionario](#)

Resultado de aprendizaje 3

Reconoce los elementos compositivos de la imagen aislada.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje**Semanas 5 y 6****Unidad 3. La imagen aislada**

Continuamos con el estudio de la TGI y en esta ocasión nos toca estudiar sobre la imagen aislada, para ello es necesario revisar el capítulo 6 del texto básico. Empecemos la unidad con el siguiente tema.

3.1. Elementos morfológicos de la Imagen

Son responsables de la estructura espacial de la imagen y tienen propiedades comunes que definen su naturaleza plástica. Son los únicos con presencia material y tangible en la imagen.

El valor de actividad plástica de cada elemento es variable y depende siempre del contexto, donde hay elementos:

- **Superficiales:** plano, textura, color, forma.
- **Unidireccionales:** punto y línea.

3.1.1. El punto

Aparentemente el más simple. Su naturaleza intangible es quizá lo que mejor le define y su característica diferencial más notable. No es necesaria la presencia gráfica de un punto para que éste actúe plásticamente en la composición, Domínguez (1993, p.172), establece tres puntos implícitos (no tienen una presencia figural en la composición).

Centros geométricos: coexisten con otros centros de la composición visual, entre los que se establecen relaciones que generan equilibrio. En el espacio geométrico el centro es una posición (posición central, punto medio), pero en el espacio plástico el centro es el foco principal de un campo de fuerzas del que emanan y en el que convergen dichas fuerzas, como se observa en la siguiente imagen.



Figura 44. *La creación de Adán*, Miguel Ángel Buonarroti.

Fuente: [enlace web](#)

Índice

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas



Figura 45. Puntos de fuga

Fuente: Designed by rawpixel.com / Freepik

Puntos de atención: corresponden con aquellas ubicaciones del cuadro que por la geometría interna de éste concitan y atraen la atención del observador.

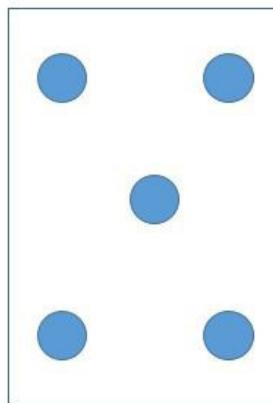


Figura 46. Puntos de atención

Fuente: Elaboración propia

Funciones plásticas del punto: tenemos varias funciones plásticas del punto, revisemos a continuación:

- Contribuye a fijar la visión (punto-imagen asilado).
- Inducción direccional (punto – imagen agrupados).
- Crear pautas figurales o patrones de forma mediante la agrupación y repetición de unidades de puntos.
- Un punto puede convertirse en el foco de la composición, aunque no necesariamente se encuentre el punto gráfico.
- Determinadas sucesiones de puntos sobre las horizontales y describiendo direcciones ondulatorias, favorecen el dinamismo al sugerir un efecto de movimiento.
- Sencilla capacidad del punto para crear texturas.

3.1.2. La línea

Es el elemento plástico más polivalente, puede tener el mayor número de funciones.

La línea sirve para señalar y para significar (comunicación visual aplicada y el del arte).

Su naturaleza es muy similar a la del punto en cuanto a que su presencia material no es necesaria, además en cuanto a su naturaleza sinestésica y sus funciones.

Clasificación de la línea:

Líneas implícitas: no necesitan de la presencia material. Las *líneas fenoménicas* surgen en la intersección de dos planos de diferente matiz, brillo, etc. Las *líneas* que constituyen la *geometría interna* del marco, los ejes las diagonales. Las *líneas de asociación* las forman diversos elementos que debido a un agrupamiento direccional quedan asociadas entre sí.

Líneas aisladas: sean *rectas* o *curvas* quedan asociadas al espacio del cuadro. La línea recta es muy dinámica con un sentido preciso, el recorrido visual entre dos puntos se concluye antes que con una curva que, aunque puede ser dinámica tiene una menor capacidad direccional.

Además, se tiene la línea horizontal (más estática, reposo y estabilidad), vertical (gravedad, movimiento), oblicua (más dinámica) y la línea quebrada (movimiento discontinuo).

Haces de líneas: pueden formar tramas, por líneas rectas entrecruzadas, utilizadas para dar sombra y dar volumen (Figura 47).



Figura 47. Haces de líneas

Fuente: [enlace web](#)

Línea objetual: se percibe como un objeto unidimensional, para que un grupo de líneas sean conceptualizadas como un objeto independiente su estructura debe ser más simple que la suma de las mismas, ejemplo de este tipo de líneas son las siluetas y pictogramas utilizados en señalización. Delimita una figura con el uso de líneas.



Figura 48. Línea objetual

Línea figural: necesita del color, la textura, forma ya que por ella misma no seríamos capaces de delimitar claramente una obra. Describe la forma de cualquier objeto, en función de que represente o no la figura con volumen se habla de línea de contorno o línea de recorte.



Figura 49. Línea figural

Fuente: [enlace web](#)

Funciones plásticas de la línea: se puede mencionar las siguientes.

- Crea vectores de dirección.
- Aporta profundidad a la composición.
- Separa planos y organiza el espacio
- Da volumen a los objetos bidimensionales
- Puede representar tanto la forma como la estructura de un objeto.

3.1.3. El plano

Es un elemento morfológico de superficie íntimamente ligado al espacio que se define en función de dos propiedades:

La bidimensionalidad y su forma: un plano puede ser proyectado en el espacio las veces que desee y en la orientación que convenga.

Como los cubistas es decir la integración de distintos espacios en otro unitario (aforismo cubista) es decir la percepción de un objeto desde diferentes puntos de vista que luego serían integrados en el espacio del cuadro.

3.1.4. El color

La naturaleza plástica del color es compleja, se podría señalar dos naturalezas cromáticas.

1. El color del prisma (colores luz)
2. El color de la paleta (colores pigmentarios)

Las funciones plásticas del color: el color cumple con las siguientes funciones.

- Contribuye a la creación del espacio plástico de la imagen, dependiendo de su uso se obtendrá un espacio bi o tridimensional

- El color tiene una buena capacidad para crear ritmos espaciales dado que puede variar intensivamente.
- El color tiene claras manifestaciones sinestésicas (toda clase de sensaciones). Una de las propiedades sinestésicas más evidentes en el color es la cualidad térmica, es decir:

Colores cálidos: amarillo, rojo.

Colores fríos: azul.

- El color es altamente dinamizador de la composición, a través del contraste

3.1.5. La forma

Gracias a patrones de forma que almacenamos en nuestra memoria nos permite identificar a los objetos de nuestro entorno. Es necesario distinguir entre forma estructural (estructura) y forma.

- **Estructura:** queda plasmada en los rasgos espaciales para reconocer al objeto (un barco).
- **Forma:** capacidad de identificar al objeto de la percepción o representación (hay formas distintas).

Por ejemplo, en dos barcos, conocemos la estructura de un barco, pero hay formas distintas, como la forma de un velero, de un bote, de una lancha, etc.

Funciones plásticas de la Forma:

En la **proyección**, la función que cumple la forma es la representación misma de la identidad del objeto, una proyección implica la adopción de un punto de vista fijo. La forma de un carro se identifica mejor de perfil, mientras que la de un avión es su planta (Figura 50).

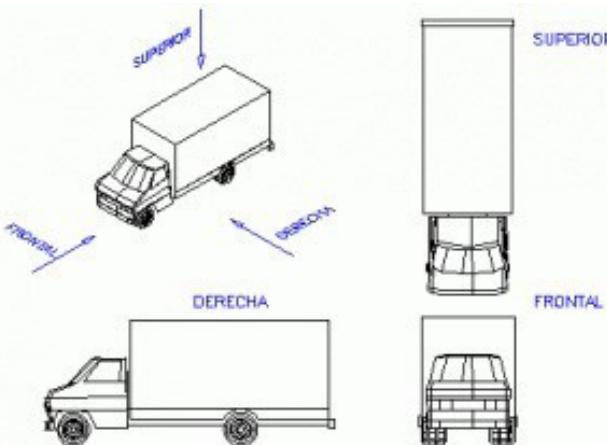


Figura 50. Proyección

El **escorzo** (oblicua o perpendicular) es una representación desviada de un esquema estructuralmente más simple:

- Cuando la proyección del objeto no es ortogonal (ángulo recto), la representación escorzada aumenta el dinamismo de la forma.
- Cuando no se representa el aspecto más característico del objeto se puede también hablar de escorzo (cualquier objeto representado muy rápidamente).

Geométricamente cualquier proyección implicaría escorzo, todas las partes del objeto representado que no sean paralelas al plano de la proyección se representarían desviadas y sus proporciones estaría deformadas (Figura 51).

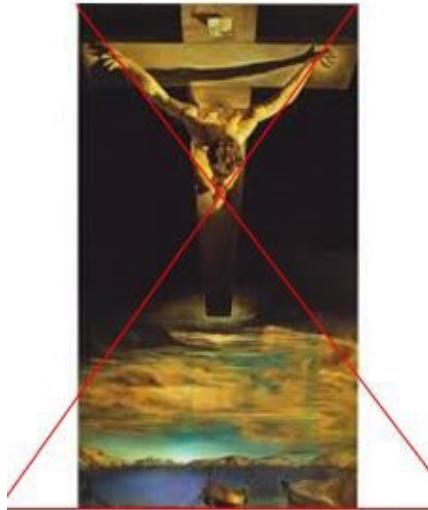


Figura 51. Escorzo (*El Cristo Vertical*, Salvador Dalí)

Fuente: [enlace web](#)

El escorzo es probablemente la representación más dinámica de la forma porque implica una deformación de una estructura más simple.

El **traslapo o superposición**, es una manera habitual de representación de la forma en la imagen. Los elementos deben entenderse como independientes y estar situados en distinto plano en la composición (Figura 52).

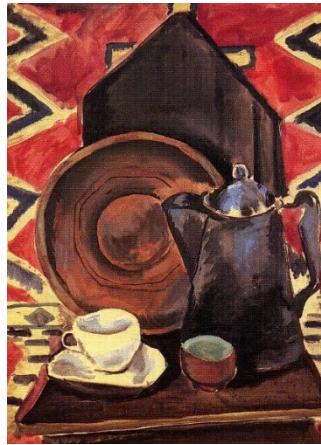


Figura 52. Traslapo

Fuente: [enlace web](#)

Las funciones plásticas del traslapo son diversas:

- Jerarquización de uno de los elementos.
- Puede crear itinerarios de lectura (orden interno en la imagen).
- Crea cohesión y constituye una unidad visual, que favorece el equilibrio dinámico.
- Favorece la tridimensionalidad.

3.1.6. La textura

Es una agrupación de pautas situadas a igual o similar distancia unas de otras sobre un espacio bidimensional y, en ocasiones con algo de relieve. Aporta sensaciones de aspereza, rugosidad, suavidad.

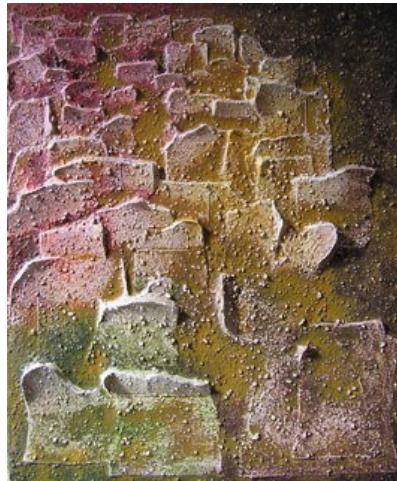


Figura 53. Textura

Fuente: [enlace web](#)

La **función plástica principal** de la textura es la capacidad para sensibilizar superficies. Una superficie texturada ofrece mayor opacidad, pesa más visualmente; otra función, es la codificación del espacio en profundidad.

Es importante revisar lo ejemplos que señala el texto básico, sobre los elementos morfológicos de la imagen, le invito a revisar el capítulo 6.

3.2. Orden temporal y función representativa

Para este tema es importante que revise el capítulo 7 del texto básico, a continuación, en este punto trataremos los elementos dinámicos de la imagen. Pero antes estudiaremos que es temporalidad.

El concepto de **temporalidad** se define como la modelización que la imagen hace del tiempo de la realidad a través de la **representación**; constituye, por tanto, la estructura temporal de la imagen, formada por los elementos dinámicos—tensión y ritmo – que en la imagen aislada tienen la misión de activar el espacio del cuadro.

El concepto de temporalidad se compara con el tiempo de la realidad, y la diferencia entre estos es que el tiempo de la imagen (representado) posee un orden que se puede alterar, mientras que el real no se puede alterar (pasado – presente – futuro: lineal, esquema continuo).

El orden temporal es necesario destacar y se lo entiende como una manera de disponer ciertas unidades en una serie, con una significación determinada.

El tiempo real (pasado – presente – futuro) es un esquema continuo.

El tiempo de la imagen es un tiempo discontinuo en el que se puede transgredir (pasado – presente – futuro).

En la imagen hay dos tipos de temporalidad:

1. Reproduce el esquema temporal de la realidad dotándole de significación (temporalidad basada en secuencia).
2. El esquema temporal está abstraído (temporalidad basada en la simultaneidad).

Esto da lugar a dos clases de imágenes:

1. Imágenes secuenciales.
2. Imágenes aisladas (simultáneas).

A continuación, nos interesa revisar las imágenes aisladas.

Temporalidad por simultaneidad (imágenes aisladas). Existe la presencia de los elementos dinámicos de la imagen. Es decir, no es suficiente la presencia de los elementos morfológicos de la imagen para crear esa estructura temporal progresiva, sino que necesitan que sean activados por los elementos dinámicos de la imagen.

3.3. Elementos dinámicos de la imagen

La relación espacio – temporal se crea a través de los dos elementos dinámicos.

1. Tensión.
2. Ritmo.

1. **La tensión:** es fundamentalmente una experiencia perceptiva que como toda experiencia necesita de un estímulo para producirse. La tensión es aquella percepción que recibimos entre dos elementos que interaccionan entre sí de manera activa. Se da tanto en lo figurativo como en lo abstracto.

La tensión se explica a partir de dos propiedades físicas: una fuerza y una dirección (Figuras 54 y 55).

La fuerza visual será directamente proporcional al grado de deformación (en el caso que sea una deformación).

La dirección (eje de tensión) será directamente proporcional al restablecimiento del elemento deformado a su estado natural.



Figura 54. Tensión

Fuente: Designed by Freepik



Figura 55. Tensión

Fuente: Designed by Freepik

Factores plásticos generadores de tensión en la imagen:

- a. **Las proporciones:** toda proporción de una imagen fija que se escriba como una deformación de un esquema más simple, producirá tensiones encaminadas o dirigidas al restablecimiento de la posición original (rasgos estructurales). En la figura 56 la posición o forma original será el cuadrado.



Figura 56. Proporción

Fuente: elaboración propia

- b. **La orientación oblicua:** todas las formas u objetos que se representen oblicuamente ganarán en tensión. Como en el caso de la figura 57, la forma oblicua de la torre, genera tensión.



Figura 57. Orientación oblicua, Torre de Pisa

Fuente: [enlace web](#)

- c. **La forma:** cualquier forma distorsionada produce tensiones dirigidas al restablecimiento de su estado original. Como en el caso de la siguiente caricatura.



Figura 58. Forma

Fuente: [enlace web](#)

La forma es una síntesis del resto de elementos morfológicos que puede establecer multitud de situaciones y relaciones plásticas que aumenta la facultad de producir tensión de este elemento. Algunas de estas situaciones de tensión son:

- Las formas irregulares, asimétricas y discontinuas son más tensas que las regulares, simétricas y continuas.
 - Las formas incompletas producen tensiones para restablecer la totalidad.
 - Las formas escorzadas son más tensas que las representadas proyectivamente.
 - La representación no normativa de una forma es más tensa que la convencional.
 - Las formas sombreadas y con textura son más dinámicas que las formas limpias.
2. **El ritmo:** se consigue con un patrón de lectura continuo, recurrente y organizado, mediante la utilización de líneas, figuras, texturas y colores que evoquen un movimiento armónico.

El ritmo es la conjunción de dos componentes básicos: *estructura* y *periodicidad*, que se manifiestan en el espacio y en el tiempo a través de las proporciones entre sus elementos sensibles y la cadencia que determina la alternancia de esos elementos.

Estructura rítmica: está constituida por los elementos sensibles y los intervalos (espacio, pausa) que componen el cuadro. Es el modo de organización de las estructuras repetidas.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



Figura 59. Estructura rítmica

Periodicidad rítmica: Regula la presencia en el cuadro de los elementos estructurales, e implica repetición.



Figura 60. Periodicidad rítmica

Fuente: [enlace web](#)



Figura 61. Ritmo uniforme

Fuente: [enlace web](#)

Ritmo creciente – decreciente: la figura que se repite mantiene su forma, pero cambia en cuanto a tamaño, intervalo, color.



Figura 62. Ritmo creciente–decreciente



Figura 63. Ritmo alterno

La *principal función plástica* del ritmo en la imagen fija-aislada es la dinámica (movimiento) que introduce en la composición. Tanto la tensión como el ritmo dan sentido a la temporalidad por simultaneidad, que induce una cierta progresión en un espacio carente de movimiento.

3.4. Elementos escalares de la imagen

Los elementos escalares de la imagen definen aspectos cuantitativos de la representación icónica, y son los siguientes:

- El tamaño
- El formato
- La escala
- La proporción

1. El tamaño

El tamaño o dimensión es uno de los factores más cotidianos de definición de las cosas y la naturaleza. El niño adquiere la

experiencia del tamaño (el mundo, las cosas son grandes o pequeñas).

El tamaño es un elemento relativo, es decir el tamaño en el mundo real y cotidiano tiene que ver con el tamaño del ser humano, el cuál adquiere un valor canónico, que sirve de referencia. A partir del tamaño del ser humano, el orden o segmentación del espacio se adapta (como el trabajo de los arquitectos para crear una casa).

En la imagen se puede tomar de referencia la figura humana; sin embargo, en la representación icónica las referencias son menores. La variación del tamaño de una imagen puede comportar en sí misma una significación plástica de considerable valor.

Funciones plásticas del tamaño

La jerarquización: establece el tamaño en la parte interna de la composición. La superficie del cuadro ocupada por un objeto en relación a su superficie total es directamente proporcional a su importancia visual.

Peso visual: el tamaño junto a la estructura y el color es responsable del peso visual. Las figuras de mayor tamaño son los que más pesan visualmente.

Como se observa en la figura 64, el elemento con mayor jerarquía y al mismo tiempo peso visual es la mujer.



Figura 64. Jerarquía y peso Visual

Fuente: [enlace web](#)

La conceptualización visual de la distancia: nuestro sistema visual debe escoger entre considerar constante el tamaño de un objeto y entender que la disminución de su tamaño relativo se debe a un cambio de distancia. El tamaño de un objeto conocido no cambia ya que su disminución se conceptualiza como un cambio de distancia y nunca de su tamaño objetivo.

Las gradientes de tamaño: es el más simple para crear profundidad en las imágenes bidimensionales. Gibson (1974,107) citado por Villafaña y Mínguez (2013) define a la gradiente como un simple aumento o disminución de algo a lo largo de un eje o dimensión.

Estas dos funciones van de la mano, en la figura 65 se observa el cambio de tamaño ya sea por la distancia y por su gradiente.



Figura 65. Distancia

Fuente: [enlace web](#)

Impacto visual: que producen las imágenes de gran tamaño.



Figura 66. Impacto Visual

Fuente: [enlace web](#)

2. La escala

Es necesaria para el conocimiento y comprensión visual, posibilita la ampliación o reducción de un objeto sin que se vean alteradas las propiedades estructurales o formales de éste. La escala implica relación de tamaño.

En la escala se habla de **escala externa**, es la relación entre el tamaño absoluto de la imagen y el de su referente en la realidad (mapas, planos arquitectónicos, etc.).

Mientras que la **escala interna**, es la relación entre el tamaño del objeto representado en la imagen y el tamaño global del cuadro. La escala interna ha dado origen a la conocida gramática de los planos fotográficos y cinematográficos, determinados por tres hechos:

1. El tamaño objetivo del objeto.
2. La distancia entre el objeto y la cámara.
3. La distancia focal del objetivo.

De la relación de estos tres hechos surge una escala de 6 planos, ordenados de mayor a menor.

Planos escalares

- Plano general: plano general largo, plano general corto.
- Plano de conjunto.
- Plano entero.
- Plano medio: plano americano, plano medio, plano medio corto.
- Primer plano: primerísimo plano.
- Plano detalle.

Le invito a revisar cada uno de estos tipos de planos en el texto básico, los autores nos presentan un esquema general de los planos.

3. La proporción

La proporción designa la relación cuantitativa entre un objeto y sus partes constitutivas y entre las diferentes partes entre sí. La proporción implica relación y variación. Desde siempre el anhelo del ser humano ha sido encontrar una proporción que se identificará paradigmáticamente con la belleza, es así que la norma más

aceptada para regular la proporción ha sido la Divina Proporción (formalizada Luca Pacioli, 1497- 1509).

Puede entenderse como la relación más simple entre dos partes a y b de un segmento. Conocida también como media o extrema razón, o sección áurea. Una de las funciones plásticas de la proporción es contribuir a la creación de ritmos. La proporción es la expresión del orden interno de la composición.

Lo invito a revisar en el texto básico la explicación que nos dan los autores sobre la proporción áurea.

4. El formato

El formato expresa la proporción interna del cuadro y limita su espacio diferenciando el espacio plástico del físico. Un formato viene definido en cuanto a sus proporciones internas por su ratio (razón) que indica la relación entre su lado vertical y horizontal.

De una forma más sencilla diremos que el formato es la forma como se presenta la imagen es decir horizontal o vertical, tal como se observa en las imágenes siguientes:



Figura 67. Formato horizontal y vertical

Fuente: [enlace web](#) y [enlace web](#)

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

También existen formatos circulares – los tondos- y ovalados o elípticos; panorámicos, cuadrado, etc. En la figura 68 se observa un formato circular y ovalado.



Figura 68. Formato circular y ovalado

Fuente: [enlace web](#) y [enlace web](#)

Después de revisar cada temática, tanto en la guía didáctica como en el texto básico, hemos culminado el capítulo 3. Le invito a poner a prueba sus conocimientos con la siguiente autoevaluación, que además le permitirá prepararse para la evaluación presencial. ¡Éxitos!



Autoevaluación 3

Responda Verdadero (V) o Falso (F) a las siguientes premisas.

1. () Los elementos morfológicos de la imagen son los responsables de la estructura espacial de la imagen.
2. () Los elementos morfológicos de la imagen tienen una presencia inmaterial e intangible.
3. () Los elementos superficiales son punto y línea.
4. () Los elementos unidimensionales son el plano, la textura, el color y la forma.
5. () Los puntos de fuga corresponden con aquellas ubicaciones del cuadro que por la geometría interna de éste concitan y atraen la atención del observador.
6. () Los puntos de atención inducen una visión frontal hacia el infinito.
7. () Kandinsky sobre el punto mencionaba “es una noción relativa que expresa la parte más pequeña en el espacio.
8. () El valor de actividad plástica del punto viene determinado por su ubicación en el cuadro y por su color.
9. () El punto es el elemento plástico más polivalente.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

10. () La línea más dinámica es la oblicua.

Seleccione la opción correcta:

11. En las funciones plásticas de la Forma, la proyección:

- a. Cumple la representación misma de la identidad del objeto.
- b. Está situada en distinto plano en la composición.
- c. Implica una deformación de una estructura más simple

12. El plano tiene la función de:

- a. Crear ritmos espaciales.
- b. Organizar el espacio.
- c. Aportar profundidad.

Con esta última autoevaluación del primer bimestre, estará en capacidad de desarrollar la prueba presencial de primer bimestre. Revise el solucionario para conocer si acertó en las respuestas; si no acertó, revise nuevamente los temas correspondientes al capítulo. ¡Éxitos!

[Ir al solucionario](#)

Índice

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas



Actividades finales del bimestre



Semanas 7 y 8

Estimado estudiante:

Hemos concluido con el estudio de los contenidos planificados en este bimestre. Ahora es momento de reforzar lo aprendido y prepararse para la evaluación presencial, por lo tanto, les recomiendo revisar los recursos de aprendizaje y las actividades desarrolladas en el transcurso del bimestre.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



Segundo bimestre

Resultado de aprendizaje 4

Conoce las características de la imagen secuencial

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje



Semanas 9 a 11



Unidad 4. La imagen secuencial

4.1. Concepto de plano, secuencia y plano-secuencia

Para empezar con esta temática usted debe revisar el texto básico, el tema 10.3. La palabra *plano* se presenta a confusión, ya que dependiendo del contexto puede tener varios significados, revisemos a continuación a que se refiere.

- **Rodaje:** toma, encuadre, campo
- **Montaje:** fragmento mínimo de película que se ensambla con otros fragmentos

En una primera época el plano equivalía a la toma, porque apenas había movimiento de cámara, pero conforme la cámara se hace móvil y registra campos diferentes el concepto de plano se aleja de la de toma. A partir de esto surge el *travelling* que consiste en el conjunto de planos sucesivos.

Otra concepción de plano es “conjunto de fotogramas que forman una corta escena rodada en una sola pieza” (Mitry, 1990) citado en Villafaña y Mínguez (2013, p. 191). Guber (1994) citado en Villafaña y Mínguez (2013, p. 191), define al plano según siete características: encuadre, campo, angulación, iluminación, movimiento, duración, y sonido. Villafaña y Mínguez (2013) señalan que los elementos básicos del plano son simplemente tres de los anteriores: encuadre, movimiento y duración.

Le invito a revisar en el texto básico las concepciones sobre:

Tabla 3. Plano

Encuadre	Movimiento	Duración
Picado, contrapicado.	Panorámica, travelling, Zoom (<i>travelling óptico</i>)	Secuencia, plano-secuencia. Primer plano (close-up)

Fuente: adaptación a partir de Villafaña y Mínguez (2013).

4.2. La representación del tiempo

La imagen secuencial tiene una capacidad natural para representar el tiempo y por esta razón es una imagen apta para la narración. La diferencia con la imagen aislada en cuanto al espacio, se da en que

la imagen aislada es permanente y cerrada y la imagen secuencial es abierto y cambiante, además de un fuera de campo. El punto de vista se puede cambiar.

En la imagen secuencial se agrega además del movimiento el segmento sonoro. La profundidad y perspectiva de campo se convierten en elementos significativos de primer orden en la imagen secuencial.

Toda imagen es una modelización de la realidad. Toda imagen secuencial está compuesta por distintos segmentos icónicos, por ejemplo, el caso de dos planos cinematográficos sucesivos, en los que hay cinco posibilidades:

- Los **planos** pueden ser **rigurosamente continuos** como sucede cuando hay un *raccord* (continuidad temporal y espacial) *directo* en el sentido temporal. El plano A termina justo en el punto en que comienza el plano B.
- Puede haber un hiato (interrupción en espacio y tiempo) en la continuidad entre ambos planos lo suficientemente corto como para ser medible, se suprime una pequeña parte de la acción, pero se mantiene el raccord, se trata de una **elipsis definida**.
- Cuando ese hiato en la continuidad no se puede medir con precisión nos encontramos ante una **elipsis indefinida**.
- El **retroceso definido** supone que el segundo plano repite artificialmente parte de la acción mostrada en el primer plano para dar una apariencia de continuidad.
- El **retroceso indefinido** es una vuelta atrás que se remonta no unos segundos, sino un tiempo más largo y mucho menos mensurable.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Luego de las relaciones temporales anteriores es necesario revisar los elementos que intervienen en la temporalidad de la secuencia:

La representación del tiempo: el tiempo no existe en la realidad, sino que existe en nuestra experiencia de la realidad, en nuestra percepción temporal de la realidad que no es igual en toda persona (personas lentas y rápidas, puntuales e impuntuales). Sin embargo, todos percibimos el mundo a través de acontecimientos pasados, tenemos conciencia de un presente en desarrollo y concebimos las probabilidades de un futuro.

Cada tipo de imagen modeliza el tiempo de la realidad a través de una estructura temporal determinada.

La imagen *fija-aislada* es una imagen sin movimiento. En este tipo de imágenes la temporalidad depende indirectamente de la interacción entre los elementos espaciales. En la imagen ***móvil-secuencial*** hay una representación en movimiento que articula la transformación de un espacio o el cambio de un espacio a otro. Esta cualidad es la que marca la diferencia entre la mayor capacidad narrativa de la imagen secuencial.

Aumont (1992, 172) citado en Villafaña y Mínguez (2013, p. 198), señala que la temporalidad de las imágenes también está relacionada con la subjetividad del espectador.

La imagen cinematográfica representa el movimiento y está en movimiento, el cine muestra un proceso narrativo más dinámico.

4.3. Movimiento y ritmo

El movimiento y el ritmo constituyen los dos elementos que definen la relación entre los parámetros espacial y temporal en la imagen móvil-secuencial. La naturaleza de la imagen secuencial se distingue por su capacidad para representar el cambio, la

transformación, el movimiento. Todo movimiento tiene lugar en un espacio que se ve transformado por dicho movimiento, que además tiene una duración. En la imagen secuencial puede haber tres tipos de **movimiento**:

Movimiento físico: se produce cuando los personajes o los objetos se mueven dentro del cuadro o cuando hay un cambio en el punto de vista como consecuencia de una operación de montaje.

Movimiento dramático: se produce cuando el desarrollo de la acción avanza hacia adelante dentro del esquema planteamiento-nudo-desenlace (introducción-desarrollo-conclusión).

Movimiento psicológico: los acontecimientos y el desarrollo de las historias van acompañados por un movimiento en el estatus de los personajes. Es decir, un cambio en el estado de los personajes. Este movimiento puede ser de dos tipos:

- **Interior:** se refiere a las emociones, percepciones, conocimientos del personaje.
- **Exterior:** lo que el personaje representa o simboliza en la historia.

A continuación, analicemos el siguiente corto animado: *Carrot Crazy* [enlace web](#).

Luego de la revisión del video podemos determinar lo siguiente:

El *movimiento físico* se observa en cada momento con el paso de cada personaje, el *movimiento dramático* empieza con la introducción al momento en que aparece el pequeño conejo y los dos personajes siguientes, el desarrollo ocurren en la disputa entre los dos hombres cazadores del conejo, y la conclusión cuando el conejo no se queda con ninguno de los dos hombres sino con otro personaje que no se pensaba.

Finalmente, el *movimiento psicológico* interior se refiere a las emociones de los tres personajes, y el exterior se lo podría asociar con lo que representa la historia y en este caso depende de la percepción de cada persona. Puede asociarse con la frase “el centro de la discordia” en este caso el centro es el conejo.



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de aplicación y experimentación

- Revise en internet algunos cortos animados.
- Analice los tres tipos de movimiento en cada corto animado.

Ritmo: si en la imagen *fija-aislada* el ritmo está vinculado a elementos espaciales (color y forma), en la imagen *móvil-secuencial* depende en igual medida del tiempo y del espacio. El movimiento como elemento temporal, por estar relacionado directamente a la duración, permitirá la creación de ritmos en la imagen secuencial. El ritmo es un elemento de significación en el cine, ya que somete a la imagen en su continuidad a relaciones temporales.

Revise en el texto básico el *movimiento* y el *ritmo*, aquí los autores nos explican detalladamente cada uno de estos temas.

4.4. La arquitectura temporal

El cine es uno de los medios de producción de imágenes con mayor capacidad para manipular el tiempo. En el acto de modelizar la realidad la imagen secuencial construye dos temporalidades:

1. La historia narrada, evocada o imaginada (el conjunto de hechos que se toman de referencia- historias de 10 años, más o menos).
2. La del propio acto narrativo o discursivo (la forma de narración que utilizan para relatar esa historia, es decir textos, expresiones-diálogos, espacios, escenarios, etc., para contar hechos ficticios o no ficticios – en un tiempo determinado).

Las relaciones que se establecen con estas dos temporalidades, se evidencian en cada película a través de tres niveles: el orden, la duración, y la frecuencia.

4.4.1. El orden

Se establece a partir de acontecimientos simultáneos (al mismo tiempo) y sucesivos (continuo), revisemos a continuación los ordenes posibles.

1. Acontecimientos simultáneos en la historia son presentados simultáneamente por el discurso (profundidad de campo, pantalla dividida, sobreimpresión o sonido fuera de campo).

Por ejemplo, en la película “*The Call*”, en español “*911 Llamada Mortal*” (Figura 69), se utiliza el sonido fuera de campo.

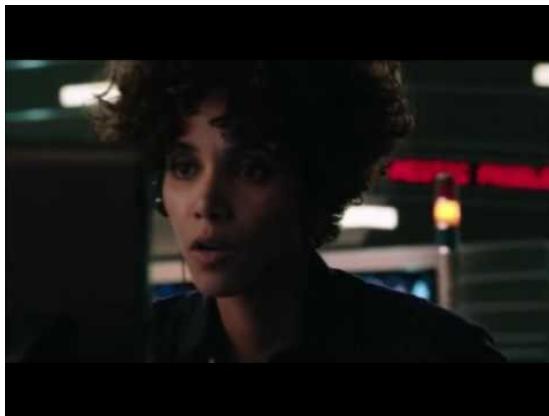


Figura 69. Sonido fuera de campo

Fuente: [enlace web](#)

2. Acontecimientos sucesivos en la historia son presentados simultáneamente por el discurso (pantalla dividida, encabalgamiento sonoro).

En el siguiente ejemplo se observa el encabalgamiento sonoro, es decir, el sonido empieza en un plano y continúa para dar paso al siguiente plano.

[enlace web](#)

3. Acontecimientos simultáneos en la historia son presentados sucesivamente por el discurso (texto escrito-mientras tanto..., voice over, montaje alternado).

Un ejemplo es cuando dos personajes se dirigen simultáneamente a un punto, y su encuentro produce un clímax narrativo.

4. Acontecimientos sucesivos en la historia son presentados sucesivamente por el discurso.

Secuencias normales: historia y discurso tienen un mismo orden.

Secuencias anacrónicas: historia y discurso no tienen un mismo orden.

En el primer caso, el interés se centra en los acontecimientos por venir. En el segundo caso, el cambio de orden se utiliza para posponer datos, crear curiosidad, crear huecos narrativos, para producir mayor subjetividad a partir de mediante la memoria de los personajes.

Secuencias Anacrónicas, pueden ser de dos tipos:

- *Heterodiegéticas*: no interfieren en la historia
- *Homodiegéticas*: se produce interferencia, tenemos las:
 - *Completivas*: rellenan lagunas.
 - *Repetitivas*: la narración vuelve sobre sus pasos, a veces con un nuevo punto de vista

Además se tienen las analepsis que retrocede a sucesos anteriores o llamados **flashback**; ejemplo de este tipo, en las películas: *Titanic*, *El diario de Noa*, *Charlie y la fábrica de chocolate*).

Y la prolepsis, contraria a la anterior; el discurso rompe el curso de la historia para hacer una búsqueda hasta sucesos posteriores llamados también **flashforward**, volviendo después a sucesos anteriores; por ejemplo, *Los Simpson*, *Flashforward serie*, *Destino final*, *Premonition*.



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de aplicación y Experimentación:

Busque y analice películas de su interés en donde se observe el orden y los posibles tipos de orden que se utilicen en cada película.

4.4.2. La duración

En la duración, hay tres factores.

La duración de la historia: es el tiempo que el espectador atribuye a los acontecimientos mostrados, una década o un día, horas o días, semanas o siglos.

La duración del discurso: consiste en los espacios de tiempo que la película relata. De los diez años de acción histórica presumidos, el argumento dramatiza sólo unos meses o unas semanas.

La duración de la proyección: el tiempo transcurrido desde que aparece la primera imagen hasta que pasan los títulos de crédito.

Si analizamos la siguiente película *Charlie St. Cloud*, podemos determinar que:

Duración de la historia: 5 años

Duración del discurso: un par de semanas

Duración de la proyección: 99 minutos



Figura 70. Charlie St. Cloud, (*Más allá del Cielo*)

Fuente: [enlace web](#)

Tipos de duración:

La relación entre los factores anteriores da lugar a 5 tipos de duración:

1. **Escena:** la duración de la historia es igual a la duración del argumento y a la duración de proyección, ejemplo de esto es *La Soga*, Hitchcock (1948).

La Soga es una de las películas más emblemáticas de Alfred Hitchcock por ser rodada en una sucesión de planos-secuencias, cada una hecha de una sola toma sin cortes, que abarcaba la totalidad de la duración del rollo de película. Hitchcock pretendía rodarla en tiempo real en una sola toma, pero las cámaras sólo podían grabar 10 minutos seguidos y se vio obligado a realizar varios cortes de forma oculta.

En cada fin de rollo de la película se hacía pasar la cámara por detrás de un lugar oscuro (como las chaquetas de los personajes) para disimular el cambio. De este modo, el resultado fue la sensación de vivir una acción continua,

de apariencia teatral, donde se evidenciaba el mérito interpretativo de los actores (Nedomansky, 2013).

Puede revisar la película en el siguiente enlace:[enlace web](#)

2. **Pausa:** la duración de la historia se detiene, mientras la duración del discurso continúa. La cámara describe un espacio sin que tenga en él ningún tipo de actividad (imagen congelada que se consigue haciendo que la película siga pasando por el proyector, de tal manera que todos los fotogramas muestren la misma imagen).

Navajas (1986, p. 37) señala que:

En el cine la pausa es, si no imposible, sí muy poco frecuente, ya que es anticinematográfico detener la historia, paralizar por un período de tiempo [sic] la imagen en la pantalla y proceder a la descripción de los que aparece en ella por medio de una voz exterior (p. 37).

3. **Elipsis:** el discurso omite parte de la duración de la historia (salto de tiempo o de espacio), puede ser porque el cine es un arte que puede ordenar y seleccionar elementos, otra por generar dramatismo, y una tercera por orden social, para evitar escenas explícitas de muerte, sexo, dolor, mutilación, etc.

Por ejemplo, en la serie de televisión The Leftovers, al inicio de la primera temporada, se observa una elipsis o un salto de tiempo; puede revisar el enlace [enlace web](#)

4. **Resumen:** la duración del discurso es menor que los hechos que se relatan, se condensa los acontecimientos, ejemplo de resumen lo encontramos en las películas: Trece días, 30 días antes de ir a la cárcel, al inicio de la película The Kissing Booth.

5. **Extensión:** el tiempo de la historia dura menos que el tiempo de proyección. Por ejemplo, en la película Escape Room [enlace web](#)

4.4.3. Frecuencia

Es la relación que existe entre el número de veces que un acontecimiento es presentado por el discurso y el número de veces que supuestamente ha sucedido en la historia; hay cuatro tipos.

1. **Frecuencia simple:** el discurso presenta una vez aquel acontecimiento que ha sucedido una vez en la historia (contar una vez lo que sucedió una vez). La mayor parte de las películas nos presentan una frecuencia simple, un ejemplo puede ser *Todos los días de mi vida* (*The Vow*).

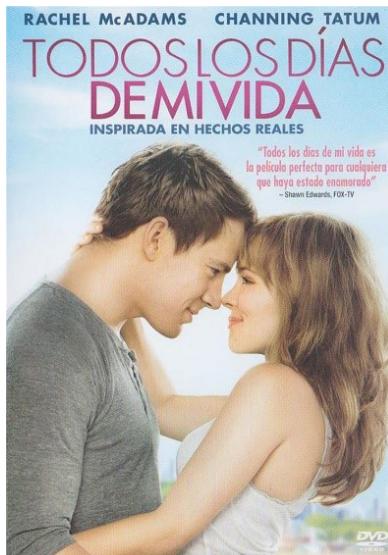


Figura 71. *The Vow*

Fuente: [enlace web](#)

2. **Frecuencia múltiple:** el discurso presenta n veces acontecimientos que han sucedido n veces en la historia

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



Figura 72. *Al filo del mañana*

Fuente: [enlace web](#)

3. **Frecuencia repetitiva:** el discurso presenta n veces aquello que en la historia sucede una vez (contar n veces lo que sucedió una vez). Un ejemplo lo encontramos en la película *Como si fuera la primera vez*, donde se observa que le cuentan varias veces el accidente que tuvo la protagonista.



Figura 73. *Como si fuera la primera vez*

Fuente: [enlace web](#)

4. **Frecuencia iterativa:** el discurso presenta una vez lo que en la historia sucede n veces (contar una sola vez lo que pasó n veces). Posiblemente las películas de asesinos en serie, que se centran en un solo caso, pero que en la historia han ocurrido varias veces.



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de Aplicación y experimentación

Busque y analice películas de su interés en donde se observe cada tipo de frecuencia.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Es importante revisar el texto básico para conocer en profundidad sobre la arquitectura temporal, y los ejemplos que los autores del texto básico nos mencionan.

4.5. El montaje

Para conocer sobre el montaje, es necesario revisar el capítulo 12 del texto básico.

En la imagen secuencial el proceso sintáctico implica una doble articulación:

1. Consiste en componer los elementos dentro del cuadro, operación plástica que supone buscar una ubicación a los elementos representados, definir cuáles serán sus movimientos y seleccionar los puntos de vista más adecuados.
2. Se refiere al proceso de ordenar los segmentos obtenidos mediante la articulación anterior.

Esta segunda articulación coincide con la definición de **montaje** que articula los fragmentos espaciales y temporales de la secuencia. La arquitectura temporal o el ritmo cinematográfico sólo son posibles a través del montaje.

Hay dos elementos que hacen del montaje una fórmula de organización claramente antinatural:

1. **Ubicuidad del punto de vista:** nos lleva de un espacio a otro de manera casi instantánea.
2. **Pancronismo:** permite al espectador una movilidad temporal sin restricciones.

¿Por qué es antinatural el montaje?

La cámara no ve como el ojo, lo cual trae como consecuencia que la lectura de la imagen no sea igual a la lectura de la realidad.

4.5.1. La sintaxis de la secuencia

El montaje es la operación sintáctica que regula las relaciones de orden y duración entre los distintos segmentos visuales y sonoros de la secuencia. El montaje permite construir una espacialidad y una temporalidad propias de la imagen secuencial con las claras diferencias respecto al tiempo y al espacio de la realidad (Villafaña y Mínguez, 2013, p. 210).

Lev Kuleshov fue uno de los primeros en teorizar sobre las características y posibilidades del montaje, a través de su concepción de “**geografía ideal**” (paisaje artificial o geografía creativa) que consistía en la creación de un espacio ilusorio, pero perfectamente integrado a los ojos del espectador.

La **geografía ideal** tomaba planos de distinto espacio, a través de los cuales se crea una unidad espacio-temporal. La yuxtaposición de imágenes se denomina comúnmente “espacio cinematográfico”.

Para la película “El proyecto del ingeniero Prait” (1918), a Kuleshov, le faltaban algunos planos de los personajes mirando unos postes eléctricos. Kuleshov se dio cuenta de que el mismo efecto se podía conseguir grabando por separado los planos de los actores mirando fuera de campo y por otro lado los postes. Decidió entonces grabar el poste de luz en un sitio y la pareja mirando fuera de campo, ambos planos en diferentes zonas (Figura 74).



Figura 74. El proyecto del ingeniero Prait

Fuente: [enlace web](#)

Efecto Kuleshov, consiste en mostrar un primer plano neutral e inexpresivo de un hombre junto a otros tres planos que mostraban distintas situaciones: un plato de sopa humeante, una mujer voluptuosa y el cadáver de un niño. En cada uno de los montajes los espectadores atribuían al rostro del hombre una actitud distinta. En el primer caso se veía a un hombre hambriento, en el segundo el hombre expresaba un deseo sexual, y en el tercero manifestaba una actitud de dolor (Figura 75).



Figura 75. Efecto Kuleshov

Fuente: [enlace web](#)

El experimento demostró la capacidad del montaje para crear con un mismo plano diferentes significados.

A continuación, le invito a revisar el efecto Kuleshov explicado por Alfred Hitchcock. [enlace web](#)

Hay algunas relaciones espaciales entre los planos, que son articuladas a través del montaje.

1. Continuidad espacial (con o sin continuidad temporal).
2. Discontinuidad espacial relativa. En este caso el plano B muestra un espacio próximo al plano A.
3. Discontinuidad espacial total.

Para que en la fragmentación espacio-temporal no se pierda la ilusión de que existe una continuidad física y dramática, y una coordinación se instituyó el **raccord**, que establece la continuidad entre elementos que aparecen en dos planos sucesivos. Tenemos diferentes tipos de raccord.

- Raccord de objetos.
- Raccord de velocidad.
- Raccord de iluminación.
- Raccord de sonido.

Además, entre los elementos de continuidad espacial hay:

1. **Raccord de mirada:** en la conversación de dos actores, los planos sucesivos deben dar la impresión que se miran. Por ejemplo, en la siguiente imagen, al cambiar de plano, se observa que existe una continuidad entre la mirada de los personajes.



Figura 76. *Boardwalk Empire*

Fuente: [enlace web](#)

2. **Raccord de posición:** ante un cambio de plano con continuidad espacial se respeta la ubicación de objetos y personajes para no crear confusión en el espectador.

En el ejemplo del enlace a continuación: [enlace web](#), se observa la continuidad de posición, los dos personajes mantienen su posición.

Entre el raccord de posición se encuentra:

Raccord en el eje: consiste en rodar una situación en dos planos, de manera que el segundo está rodado siguiendo la misma dirección, a pesar de que ha habido un acercamiento o alejamiento de la cámara, esto se observa en el ejemplo anterior. Sin embargo, si la intención es romper con el eje, esto puede provocar confusión en el espectador, como en el ejemplo siguiente en donde la posición del personaje se modifica en el momento del cambio de planos.

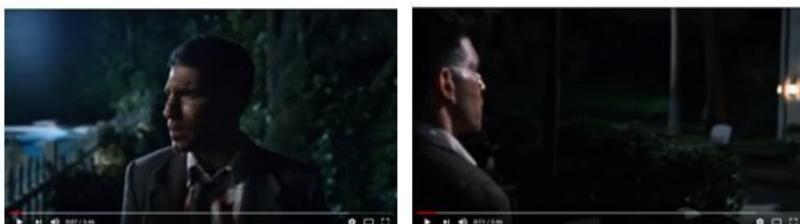


Figura 77. *Mob City*

Fuente: [enlace web](#)

3. **Raccord de dirección:** si un objeto o personaje sale del campo por la izquierda ha de entrar en campo por la derecha o lo contrario. Un claro ejemplo en las siguientes escenas.



Figura 78. Raccord de dirección

Fuente: [enlace web](#)

Cambios de plano:

Los cambios de plano no siempre son ejecutados con un corte directo, pueden ser de dos tipos:

1. **Encadenado:** montar el final de un plano sobre el principio del siguiente (sobreimpresión), como en la película *Kill Bill*.
2. **Fundido:** disolución de la imagen que da paso a un campo en negro o blanco y cuyo efecto es el de romper la continuidad de la narración. Se observa este tipo en la serie *Grey's Anatomy*, al inicio del capítulo.

Ambos pueden ser utilizados dando lugar al fundido- encadenado. Además, se pueden utilizar las **cortinillas** que barren la imagen haciendo aparecer un nuevo encuadre, se observa las cortinillas en la serie *The Big Bang Theory*.

Tipos de montaje

Zunzunegui (1992) citado por Villafaña y Mínguez propone tres tipos de montaje.

1. Montaje Alternado
2. Montaje Paralelo
3. Montaje Convergente



Figura 79. Cloud Atlas

Fuente: [enlace web](#)

2. Montaje Paralelo

Muestra sucesivamente acciones que en la historia no son simultáneas y sirve para marcar relaciones de similitud o de contraste entre dos acciones. Un ejemplo de este tipo de montaje se observa en la película *El Padrino*. A continuación en el enlace web puede observar la escena:

[enlace web](#)

3. Montaje Convergente

Muestra sucesivamente un conjunto de acciones que tienden todas ellas hacia un mismo fin. Un ejemplo se puede observar en el siguiente corto animado:

[enlace web](#)



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de aplicación y experimentación:

- Busque y analice tres ejemplos (cortos animados) en los que se observen los tipos de montaje: alternado, paralelo y convergente.
- Además, puede buscar en internet la película Inception, y analizar el tipo de montaje al que pertenece.
- Es importante revisar lo que nos mencionan los autores del texto básico sobre estos montajes. Le animo a revisar cada temática profundamente.

4.5.2. Aproximaciones al concepto de montaje

Son varios los autores que hablan sobre el montaje, entre otros:

Vsevolod I. Pudovkin, el montaje es la base estética del filme. Las palabras son materia prima, pero el significado final de las palabras depende de la composición. Propone cinco métodos de montaje: contraste, paralelismo, similitud, sincronismo y tema recurrente.

Sergei M. Eisenstein, propone cinco métodos de montaje: métrico, rítmico, tonal, armónico e intelectual.

Rudolf Arheim, establece cuatro principios que rigen el montaje: principios de corte, relaciones temporales, relaciones espaciales y relaciones de tema.

Béla Balász, el montaje es la composición de la imagen secuencial. El montaje es una asociación visual que confiere su significado

definitivo a las imágenes que componen la secuencia, significado que está asociado a una condición psicológica previa. Propone cinco tipos de montaje: metafísico, poético, alegórico, intelectual y subjetivo.

Gilles Deleuze, el montaje es la operación que desprende de las imágenes-movimiento el todo, la idea, es decir, la imagen del tiempo. El montaje es la composición y disposición de imágenes-movimiento para constituir una imagen indirecta del tiempo. Señala cuatro tendencias: la escuela americana, soviética, francesa y expresionista alemana.

4.5.3. Ideologías del Montaje

Históricamente, ha habido dos posturas bien diferenciadas respecto a qué es el montaje y cuál es su función. La primera otorga al montaje la máxima importancia al considerarlo como el verdadero creador de significado cinematográfico. La segunda considera que el montaje está subordinado a la narración y a una presentación realista del mundo (Villafaña y Mínguez, 2013, p. 221).

Sergei M. Eisenstein, considera el cine como un discurso articulado que establece con la realidad una relación referencial. Cree en la imagen; utiliza un sistema muy elaborado, aunque fue mucho menos conocido debido a su extensión y a que parte de él permaneció inédito.

André Bazin, le interesa reproducir fielmente una realidad que tiene todo un sentido dentro de sí misma. Bazin cree en la realidad; su sistema no es tan elaborado como el de Eisenstein; sin embargo, ha sido de gran utilidad en la teoría cinematográfica.



Actividad de aprendizaje recomendada

Le invito a revisar profundamente las ideologías de los dos autores en el texto básico, capítulo 12.

4.6. El segmento sonoro

El segmento sonoro de los mensajes audiovisuales ocupa una pequeña parcela de nuestro paisaje sonoro cotidiano y de la comunicación acústica. La imagen y el sonido se afectan mutuamente, pues la diferencia de significado entre una imagen con un sonido determinado y esa misma imagen muda puede ser enorme.

El segmento sonoro puede estar constituido por voz, música, ruidos de ambiente, pero el mensaje audiovisual es eminentemente vococentrista, pues la voz, especialmente la palabra, es el sonido sobre el que giran todos los demás.

El segmento sonoro puede cumplir en el cine diversas funciones de carácter sintáctico:

- Sirve para enlazar unas imágenes con otras de manera que fluyan de un modo unificado.
- Puede establecer pausas más o menos marcadas.
- Puede guiar al espectador por determinados caminos, confirmando o desmintiendo después sus expectativas.
- Puede crear silencios cuyo valor dramático puede ser enorme.

4.6.1. Perspectiva histórica

La imagen móvil secuencial ha estado ligada al sonido desde sus primeros tiempos (Villafaña y Mínguez, 2013):

- Los hermanos Lumière (Auguste y Louis) en 1897 ya realizaban proyecciones acompañadas de un cuarteto musical.
- Los antecedentes al cine sonoro son incluso anteriores al nacimiento del cine – 1895 (Gutiérrez Espada, 1980), el primer fonógrafo de Edison data de 1877 cuyo objetivo inicial era inventar un artefacto que reprodujera simultáneamente imágenes y sonido.
- Luego el Kinefonógrafo que no llegó a ver la luz.
- El cinematógrafo de los Lumière – 1885
- El invento de Auguste Baron – 1898
- El Phono-Cinema-Théâtre Clément-Maurice Gratioulet y Henri Lioret – 1900, consistía en un sistema para crear películas habladas o cantadas con sonido sincrónico de un minuto de duración
- León Gaumont con su invento del Cronófono (1893) que sincronizaba la imagen de la película y el sonido del fonógrafo, sin embargo, tenía inconvenientes, aunque, fue el más comercializado invento para películas habladas antes de la primera guerra mundial.
- El Phonofilm de Lee De Forest – 1923, es un sistema de proyección de películas con sistema incorporado.
- Movietone y Vitaphone, a mediados de la década de 1920, el primero registraba el sonido en la misma película que

registraba la imagen y el segundo para el registro del sonido independiente.

- Warner Brothers compra Vitaphone – 1926 y sonoriza con música y efectos sonoros una película (Don Juan) [enlace web](#).
- Warner en 1927 contrata un cantante de música-hall (popular) del momento y produce The Jazz Singer, incluía canciones y diálogos [enlace web](#).
- La primera película hablada se da en 1928 con Lights of New York, con la que se confirmaba las posibilidades del cine sonoro [enlace web](#).
- Las condiciones técnicas para incorporar el sonido estaban resueltas desde 1912, sin embargo, su implementación se retrasó para aprovechar los sistemas ya conocidos, y principalmente por la inversión que implicaba el uso de un nuevo sistema.
- El invento de la radio permitió que se apresurara la implementación del sonido, con la ayuda de la parte económica que implicaba la adquisición de patentes. A mediados de 1929 más de la mitad de las películas producidas son sonoras. Un año antes en 1928 se había inventado la jirafa (el micrófono que se coloca en lo alto de la escena).
- Pero no todo era positivo, las estrellas del cine mudo se veían amenazadas, consideraban las posibilidades de que su voz no sea adecuada para la grabación y reproducción.
- El cine mudo (lenguaje puramente visual) es relegado a un segundo plano con la llegada del sonido.

Varios son los cambios que se implementan con la llegada del sonido en el cine:

- Se busca a los artistas de teatro (actores, guiones, directores)
- Mejor fluidez narrativa.
- Mientras que en el cine mudo era necesario de varios planos, en el cine sonoro era suficiente un plano breve con unas pocas palabras del actor.
- Se descubre el silencio como elemento dramático.
- El sonido fuera de campo como apoyo en la construcción del espacio.
- Una desventaja fue que las cámaras que generaban bastante ruido fueran insonorizadas, lo cual hacia que se vuelvan demasiado pesadas, como consecuencia de la dificultad de transportación fue que el rodaje se hacía en planos fijos de larga duración, y grabaciones exclusivamente de estudio.
- Para contrarrestar lo anterior aparece la banda magnética que permitía almacenar datos.
- Otro avance es la técnica de mezcla y postsincronización que permitía rodar con sonido directo y luego sustituirlo por uno de mejor calidad e incluso añadir otros efectos.

Varias fueron las posturas a favor o en contra del cine sonoro:

- Chaplin afirmaba que nunca haría una película hablada, opinaba que la esencia del cine era el silencio y que el cine sonoro había acabado con las tradiciones de la pantomima.
- Para Hitchcock el sonido sólo podía llegar a ser una ayuda.

4.6.2. Funciones sintácticas del sonido

El sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esa imagen sería sin él y la imagen hace oír el sonido de forma distinta a como lo oiríamos en una habitación a oscuras. El sonido desde un punto de vista sintáctico, puede cumplir cuatro funciones (Chion, 1993. Citado en Villafaña y Mínguez, 2013, p. 230):

- Unificar
- Puntuar
- Establecer convergencia o divergencia
- Separar

1. Unificar

La función más extendida del sonido es enlazar imágenes para que se desarrollos en un flujo unificado, a través de: Encabalgamientos sonoros. Haciendo oír ambientes globales que crean un marco general en el que parece contenerse la imagen (cantos de pájaros, ruidos de tráfico). El uso de música orquestal que al estar fuera de un tiempo y espacio reales desliza las imágenes en un mismo flujo.

2. Puntuar

En el cine mudo la puntuación es gestual, visual, rítmica, y gráfica.

En el cine sonoro se utiliza un maullido fuera de campo, el sonido de un reloj en campo, el sonido de un piano en la habitación de al lado, estos elementos se utilizan para subrayar una palabra, dar movimiento o ritmo a un diálogo o cerrar una escena.

Además, la música puede desempeñar un papel puntuador, dando respiros, pausas, ambientes de tensión a ciertas palabras o a ciertas acciones.

Otros ejemplos: el timbre del teléfono, una sirena de policía, un canto continuo de pájaros, el sonido de las olas del mar.

3. Establecer convergencia o divergencia

El sonido confirma o desmiente expectativas o direcciones de evolución asumidas por el espectador. Esta función está relacionada directamente con el movimiento del deseo.

Del mismo modo que un movimiento de cámara, una evolución de uno de los actores, un ritmo sonoro, desencadenan en el espectador un movimiento de anticipación, cuya expectativa será confirmada o negada. Un ejemplo, lo encontramos en una escena de la serie de televisión *Game Of Thrones*, en donde a través del sonido se confirmaba lo que como espectadores se anticipaba.

Revise la escena en el siguiente enlace: [enlace web](#).

4. Separar

Separar elementos sonoros a través del silencio. Aunque no se trata simplemente de la ausencia de ruido. El silencio se planifica haciendo que esté precedido de una secuencia ruidosa. También se puede expresar a través de ruidos tenues que no atraen la atención y son asociados a una idea de calma. Un ejemplo, lo encontramos en el siguiente tráiler, al final observamos que el silencio acompaña una determinada escena.

Revise el ejemplo en el siguiente enlace: [enlace web](#).

Manifestaciones del sonido

1. **La voz:** el cine es vococentrista es decir favorece la voz, la destaca, la pone en primer plano. En cualquier manifestación sonora la presencia de una voz humana jerarquiza la percepción de todo lo que hay a su alrededor. El cine es

vococentrista y verbocentrista (primacía de la palabra), porque el ser humano lo es, es decir ante la percepción de varios sonidos simultáneos el ser humano siempre seleccionara la voz. Dentro de la voz hay un lugar para los diálogos:

- **El diálogo:** de escena y de comportamiento, va acompañado de gestos y entonaciones.
 - **Monólogo interior–voz en off:** transmite la realidad interior de los personajes.
 - **Comentario:** complementa las imágenes. Observe un ejemplo en el enlace siguiente [enlace web](#).
2. **Ruido:** es difícil establecer los límites entre un ruido y una música o una voz (confusión ruido-música). Los ruidos pueden ser naturales (mar, madera, hojas), instrumentales (tambores, percusiones, etc.) o electrónicos (ondas, frecuencias).

Observe un ejemplo en el enlace siguiente: [enlace web](#).

3. **La música:** La música además de expresar las implicaciones dramáticas o psicológicas de la secuencia, sirve para enriquecer, comentar, corregir o dirigir una escena. La música puede cumplir tres funciones:

1. Sustituir un ruido real o virtual.

Observe ejemplos en los enlaces siguientes: [enlace web](#) [enlace web](#)

2. Sublimación o exaltación de un ruido o grito.

Cuando el ruido del viento o del mar se transforman en una frase musical con intenciones líricas. Observe un ejemplo en el enlace siguiente: [enlace web](#).

3. Subrayar un movimiento o un ritmo visual o sonoro, como por ejemplo cuando el sonido acompaña el movimiento de una flecha, de una caída, etc.

4.6.3. Relaciones sonido imagen

Un primer concepto para definir la relación sonido-imagen es el valor añadido, es el valor expresivo o informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada hasta hacernos creer que esa expresión o información se desprende de modo natural de lo que se ve, es decir que está contenida en la imagen (Chion, 1993, citado en Villafaña y Mínguez, 2013).

Otro concepto para definir las relaciones imagen-sonido es el de acusmática (oír sonidos sin necesidad de ver que lo provoca) lo contrario es la escucha visualizada.

Partiendo de los conceptos de escucha acusmática y escucha visualizada se establece tres tipos de sonido.

- Sonido in
- Sonido fuera de campo
- Sonido off

1. Sonido in

Aparece en la imagen y pertenece a la realidad que ella evoca. Revise el siguiente ejemplo: [enlace web](#).

2. Sonido fuera de campo

Es el sonido acusmático, su fuente no se muestra en la imagen. Revise el siguiente ejemplo: [enlace web](#).

3. Sonido off

Cuya fuente a más de no aparecer en la imagen es extradiegética es decir situada en un espacio y en un tiempo ajenos a la historia. (vozes de comentario o de narración).

Revise el siguiente ejemplo: [enlace web](#).

Los tres conceptos anteriores son concebidos como las *tres zonas de un círculo*. La relación sonido-imagen son tan fuertes que nuestro sistema auditivo aislado no establecería diferencias entre las zonas, la diferencia solo es posible por la interacción imagen/sonido.

Las tres zonas están complementadas por otros tipos de sonido:

Sonido ambiente: casi sin darnos cuenta se trata del sonido que rodea a una escena y habita su espacio (en una escena de un parque los sonidos de los pájaros, de los niños, etc.)

Sonido Interno: corresponde al interior físico o mental de los personajes, objetivo cuando se trata de la respiración de los personajes, latidos del corazón; y subjetivo cuando corresponde a los pensamientos o recuerdos de los personajes.

Sonido on the air: sonido presente en una escena, aunque retransmitido por medios electrónicos como una radio, un teléfono. Este tipo situado en el tiempo real de la escena puede traspasar las barreras espaciales (in/off/fuera de campo) y temporales (tiempo de la grabación o reproducción).



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de aplicación y experimentación:

- Buscar dos ejemplos por cada función sintáctica del sonido.
- Busque en internet la película Birdman y analice las funciones sintácticas del sonido.
- Seleccionar escenas de películas, cortometrajes, programas de Tv, etc., en los que le permita analizar los tipos de sonido (sonido in, sonido fuera d campo, sonido off).

4.7. La imagen electrónica

La *imagen electrónica* tradicional es la que nos llega a través de la televisión. La *televisión* es un medio de comunicación de masas que transmite imágenes audiovisuales simultáneamente al momento en que se producen o bien diferidamente, tras haber sido almacenadas en soporte electromagnético (Villafaña y Mínguez, 2013, p. 234).

¿Existe diferencia entre la imagen electrónica de la televisión y la imagen fotoquímica del cine?

No, no hay diferencia, ambas son imágenes móviles secuenciales con segmentos visuales y sonoros.

Sin embargo, hay que conocer las implicaciones tecnológicas, sociales y económicas de la imagen electrónica.

4.7.1. Lo específico televisivo

La diferencia de la televisión con otros medios productores tiene que ver con la materialidad, contenidos, peculiaridades industriales e implicaciones psicosociológicas.

a. *Especificidades de su materialidad*

La resolución de las imágenes de televisión es más baja que las proyectadas por el cine, lo que implica una **pantalla más pequeña**.

Las pantallas pequeñas hacen que en la composición se limiten la ubicación de información para mantener la legibilidad. Sin embargo, esto es compensado por la **buena calidad en el sonido** que es aprovechado al máximo. Además, con la televisión se tiene la posibilidad de **cambiar de canal**, y **alterar los controles de calidad de la imagen** (color, brillo, contraste, etc.) y del sonido (graves, agudos, monofónica, estereofónica).

Hoy en días en cuanto a resolución estas diferencias son menores ya que existe los televisores 4k.

RESOLUCIÓN DE TELEVISORES DE PANTALLA GRANDE

Nombre de resolución	Pixelles horizontales y verticales	Otros nombres	Dispositivos
8K	7,680 x 4,320	Ninguno	Televisores conceptuales
"Cinema" 4K	4,096 x [sin especificar]	4K	Proyectores
UHD	3,840 x 2,160	4K, Ultra HD, Definición Ultra Alta	Televisores
2K	2,048 x [sin especificar]	Ninguno	Proyectores
WUXGA	1,920 x 1,200	Widescreen Ultra Extended Graphics Array	Monitores, proyectores
1080p	1,920 x 1,080	Full HD, FHD, HD, Alta Definición, 2K	Televisores y monitores
720p	1,280 x 720	HD, Alta Definición	Televisores

Figura 80. Resoluciones de televisores de pantallas grandes

b. *Especificidades del tipo de imágenes generadas*

La televisión ha heredado géneros del cine, del comic y de la radio en una actitud que Zunzunegui (1992, p. 200) califica de expropiación de los hallazgos de otros diversos medios. Es así que:

De toda la programación en TV lo que más éxito tiene es la **emisión de películas** que en un inicio son realizadas para cine. Sin embargo, la televisión también retribuye al cine en la forma particular de hacer imágenes, cada vez son más los directores de cine que incursionan en la producción de Tv.

El cine y la televisión son dos versiones, tecnológica y socialmente distintas de un mismo lenguaje. Una característica que diferencia al cine de la televisión, es que en esta última existe la **transmisión en directo**, que se utiliza en parte para acontecimientos importantes.

La televisión es un servicio que ofrece al público distintos géneros de discurso comunicativo, se caracteriza por un alto grado de heterogeneidad (variedad) y fragmentación (división) en los contenidos.

c. *Especificidades desde un punto de vista económico e industrial*

La televisión se desarrolló en EEUU como una **actividad privada** de carácter comercial financiada con la publicidad.

En Europa se pensó que un medio tan poderoso no podía ser dejado en manos privadas guiadas por el afán de lucro, concibiendo así a la televisión como un **servicio público** que responde a las necesidades de la comunidad.

Hoy en día existe televisión pública y privada, la primera se ve obligada a competir con la segunda en cuanto a su programación, con el fin de mantener o ganar audiencia.

La organización industrial de la televisión presenta ciertos rasgos de rigidez debidos al gran volumen de producción necesarios para alimentar a las emisoras televisivas. Estos rasgos están asociados a una estandarización de los mensajes, cuyos contenidos son cada vez más esquemáticos y más repetitivos (Gubern, 1994, p. 359, citado en Villafaña y Mínguez, 2013).

Lo que implica que las factorías de imágenes puedan vender sus productos a audiencias diversas. ***Los grandes centros de producción venden programas en todo el mundo***, a las televisoras que en muchos casos ***carecen de programación propia***.

d. ***Especificidades desde un punto de vista sociológico y psicológico***

Las características que definen a la televisión desde estos dos puntos de vistas son:

- La **gratuidad**, produce una audiencia menos selectiva a diferencia de otras industrias.
- La televisión se suele **consumir en familia**, por ello hay restricciones en tratar ciertos temas, que a diferencia del cine se permite abordar con más libertad.
- A la televisión se le presta generalmente una atención **discontinua y superficial**, por las constantes interrupciones visuales o acústicas que provocan los sucesos del hogar.
- Por su gratuidad la televisión en varios países, es considerada como la primera **actividad** durante el tiempo **de ocio**.
- La televisión por ser una **actividad sedentaria** contribuye a la generación de algunas enfermedades.
- La imagen electrónica tiene un **poder adictivo**.

- Posee una profunda **fragmentación y heterogeneidad** de sus contenidos.
- En aparato tecnológico proporciona **entretenimiento y satisfacción** a los miembros de la familia.

4.7.2. Los géneros televisivos

Una primera clasificación:

- Educativo
- Informativo
- Entretenimiento

Y una segunda clasificación:

- Las series
- Los programas de concursos y variedades
- Los programas informativos
- La publicidad

1. Las series

Hay series y seriales. Las **Series** suelen emitirse una vez por semana, son realizadas en soportes cinematográficos. No necesariamente hay una continuidad entre capítulos.



Figura 81. Serie

Fuente: [enlace web](#)

Los **seriales** se emiten varios días a la semana, suelen estar realizados en soporte de video y producidos a menudo por la propia cadena de televisión. Además, hay continuidad argumental y dramática, es decir, hay relación entre el capítulo anterior y el siguiente.

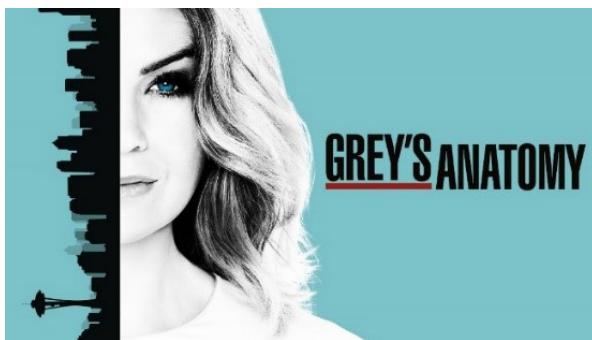


Figura 82. Serial

Fuente: [enlace web](#)

En algunos casos (series o seriales) puede insertarse publicidad justo en momentos de mayor drama o desenlace que genera mayor expectativa en la audiencia.

En muchos casos el tema de la serie puede determinar el tipo de publicidad o, al contrario. Además, hay producciones que generan toda una industria con el lanzamiento de productos relacionados.



Figura 83. Productos

Fuente: [enlace web](#)

2. Concursos y variedades

Se caracterizan por la presencia de un conductor o presentador, cuya personalidad es determinante en la relación con el público. Son productos de estudio y existe la presencia de un público participativo. Los concursos asimismo se caracterizan por la presencia de individuos que tienen que superar algún tipo de prueba física o intelectual.



Figura 84. Sábado Gigante

Fuente: [enlace web](#)



Figura 85. Jimmy Kimmel!

Fuente: [enlace web](#)

3. El género informativo

La capacidad constructiva del género informativo se desarrolla por medio de distintos subgéneros como el reportaje, el documental, el docudrama, la transmisión o los noticiarios.

Es un género poderoso en la televisión, a más de su poder publicitario (ya que varias son las marcas que utilizan los espacios de tiempo para promocionar sus productos); se centran aquí las tensiones y presiones del poder político ya que conocen su capacidad para crear opinión.

Se conoce inicialmente como *Telediario* (1943), en un inicio se caracterizaba por la presencia de una persona leyendo un texto. Con el pasar del tiempo se incluyen imágenes fijas, mapas y escenas previamente filmadas.

Actualmente la inclusión de conexiones en directo da credibilidad a lo relatado y es una de las características principales.



Figura 86. Noticiero

Fuente: [enlace web](#)

4. La publicidad

Muchas veces se dice que la publicidad es el género dominante en la televisión porque financia la industria de la comunicación. Los espots llegaron a la televisión norteamericana en 1947; se realizaban en directo irrumpiendo en el programa. Aunque en 1898, Georges Méliès ya había encontrado usos comerciales al cine, produciendo gags cómicos. Méliès señalaba al respecto:

[...] El cine, ¡qué maravilloso vehículo de propaganda para la venta de productos de todas las clases! Bastaría encontrar una idea original para atraer la atención del público y, en medio de la cinta, se soltaría el nombre del producto elegido (Mattelart, 1991).

La duración en los años 50 de un espot era de 1 a 3 minutos, mientras que hoy es generalmente de 20 segundos.

El lenguaje de la publicidad televisiva se caracteriza por una gran abundancia de primeros planos y por continuos y rápidos cambios de plano capaces de enganchar la mirada del espectador (Ramonet, 1983, p. 60).

El frecuente uso de la voz en off que asegura una adecuada interpretación, la gran saturación cromática, los pocos movimientos

de cámara y la presencia de la música son aspectos que destacan de la publicidad en televisión (Saborit, 1988).

Aunque, el texto básico nos menciona que los espots llegaron a la televisión norteamericana en 1947, hay un registro sobre el primer espot el 1 de julio de 1941, de la marca Bulova, EEUU. [enlace web](#)

4.7.3. Televisión y desarrollo tecnológico

Un importante desarrollo tecnológico fue el magnetoscopio (1957), aparato para grabar imágenes y sonidos de video en una cinta magnética que después puede reproducirse y verse en la pantalla de un televisor. Además, hay otros importantes desarrollos como los siguientes:

- La aparición del video.
- La difusión de imágenes electrónicas: televisión por satélite y televisión por cable.
- Teletexto o periódico electrónico.
- La televisión de alta definición.
- El uso de infografías o imágenes generadas en computador.

Lo invito a revisar cada uno de estos desarrollos en el texto básico, en el capítulo 14.



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de aplicación y experimentación: realizar un ensayo sobre el tema “El desarrollo tecnológico de la televisión en el Ecuador”.

Hemos culminado el capítulo 4. Le invito a poner a prueba sus conocimientos con la siguiente autoevaluación, que además le permitirá prepararse para la evaluación presencial. ¡Éxitos!



Autoevaluación 4

A. Seleccione la opción u opciones según corresponda.

1. En el ámbito del rodaje, el plano es considerado como:
 - a. Toma
 - b. Fragmento mínimo de película
 - c. Encuadre
2. Un travelling es considerado como:
 - a. Un fragmento mínimo de película
 - b. Conjunto de planos sucesivos
 - c. Una unidad temporal
3. Los elementos del plano que propone Villafaña y Mínguez son:
 - a. Encuadre/Movimiento/Duración
 - b. Encuadre/Campo/Illuminación
 - c. Encuadre/Angulación/Movimiento
4. En encuadre implica:
 - a. Adoptar un punto de vista respecto al objeto representado.
 - b. Coincidir con un movimiento de cámara
 - c. Desplazar la cámara de un punto hacia otro

B. Responda Verdadero (V) o Falso (F) según corresponda.

5. () Toda imagen secuencial está compuesta por distintos segmentos icónicos.

6. () La imagen fija-aislada es una imagen con movimiento que contiene un espacio único, estable y cerrado.
7. () El movimiento físico se produce cuando se desarrolla el esquema planteamiento-nudo-desenlace.
8. () En el acto de modelizar la realidad, la imagen secuencial construye dos temporalidades: la de la historia narrada, evocada o imaginada y la del propio acto narrativo o discursivo.
9. () En la arquitectura temporal, el orden se establece a partir de acontecimientos simultáneos y sucesivos.
10. () La *analepsis* es cuando se retrocede a sucesos anteriores, llamados flashback.

¿Cómo le fue en la autoevaluación?

Seguro que muy bien, para estar seguro compare sus respuestas con las del solucionario que se encuentran al final de la guía didáctica. Si no acertó en las respuestas vuelva a revisar los temas correspondientes al capítulo, para que así pueda reforzar su aprendizaje.

[Ir al solucionario](#)

Resultado de aprendizaje 5

Conoce las características de la imagen en los sistemas gráficos en televisión.



Semanas 12



Unidad 5. Análisis de la imagen

Estimado(a) estudiante:

En esta unidad abordaremos el análisis de la imagen informativa, tanto en su manifestación aislada como secuencial; partiendo de la fotografía de prensa, o fotoperiodismo para concentrarnos luego en las imágenes secuenciales de informativos televisivos. Para empezar, debemos revisar el capítulo 15 del texto básico, a partir del tema 15.2.

5.1. Objeto y método del análisis de la imagen aislada

El método de análisis de “sin sentido” tiene como objeto el aislamiento de la significación plástica, es decir, apenas tiene en cuenta el sentido. En cuanto a su metodología se trata de un método sincrónico, que descontextualiza la imagen. En este sentido, tres son

los niveles que proponen Villafaña y Mínguez (2013, p. 255) para el análisis de la imagen.

1. La lectura de la imagen
2. La definición estructural
3. El análisis plástico

5.1.1. La lectura de la imagen

Leer una imagen no resulta fácil por cuanto nuestra mirada es muy limitadora y reduccionista. La visión ordinaria es analítica, es decir como una visión jerárquica y diferenciadora, que fragmenta la imagen y la divide en sus componentes, primando algunos de ellos. Por ello nuestra lectura es parcial y posiblemente detalles que resulten importantes pasen inadvertidos.

La lectura de la imagen puede ser orientada a partir de un sistema de pautas referidas a un conjunto de hechos.

El **nivel de realidad**, no exige más que una constatación de su grado de iconicidad en base a la escala propuesta en la figura 3.1. del texto básico. El tipo de **modelización icónica de la realidad**, que recordemos interviene las funciones: representativa, simbólica, y convencional.

El sistema de **generación de la imagen**, compositivamente nada cambia si una imagen es original o copia, pero el resultado visual puede verse alterado. La **materialidad de la imagen**, que determina si una imagen es registrada o creada. La **naturaleza espacial**, es una primera aproximación a la fórmula de la construcción espacial empleada (segmentación sobre la horizontal o perpendicular del cuadro).

En la temporalidad bastará una mirada a la estructura compositiva de la imagen, comprobar si existen direcciones, ritmos, ratio.

Con respecto a la **naturaleza escalar** es necesario comprobar si existen sesgos en los elementos escalares. Puede ser importante determinar el **elemento dominante** en estas estructuras de representación. Además, no se puede olvidar la **función significativa** y los **antecedentes iconográficos**.

5.1.2. La definición estructural

Una imagen puede definirse estructuralmente como:

- Fija/móvil = estructura espacial
- Plana/estereoscópica = construcción espacial
- Aislada/secuencial = temporalidad
- Estática/dinámica = dinámica

Mediante la definición de la estructura de la representación se ordenan y homogeneizan los datos obtenidos en la lectura. Definir estructuralmente una imagen significa plantear una hipótesis sobre su estructura, su orden icónico y su significación plástica.

5.1.3. El análisis plástico

Constituye el análisis propiamente dicho, es necesario el análisis de las siguientes variables:

1. Análisis de la **estructura espacial**, implica el espacio y la estructura básica de la imagen. Al referirse al espacio, este puede ser único o diverso, cerrado o abierto, permanente o cambiante. Y la estructura se refiere a la orientación principal, orden compositivo, equilibrio, etc.
2. El análisis de la **construcción espacial**, que debe ser analizada de acuerdo a la fórmula de organización del espacio y las funciones plásticas que cumplen los elementos dominantes de la composición.

3. El **análisis de la temporalidad**, implica la fórmula de representación espacial, el formato, las direcciones, y los factores mencionados en el punto 7.1 del texto básico.
4. La **dinámica** es la última variable de análisis, implica el ritmo y la tensión y lo referente a los elementos dinámicos de la imagen, mencionado en el punto 7.2 del texto básico.

Le invito a revisar el texto básico y conocer profundamente los aportes de los autores, además, aquí nos muestran el análisis de la obra "Los fusilamientos del 3 de mayo" obra de artista Francisco de Goya.

5.2. La fotografía de prensa

La fotografía, inserta en un diario o en una revista de información general, constituye un componente notable de estos productos informativos.

Para el análisis de la fotografía es necesario una metodología que contempla dos niveles:

1. Formaliza la relación texto-imagen, comenzando por el contexto más amplio de la página, y continuando por la unidad más reducida de la propia foto y el texto que la acompaña.
2. Se orienta hacia el hecho específico de la fotografía de prensa, es decir los códigos propios de este tipo de representación visual que, le otorgan una identidad dentro del universo fotográfico e icónico y la diferencian de otras familias de imágenes fotográficas.

5.2.1. Relaciones texto-imagen

Al analizar la página de un diario en su contexto natural, empezaremos mencionando que la superficie es similar a la de un cuadro de composición plástica.

La diferencia entre estos dos es la jerarquía de elementos de valorización, que según Kayser (1974, p. 162) serían:

- El emplazamiento
- Los titulares
- La presentación

1. El emplazamiento

Los principios que se utilizan en una composición plástica, como los que se utilizan en la composición de una página de prensa son similares. Algunos de estos principios son:

El espacio de la página es ***anisótropo***: es decir, el peso visual de un elemento textual o icónico, aumentará proporcionalmente sobre la vertical, es decir su mayor peso será en la parte superior y el menos en la base. Por ello los diarios utilizan la parte superior para colocar su cabecera y el titular de la noticia principal.



Figura 87. Emplazamiento

Fuente: [enlace web](#)

El **centro de la página** es una ubicación privilegiada ya que genera equilibrio o estabilidad.



Figura 88. Centro de la página

Fuente: [enlace web](#)

Los **hábitos occidentales de lectura** inducen en un sentido descendente y de izquierda a derecha, por lo que el cuadrante superior izquierdo se debe tomar en cuenta como una zona privilegiada, para la inserción de texto, que impone un orden de lectura, y en la parte derecha una imagen a la que se llegará sin problemas.



Figura 89. Hábitos de lectura

Fuente: [enlace web](#)

Una **composición dinámica** de una primera página, aunque esto es aplicable a cualquier otra página, exige armonía basada en la diversidad, contraste, repetición, y continuidad. Esto con el fin de romper una estructura rígida similar al tablero de ajedrez.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



Figura 90. Composición dinámica

Fuente: [enlace web](#)/la autora

2. Los titulares

Su importancia dependerá del cuerpo tipográfico utilizado, del número y altura de las columnas, que estarán ocupadas por fotografías o ilustraciones y del contenido explicativo, orientativo, indicativo o sensacionalista.



Figura 91. Titulares

Fuente: [enlace web](#)

3. La presentación

La presentación de la página expresa una relación entre el texto y la imagen; puede existir un equilibrio o, lo contrario, primar uno sobre el otro.

Independientemente de la importancia, tanto del texto o de la imagen, se debe tener claro que ambos elementos son el vehículo de la información.



Figura 92. La presentación

Fuente: [enlace web](#) y [enlace web](#)

La imagen fotográfica es una parte del total de la noticia que contribuye a transmitir, y tiene que analizarse su interacción con los titulares y el cuerpo de la información (Alonso, 1995, p. 78), citado por Villafaña y Mínguez, 2013.

Para estudiar la interacción entre el texto y la imagen, se propone una tipología que se construye a partir de las nociones de acontecimiento y comentario.

- **Acontecimiento (información):** es la información que ofrece el tipo de datos que reconstruyen lo ocurrido de la manera más fiel posible.
- **Comentario (opinión):** implica interpretación y valoración de dichos hechos.

Tanto el **acontecimiento** como el **comentario** se pueden hacer con una **imagen** o con **texto**. Para esto Alonso (1995, p. 80) propone cuatro posibilidades.

- Acontecimiento icónico + Acontecimiento textual
- Acontecimiento icónico + Comentario textual
- Comentario icónico + Acontecimiento textual
- Comentario icónico + Comentario textual

Tabla 4. Relación texto – imagen en la información de prensa

IMAGEN	TEXTO
Acontecimiento icónico (Ai)	Acontecimiento textual (At)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representación visual fiel de los hechos ▪ Reconstrucción fiel de los hechos basada en ilustraciones no fotográficas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Transcripción de testimonios ▪ Narración rigurosa de los hechos por parte del periodista y de testigos
Comentario icónico (Ci)	Comentario Textual (Ct)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ilustraciones interpretativas (caricaturas, dibujos humorísticos) ▪ Imágenes de archivo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Opinión y valoraciones sobre los hechos y sus circunstancias ▪ Selección interpretativa de los hechos

Fuente: adaptación a partir de Villafaña y Mínguez, 2013.

Además de las relaciones anteriores, hay cuatro tipos de relaciones entre la **imagen** y el **pie de foto**.

- **Autonomía:** no existe una conexión entre el sentido de ambas.
- **Redundancia:** existe duplicidad entre ambas significaciones, puede cumplir una función identificativa, o cuando el pie enfatiza un aspecto de la foto.
- **Complementariedad:** cuando el resultado de ambas significaciones es superior a la suma de estas, o el significado de una se fortalece con la otra.
- **Contradicción:** si el sentido de ambos es contradictorio ya sea voluntario o inadvertido.

5.2.2. Códigos de la fotografía de prensa

Para el análisis de la fotografía de prensa Alonso (1995, p. 107) propone siete códigos específicos:

- Código espacial
- Código gestual
- Código escenográfico
- Código simbólico
- Código lumínico
- Código gráfico
- Código de relación

1. Codificación espacial

Constituye la selección del espacio del cuadro de la fotografía que finalmente va a ser editada, y que implica al menos tres operaciones:

La elección del encuadre: determinación del punto de vista, angulación, objetivo de cámara, y la perspectiva.

La delimitación de la amplitud del cuadro: dependen de las necesidades informativas y de la concepción del fotógrafo.

La selección final o reencuadre de la fotografía: es en la fase final del proceso de edición, que depende de varios factores entre estos la maquetación.

Los efectos que puede tener la codificación espacial son diversos, entre estos:

- Los planos generales disminuyen la individualidad de los personajes.
- Los planos de conjunto y entero suponen un mayor equilibrio entre la proximidad psicológica respecto al personaje.

- Los planos medios satisfacen funciones de identificación.
- Los primeros planos poseen una carga psicológica, expresan el estado de ánimo de la persona fotografiada.
- Las fotos con profundidad de campo sirven para relacionar los distintos términos y valorar la toma.
- Los picados y contrapicados se decodifican normalmente como dominio o sumisión respectivamente.
- El punto de vista que adopte el fotógrafo en una escena en la que existan dos términos enfrentados provocará una toma de postura a favor o en contra de uno de ellos (policía/manifestantes).

2. Codificación gestual

Implica una descontextualización en el tiempo y en la sucesión de los hechos a los que la información se refiere. Frecuentemente los periodistas gráficos (fotoperiodistas) recogen tomas de personas en actitudes equívocas, irónicas o simplemente atípicas que pueden servir como contrapunto de algunas informaciones adquiriendo un sentido especial.

3. Codificación escenográfica

Implica cierta elaboración de la toma fotográfica en la que se incluyen elementos significantes (uniformes, escudos, herramientas, instrumentos, etc.); además cumplen ciertas funciones:

La contextualización social, geográfica o temporal de la escena fotografiada.

El refuerzo o debilitamiento, la credibilidad o desconfianza de los protagonistas de la imagen.

La sensación de opresión o desahogo en función de las dimensiones espaciales del lugar en el que se realice la toma fotográfica.

La solemnidad inherente a los grandes escenarios que, en ocasiones, se convierte en los auténticos protagonistas de la representación.

4. Codificación lumínica

La definición visual de la escena fotografiada, tiene que ver con la reproducción de una gama mayor o menor de grises. Las fotos en las que se utiliza flash, tiene una gama reducida de grises, y los personajes u objetos; por tanto, aparecen fundidos o quemados sobre el fondo.

5. Codificación simbólica

La imagen simbólica tiene un doble referente:

El referente primario que mantiene una relación analógica con la realidad.

El referente simbólico que sustituye a la realidad.

6. Codificación gráfica

Se refieren a los factores técnicos que impone el proceso de reproducción, que afecta el resultado visual de la imagen. Se puede hablar de *codificación fotográfica* y se refiere a los procesos que intervienen en la exposición de la foto (aspectos ópticos y mecánicos de la cámara) o posterior (aspectos químicos). Se habla además de *codificación de fotoimpresión*, se refieren a la reproducción impresa de la fotografía original.

Entre estos elementos los primeros serán los que más fácil se puedan describir:

Objetivos angulares: aumentan el espacio del cuadro, deforman los tamaños en función de su distancia, incrementan la profundidad.

Grandes angulares: produce aberraciones y deformaciones de los objetos y personas, especialmente en las zonas periféricas de la imagen (ojo de pez).

Los teleobjetivos: reducen el campo de visión tanto en ancho, altura y en profundidad.

7. Código de relación

Expresa una cierta significación derivada de la proxémica. Es decir, las relaciones de proximidad, el contacto físico, la distancia de relación interpersonal; normalmente significan algo más de lo que supone el comportamiento expreso y, en muchas ocasiones, son las manifestaciones de comportamientos y motivos ocultos. En muchas ocasiones el fotógrafo busca una toma atípica que puede ser posteriormente descontextualizada.

5.3. La información televisada

La imagen informativa no sólo se produce en forma de imagen fija aislada, sino también como imagen informativa móvil y secuencial.

La televisión es el medio que transmite este tipo de imágenes.

El telediario

El reportaje

5.3.1. El telediario

Todo el conjunto de elementos que conforman un telediario giran en torno a tres grandes ejes: las fuentes, la selección de las noticias y el formato.

A la TGI le interesa el formato, que es la forma como se ofrecen las noticias, su puesta en escena, que dependen de cuatro factores:

- El decorado
- Los presentadores
- La edición
- Las imágenes de apoyo

1. El decorado

Por lo general el decorado de los informativos se identifica con cada cadena y sus elementos no se diferencian en mucho.

El fondo sobre el que aparece el presentador suele estar constituido por imágenes fuera de foco (mapamundi como símbolo del alcance de la información, la imagen de una ciudad, mosaico de monitores, algunos otros utilizan su propia redacción) en algunos casos aparecen los focos o las cámaras como muestra del proceso de producción.



Figura 93. El decorado

Fuente: [enlace web](#) y [enlace web](#)

2. Los presentadores

En cierta medida son parte del decorado, son imagen, en cuanto representan a la institución y al programa informativo que conducen, por ello su vestimenta debe ser adecuada, acorde con la veracidad de la información.

Generalmente en un informativo hay más de un presentador. En algunos casos hay una voz en off que introduce al presentador o el propio presentador lo hace.

Una de las funciones del presentador es “actuar” como conductor del discurso; parece que es la persona encargada de decidir por dónde va el discurso, en qué orden, hasta dónde llega cada noticia, a quién cede la palabra y en qué momento.

El presentador además es el elemento de conexión con el espectador, mediante sus gestos, sonrisa, dialogando con otro compañero, reaccionando a las noticias, etc.

3. La edición

Es lo que dicen las imágenes como resultado de lo que contiene cada una de ellas, pero también como resultado de relacionar ese contenido con los contenidos de otras imágenes mediante distintos mecanismos. En los telediarios hay iconografías propias que se repiten (micrófonos, cámaras, flashes, grupos de periodistas tomando notas en las ruedas de prensa).

El montaje es el responsable de la sensación de llevarnos de un lugar a otro, de tener la realidad a nuestro alcance. Además, establece un orden, jerarquía, califica y enjuicia.

4. Imágenes de apoyo

Son imágenes o elementos icónicos que sirven para completar, identificar o fijar otros componentes del segmento audiovisual. La más notoria es la cabecera (secuencia icónica con movimiento) que funciona como marca identificadora de cada informativo. La mayoría de imágenes de apoyo son de carácter infográfico, como lo son las moscas. Los elementos más frecuentes en un telediario son:

Rótulos que sirven para identificar al presentador, al reportero o al personaje que habla. Además, sirven para enjuiciar, ya que modifican la lectura de la imagen. Para identificar el lugar o el momento en que se produce la declaración. Para dar entrada a las secciones del informativo.

Otro uso son los *mapas* que pueden ser geográficos o meteorológicos.

Además, se tiene las *infografías* para noticias difícilmente representables con imágenes figurativas (gráficas estadísticas).

5.3.2. El reportaje

El reportaje desarrolla extensamente un tema de interés general. En los reportajes generalmente los presentadores cumplen la función del primer enunciador que marca una serie de pautas sobre lo que se verá, dando respuesta a una serie de preguntas que definen el perfil de cualquier mensaje audiovisual informativo ¿qué? ¿dónde? ¿cuándo? Hay reportajes científicos, investigativos, explicativos, narrativos, biográficos, etc.

Hay que diferenciar entre los reportajes presentados en los telediarios, y los reportajes específicos de ciertos programas. En el primer caso, estarán relacionados con temas de interés general para el público, siendo algunos de ellos resultado de periodismo

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

de investigación sobre diferentes temáticas. Éstos pueden ser presentados en una o más emisiones. Un segundo caso son los programas de reportajes como La Televisión, Día a Día, América Vive.

Con el estudio del reportaje hemos culminado la unidad 5, le invito a poner a prueba sus conocimientos con la siguiente autoevaluación, que además le permitirá prepararse para la evaluación presencial. ¡Éxitos!



Autoevaluación 5

Responda verdadero (V) o Falso (F) según corresponda

1. () El método de análisis de “sin sentido” tiene como objeto el aislamiento de la significación plástica, es decir apenas tiene en cuenta el sentido.
2. () Nuestra lectura de la imagen es parcial y detalles importantes no pasan inadvertidos.
3. () Dentro de las pautas para la lectura de la imagen, se encuentra el nivel de realidad en las que interviene la función representativa.
4. () En la modelización icónica de la realidad se utiliza la escala de iconicidad.
5. () Definir estructuralmente una imagen significa plantear una hipótesis sobre su estructura, orden icónico, y significación plástica.
6. () La fotografía constituye un componente notable de un diario o una revista.
7. () Anisótropo significa, que el peso visual de un elemento textual o icónico se ubica en la parte superior.
8. () Los hábitos occidentales de lectura inducen en un sentido ascendente y de derecha a izquierda.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

9. () La codificación espacial en la fotografía de prensa, tiene que ver con el punto de vista, angulación y objetivo de la cámara.
10. () Una de las funciones del presentador en los telediarios es actuar como conductores del discurso.

¿Cómo le fue en esta autoevaluación? Seguro que muy bien, pero para estar seguro, compare sus respuestas con las del solucionario que se encuentran al final de la guía didáctica. Si no acertó en las respuestas, vuelva a revisar los temas correspondientes al capítulo, para que así pueda reforzar su aprendizaje.

[Ir al solucionario](#)

Resultado de aprendizaje 6

Identifica los sistemas narrativos del cómic, cine y publicidad.



Semanas 13 y 14



Unidad 6. Imagen en el comic, en el cine y en la publicidad

Estimado(a) estudiante: hemos llegado a la última unidad de la asignatura. Es importante revisar detalladamente estas últimas temáticas en el texto básico, y profundizar lo que mencionan los autores, que a lo largo del estudio nos han aportado con sus amplios conocimientos sobre la teoría general de la imagen.

6.1. El sistema narrativo del cómic

Empecemos mencionando algunas similitudes entre el cómic y el cine:

- El cine y el cómic comparten una misma calidad esencial, su naturaleza secuencial. Aunque el cine con imágenes móviles y el cómic con imágenes fijas.

- Tanto en el cine como en el cómic abundan los relatos.
- Su construcción mediante operaciones de montaje a través de la articulación de distintos segmentos espacio-temporales.
- El cine y el cómic utilizan materiales expresivos: el cine combina imágenes móviles y sonido; y el cómic imágenes fijas con lenguaje verbal escrito.

El cómic surge con la evolución de la prensa. Se podría señalar que va a la par de la invención de la imprenta y de la litografía. Sin embargo, alcanza su mejor evolución a finales del siglo XIX y a mediados del siglo XX se considera su época dorada.

6.1.1. Iconografía

Son los recursos icónicos ya sean propios o compartidos con otros medios, forman parte del repertorio gráfico característico utilizado por el comic con el fin de producir significados estables que sean comprensibles para el público. Estos son los estereotipos y las situaciones arquetípicas, que son personajes o situaciones sometidos a representaciones icónicas características, basadas en unos rasgos peculiares que se convierten en señas permanentes de identidad (Gasca y Gubern, 1988, citados en Villaña y Mínguez, 2013).

Los *personajes estereotipados* cuya caracterización es inequívoca para el lector:

- El policía.
- El héroe.
- Defensor de la ley.
- Los gángsters.
- El malo.
- El delincuente.
- El vagabundo, etc.

Las situaciones arquetípicas:

- Las situaciones de peligro para el héroe.
- La persecución.
- La caída de algún personaje.
- La sudoración para una situación comprometida.
- El asombro.
- El hambre de algún personaje a través de un globo que incluye la comida deseada.
- El desfallecimiento o mareo, presentado por líneas circulares
- Etc.

El *gestuario* es otro elemento iconográfico. El cuerpo humano es una fuente inagotable de expresividad que utiliza al máximo sus miembros para producir distintos significados según su posición o movimiento. El rostro es la parte más importante de expresividad, sus signos principales son:

- Cabello erizado y ojos desorbitados para expresar terror o cólera
- Cejas altas indicando sorpresa
- Cejas fruncidas para indicar enfado o concentración
- Mirada ladeada para expresar maquinación
- Ojos o boca muy abiertos para expresar sorpresa
- Nariz oscura para expresar borrachera
- Boca sonriente mostrando los dientes para expresar una maniobra astuta

Para la *representación del movimiento* también hay iconografías; al ser imágenes secuenciales fijas no existe movimiento natural, es necesario de ciertos recursos gráficos para representarlo:

- Líneas cinéticas (indican movimiento o énfasis), líneas circulares, líneas puntuadas (indican la trayectoria de la mirada de un personaje).



Figura 94. Movimiento con líneas cinéticas

Un último elemento iconográfico es las *metáforas visuales*, se trata de las convenciones gráficas que expresan el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico:

- Signo de admiración que indica sorpresa.
- El plato suculento o el hueso que indican hambre.
- El corazón que indica pasión-amor.
- Las notas musicales que representan la expresión musical de un personaje o de algún instrumento u aparato reproductor de melodías.

Algunos de estos pueden ser *metonimias* procedentes del lenguaje verbal y expresadas con imágenes.

- La bombilla para indicar una idea.
- El tronco cortado con una sierra que simboliza dormir como un tronco.
- Las estrellas que aparecen luego de recibir un golpe.



Figura 95. Metonimia

6.1.2. Lenguaje verbal escrito

Está asociado a dos elementos gráficos, los cartuchos y los globos. El cartucho es una forma gráfica que contiene el discurso de alguna instancia narrativa, lo cual no forma parte de la historia propiamente dicha. Suele tener una forma explicativa que sirve para fijar el significado de las imágenes que, sin la ayuda del lenguaje verbal, podrían resultar ambiguas. Los cartuchos ayudan al lector a situarse en el relato bien desde un punto de vista espacial, temporal, o explicando directamente lo que nos muestra la imagen.



Figura 96. Cartucho

Fuente: [enlace web](#)

Los cartuchos suelen tener formas geométricas rectangulares o cuadradas; en algunos casos, desaparecen con el objeto de integrarse en la imagen.

Los *globos* son los elementos gráficos que contienen el discurso de los personajes, están constituidos por un contenido escritural, aunque en ocasiones pueden ser icónicos, y por un continente gráfico que suele tener la forma de un globo con un rabillo que sobresale en la dirección del personaje, cuando la voz proviene fuera de campo el rabillo no aparece en el globo.



Figura 97. Globo

Fuente: [enlace web](#)

La ausencia de segmento sonoro en el cómic lo ha obligado a utilizar recursos para representar la rica variedad de ruidos que sí es capaz de producir el cine. Las onomatopeyas son el lenguaje escritural que imita acústicamente aquellos objetos o acciones a los que se refiere su significado. Pueden representar una amplia gama de sonidos. Además, sus dimensiones son variadas.



Figura 98. Onomatopeyas

Fuente: [enlace web](#)

6.1.3. La articulación narrativa

La unidad narrativa básica del cómic es la *viñeta*, es la representación pictográfica del mínimo espacio o tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic (Gubern, 1981, citado por Villaña y Minguez, 2013, p. 306).

La viñeta está asociada a la elección de un formato determinado que posibilita el encuadre de un espacio representado según una angulación que identifica un cierto punto de vista. El formato suele venir señalado por las líneas de mayor o menor grosor que cierran el espacio de la viñeta, aunque en ocasiones este cierre lineal puede desaparecer total o parcialmente. Los formatos pueden ser: cuadrados, rectangulares horizontales o verticales, superpanorámicos, en forma de T, L o mixtos, además hay la posibilidad de distintas formas de encuadre y angulación. Desde un punto de vista temporal, la narración gráfica se rige por los parámetros de orden, duración y frecuencia.

Orden, los acontecimientos de la historia están organizados por la secuencia gráfica estableciéndose un orden que dará lugar a la representación de acciones simultáneas o sucesivas.

- Simultaneidad, puede ser producida por el montaje, con recursos como la viñeta dividida o con el uso de cartuchos.
- Sucesividad, está marcada por la lógica de los acontecimientos en su propia visualización.

La sucesividad anacrónica es producida mediante flashback y flashforward, mediante el uso de globos o elementos verbales escritos.

Duración, hay una diferencia entre el cómic y el cine; el tiempo de la narración en el cómic es muy variable, el lector puede imponer, como en la novela, un ritmo y una duración de lectura al tener la posibilidad de detenerse y volver atrás para releer. Otra diferencia es la posibilidad de asignar al componente icónico una dimensión temporal de instantaneidad (cada viñeta plasma un instante significativo), mientras que al componente verbal se le asigna una dimensión temporal que va más allá de ese instante significativo.

Se puede decir que cada segmento de una narración gráfica puede estar sometido a una doble duración:

1. La duración de la imagen
2. La duración del lenguaje verbal escrito.

Sin embargo, son atenuadas por los efectos del montaje, y por los artilugios gráficos como las líneas cinéticas.

El modo durativo más frecuente en el cómic es la elipsis, que evita ciertos momentos que no son representativos.

Frecuencia, es igual tan amplia como en el cine (simple, múltiple, iterativa, repetitiva).

Finalmente, el *Montaje*, en el cómic está sujeto a una doble composición:

1. La organización interna de cada viñeta
2. La puesta en página (establecimiento de un orden y unas relaciones entre las distintas viñetas).

El montaje, es aquella operación que define la estructura narrativa y el progreso de la acción.

6.2. La narración cinematográfica

Para analizar un producto cinematográfico se aplica una metodología de cuatro variables.

6.2.1. Aspectos metodológicos

1. Estructura espacial

- *Escenografía*: emotividad, adscripción a un género.
- *Tratamiento fotográfico*: colores, texturas, iluminación, profundidad de campo (implicaciones temporales)
- Encuadres, angulaciones y movimientos de cámara.
- Relaciones campo /fuera de campo
- *Punto de vista*: ocularización, auricularización y focalización. Relaciones entre las distintas instancias textuales y procesos de identificación del espectador.
- *Personajes*: caracterización, vestuario, funciones simbólicas, evolución, relaciones entre sí y con las

instancias narrativas, identificaciones, puntos de vista y función de filtro.

2. Estructura temporal

- *Orden*: sucesividad, simultaneidad, flashback y flashforward (motivaciones psicológicas y efecto sobre el espectador)
- *Duración*: escena, resumen, elipsis, pausa, extensión (predominio de unas sobre otras y función narrativa)
- *Frecuencia*: simple, múltiple, repetitiva e iterativa.

3. Montaje

- *Signos de puntuación*: fundidos, encadenados y cortinillas
- *Transiciones*: continuidad, discontinuidad, *raccord*, contrastes, simetrías, simultaneidad, sucesividad (relaciones espaciales, temporales y temáticas).
- *Ritmo*: Longitudes, movimiento, géneros.
- *Establecimiento de puntos de vista*: objetividad/ subjetividad

4. Segmento sonoro

- *Funciones sintácticas*: unificar, puntuar, establecer convergencias o divergencias y separar
- Voz, ruidos y música (funciones y relaciones)
- *Relaciones sonido/imagen*: sonido in, sonido fuera de campo, sonido off, sonido de ambiente, sonido on the air.

6.3. La retórica publicitaria

Los parámetros estructurales de la imagen publicitaria son anómalos. El espacio de la publicidad no es un espacio cuyo fin sea representar la realidad, como es el caso de la imagen informativa, tampoco es un espacio para la ficción en el que unos actores dramatizan una acción ante un decorado con el objeto de que parezca realidad (Villafaña y Minguez, 2013, p. 325).

Generalmente, el estudio de la imagen publicitaria se ha abordado desde los presupuestos de la psicología o de la semiótica. En el *primer caso* la imagen es considerada como un estímulo que actúa sobre el sujeto con fines persuasivos para la compra de bienes o servicios.

En el *segundo caso* la imagen publicitaria es considerada como un texto que a través de determinados mecanismos retóricos hace llegar al sujeto una serie de argumentos encaminados a convencerle de la bondad de un producto.

Desde el punto de vista de la retórica la imagen publicitaria se centra principalmente en tres aspectos: significantes, referentes y al propio acto comunicativo (lo que hacen las imágenes).

6.3.1. Los significantes

Los significantes de la imagen publicitaria pueden ser exclusivamente visuales o combinados con elementos sonoros, como es el caso de los espots. En los *elementos visuales* hay que mencionar:

La *escenografía*, que no busca una verosimilitud, y además nos remite a una realidad social.

- El *color*, presenta matices exagerados.

- Los personajes, sus gestos y movimientos son exagerados.
- La *fragmentación y heterogeneidad*, es exagerada.
- El *primer plano*, tiene una presencia continua, principalmente de los productos que deben provocar su compra.
- Los *elementos textuales*, son los logotipos, logosímbolos, o simplemente lenguaje verbal escrito que sirve para añadir información o identificar al producto o marca.

En cuanto a los *referentes sonoros*:

La **voz**, predomina sobre todos los demás, en ella se concentra gran parte del material informativo y persuasivo. Generalmente proviene en forma de voice-over. Dentro de la voz se encuentra: la intensidad, tono, y timbre.

La **música**, puede tener un papel importante en la definición conceptual del objeto publicitado, varios son los productos recordados y asociados al jingle (breve tema musical).

6.3.2. Los referentes

El referente principal de la imagen publicitaria es el producto o la marca que se pretende vender. Es común en la publicidad asociar el objeto promocional a algún concepto o idea; es decir, la imagen se hace metáfora, de modo que el producto, además de ser solo un producto se convierte en un valor añadido.

Estos valores más o menos próximos a la realidad se convierten en los últimos referentes de la imagen publicitaria:

- Vida
- Salud
- Placer
- Seguridad

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Vida: aparece ligado a la juventud y nutrición. La juventud está asociada a los campos semánticos de la vitalidad y el dinamismo. El área referencial de la nutrición se representa en publicidad de productos alimenticios o bebidas; además, está ligada a los campos de salud y placer.

Salud: está relacionado directamente con el campo anterior al incidir en la nutrición y la juventud. La higiene, la limpieza y la pureza son valores presentes en este campo. Además, el cuerpo se convierte en escenario privilegiado, al añadirle conceptos de belleza o naturaleza.

Placer: son variadas las formas de representación para este campo, desde la alimentación hasta la conducción de un coche. Igualmente, el cuerpo se convierte en un elemento principal de relación con el placer (comidas, bebidas alcohólicas, refrescos, golosinas, etc.).

Seguridad: se encuentra en las imágenes que publicitan máquinas y alimentos. En el primer caso vinculado a la investigación y al desarrollo tecnológico, y el segundo vinculado a lo natural y a una labor de selección. También la publicidad bancaria y de seguros utiliza este valor referencial.



Actividad de aprendizaje recomendada

Actividad de aplicación y experimentación: busque en internet, en páginas de prensa escrita, en revistas, etc., anuncios que respondan a las características o valores mencionados anteriormente sobre la publicidad.

6.3.3. Lo que hacen las imágenes

Las imágenes pueden desempeñar distintas funciones ilocucionarias, pues la representación audiovisual no solo dice, sino

que también hace. La imagen publicitaria puede cumplir cuatro funciones:

1. **Argumentativa**, la imagen justifica razonadamente las cualidades del producto y, por lo tanto, la conveniencia de su adquisición.
2. **Imperativa**, el producto se presenta como un objeto necesario y su adquisición como algo obligatorio.
3. **Declarativa**, la imagen sirve para constatar un estado de cosas, es decir, la bondad del producto.
4. **Compromisoria**, la imagen efectúa la promesa de determinados beneficios a cambio de la adquisición del producto.

La imagen publicitaria puede cumplir una o varias de estas funciones.

Luego de revisar cada temática en el texto básico, hemos terminado la última unidad de la asignatura “Teoría de la imagen”. Como se habrá dado cuenta, no fue fácil su estudio; sin embargo, estoy segura de que a partir de lo aprendido a lo largo de las unidades de la guía didáctica y capítulos del texto, observará de manera diferente las imágenes.



Actividad de aprendizaje recomendada

Con lo expuesto se puede comprender la importancia del análisis de la imagen. Por ello, le invito a poner a prueba los conocimientos adquiridos, con la última autoevaluación.



Autoevaluación 6

Responda verdadero (V) o Falso (F) según corresponda

1. () El cómic y el cine son imágenes secuenciales.
2. () La iconografía en el cómic es el repertorio gráfico que produce significados.
3. () El gestuario se representa a través de líneas cinéticas.
4. () Las metáforas visuales son representadas a través del rostro.
5. () Los cartuchos son los elementos gráficos que contienen el discurso de los personajes.
6. () Las onomatopeyas contiene el discurso de alguna instancia narrativa.
7. () La unidad narrativa básica del cómic es la viñeta.

Seleccione la opción que corresponde a cada premisa.

8. Desde un punto de vista temporal, la narración gráfica se rige por los parámetros de:
 - a. Formato, angulación
 - b. Formato y punto de vista
 - c. Orden, duración y frecuencia

Índice

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas

9. La sucesividad anacrónica es producida por:
 - a. El formato y la duración
 - b. Punto de vista y angulación
 - c. Flashback y el flashback
10. La aproximación a la imagen publicitaria como operación retórica se centra en:
 - a. La salud, el placer y la vida
 - b. Los significantes, referentes y el propio acto comunicativo
 - c. La fragmentación y heterogeneidad

[Ir al solucionario](#)

Índice

Primer
bimestre

Segundo
bimestre

Solucionario

Referencias
bibliográficas



Actividades finales del bimestre



Semana 15 y 16

Estimado estudiante:

Hemos concluido con el estudio de los contenidos planificados en este bimestre. Ahora es momento de reforzar lo aprendido y prepararse para la evaluación presencial, por lo tanto, les recomiendo revisar los recursos de aprendizaje y las actividades desarrolladas en el transcurso del bimestre.

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas



4. Solucionario

Primer bimestre

Autoevaluación 1	
Pregunta	Respuesta
1	b
2	a
3	b
4	a
5	Cualitativos/ Cuantitativos
6	Monosémica, si se trata de un significado único (mismo significado). Polisémica, si la imagen posee varios significados
7	a
8	a
9	b
10	b

Ir a la
autoevaluación

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Autoevaluación 2	
Pregunta	Respuesta
1	La distancia egocéntrica, es la distancia entre el observador y el objeto y la distancia relativa, es la distancia entre dos o más objetos.
2	a
3	a
4	c
5	La primera utiliza tres longitudes de onda diferentes (rojo, verde, azul) a partir de estas es posible reconstruir todo el espectro visible. Y la segunda propuso seis colores primarios agrupados en tres pares: rojo-verde, amarillo-azul, blanco-negro.
6	V
7	F
8	F

Ir a la
autoevaluación

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Autoevaluación 3	
Pregunta	Respuesta
1	V
2	F
3	F
4	F
5	F
6	F
7	V
8	V
9	F
10	V
11	a
12	b

Ir a la
autoevaluación

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Autoevaluación 4	
Pregunta	Respuesta
1	a, c
2	b
3	a
4	a
5	V
6	F
7	F
8	V
9	V
10	V

Ir a la
autoevaluación

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Autoevaluación 5	
Pregunta	Respuesta
1	V
2	F
3	F
4	F
5	V
6	V
7	V
8	F
9	F
10	V

Ir a la
autoevaluación

Índice

Primer bimestre

Segundo bimestre

Solucionario

Referencias bibliográficas

Autoevaluación 6	
Pregunta	Respuesta
1	V
2	V
3	F
4	F
5	F
6	F
7	V
8	c
9	c
10	b

Ir a la
autoevaluación



5. Referencias bibliográficas

EcuRed, (s.f.). *Percepción Visual*. Tomado de www.ecured.cu/Percepc%C3%B3n_visual

Mattelart, A. (1991). *La Publicidad*. Barcelona: Edic. Paidós Ibérica S.A.

Nedomansky, V. (2013). *Los 10 cortes ocultos de Hitchcock en "La Soga"*. Tomado de www.filmin.es/blog/los-10-cortes-ocultos-de-hitchcock-en-la-soga

Navajas, G. (1986). *La duración temporal en la novela y el cine*. Tomado de dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/91677.pdf

Tripero, T. (2015). *Imaginería eidética en la infancia*. Tomado de <http://biblioteca.ucm.es/BUCM/revkul/e-learning-innova/129/art1853.php#.WzT9q9JKi00>

Villafañe, J. y Mínguez, N. (2013). *Principios de la Teoría General de la Imagen*. Madrid: Pirámide