



**UTPL**  
La Universidad Católica de Loja

Vicerrectorado de Modalidad Abierta y a Distancia

## Teoría de la Imagen

Guía didáctica



### Teoría de la Imagen

### Guía didáctica

Carrera

PAO Nivel

Comunicación

I

#### Autora:

Lilia Kruskaya Carpio Jiménez



P E R I \_ 1 1 0 4

**Teoría de la Imagen**

**Guía didáctica**

Lilia Kruskaya Carpio Jiménez

**Diagramación y diseño digital**

Ediloja Cía. Ltda.

Marcelino Champagnat s/n y París

edilojacialtda@ediloja.com.ec

[www.ediloja.com.ec](http://www.ediloja.com.ec)

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

**Año de edición:** abril, 2020

**Edición:** primera edición reestructurada en diciembre 2024 (con un cambio del 20%)

Loja-Ecuador



**Reconocimiento-NoComercial-Compartirlgual  
4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)**

Usted acepta y acuerda estar obligado por los términos y condiciones de esta Licencia, por lo que, si existe el incumplimiento de algunas de estas condiciones, no se autoriza el uso de ningún contenido.

Los contenidos de este trabajo están sujetos a una licencia internacional Creative Commons **Reconocimiento-NoComercial-Compartirlgual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0)**. Usted es libre de **Compartir – copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Adaptar – remezclar, transformar y construir a partir del material citando la fuente, bajo los siguientes términos: Reconocimiento- debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios.** Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. **No Comercial-no puede hacer uso del material con propósitos comerciales. Compartir igual-Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.** No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

# Índice

<b>1. Datos de información .....</b>	<b>7</b>
1.1 Presentación de la asignatura.....	7
1.2 Competencias genéricas de la UTPL.....	7
1.3 Competencias del perfil profesional .....	7
1.4 Problemática que aborda la asignatura .....	7
<b>2. Metodología de aprendizaje .....</b>	<b>8</b>
<b>3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje.....</b>	<b>9</b>
<b>Primer Bimestre.....</b>	<b>9</b>
<b>    Resultado de aprendizaje 1: .....</b>	<b>9</b>
<b>        Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....</b>	<b>9</b>
<b>        Semanas 1 y 2 .....</b>	<b>9</b>
Unidad 1. La imagen y sus concepciones .....	9
1.1. Imagen y realidad.....	10
1.2. Definir la imagen .....	17
Actividades de aprendizaje recomendadas .....	27
Autoevaluación 1.....	28
<b>        Resultado de aprendizaje 2: .....</b>	<b>31</b>
<b>        Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....</b>	<b>31</b>
<b>        Semanas 3 y 4 .....</b>	<b>31</b>
Unidad 2. La percepción visual .....	31
2.1. La percepción del espacio.....	32
2.2. La percepción del color .....	41
2.3. La percepción del movimiento .....	45
2.4. Las constancias perceptivas.....	47
2.5. Organización y reconocimiento: la tesis gestáltica .....	48
2.6. Percepción y conocimiento .....	55
Actividades de aprendizaje recomendadas .....	57
Autoevaluación 2.....	58

<b>Resultado de aprendizaje 3: .....</b>	61
<b>Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....</b>	61
<b>Semanas 5 y 6 .....</b>	61
Unidad 3. La imagen aislada .....	61
3.1. Elementos morfológicos de la imagen .....	61
3.2. Orden temporal y función representativa .....	73
Actividades de aprendizaje recomendadas .....	89
Autoevaluación 3.....	90
<b>Resultados de aprendizaje 1 a 3:.....</b>	92
<b>Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....</b>	92
<b>Semanas 7 y 8 .....</b>	92
<b>Segundo bimestre.....</b>	93
<b>Resultado de aprendizaje 4: .....</b>	93
<b>Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....</b>	93
<b>Semanas 9 a 11 .....</b>	93
Unidad 4. La imagen secuencial .....	93
4.1. Concepto de plano, secuencia y plano-secuencia .....	93
4.2. La representación del tiempo.....	94
4.3. Movimiento y ritmo .....	96
4.4. La arquitectura temporal .....	98
4.5. El montaje.....	105
4.6. El segmento sonoro .....	112
Actividades de aprendizaje recomendadas .....	119
Autoevaluación 4.....	121
<b>Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....</b>	122
<b>Semanas 12 y 13 .....</b>	122
Unidad 5. La imagen en el cómic y en la publicidad.....	122
5.1. El sistema narrativo del cómic .....	123
5.2. La imagen en la publicidad.....	130

Actividades de aprendizaje recomendadas .....	133
Autoevaluación 5.....	134
<b>Resultado de aprendizaje 5: .....</b>	<b>136</b>
<b>Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....</b>	<b>136</b>
<b>Semana 14.....</b>	<b>136</b>
Unidad 6. La imagen en televisión .....	136
6.1. La imagen electrónica.....	136
Actividad de aprendizaje recomendada .....	140
Autoevaluación 6.....	140
<b>Resultados de aprendizaje 4 y 5: .....</b>	<b>143</b>
<b>Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....</b>	<b>143</b>
<b>Semanas 15 y 16 .....</b>	<b>143</b>
<b>4. Autoevaluaciones .....</b>	<b>144</b>
<b>5. Referencias bibliográficas .....</b>	<b>151</b>





## 1. Datos de información

### 1.1 Presentación de la asignatura



### 1.2 Competencias genéricas de la UTPL

- Comunicación oral y escrita.
- Pensamiento crítico y reflexivo.

### 1.3 Competencias del perfil profesional

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

### 1.4 Problemática que aborda la asignatura

¿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.



## 2. Metodología de aprendizaje

Estudiar la imagen no es fácil, aunque parezca lo contrario. Por ser un elemento cotidiano que 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 tener una metodología de aprendizaje autónoma, caracterizada por tener al estudiante como principal actor del proceso de aprendizaje. El estudiante organizará la manera en cómo adquiere los conocimientos, establecerá un horario de estudio, y dependerá de él la forma de investigar y poner a prueba sus conocimientos.





### 3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje



#### Primer Bimestre

##### Resultado de aprendizaje 1:

Domina las nociones básicas de la teoría de la imagen.

Este resultado de aprendizaje permitirá acercarse a los conceptos básicos que rodean la teoría de la imagen; conocer las relaciones que existen entre la imagen y la realidad, y a partir de esto profundizar en la construcción y organización de las diferentes imágenes.

##### Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



##### Semanas 1 y 2

##### Unidad 1. La imagen y sus concepciones

Estimado(a) estudiante, bienvenido(a) al estudio de la presente asignatura, empezaremos nuestra primera unidad a la que he denominado la imagen y sus concepciones, con el tema “imagen y realidad”, estoy segura de que las temáticas que se revisarán y las actividades recomendadas, serán de gran ayuda para el desarrollo de su aprendizaje, las temáticas que revisamos a lo largo del curso son con base en los aportes de Villafaña y Mínguez (2013), los autores abarcan desde una perspectiva muy amplia la teoría de la imagen.

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.

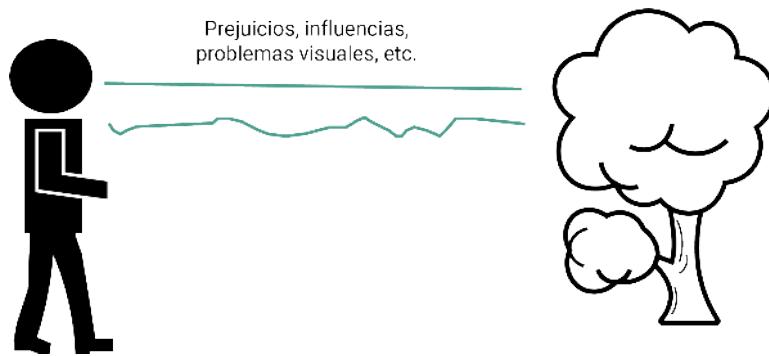
La lectura de las imágenes es bastante compleja. Aunque desde muy temprana edad aprendemos a identificar imágenes, son muy pocos los que estudian en profundidad la imagen o muy pocos los que se detienen a analizar este elemento visual. Los profesionales de las artes visuales (diseñadores gráficos, publicistas, 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) (Villafaña y Míngue, 2013).

**Figura 1**

*Contaminación del proceso visual*



Nota. Carpio, L., 2020.

### **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



Nota. Carpio, L., 2020.

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.

Cualquiera de las opciones anteriores puede considerarse una imagen, aunque no necesariamente tangible.

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

a. **El grado de fidelidad que esta 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 pueden y deben considerarse una imagen.

Analicemos la siguiente figura:

### Figura 3

Dibujo infantil naturaleza icónica



Nota. Tomado de *El dibujo infantil, una herramienta de comunicación familiar [Ilustración]*, por Bodes, J., 2020, [hacerfamilia](#), CC BY 4.0.

Mantiene una selección de la realidad a través de la percepción de familia, los elementos de representación son de tipo icónico, es decir, observamos que los dibujos de papá, mamá, hijos, casa, representan 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*



Nota. Tomado de *The Flame* [Fotografía], por Pollock, J., 2016, [MoMa](#), CC BY 4.0.

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.

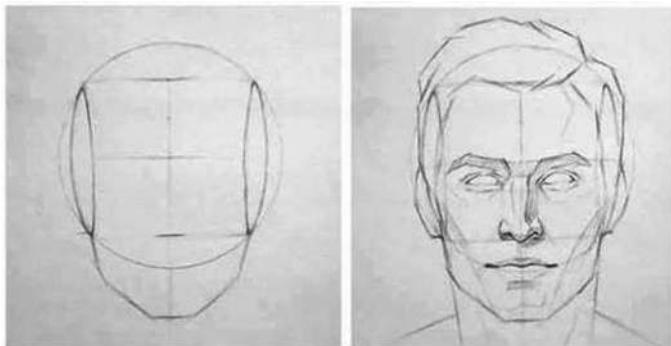
## Proceso de modelización icónica

Dentro del proceso de modelización icónica, se encuentran dos etapas fundamentales: la etapa de **creación** y la etapa de **observación icónica**. A continuación, se describen cada una de ellas:

### 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*



Nota. Tomado de *Cómo aprender a dibujar rostros humanos paso a paso [Ilustración]*, por Kane, D., 2022, [PracticArte](#), CC BY 4.0.

## 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 modelizan 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*



Nota. Adaptado de *Untitled from Marilyn Monroe* [Fotografía], por Warhol, A., 2004, [MoMa](#), CC BY 4.0.

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.

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) y se dividen en tres categorías principales, las cuales se detallan en la siguiente infografía:

### [Funciones de realidad de la imagen](#)

#### **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 basada en la abstracción, la función prima sobre la forma, lo contrario sería en la mimesis.

Una vez concluido el estudio del tema sobre la imagen y la realidad. Le motivo a conocer el siguiente tema acerca de la definición de la imagen.

## 1.2. Definir la imagen

En este apartado, nos enfocamos en el estudio del nivel de la realidad, la concreción del sentido y la materialidad de la imagen. ¡Comencemos con el estudio!

### **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.

No existe una norma que indique el número ideal de una escala de iconicidad. A continuación, en la Tabla 1 se presentan 11 niveles que propone Villafaña (1985):



**Tabla 1**  
*Escala de Iconicidad*

Nivel realidad	Descripción	Ejemplo
11 Imagen natural.	Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identidad.	Cualquier percepción de la realidad sin más mediación que las variables físicas del estímulo.
10 Modelo tridimensional.	Restablece todas las propiedades estructurales del objeto. Existe identificación, pero no identidad.	La Venus de Milo.
9 Imagen de registro estereoscópico.	Restablece la forma y posición de los objetos emisores de radiación presentes en el espacio.	Un holograma.
8 Fotografía en color.	Cuando el grado de definición de la imagen está equiparado al poder resolutivo del ojo medio.	Fotografía en la que un círculo de un metro de diámetro situado a mil metros sea visto como un punto.
7 Fotografía en blanco y negro.	Igual que el anterior.	Igual que el anterior omitiendo el color.
6 Pintura realista.	Restablece razonablemente las relaciones espaciales en un plano bidimensional.	Las Meninas de Velázquez.
5 Representación figurativa no realista.	Todavía se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas.	Guernika de Picasso. Caricaturas.
4 Pictogramas.	Todas las características sensibles, excepto la forma estructural, están abstraídas.	Siluetas. Monigotes infantiles.
3 Esquemas motivados.	Todas las características sensibles están abstraídas. Sólo reestablece en las relaciones orgánicas.	Organigramas. Planos.
2 Esquemas arbitrarios.	No representan características sensibles. Las relaciones de dependencia entre sus elementos no siguen ningún criterio lógico.	La señal de ceda el paso.
1		Una obra de Miró.



Nivel realidad	Descripción	Ejemplo
Representación no figurativa.	Tienen abstraídas todas las propiedades sensibles y de relación.	

*Nota.* Adaptado de *Principios de la Teoría General de la Imagen*, por Villafaña, J. y Mínguez, N., 2013.

Continuemos con el estudio de la imagen a través de los siguientes temas referentes a su concreción y materialidad.

### 1.2.2. La concreción del sentido

Continuamos revisando la unidad uno, en este caso revisaremos la concreción del sentido.

La mayor parte de las imágenes poseen un significado (sentido). El sentido se constituye por componentes semánticos. Debe existir variables de definición de la imagen que expresan 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:

## 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:

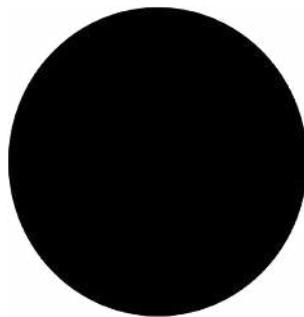
- Una imagen puede ser monosémica y se podría señalar que predomina el concepto denotativo (objetivo).
- Una imagen es generalmente polisémica en donde predomina el concepto connotativo (subjetivo).

## 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 7

Círculo negro



Nota. Carpio, L., 2020.

En el ejemplo de la figura 7, 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*.

### **1.2.3. La materialidad de la imagen**

Según Villafaña y Mínguez (2013) 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. Tiene 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 lo 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.

Hipnopómpicas: 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.

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.
- Depende 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).

- **Por adición:** basta con añadir el conformante al soporte para que se forme la imagen (pintura).
- **Por modelación:** la acción directa sobre el soporte constituye el elemento generador de la imagen (escultura, matriz de un grabado).
- **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, el 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).

¿Qué tal le pareció el tema estudiado? Sin duda, es un apartado interesante. Ahora, para reforzar su aprendizaje, lo invito a realizar las siguientes actividades recomendadas. Estimado estudiante, es momento de reforzar su aprendizaje, lo invito a realizar las siguientes actividades recomendadas.



## Actividades de aprendizaje recomendadas



Estimado/a estudiante, en esta sección le invito a participar en diversas actividades de aplicación y experimentación que le ayudarán a consolidar sus conocimientos, y a profundizar en los temas abordados en esta unidad. A continuación, detallaré cada una de ellas:

- **Actividad 1:** la modelización icónica de la realidad (**subtema 1.1.2**).

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

- **Actividad 2:** el problema de la analogía (**subtema 1.1.2**).

a. Buscar ejemplos que relacionen imagen y realidad a partir de los hechos que identifican con el concepto de naturaleza icónica:

- Una selección de la realidad.
- Un repertorio de elementos y estructuras de Representaciones; específicamente icónicas.
- Una sintaxis visual.

b. Buscar dos ejemplos por cada función de la realidad (representativa, simbólica y convencional).

- **Actividad 3:** el nivel de la realidad (**subtema 1.2.1**).

Con base en la escala de iconicidad, busque diferentes ejemplos a los mencionados en la bibliografía básica, un ejemplo por cada grado de iconicidad.

- **Actividad 4:** la concreción del sentido (**subtema 1.2.2**).

a. Buscar y analizar la denotación y connotación en seis imágenes.

b. Analizar el punctum en la obra de Frida Kahlo: ¡Unos cuantos piquetitos!, 1935. Busque en *Internet* la obra mencionada.

• **Actividad 5:** la materialidad de la imagen (**subtema 1.2.3**).

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



Nota. Por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

Una vez realizados los ejercicios propuestos y tras revisar cada temática en la guía didáctica, hemos culminado la unidad 1. ¡Felicitaciones!

• **Actividad 6:** Ahora es momento de 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 esta 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 esta 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. De las siguientes, ¿cuál corresponde a las funciones de realidad de la imagen?

- a. Observación.
- b. Modelación.
- c. Simbólica.



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

- a. \_\_\_\_\_, si se trata de un significado unívoco (mismo significado).
- b. \_\_\_\_\_, si la imagen posee varios significados.



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.

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.

[Ir al solucionario](#)

¿Cómo le fue en la primera autoevaluación?

Seguro que muy bien. Si no acertó en las respuestas, revise los temas correspondientes a esta unidad, para que así pueda reforzar sus conocimientos.



## Resultado de aprendizaje 2:

Fundamenta las funciones de la visión y de la interacción humana hacia el entorno.

El resultado de aprendizaje está orientado a conocer cómo es el funcionamiento del sistema visual y cómo interviene en la percepción de la realidad, considerando, además, que cada individuo es diferente y que de esto depende la organización y reconocimiento del entorno.

### Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



### Semanas 3 y 4

#### Unidad 2. La percepción visual

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 estos son capaces de reflejar.

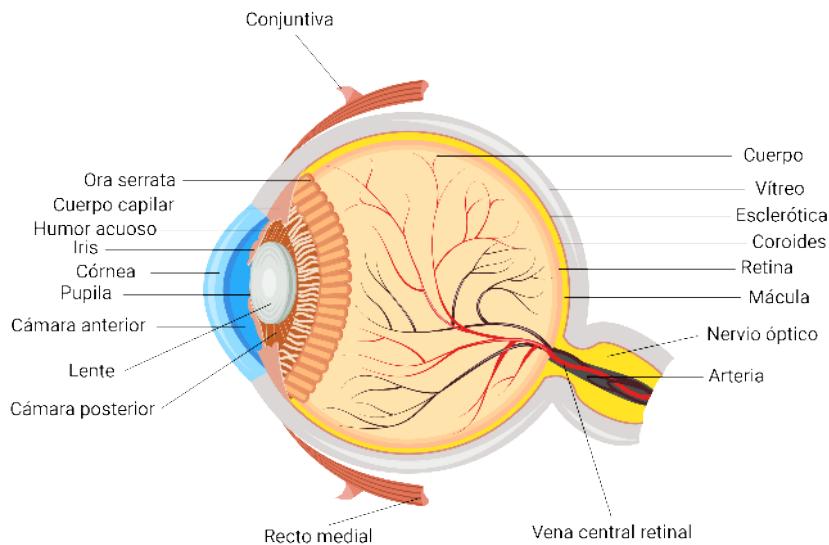
El ojo es un globo esférico que consta de tres capas:

- **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).

**Figura 8**

### Estructura del ojo



# Ojo

Nota. Adaptado de *Partes del ojo humano [Ilustración]*, por elbibliotecom, s.f., [elbibliote](#), CC BY 4.0.

## 2.1. La percepción del espacio

### 2.1.1. La dirección y distancia visual

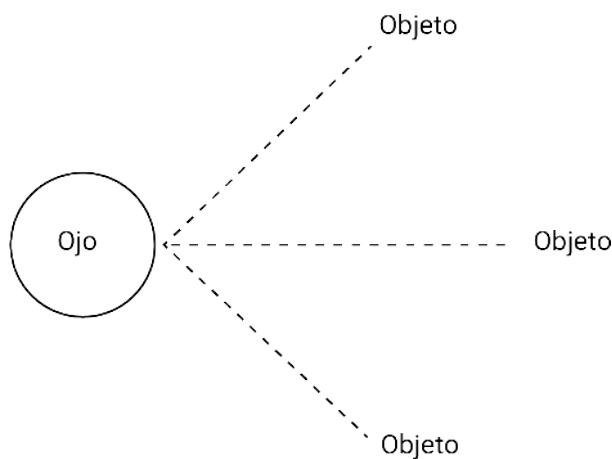
La dirección y distancia visual, nos permiten percibir el espacio, el entorno y sus características. A continuación, se toma de referencia el aporte que Villafaña y Mínguez (2013) hacen en su texto Fundamentos de la Teoría General de la Imagen.

**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 9.

**Figura 9**

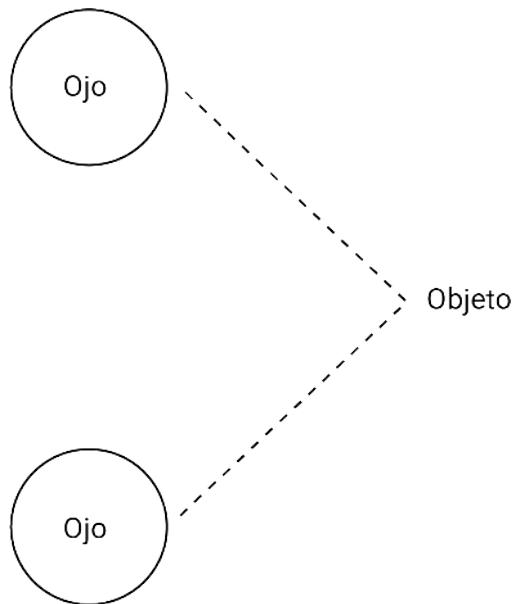
*Marco retinocéntrico*



Nota. Carpio, L., 2020.

**Dirección egocéntrica:** cuando ambos ojos se centran en un objeto (figura 10), corresponde a la dirección que estaría en medio camino entre ambos ojos (círculo). 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 10**  
*Dirección egocéntrica*



Nota. Carpio, L., 2020.

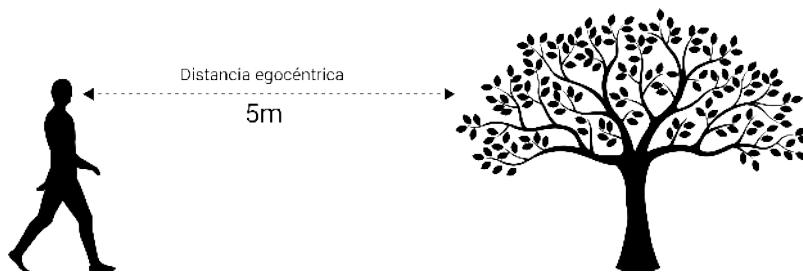
### **La distancia visual**

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.

- a. **Distancia egocéntrica:** distancia entre el observador y el objeto, (véase figura 11).
- b. **Distancia relativa:** distancia entre dos o más objetos, véase (figura 12).

**Figura 11**

*Distancia egocéntrica*



Nota: Carpio, L., 2020.

**Figura 12**

*Distancia relativa*



Nota. Carpio, L., 2020.

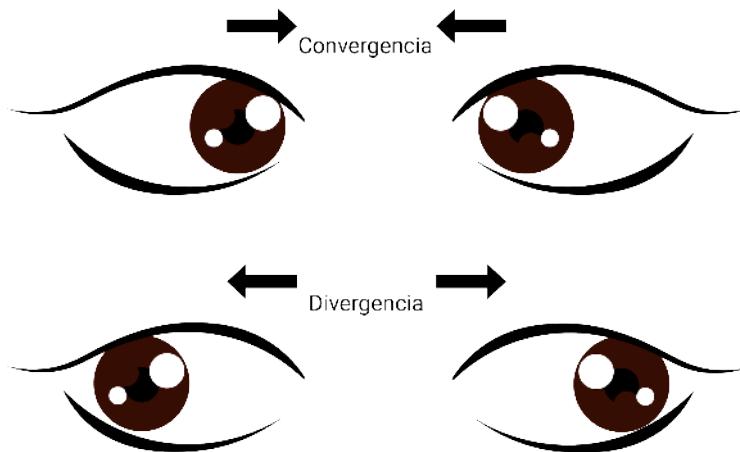
#### a. Indicadores de distancia egocéntrica

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 movimientos:

- **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 13**

*Convergencia y divergencia*



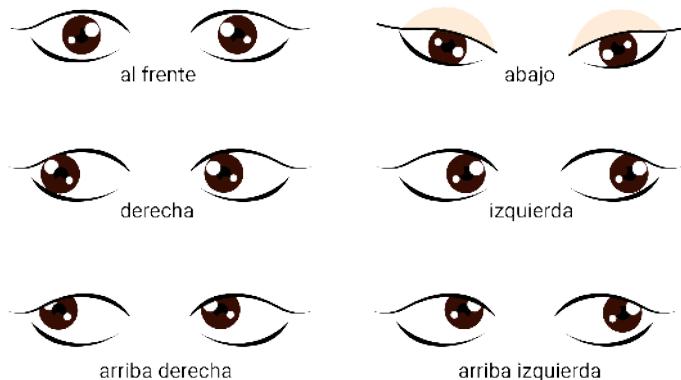
Nota. Carpio, L., 2020.

#### **Movimientos direccionales:**

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

**Figura 14**

*Movimientos direccionales*



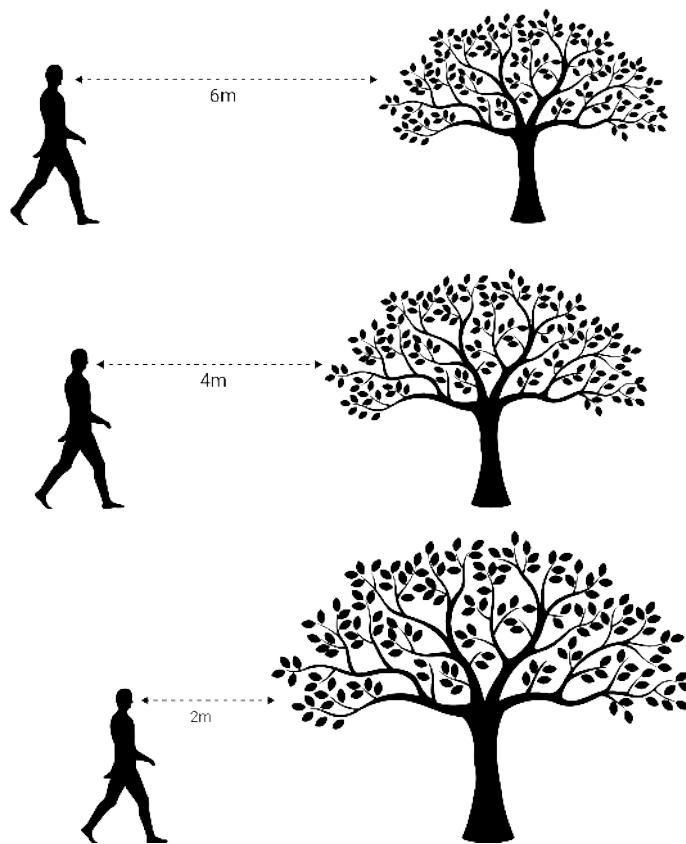
Nota. Carpio, L., 2020.

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 15).

**Figura 15**

*Disparidad vertical*



Nota. Carpio, L., 2020.

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 15 cm y 6 m, 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 6 m?**

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 16, 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 16**  
*Acomodación del cristalino*



*Nota.* Carpio, L., 2020.

Por otro lado, tenemos los:

**b. 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 qué punto los indicadores pictóricos de distancia se aproximan a nuestra percepción natural (tridimensional).

Gibson (1986) citado en Villafaña y Mínguez (2013, p. 75), establece 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.



Le animo a revisar el siguiente video, en donde explica la importancia de tener una buena visión y la disparidad binocular. [Cerebro: visión binocular](#).

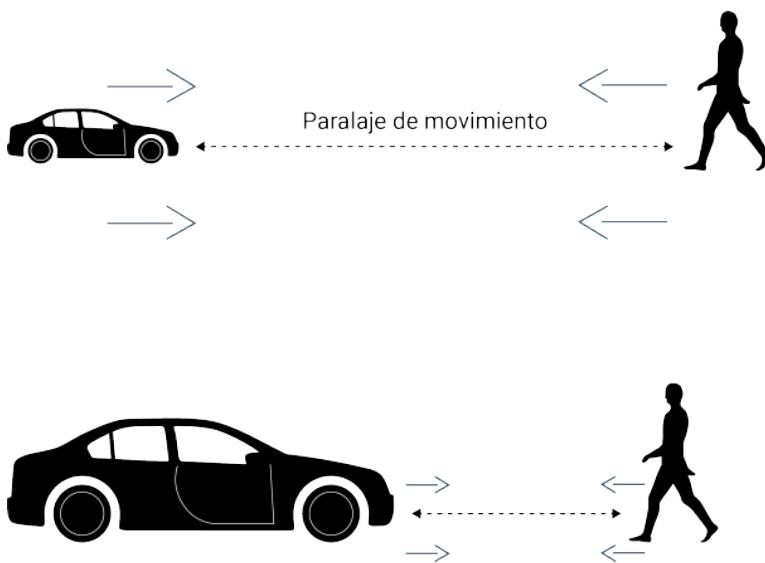
2. **Paralaje de movimiento relativo**: es otro indicador de distancia relativa. Cuando el observador está en movimiento, la posición de los objetos cambia de acuerdo con sus profundidades relativas (visión monocular-binocular).

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 17).

**Figura 17**

*Paralaje de movimiento relativo*



Nota. Carpio, L., 2020.



Puede revisar el siguiente video, en el que se observa, el paralaje 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 continuación, le comarto la siguiente infografía donde podrá revisar con detenimiento algunos ejemplos.

## Indicadores pictóricos

Seguro que, con los ejemplos mostrados, se entiende mucho mejor los indicadores. 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 ultravioleta. Las serpientes son sensibles a los rayos infrarrojos. El camarón mantis percibe rayos ultravioleta y rayos infrarrojos.

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

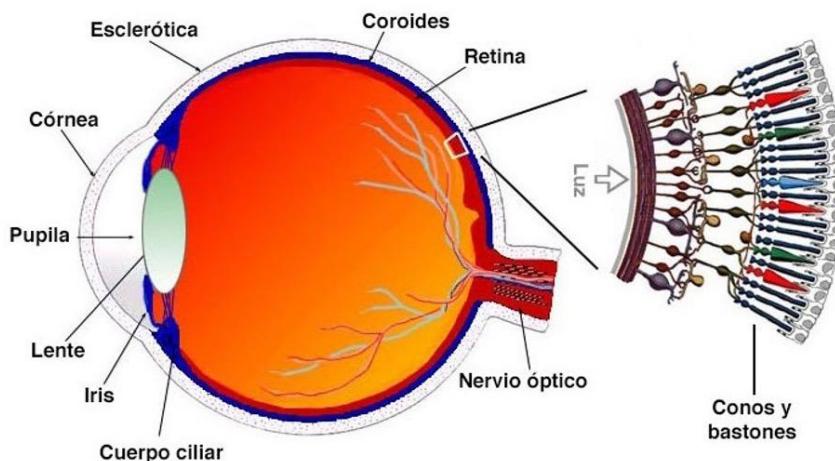
#### 2.2.1. Teoría tricromática

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 18**  
*Conos y bastones*



Nota. Tomado de *¿Cómo funciona el ojo y qué sucede con el MCA?* [Ilustración], por BCM, 2020, [blueconemonochromacy](#), CC BY 4.0.

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 y cono rojo).

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

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.

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 simultáneo, 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 post imágenes del azul son amarillas y las del rojo son verdes y viceversa.

## Figura 19

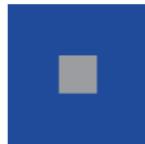
### Pares de colores



verde rojizo



azul amarillento



Nota. Carpio, L., 2020.

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.

¡Sigamos avanzando en su proceso de aprendizaje! Ahora, es el momento de adentrarnos en el siguiente tema, que se enfoca en el movimiento y nuestra percepción del mismo. Además, veremos las constancias perceptivas, abordaremos la tesis gestáltica y profundizaremos en la percepción y conocimiento.



## 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, esta 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 electrooculografía se observan tres **movimientos oculares**:

1. **Movimientos de seguimiento:** persiguen la trayectoria de un objeto, necesita 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.

### 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).
3. Cuando existe movimiento del observador (cabeza y cuerpo) en ese caso sería un marco geocéntrico (superficie terrestre y física).

Para Gibson (1986), citado en Mínguez y Villaña (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 solo tienen lugar a lo largo del tiempo (constante cambio).

### 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. **Post efectos 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.
- c. **Movimiento autokinético:** 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 (phi) se percibe como una luz que se apaga y se enciende simultáneamente.

**Figura 20**

*Movimiento Phi*



Nota. Carpio, L., 2020.

## 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 y visibilidad). Estos cambios físicos provocan cambios en las proyecciones retinicas de los objetos en cuanto a su tamaño, forma o intensidad; 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 perceptiva

- 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.

## 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 21**

*Fases mínimas cognitivas*



Nota. Carpio, L., 2020.

Para explicar el proceso perceptivo a partir de la diferencia entre el estímulo y las experiencias visuales, vamos a revisar la tabla 2.

**Tabla 2**  
*Esquematización del proceso perceptivo*

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

Nota. Adaptado de *Principios de la Teoría General de la Imagen* (pp. 90-91), por Villaña, J. y Mínguez, N., 2013.

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 e 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, con base en 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 recíproca; 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 Minguez, 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., p.?). La pregnancia se asocia a la expresión de “buena forma” o “formas con destino común”.

Villafaña (2013), 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 qué es figura y qué es fondo, podemos establecer las siguientes características:

**Tabla 3***Características para establecer figura, fondo*

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

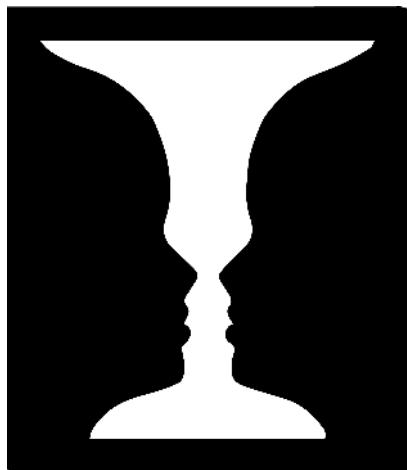
Nota. Adaptado de *Principios de la Teoría General de la Imagen* (pp. 90-91), por Villafaña, J. y Mínguez, N., 2013.

Analicemos la siguiente figura, se puede observar que se trata de una figura reversible, ya que en un momento determinado la figura puede ser el fondo o lo contrario.



## Figura 22

*La copa, de Edgar Rubin*



Nota. Tomado de *La copa de Rubin* [Ilustración], por Roldan, J., 2014, [Ilusionario](#), CC BY 4.0.

## Leyes de Gestalt:

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

## Figura 23

*Ley del cierre*



Nota. Tomado de *Ley del cierre o completitud* [Ilustración], por Juan Carlos, 2017, [tatianayepescensa](#), CC BY 4.0.

- **Ley de la proximidad:** los estímulos más próximos tienden a ser percibidos como integrantes de una misma figura.

### Figura 24

*Ley de la proximidad*



Nota. Tomado de *Creatures Featured Pt. 1* [Fotografía], por Abraham y Anderson, 2009, [monterreycountynow](#), CC BY 4.0.

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

### Figura 25

*Ley de la semejanza*



Nota. Tomado de *Bordado de diamantes color otoñal* [Fotografía], por Virobnik, [artland.com.ua](#), CC BY 4.0.

- **Ley de la buena continuidad y dirección:** toda configuración visual formada por elementos continuos e ininterrumpidos es más estable y será percibida de manera más fácil.

## Figura 26

Ley de la buena continuidad o dirección



Nota. Tomado de So full [Fotografía], por Goor Lars, s.f., [larsvandegoo](#), CC BY 4.0.

## 2.6. Percepción y conocimiento

Son varios los teóricos que hablan sobre la percepción y el conocimiento, Villafaña y Mínguez (2013) destacan a 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 Wurzburgo:** 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 le 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 ilimitado en el tiempo.

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

¿Qué le parecieron los temas estudiados? Interesantes, ¿verdad? Hemos culminado la unidad 2. Es importante que revise detenidamente cada apartado y, en caso de surgir alguna duda, le recomiendo revisar nuevamente para resolver cualquier inquietud. Ahora, con el objetivo de reforzar su aprendizaje, le invito a realizar las siguientes actividades recomendadas.



## Actividades de aprendizaje recomendadas



Estimado/a estudiante, participe en las siguientes actividades de aplicación y experimentación que le ayudarán a consolidar sus conocimientos y a profundizar en algunos temas abordados en esta unidad. A continuación, detallaré cada una de ellas:

- **Actividad 1:** la percepción del movimiento (**subtema 2.3**).

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

- **Actividad 2:** el movimiento aparente (**subtema 2.3.2**).

Crear o buscar dos ejemplos por cada tipo de movimiento aparente (inducido, postefectos del movimiento, autocinético y estroboscópico).

- **Actividad 3:** las constancias perceptivas (**subtema 2.4**).

Crear o buscar dos ejemplos por cada tipo de constancia perceptiva (tamaño, forma y brillo).

- **Actividad 4:** memoria y pensamiento visual (**subtema 2.6.1**).

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

*Nota.* Por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

Una vez realizados los ejercicios propuestos, habremos concluido exitosamente el estudio de la unidad 2. ¡Felicitaciones!

- **Actividad 5:** finalmente, 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?

La distancia \_\_\_\_\_ es la distancia entre el observador y el objeto, y la distancia \_\_\_\_\_, es la distancia entre dos o más objetos.

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

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

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

- Disparidad vertical.
- Disparidad binocular o retiniana.
- Paralaje de movimiento relativo.

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

- Acomodación del cristalino.
- Disparidad vertical.
- Paralaje de movimiento relativo.



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



La \_\_\_\_\_ utiliza tres longitudes de onda diferentes (rojo, verde, azul) a partir de estas es posible reconstruir todo el espectro visible. Y la \_\_\_\_\_ propuso seis colores primarios agrupados en tres pares: rojo – verde, amarillo – azul, blanco – negro.

6. De las definiciones siguientes, cuál corresponde al movimiento sacádico:



- 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.
10. ( ) La Gestalt se conoce como figura.

[Ir al solucionario](#)

En esta segunda autoevaluación seguro que le fue muy bien, si no acertó, le recomiendo revisar nuevamente estos temas en los que tiene mayores fallas.





## Resultado de aprendizaje 3:

Aplica los principios de la imagen fija y los procesos de composición a los procesos de comunicación.

Por medio de este resultado de aprendizaje, conocerá las características y funcionalidad de los diferentes elementos que componen la imagen aislada, elementos necesarios que proporcionan sentido a las imágenes.

### Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



### 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. 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 y forma.
- **Unidireccionales:** punto y línea.

A continuación, estudiaremos con un enfoque detallado cada uno de estos elementos morfológicos. ¡Avancemos!

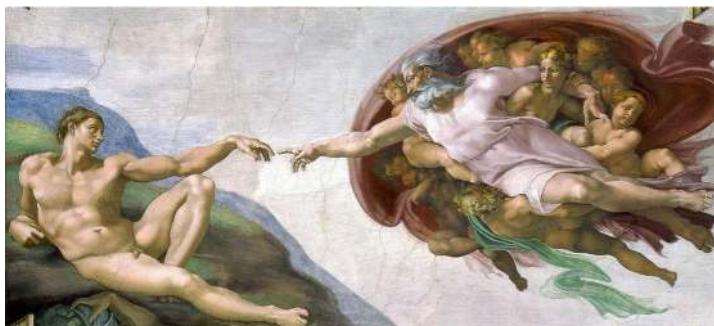
### 3.1.1. El punto

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 este actúe plásticamente en la composición (Domínguez, 1993, p.172, como se citó en Villafaña y Mínguez, 2013, p. 112), establece tres puntos implícitos (no tienen una presencia figural en la composición).

a. **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 figura.

**Figura 27**

*La creación de Adán, Miguel Ángel Buonarroti*



Nota. Tomado de *Diferentes tipos de arte [Fotografía]*, por Imparato Massimo, 2019, [medium](#), CC BY 4.0.

b. **Puntos de fuga:** son polos de atracción visual que inducen una visión frontal hacia lo infinito.

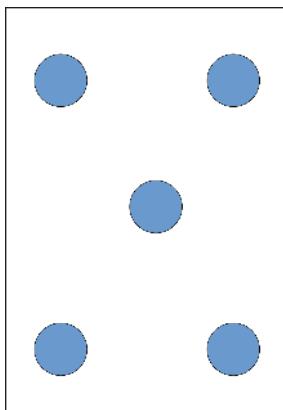
**Figura 28**  
*Puntos de fuga*



Nota. Tomado de *Aprende a utilizar el «punto de fuga» como elemento de composición [Fotografía]*, por Blois Alexa, 2014, [blogdelfotógrafo](#), CC BY 4.0.

- c. **Puntos de atención:** corresponden con aquellas ubicaciones del cuadro que, por la geometría interna de este concitan y atraen la atención del observador.

**Figura 29**  
*Puntos de atención*



Nota. Carpio, L., 2020.

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

- Contribuye a fijar la visión (punto-imagen aislado).
- 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 encuentra 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:

- a. **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.

b. **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 y movimiento), oblicua (más dinámica) y la línea quebrada (movimiento discontinuo).

c. **Haces de líneas:** pueden formar tramas, por líneas rectas entrecruzadas, utilizadas para dar sombra y dar volumen (figura 30).

**Figura 30**

*Haces de líneas*



Nota. Tomado de *Último día de terrazas con Lluísot [Ilustración]*, por Urban Sketching, 2014, [Iblogdeuno](#), CC BY 4.0.

d. **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 31

*Línea objetual*

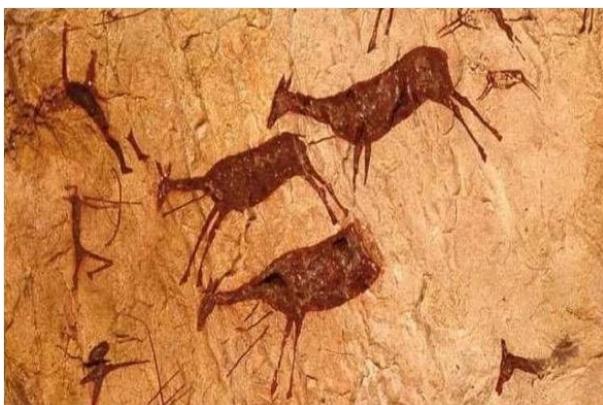


Nota. Carpio, L., 2020.

- e. **Línea figural:** necesita del color, la textura y la 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 32

*Línea figural*



Nota. Tomado de *El arte rupestre* [Fotografía], por lormaster y Overblog, 2019, [tustardesociales](#), CC BY 4.0.

**Funciones plásticas de la línea:** se pueden 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.

El plano cumple con las siguientes funciones:

- Organiza el espacio.
- A través de la superposición crea sensación de profundidad.
- Está asociado al color.

### 3.1.4. El color

La naturaleza plástica del color es compleja; se podrían 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).

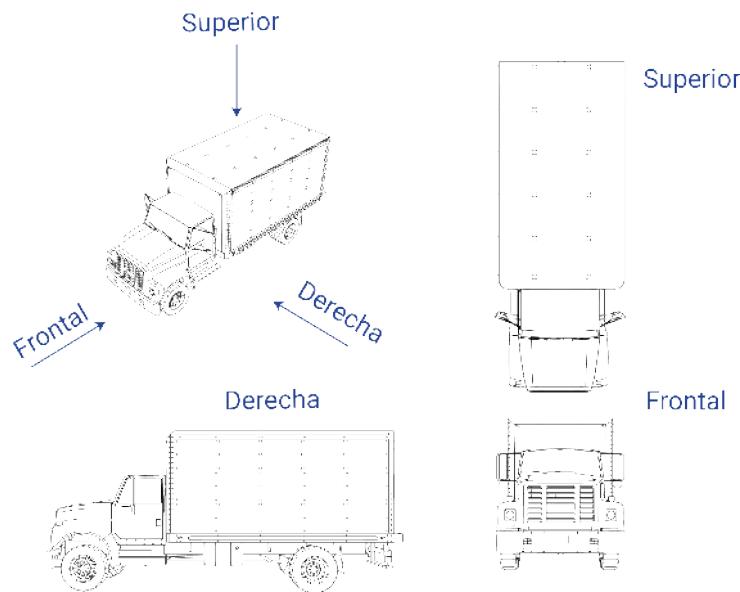
Por ejemplo, en dos barcos, conocemos la estructura de un barco, pero hay maneras distintas, como la forma de un velero, de un bote, de una lancha, etc.

## 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 33).

**Figura 33**

Proyección



Nota. Adaptado de *Proyección ortogonal* [Ilustración], por Cecilia et al., 2011, [dibujotécnico iecasd](#), CC BY 4.0.

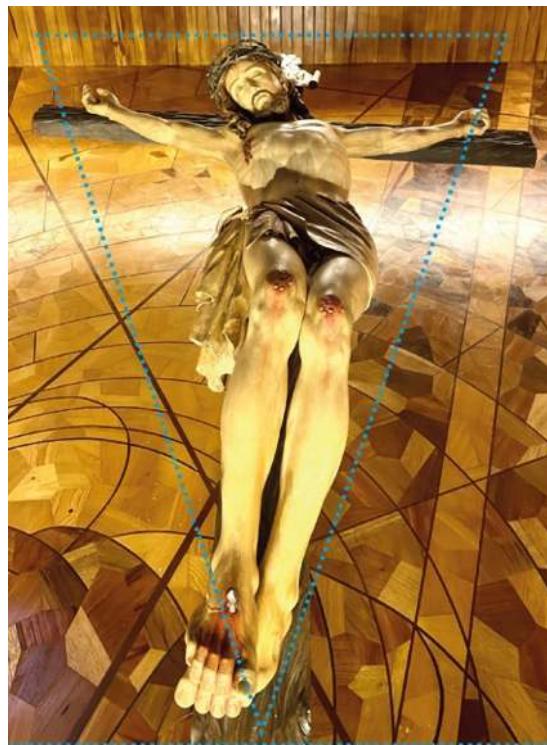
El **escorzo** (oblicua o perpendicular) es una representación desviada de un esquema estructuralmente más simple:

- 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 estarían deformadas (figura 34).

**Figura 34**

Cristo Capilla UTPL



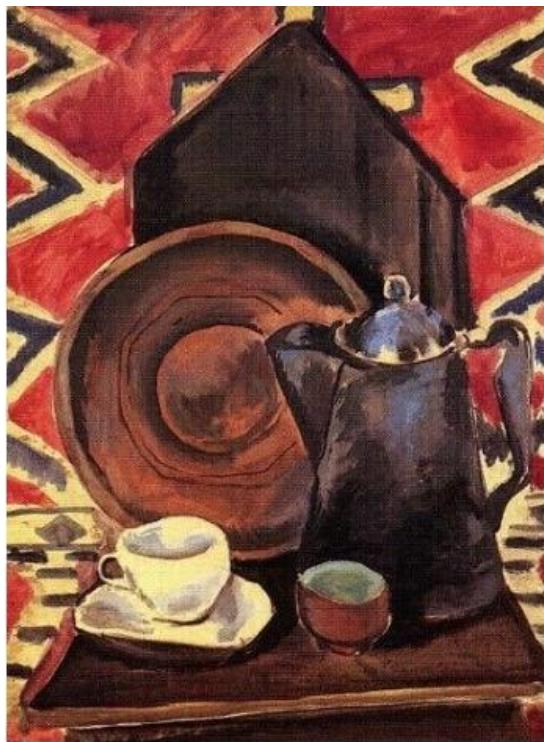
Nota. Carpio, L., 2020.

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 35).

**Figura 35**

*Traslapo*



Nota. Tomado de M5- Man Ray, *La Forma En El Espacio* [Fotografía], por xgfk12ppa, s.f., [xgfk12ppa](#), CC BY 4.0.

**Las funciones plásticas del traslapo son diversas:**

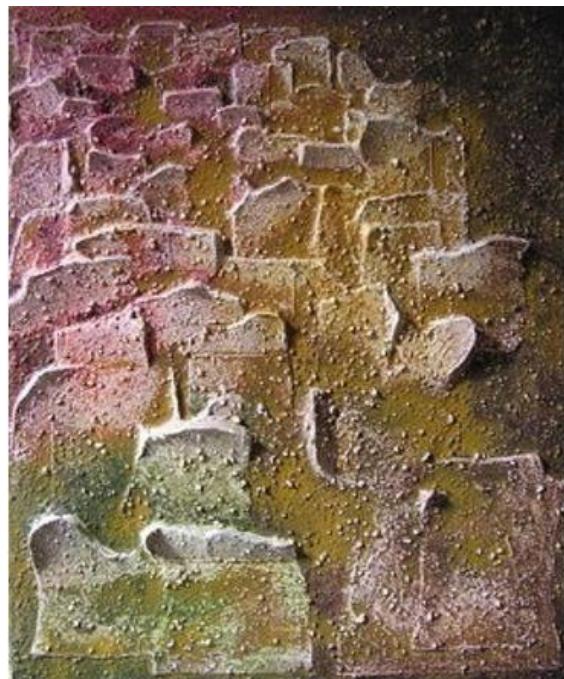
- Jerarquización de uno de los elementos.
- Puede crear itinerarios de lectura (orden interno en la imagen).
- Produce cohesión y constituye una unidad visual, que favorece el equilibrio dinámico.
- Favorece la tridimensionalidad.

### 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 y suavidad.

**Figura 36**

*Textura*



Nota. Tomado de *Texturas [Fotografía]*, por Sans José, 2020, [picassomio](#), CC BY 4.0.

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.

Recuerde que los temas que estamos revisando a lo largo del curso son aportes que Villaña y Mínguez (2013) nos comparten en su texto Principios de la Teoría General de la Imagen.

Avancemos con el aprendizaje mediante la revisión del siguiente tema sobre el orden temporal y la función representativa. Asimismo, continuaremos nuestro estudio profundizando en los otros apartados que tratan sobre los elementos dinámicos y escalares de una imagen.

### 3.2. Orden temporal y función representativa

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 y esquema continuo).

El orden temporal es necesario destacar y se le 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 dotándola 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.

### **3.2.1. Elementos dinámicos de la imagen**

La relación espacio-temporal se origina a través de los dos elementos dinámicos fundamentales: la **tensión** y el **ritmo**. A continuación, exploraremos en detalle cada uno de ellos:

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 interactúan entre sí de manera activa. Se da tanto en lo figurativo como en lo abstracto.

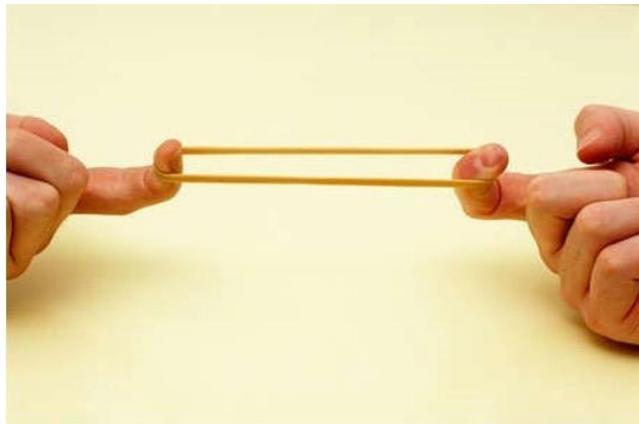
La tensión se explica a partir de dos propiedades físicas: una fuerza y una dirección (figuras 37 y 38).

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

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

**Figura 37**

Tensión



Nota. Tomado de Polémico: *Expertos aconsejan no estirarse antes de hacer ejercicios* [Fotografía], por FeedBurner, 2010, [wellnessuptodate](#) CC BY 4.0.

**Figura 38**

Tensión



Nota. Carpio, L., 2020.

## 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 39, la posición o forma original será el cuadrado.

**Figura 39**

*Proporción*



Nota. Carpio, L., 2020.

- b. **La orientación oblicua:** todas las formas u objetos que se representen oblicuamente ganarán en tensión. Como en el caso de la figura 40, la forma oblicua de la torre, genera tensión.



## Figura 40

Orientación oblicua, Torre de Pisa



Nota. Tomado de *La Torre de Pisa, ingeniería que salva ingeniería* [Fotografía], por Traveler Guidance, s.f., [blogingeniería](#), CC BY 4.0.

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

## Figura 41

### Forma



Nota. Tomado de *Mira y calla* [Ilustración], por Richmond Toni, 2007, [miraycalla](#) CC BY 4.0.

La forma es una síntesis del resto de elementos morfológicos que puede establecer multitud de situaciones y relaciones plásticas que aumentan 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.

#### Figura 42

*Estructura rítmica*



Nota. Tomado de Aprende que es el Ritmo Visual de la fotografía [Fotografía], por marystephanie0615, 2015, [fotografíaesencial](#), CC BY 4.0.

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

**Figura 43**  
*Periodicidad rítmica*

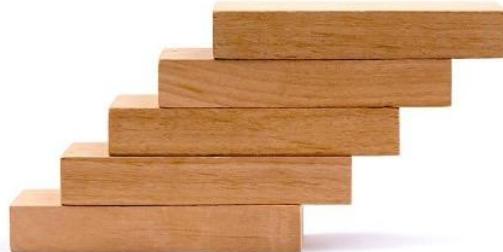


Nota. Adaptado de *Etex vende Umbelino Monteiro al grupo francés Edilians* [Fotografía], por Livingstone, 2019, [livingstonepartners](#), CC BY 4.0.

**Tipos de ritmo:**

**Ritmo uniforme o continuo:** las figuras se repiten de manera idéntica.

**Figura 44**  
*Ritmo uniforme*



Nota. Tomado de *Estructura de las escaleras de madera* [Fotografía], por Majofesa maderas, 2021, [Majofesa](#), CC BY 4.0.

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

**Figura 45**  
*Ritmo creciente-decreciente*



Nota. Tomado de *Cuadro Tubos de colores* [Fotografía], por Murales y vinilos, 2015, [muralesyvinilos](#), CC BY 4.0.

**Ritmo alterno:** altera la repetición de una figura a otra.

## Figura 46

### Ritmo alterno



Nota. Tomado de *20 Superfoods That Could Help You Lose Weight* [Fotografía], por Jung Alyssa, 2021, [thehealty](#), CC BY 4.0.

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.

### 3.2.2. Elementos escalares de la imagen

Los elementos escalares de la imagen, que definen aspectos cuantitativos de la representación icónica, incluyen **el tamaño, la escala, la proporción y el formato**. A continuación, exploraremos en detalle cada uno de estos elementos:

#### 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 cual 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

- a. **La jerarquización:** establece el tamaño en la parte interna de la composición. La superficie del cuadro ocupada por un objeto en relación con su superficie total es directamente proporcional a su importancia visual.
- b. **Peso visual:** el tamaño junto a la estructura y el color son responsables del peso visual. Las figuras de mayor tamaño son las que más pesan visualmente.

Como se observa en la figura 47, el elemento con mayor jerarquía y al mismo tiempo el peso visual es la mujer.

**Figura 47**

*Jerarquía y peso Visual*



Nota. Tomado de *Ama de casa* [Fotografía], por Camara, R., s.f., [pinterest](#), CC BY 4.0.

- c. **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.

d. **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 48, se observa el cambio de tamaño ya sea por la distancia y por su gradiente.

**Figura 48**

*Distancia*



Nota. Tomado de *Lotería del Táchira renueva sus filas* [Fotografía], por carmona, 2017, [ellimpulso.com](http://ellimpulso.com), CC BY 4.0.

e. **Impacto visual:** que producen las imágenes de gran tamaño.

## Figura 49

### Impacto Visual



Nota. Tomado de *Graffiti history* [Fotografía], por artenclase, 2017, [artenclase](#), CC BY 4.0.

## 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 este. 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.



A continuación, le invito a revisar: [Tipos de planos fotográficos y cuándo utilizarlos](#), donde encontrará algunos ejemplos de estos planos, puede además hacer una búsqueda en la Web.



### 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.



En el siguiente video: [¿Es divina la Sección Áurea? Phi](#), le invito a conocer de qué se trata 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 50**  
*Formato horizontal y vertical*



Nota. Adaptado de *La persistencia de la memoria*, de Salvador Dalí [Fotografía], por Cunha Sonia, [culturagenial.com](http://culturagenial.com), CC BY 4.0.

También existen formatos circulares, los tondos y ovalados o elípticos; panorámicos, cuadrados, etc. En la figura 51, se observa un formato circular y ovalado.

**Figura 51**

*Formato circular y ovalado*



Nota. Adaptado de *El formato [Fotografía]*, por imageneso, 2009, [Imageneso](#), CC BY 4.0.

¿Qué tal le parecieron los temas estudiados? Sin duda, resultaron interesantes. Ahora, para reforzar su aprendizaje, le invito a realizar las siguientes actividades recomendadas.



### Actividades de aprendizaje recomendadas

Estimado/a estudiante, participe en la siguiente actividad de aplicación y experimentación que le ayudará a consolidar sus conocimientos:

- **Actividad 1:** elementos dinámicos de la imagen (**subtema 3.2.1**).

Buscar o dibujar ejemplos en donde se observe la tensión y el ritmo.

Nota. Por favor, complete la actividad en un cuaderno o documento Word.

Una vez efectuado el ejercicio propuesto y tras revisar cada temática, tanto en la guía didáctica Teoría de la imagen (2019), como en la bibliografía básica, hemos culminado la unidad 3. ¡Felicitaciones!

- **Actividad 2:** Ahora es momento de 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 este 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.



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.

[Ir al solucionario](#)



Con esta última autoevaluación del primer bimestre, estará en capacidad de desarrollar la prueba presencial del primer bimestre. ¡Éxitos!

## **Resultados de aprendizaje 1 a 3:**

- Domina las nociones básicas de la teoría de la imagen.
- Fundamenta las funciones de la visión y de la interacción humana hacia el entorno.
- Aplica los principios de la imagen fija y los procesos de composición a los procesos de comunicación.

### **Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas**



#### **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.





## Segundo bimestre



### Resultado de aprendizaje 4:

Clasifica las definiciones del montaje y las secuencias espacio temporal a la imagen en movimiento.

A través de este resultado de aprendizaje, conocerá y entenderá las características de la imagen secuencial y su diferencia con la imagen aislada. Además, por elementos como el movimiento y el sonido, entenderá la capacidad que tienen este tipo de imágenes para la narrativa audiovisual.

#### Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



#### Semanas 9 a 11

### Unidad 4. La imagen secuencial

Espero que el primer bimestre haya sido un éxito, lleno de aprendizaje para su formación académica. Hemos llegado a la imagen secuencial, con la cual iniciamos el segundo bimestre. Ahora nos adentraremos más en el estudio de las imágenes secuenciales en movimiento. En este caso, son el cine y la televisión los medios por los que se les puede visualizar.

#### 4.1. Concepto de plano, secuencia y plano-secuencia

La palabra **plano** se presenta en confusión, ya que dependiendo del contexto puede tener varios significados, revisemos a continuación a qué 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 como se citó en Villafaña y Mínguez, 2013, p. 191).

Guber, (como se citó 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.

**Tabla 4**

*Plano*

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

Nota. Carpio, L., 2023.

## 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 abierta y cambiante, además de uno 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.

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, como se citó 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 delante 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](#) 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.

**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 con 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 con relaciones temporales.



#### 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 órdenes 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 52), se utiliza el sonido fuera de campo.

## Figura 52

Sonido fuera de campo



Nota. Adaptado de [Sony Pictures Entertainment] (2013, 02, 21). The Call Official Trailer #2 [Video]. YouTube. [URL](#).

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



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

[Similitud de localizaciones y encabalgamiento sonoro.](#)

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 (relaciones de causa-efecto, diacronía o evolución de hechos). Sin embargo, el orden de ambas sucesiones no siempre es el mismo.

- **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 través de 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 retroceden 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, ejemplos los encontramos en *Los Simpson*, *Flashforward* serie, *Destino final*, *Premonition*.

#### 4.4.2. La duración

En la duración, hay tres factores.

1. **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.
2. **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 solo unos meses o unas semanas.
3. **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 53**

*Charlie St. Cloud (Más allá del Cielo)*



Nota. Adaptado de [Universal] (2010, 08, 31). Siempre a mi lado (*Charlie St Cloud*) - Trailer [Video]. YouTube. [URL](#).

A continuación, lo invito a revisar el siguiente módulo didáctico sobre:

[Tipos de duración](#)

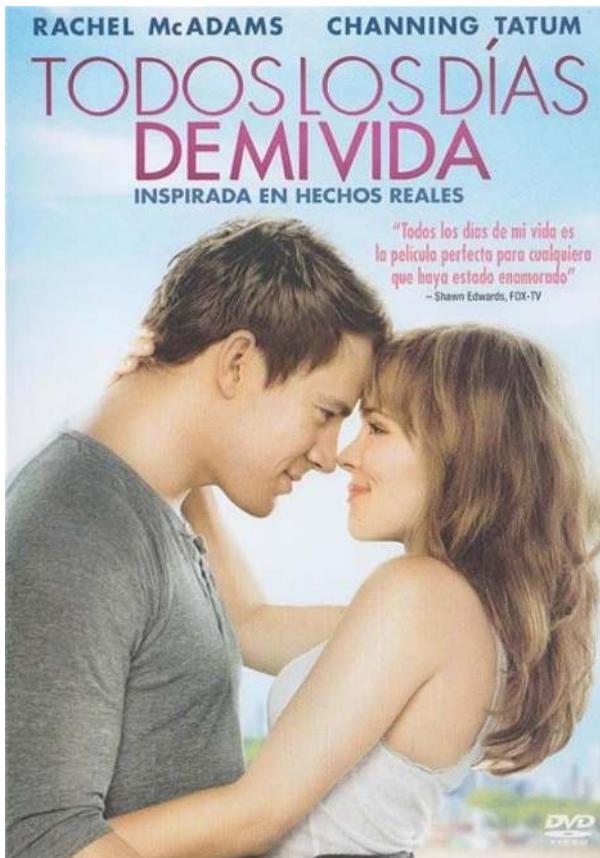
#### 4.4.3. La frecuencia

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. Existen cuatro tipos, que son las siguientes:

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 54**

*The Vow*



Nota. Tomado de Sección visual de *Todos los días de mi vida* [Ilustración], por filmaffinity, 2012, [filmaffinity.com](http://filmaffinity.com), CC BY 4.0.

2. **Frecuencia múltiple:** el discurso presenta n veces acontecimientos que han sucedido n veces en la historia (contar n veces lo que pasó n veces). Un ejemplo de frecuencia múltiple es la película "Al filo del mañana", en donde se observa que los acontecimientos se repiten varias veces.

**Figura 55**

*Al filo del mañana*



Nota. Tomado de *Tres películas que retirarán de Netflix este diciembre: Hancock, Al filo del mañana y Moneyball* [Ilustración], por Hatsue, 2016, [aningsusitioperoquesealejos](#), CC BY 4.0.

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", en donde se observa que le cuentan varias veces el accidente que tuvo la protagonista.

**Figura 56**

*Como si fuera la primera vez*



Nota. Tomado de Vadhirk Derbez al estilo de Adam Sandler, míralo en el remake mexicano de la película "Como si fuera la primera vez" [Ilustración], por Yosoitu, 2019, [Yosoitú](#), CC BY 4.0.

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).

Possiblemente, las películas de asesinos en serie, que se centran en un solo caso, pero que en la historia han ocurrido varias veces.

Continuemos con nuestro aprendizaje mediante el estudio minucioso del montaje. Además, analizaremos el apartado sobre el sonido, un segmento fundamental en los mensajes audiovisuales. ¡Avancemos!

#### 4.5. El montaje

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 solo 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 57).

**Figura 57**

*El proyecto del ingeniero Prait*



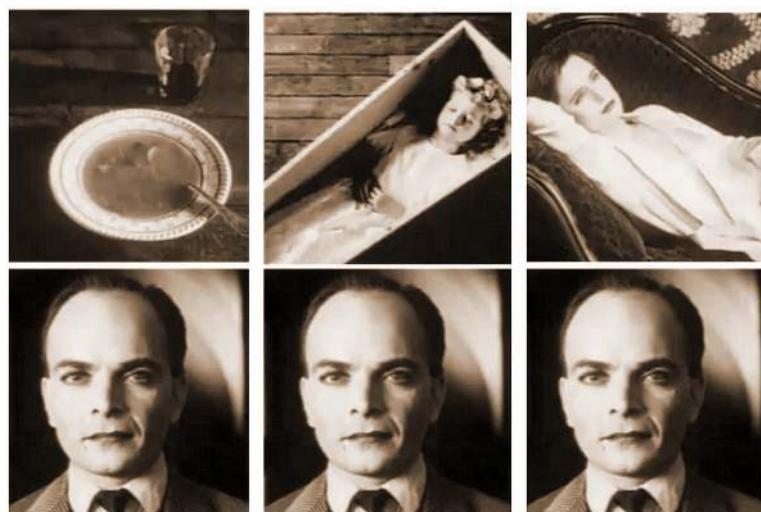
Nota. Adaptado de [All soviet movies on RVISION] (2016, 12, 20). Engineer Prite's Project [Video]. YouTube. [URL](#).

El 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 58).

**Figura 58**

*Efecto Kuleshov*



Nota. Tomado de *El efecto kuleshov* [Fotografía], por pennylane, 2014, [ianochedelaiguana](#), CC BY 4.0.

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](#).

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 de 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 59**

*Boardwalk Empire*



Nota. Adaptado de [yellowfolder] (2012, 10, 31). *Boardwalk Empire - Rosetti's 3-in-1 Oil* [Video]. YouTube. [URL](#).

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.



A continuación, tiene un [ejemplo del raccord de posición](#) donde se observa la continuidad de posición de los personajes. Este fragmento de video proviene de la serie de televisión Boardwalk Empire de HBO (2010- 2014).



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 60

*Mob City*



Nota. Adaptado de [Televisionpromosdb] (2013, 08, 13). *Mob City* (TNT) Official Trailer [Video]. YouTube. [URL](#).

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 61

Raccord de dirección



Nota. Adaptado de [Cursocineteca] (2010, 11, 14). Raccord de dirección [Video]. YouTube. [URL](#).

### 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*.

### 4.5.2. Tipos de montaje

Zunzunegui, (como se citó en Villafaña y Mínguez, 2013), propone tres tipos de montaje.

1. Montaje alternado.
2. Montaje paralelo.
3. Montaje convergente.

Ahora, se detalla cada uno de estos tipos de montaje, con ejemplos cinematográficos.

### 1. Montaje alternado (*cross-cutting*)

Representa mediante planos sucesivos acciones que se desarrollan simultáneamente en distintos espacios. A través de este tipo de montaje se puede representar una serie de analepsis. Un ejemplo, lo encontramos en la película *Cloud Atlas* (La red invisible) nos presenta 6 historias diversas.

**Figura 62**

*Cloud Atlas*



Nota. Tomado de *Cloud Atlas* [Ilustración], por Salva, 2013, [findelahistoria](#), CC BY 4.0.

### 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, se puede observar la escena:

[El padrino escena del Bautizmo.](#)

### 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:

[Lotería de Navidad 2015. La historia de Justino, vigilante en la Fábrica de Maniqués El Pilar.](#)

Luego de conocer los tipos de montaje, vamos a revisar uno de los elementos más importantes en los productos audiovisuales; hablaremos, a continuación, del sonido.

#### 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 reproducía 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](#)).
- **Warner**, en 1927, contrata a un cantante de música hall (popular) del momento y produce [The Jazz Singer](#), que incluía canciones y diálogos.
- La primera película hablada se da en 1928 con [Lights of New York](#), con la que se confirmaba las posibilidades del cine sonoro.
- 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 hacía que se volvieran 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 solo 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, como se citó en Villafaña y Mínguez, 2013, p. 230):

1. **Unificar:** La función más extendida del sonido es enlazar imágenes para que se desarrolle 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.

**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, en donde al final observamos que el silencio acompaña determinadas escenas: [Trailer Corre Lola Corre](#).

#### 4.6.2.1. 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 seleccionará 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 [Sunset Boulevard - Trailer](#).

**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: "[Los pájaros](#)"

**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:

a. Sustituir un ruido real o virtual.

Observe ejemplos en los enlaces siguientes:

- [Alexander Nevsky \(1938\)](#).
- [Los mejores años de nuestra vida \(1946\) William Wyler](#).

b. 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: [The Happening \(3/5\)](#).

c. 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.

¿Qué tal le pareció el tema estudiado? Sigamos con su aprendizaje, a continuación, veremos la relación sonido-imagen.



#### **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, como se citó 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 establecen 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: [Kong trepa el Empire State](#).

##### **2. Sonido fuera de campo**

Es el sonido acusmático, su fuente no se muestra en la imagen. Revise el siguiente ejemplo: [Cape Fear - Llamada](#).

##### **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. (voces de comentario o de narración). Además, como ejemplos, está la música o la banda sonora de la mayoría de las películas, cuyos personajes no la escuchan, pero sí el espectador.

Los tres conceptos anteriores son concebidos como las *tres zonas de un círculo*.

La relación sonido-imagen es tan fuerte 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).

¿Qué tal le parecieron los temas estudiados? Sin duda, resultaron interesantes. Ahora, para consolidar su aprendizaje, lo invito a realizar las siguientes actividades recomendadas.



### Actividades de aprendizaje recomendadas

Estimado/a estudiante, participe en las siguientes actividades de aplicación y experimentación que le ayudarán a consolidar sus conocimientos, y a profundizar en algunos temas abordados en esta unidad. A continuación, detallaré cada una de ellas:

- **Actividad 1:** movimiento y ritmo (**subtema 4.3**).

- a. Revise en *Internet* algunos cortos animados.

b. Analice los tres tipos de movimiento en cada corto animado.

- **Actividad 2:** el orden (**subtema 4.4.1**).



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.

- **Actividad 3:** la frecuencia (**subtema 4.4.3**).



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



- **Actividad 4:** el montaje (**subtema 4.5.1**).



- a. Busque y analice 3 ejemplos (cortos animados) en los que se observen los tipos de montaje: alternado, paralelo, y convergente.
- b. Además, puede buscar en *Internet* la película Inception y analizar el tipo de montaje al que pertenece.



- **Actividad 5:** manifestaciones del sonido (**subtema 4.6.2.1**).

- a. Buscar dos ejemplos por cada función sintáctica del sonido.
- b. Busque en *Internet* la película Birdman y analice las funciones sintácticas del sonido.
- c. Seleccionar escenas de películas, cortometrajes, programas de TV, etc., en los que le permitan analizar los tipos de sonido (sonido *in*, sonido fuera de campo, sonido *off*).

*Nota.* Por favor, complete las actividades en un cuaderno o documento Word.

¡Excelente trabajo! Hemos culminado la unidad 4.

- **Actividad 6:** ahora, es momento de poner a prueba sus conocimientos con la siguiente autoevaluación, que además le permitirá prepararse para la evaluación presencial. ¡Éxitos!



## Autoevaluación 4



**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 la 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.

**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*.

[Ir al solucionario](#)



¿Cómo le fue en la autoevaluación?

Seguro que muy bien. Si no acertó en las respuestas, vuelva a revisar los temas correspondientes a la unidad y así pueda reforzar su aprendizaje.

### Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



### Semanas 12 y 13

#### Unidad 5. La imagen en el cómic y en la publicidad

Estimado (a) estudiante:

En la bibliografía básica está el texto *Fundamentos de la Teoría General de la Imagen*, de los autores Villafaña y Mínguez, a los que, a lo largo del contenido de esta guía, se han citado. Los autores han aportado con su amplio conocimiento de la imagen, puede investigar este y algunos otros temas directamente en este documento que se encuentra en la biblioteca virtual de la UTPL.

## 5.1. El sistema narrativo del cómic

Empecemos mencionando algunas similitudes entre el cómic y el cine.

- El cine y el cómic comparten una misma cualidad 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.

### 5.1.1. Iconografía

Son los recursos icónicos, ya sean propios o compartidos con otros medios, que forman parte del repertorio gráfico característico utilizado por el cómic 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, como se citó en Villafaña 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 es 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 abiertas 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 punteadas (indican la trayectoria de la mirada de un personaje).

## Figura 63

### Movimiento con líneas cinéticas



Nota. Tomado de *líneas cinéticas* [Ilustración], por Escuela de enseñanza media No. 442 "Juana del Pino de Rivadavia", 2020, [ellenguajedelahistorieta](#), CC BY 4.0.

Un último elemento iconográfico son 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 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 64**

Metonimia



Nota. Tomado de *Recuperación de Plástica y Visual I Para alumnos de cursos superiores [Ilustración]*, por Henarte, 2013, [paperblog](#), CC BY 4.0.

### 5.1.2. 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 65**

**Cartucho**



Nota. Tomado de *Función de conmutación del cartucho 26 [Ilustración]*, por Mayor Blanca, 2016, [researchgate](#), CC BY 4.0.

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 66**

Globo



Nota. Tomado de *Esta tira, es el final del cómic "el sulfato atómico"* [Ilustración], por Silóniz, Manuel, 2015, [thinglink](#), CC BY 4.0.

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 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 67**

Onomatopeyas



Nota. Tomado de *Onomatopeya!!* [Ilustración], por Señoraretoño3, 2018, [babycenter](#), CC BY 4.0.

### 5.1.3. La articulación narrativa

La unidad narrativa básica del cómic es la **viñeta**, es la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de un cómic (Gubern, como se citó en Villafaña y Mínguez, 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, mixtos; además hay la posibilidad de distintas formas de encuadre y de 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*, a través del 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.

## 5.2. La imagen en la publicidad

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.

### 5.2.1. La retórica en la publicidad

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).

#### a. Los significantes

Los significantes de la imagen publicitaria pueden ser exclusivamente visuales o combinados con elementos sonoros, como es el caso de los spots. 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 encuentran: 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).

## b. 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. A continuación, se detallan:

- **Vida:** aparece ligado a la juventud y la 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 varias 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.

## 5.2.2. Funciones de la imagen publicitaria

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.

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

Estimado/a estudiante, para reforzar su aprendizaje, le invito a realizar las siguientes actividades recomendadas.



### Actividades de aprendizaje recomendadas

Estimado/a estudiante, participe en la siguiente actividad de aplicación y experimentación que le ayudarán a consolidar sus conocimientos.

- **Actividad 1:** la retórica en la publicidad (**subtema 5.2.1**).

Busque en Internet, en páginas de prensa escrita, en revistas, etc., anuncios que respondan a las características o valores mencionados anteriormente sobre la publicidad.

- **Actividad 2:** luego de revisar las temáticas sobre el cómic y la publicidad, le invito a poner a prueba sus conocimientos, participando en la siguiente autoevaluación:





## Autoevaluación 5

**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 contienen 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.
9. La sucesividad anacrónica es producida por:
  - a. El formato y la duración.
  - b. Punto de vista y angulación.
  - c. *Flashback* y el *flashforward*.

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](#)

¿Cómo le fue en la autoevaluación?

Seguro que muy bien. Si no acertó en las respuestas, vuelva a revisar los temas correspondientes a la unidad y así pueda reforzar su aprendizaje.



## Resultado de aprendizaje 5:

Crea y analiza mensajes por medio de sistemas gráficos en televisión.

Este resultado de aprendizaje está orientado a conocer las características de la imagen televisiva. Además, se conocen las imágenes y su presencia como recurso fotográfico en la prensa.

### Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



### Semana 14

## Unidad 6. La imagen en televisión



Ya revisamos la imagen en el cine y el aporte del sonido. Pero también debemos considerar la imagen en otros medios como en la televisión. No vamos a profundizar en este tema, pero es necesario conocer algunas especificidades de este tipo de imágenes.

### 6.1. 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.

### **6.1.1. 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 limite la ubicación de información para mantener la legibilidad. Sin embargo, esto es compensado por la **buenas 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).

Actualmente, en cuanto a resolución, estas diferencias son menores, ya que existen los televisores 4k, 8K, y esto sigue desarrollándose con el avance de las tecnologías.

#### **b. Especificidades del tipo de imágenes generadas**

La televisión ha heredado géneros del cine, del cómic 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 fueron 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 y 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 EE. UU. como una **actividad privada** de carácter comercial financiado 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, como se citó en Villaña 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 vista 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.
- El aparato tecnológico proporciona **entretenimiento y satisfacción** a los miembros de la familia.

Luego de revisar esta temática, hemos terminado la última unidad de la asignatura. 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, usted observará de manera diferente a las imágenes.



## Actividad de aprendizaje recomendada



Con lo expuesto en esta semana se puede comprender las características de la imagen en diferentes medios, y por ello le invito a desarrollar la siguiente actividad:

Ponga a prueba los conocimientos adquiridos con la última autoevaluación.



### Autoevaluación 6

1. ¿Cuál es la imagen electrónica tradicional?

- a. La imagen del cine.
- b. La imagen de televisión.
- c. La imagen del cómic.

2. ¿Cómo se define a la televisión?

- a. Como un medio de comunicación tradicional.
- b. Como un medio de comunicación de masas.
- c. Como un medio de comunicación visual.

3. ¿Existe diferencia entre la imagen de televisión y la imagen del cine en cuanto a su definición estructural?

- a. Si hay diferencia.
- b. No hay diferencia.

4. ¿Existe diferencia entre la imagen de televisión y la imagen del cine en cuanto a implicaciones sociales?

- a. Si hay diferencia.
- b. No hay diferencia.

5. En las especificidades de la materialidad de la imagen en televisión se establece diferencias con el cine en cuanto a:

- a. El tamaño de la pantalla.
- b. La emisión de películas.
- c. La transmisión en directo.



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

6. ( ) La televisión ha heredado géneros del cine, del cómic y de la radio.



7. ( ) Cada vez son más los directores de cine que trabajan en productos para la televisión.



8. ( ) El cine se diferencia de la televisión en que, en el cine, se puede transmitir imágenes en directo.



9. ( ) La televisión se caracteriza por un alto grado de homogeneidad.



10. ( ) Desde el punto de vista sociológico y psicológico, a la televisión se le presta una atención discontinua.

[Ir al solucionario](#)

¿Cómo le fue en esta autoevaluación?

Seguro que muy bien. Si no acertó en las respuestas, vuelva a revisar los temas correspondientes a la unidad y así pueda reforzar su aprendizaje.



Con esta última autoevaluación terminamos el segundo bimestre, a partir de ahora debe prepararse para las actividades finales del bimestre. Le recomiendo revisar nuevamente los temas en los que tenga mayores dificultades. Espero que los contenidos hayan sido de gran aporte en su formación académica.



## **Resultados de aprendizaje 4 y 5:**

- Clasifica las definiciones del montaje y las secuencias espacio temporal a la imagen en movimiento.
- Crea y analiza mensajes por medio de sistemas gráficos en televisión.

### **Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas**



#### **Semanas 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.





## 4. Autoevaluaciones

### Autoevaluación 1

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	b	Selección de la realidad: la naturaleza icónica tiene tres hechos, una imagen se considera como tal, si cumple con la selección de la realidad.
2	a	Lo permanente e invariable asociado al concepto de naturaleza icónica. La esencia de la imagen es aquello que permanece, son las cualidades más esenciales.
3	b	El grado de fidelidad que esta guarda con su referente: la legibilidad de una imagen se determina por la relación fiel que tiene con la realidad.
4	a	Representativa: es una de las tres funciones de la realidad, esta se representa con sus características similares.
5	c	Simbólica: es una de las tres funciones de la realidad, a una determinada imagen se le asocia un concepto.
6	Monosémica, polisémica.	Es monosémica cuando tienen el mismo significado. Polisémica es cuando la imagen tiene varios significados.
7	a	Enumerar los elementos que componen la imagen: la denotación consiste en enumerar o describir cada uno de los elementos que forman parte de la imagen.
8	a	Carecen de intencionalidad comunicativa: las imágenes naturales no se pueden manipular y mucho menos tienen la intención de comunicar algo.
9	b	Tienen la posibilidad de manipulación: a diferencia de las naturales o mentales, las imágenes registradas se las puede manipular dependiendo del mensaje que se quiera comunicar.
10	b	Tienen la posibilidad de manipulación: las imágenes creadas se las puede manipular dependiendo de lo que se quiera crear, se pueden utilizar diferentes soportes y materiales.



Pregunta    Respuesta

Retroalimentación

Ir a la autoevaluación



## Autoevaluación 2

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	egocéntrica, relativa.	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	Convergencia ocular es el que corresponde a la distancia egocéntrica. Disparidad binocular o retiniana y paralaje de movimiento relativo corresponden a la distancia relativa.
3	a	Disparidad vertical es el que corresponde a la distancia egocéntrica. Disparidad binocular o retiniana y paralaje de movimiento relativo corresponden a la distancia relativa.
4	c	El paralaje de movimiento relativo corresponde a la distancia relativa. Acomodación del cristalino y disparidad vertical corresponden a distancia egocéntrica.
5	tricromática, procesos opuestos.	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	b	Los movimientos sacádicos son rápidos y abruptos que sirven para cambiar el punto de fijación.
7	c	Los movimientos de compensación o vestíbulo – oculares se producen con el fin de mantener a los estímulos en un punto estable de la retina. De esta forma permite al ser humano organizarse en el entorno.
8	V	Es verdadero porque la cantidad de luz que se recibe en el sistema visual es la base para que se pueda observar y entender el entorno.
9	F	Es falso porque el movimiento aparente es cuando recibimos ciertos estímulos de objetos que aparentemente se mueven, pero en realidad no se da ese movimiento.
10	V	Uno de los términos con los que se puede asociar el concepto de <i>Gestalt</i> es figura, porque a través de esto reconocemos el entorno como formas y figuras.

[Ir a la autoevaluación](#)

### Autoevaluación 3

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	V	Los elementos morfológicos de la imagen son por ejemplo puntos, líneas, etc., por lo tanto, son básicos para organizar en el espacio los elementos de una imagen.
2	F	Los elementos morfológicos son los únicos con una presencia material y tangible.
3	F	Los elementos superficiales son plano, textura, color y forma.
4	F	Los elementos unidireccionales son el punto y la línea.
5	F	Los puntos de fuga son polos de atracción visual que induce una visión frontal hacia el infinito.
6	F	Corresponden con aquellas ubicaciones del cuadro que atraen la atención.
7	V	La afirmación de Kandinsky sobre el punto es afirmativa, él señalaba que el punto "es una noción relativa que expresa la parte más pequeña en el espacio".
8	V	El valor o la importancia del punto está determinado por la posición y por el color.
9	F	La línea es el elemento plástico más polivalente.
10	V	La línea con mayor dinamismo es la oblicua.
11	a	La proyección tiene la función de representar la misma identidad del objeto desde sus diferentes lados o ángulos.
12	b	El plano cumple la función de organizar el espacio.

[Ir a la autoevaluación](#)

## Autoevaluación 4

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a, c	Al plano también se le considera como toma y encuadre.
2	b	Al travelling es el conjunto de planos sucesivos.
3	a	Los elementos del plano que mencionan los autores de la bibliografía básica son encuadre, movimiento y duración.
4	a	El encuadre consiste en determinar un punto de vista del objeto, espacio, etc., que se pretende capturar.
5	V	Toda imagen secuencial está compuesta por distintos segmentos icónicos, es decir, por diferentes elementos, planos, etc., que significan o comunican algo.
6	F	La imagen fija-aislada no es una imagen con movimiento que contiene un espacio único, estable y cerrado, al contrario, es una imagen sin movimiento.
7	F	El movimiento físico se produce cuando los objetos, personajes se mueven, o cuando hay un cambio en el punto de vista.
8	V	La capacidad de las imágenes secuenciales para modelizar la realidad se basa en su habilidad de articular estas dos temporalidades, generando una experiencia narrativa rica y compleja que conecta al espectador o lector con la historia de forma visual y temporal.
9	V	En la arquitectura temporal, el orden se establece a partir de acontecimientos simultáneos y sucesivos.
10	V	La analepsis es cuando se retrocede a sucesos anteriores, llamados flashback.

[Ir a la autoevaluación](#)

## Autoevaluación 5

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	V	Tanto el cómic como el cine son imágenes secuenciales.
2	V	La iconografía en el cómic está compuesta por elementos gráficos que tienen significados.
3	F	El gestuario se representa a través de expresiones de los personajes en su cuerpo y principalmente en el rostro.
4	F	Las metáforas visuales expresan el estado psíquico de los personajes.
5	F	Los cartuchos contiene el discurso de alguna instancia narrativa.
6	F	Las onomatopeyas pueden representar una amplia gama de sonidos.
7	V	La unidad narrativa básica del cómic es la viñeta.
8	c	Desde un punto de vista temporal, la narración gráfica se rige por los parámetros de orden, duración y frecuencia, al igual que la arquitectura temporal en el cine.
9	c	La sucesividad anacrónica es producida por <i>Flashback</i> y el <i>flashforward</i> al igual que en el cine.
10	b	La aproximación a la imagen publicitaria como operación retórica se centra en los significantes, referentes y el propio acto comunicativo.

[Ir a la autoevaluación](#)



## Autoevaluación 6

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a	La imagen electrónica tradicional es la que nos llega a través de la televisión. La televisión transmite imágenes audiovisuales.
2	b	La televisión es considerada un medio de comunicación de masas.
3	b	No hay diferencia entre la imagen electrónica de la televisión y la imagen fotoquímica del cine, ambas son imágenes móviles que utilizan segmentos visuales y sonoros.
4	a	En cuanto a las implicaciones sociales del cine y la televisión si hay diferencias. Por ejemplo, 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.
5	a	El tamaño de la pantalla es la diferencia entre el cine y la televisión, en el cine se tiene pantallas más grandes que le permite abarcar más espacios, lo contrario sucede en la televisión.
6	V	Verdadero, la televisión ha heredado productos del cine, del cómic y de la radio para generar productos similares o tomar estos y transmitirlos a través de la televisión.
7	V	Verdadero, los productores de cine toman su experiencia y han empezado a generar productos para la televisión.
8	F	Falso, una de las diferencias del cine y la televisión, es la posibilidad de la televisión para transmitir imágenes en directo.
9	F	Falso, la televisión se caracteriza por la fragmentación y variedad de contenidos.
10	V	Verdadero, 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.

[Ir a la autoevaluación](#)



## 5. Referencias bibliográficas

EcuRed, (s.f.). *Percepción visual*. Tomado de [www.ecured.cu/Percepcion\\_visual](http://www.ecured.cu/Percepcion_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](http://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](http://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>.

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