



LENGUAJE AUDIOVISUAL

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

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

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

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

- **ASPECTOS MORFOLÓGICOS.**
- **ASPECTOS SINTÁCTICOS.**
- **ASPECTOS SEMÁNTICOS.**
- **ASPECTOS ESTÉTICOS.** Además de la función narrativa-descriptiva y semántica, todos los elementos formales de un producto audiovisual tienen una función estética.
- **ASPECTOS DIDÁCTICOS.** Cuando el material audiovisual tenga una intencionalidad pedagógica, además considerará la inclusión de recursos didácticos que faciliten la comprensión y aprendizaje de sus contenidos. Entre los RECURSOS DIDÁCTICOS que facilitan la comprensión y la asimilación de los contenidos de los mensajes audiovisuales se pueden destacar: los organizadores previos, los resúmenes y la formulación de preguntas que aseguran más el aprendizaje y mantienen la atención. Un material audiovisual tanto en video como en televisión y cine, ya sea con propósitos educativos, científicos o didácticos, ofrece las siguientes posibilidades:



- Disminuir el tiempo en fenómenos lentos: la germinación de una semilla puede verse en sólo algunos segundos.
- Alargar el tiempo en fenómenos rápidos: la producción de un relámpago, el aletear de un colibrí.
- Observar o estudiar fenómenos que ocurren en lugares inaccesibles: teles como el espacio o el agua.
- Observar fenómenos invisibles al ojo humano: ondas ultravioletas, infrarrojas.
- Observar fenómenos que ocurren a gran distancia: la erupción de un volcán, por ejemplo.
- Observar diferencias de densidad y temperatura: como la formación de cristales
- Observar la reproducción de un fenómeno, cualquier número de veces, es decir, conservar un fenómeno fugitivo, difícil o costoso de repetir
- Interpretan datos estrictamente visuales: fenómenos en los que el color es un elemento primordial.
- Exponer hechos, conceptos y procedimientos mediante esquemas y/o dibujos animados, que de otra manera serían imposibles de presentar.
- Realizar trabajos de investigación
- Asimismo, estas no son las únicas utilidades del lenguaje, ya que, a medida que se avanza en la ciencia y la tecnología, también se incrementan las posibilidades de los medios y su incidencia en el campo educativo.

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

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



ASPECTOS MORFOLÓGICOS

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

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

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

Elementos visuales: LAS IMÁGENES.

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

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

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

- **Denotación y connotación.** Las imágenes difícilmente serán monosémicas, generalmente serán más o menos polisémicas¹ según su ambigüedad, capacidad de sugestión y posibles interpretaciones que susciten.
- **Simplicidad o complejidad.** Dependerá de su iconicidad, organización y relación entre los elementos, el contexto. *Las imágenes complejas (que no siempre deben su complejidad al hecho de tener muchos elementos) requieren más tiempo y más atención para su análisis.*

¹ Es decir, que el receptor puede darle varios sentidos, y no uno solo.



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

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

ASPECTOS SINTÁCTICOS

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

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

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

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

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

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



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

Planos narrativos (narran la acción que se desarrolla). Un plano tiene VALOR NARRATIVO cuando su función principal es narrar la acción que desenvuelve el personaje. Los planos entero y americano son los que tienen mayor potencial narrativo.

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

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

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



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

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

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

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

CÁMARA SUBJETIVA: Es una técnica que consiste en mostrar mediante la cámara lo que ve el personaje. Es decir, la cámara actúa como si fuesen sus ojos.

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

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

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

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

- **ÁNGULO NORMAL.** la cámara estará situada aproximadamente a la altura de la mirada de la persona. El ángulo normal por sí mismo no proporciona ningún valor expresivo especial aparte del que aporten los demás elementos sintácticos utilizados



(tipos de plano, colores dominantes, etc.). Es el que se utiliza corrientemente, ya que denota una situación de normalidad.

- **PICADO.** El ángulo picado (vista de pájaro) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento desde arriba hacia abajo. Añade un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que, por razones de perspectiva, el personaje o objeto enfocado aparece más pequeño con relación al entorno. Denota inferioridad, debilidad, sumisión del personaje.
- **CONTRAPICADO.** El ángulo contrapicado (vista de gusano) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento de abajo hacia arriba. Añade un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que, por razones de perspectiva, el personaje queda engrandecido, potenciado, de manera que parecerá más grande y poderoso.
- **INCLINACIÓN LATERAL.** La inclinación lateral de las imágenes añade un valor expresivo de inestabilidad y de inseguridad que a menudo se utiliza cuando se aplica la técnica de la cámara subjetiva.
- También se pueden considerar el **ÁNGULO FRONTAL** y el **ÁNGULO LATERAL**, que dependerán de que la cámara se coloque delante mismo de los personajes o lateralmente (a su derecha o a su izquierda).

COMPOSICIÓN: Se denomina COMPOSICIÓN a la **distribución de los elementos** que intervienen en una imagen dentro del encuadramiento que se realiza a partir del formato de la imagen y de acuerdo con la **intencionalidad semántica o estética** que se tenga.

ENCUADRE: Constituye el marco de referencia (que se ve por el visor de la cámara) dentro del cual se sitúan los objetos que se quieren registrar con la filmadora y con la perspectiva que se quiere captar. En la fotografía o en la película saldrán sólo los elementos seleccionados en el encuadre.

En la composición se pueden considerar diversos aspectos:

- **LÍNEAS VERTICALES.** Producen una sensación de vida y sugieren cierta situación de quietud y de vigilancia, se asocian a una situación de estabilidad. Se alcanza esta composición cuando la mayoría de los objetos del plano están dispuestos verticalmente (es decir, son más altos que anchos).

No conviene abusar demasiado de las líneas verticales porque pueden cansar y provocar una sensación de monotonía en el espectador.



- **LÍNEAS HORIZONTALES.** Producen una sensación de paz, de quietud, de serenidad y a veces incluso de muerte. Al igual que las líneas verticales, se asocian a una situación de estabilidad.
No conviene abusar demasiado de las líneas horizontales porque pueden provocar una sensación de monotonía en el espectador.
- **LÍNEAS INCLINADAS Y CURVAS.** Producen una sensación de dinamismo, movimiento, agitación. Las líneas **inclinadas** también producen sensación de **peligro**, mientras que las **curvas**, en cambio, aportan **sensualidad**. En general estas líneas dan relieve y sensación de continuidad a las imágenes y proporcionan un ritmo más dinámico a las secuencias de vídeo. Resultan más agradables que las líneas verticales y horizontales.
- **EL AIRE.** Se denomina AIRE al espacio más o menos vacío que se deja entre los sujetos principales que aparecen en una imagen y los límites del encuadre.
- **REGLA DE LOS TERCIOS.** Es una de las principales reglas de la composición. Según ella, los personajes u objetos principales tendrían que estar colocados en las intersecciones resultantes de dividir la pantalla en tres partes iguales de manera vertical y tres de manera horizontal. De este modo se consigue evitar la monotonía que producen los encuadres demasiado simétricos.
Los personajes principales no han de ocupar el centro del encuadre.
La línea del horizonte nunca dividirá horizontalmente el encuadre en dos partes iguales².
- **SIMETRÍA.** Se produce cuando en un encuadre aparece repetido un elemento de manera que parece el reflejo en un espejo. Las composiciones muy simétricas resultan agradables, dan una sensación de estabilidad, pero pueden resultar monótonas. Las composiciones asimétricas son más dinámicas, producen una sensación de inestabilidad y pueden generar más tensión dramática.

² Por supuesto, ésta como cualquier otro conjunto de reglas, están comentadas para casos generales. Suelen ser intencionalmente no respetadas cuando lo que uno quiere comunicar es justamente lo que la regla evita. Ej: supongamos que queremos mostrar la calma de un momento. Allí sí usaremos muchos objetos en composición horizontal, de manera de aportar estatismo y monotonía a la escena... justamente porque eso era lo que queremos comunicar. El uso combinado de reglas es lo que las jerarquiza entre sí, ya que si usáramos para todo planos como el descrito... ¿cómo haríamos para mostrar los momentos de más quietud? Semióticamente, sabemos que los elementos adquieren sentido en relación. Para que un plano comunique más quietud, siguiendo con el ejemplo, debe haber planos que no lo comuniquen.



Al componer las imágenes hay que asegurarse que los espectadores centren su atención en los lugares que deseamos y no miren demasiado los elementos secundarios.

CAMPO VISUAL: Se denomina campo visual a la parte del espacio, medido en grados, que el objetivo de la cámara es capaz de captar. Los objetivos gran angular tienen mucho campo visual y los objetivos tipo teleobjetivo ofrecen un campo visual reducido.

ENFOQUE: Realizar el ENFOQUE consiste en ajustar la cámara a la distancia a la que está el objeto que se coge como elemento principal. El enfoque se realiza modificando la distancia entre el objetivo y la película hasta obtener una imagen nítida del objeto principal.

PROFUNDIDAD DE CAMPO: Es el área por delante y por detrás del objeto o personaje principal que se observa con NITIDEZ.

Una buena utilización de la profundidad de campo permite obtener interesantes efectos estéticos, destacar determinados objetos y difuminar otros para evitar distraer la atención del espectador.

- **GRAN PROFUNDIDAD DE CAMPO.** Se ven con claridad la mayoría de los objetos de la imagen, tanto los que están más próximos al objeto principal como los más lejanos.
- **POCA PROFUNDIDAD DE CAMPO.** Sólo se ven con claridad los objetos situados cerca del objeto principal que se ha querido enfocar.

DISTANCIA FOCAL: Es la distancia que hay entre el centro de la lente del objetivo enfocado al infinito y la película fotográfica (o el mosaico de registro de la cámara de vídeo) donde se formarán las imágenes.

OBJETIVO: El OBJETIVO de una cámara es la lente por donde entran los rayos luminosos reflejados por los objetos exteriores y que formarán la imagen en una película fotográfica o cinta de vídeo situada a una determinada distancia de su centro óptico (distancia focal).

Cada objetivo tiene una distancia focal determinada, éstos se pueden clasificar en: **gran angular**, **objetivo normal**, **teleobjetivo** y **objetivo macro**.

Los **objetivos zoom** permiten variar su distancia focal, de manera que pueden ajustar su comportamiento a diversas circunstancias entre las posiciones extremas de teleobjetivo y gran



angular. Los OBJETIVOS ZOOM tienen una óptica ajustable que permite disponer de una distancia focal variable.

En video hay que evitar hacer un uso excesivo del zoom ya que cansa y marea al espectador.

Las **ESCENAS** son cada una de las partes (con unidad de espacio y de tiempo) que integran una secuencia. Cada escena puede estar integrada por uno o más planos.

CONTINUIDAD o raccord: Hace referencia a la **relación que existe entre las diferentes tomas** de una filmación a fin de que no rompan en el receptor la ilusión de continuidad. Cada toma ha de tener relación con la anterior y servir de base para la siguiente. Por lo tanto se debe asegurar:

- **La continuidad en el espacio:** líneas virtuales, dirección de los personajes y de sus gestos y miradas. Por ejemplo, si un personaje sale por un lado del encuadre, en el plano siguiente ha de entrar por el lado contrario.
- **La continuidad en el vestuario y en el escenario:** ya que como las películas no se registran siguiendo el guión secuencialmente hay que asegurarse de que el vestuario de los personajes y su entorno no cambian sin razón.
- **La continuidad en la iluminación:** que no haya cambios repentinos de tonalidad dentro de un mismo espacio y secuencia.
- **La continuidad en el tiempo.**

RITMO: El RITMO de un material audiovisual, se consigue a partir de una buena combinación de efectos y de una planificación variada. Constituye uno de los elementos que contribuirá más a hacer que las imágenes tengan o no atractivo para los espectadores. Para determinar el ritmo que conviene imprimir en una filmación habrá que tener presente el público al que va dirigida y las sensaciones que se quieren transmitir. El ritmo deberá estar al servicio de la narración. Se pueden considerar dos formas básicas de ritmo:

- **RITMO DINÁMICO.** Se consigue mediante la utilización de muchos planos cortos (plano medio, primer plano, etc.) y de corta duración. El cambio rápido de planos dará sensación de ritmo.

Hay que tener presente que el uso de planos demasiado breves puede dificultar la asimilación de la información por parte de los receptores.



- **RITMO SUAVE.** Se consigue utilizando planos largos y poco numerosos. (No se ha de confundir el ritmo con la velocidad con la que suceden los acontecimientos).

Cuando se presenta un plano general hay que dar más tiempo al espectador para su lectura ya que acostumbra a contener más información que los planos cortos. Hay que tener presente que el uso de planos demasiado largos puede crear un ritmo demasiado lento y hacer perder el interés de los espectadores. Cuando se observen dos planos de igual duración parecerá más lento el que contiene menos información.

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

Las tomas interiores exigen crear luminosidad y contraste. Para conseguirlo se usan 4 fuentes de luz:

- **Iluminación principal.** Es la que proporciona la mayor parte de luz a la escena.
- **Iluminación de relleno.** Tiene la función de suavizar los contrastes que origina el foco principal y así eliminar algunas sombras.
- **Iluminación posterior.** Tiene la función de dar relieve al sujeto y separarle del fondo. El foco posterior está situado detrás del personaje y actúa a manera de contraluz.
- **Iluminación de fondo.** Ilumina el escenario y da relieve al decorado.

Las tomas exteriores, sobre todo en días soleados, exigen controlar el contraste existente mediante el uso de reflectores que suavicen las sombras. Los días nublados son los mejores para hacer registros exteriores ya que la luz es más suave y uniforme y genera menos contraste.

- **ILUMINACIÓN SUAVE** o iluminación tonal. Es una iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles a la sombra. Es menos dramática que la iluminación dura y proporciona una apariencia agradable a las personas.
- **ILUMINACIÓN DURA** o iluminación de claro y oscuro. Es una iluminación direccional que sirve para destacar las formas y los contornos de las personas y los objetos. Produce un fuerte contraste. Cuando se utiliza una iluminación dura las personas pueden aparecer con una imagen amenazadora. Un ejemplo extremo de este tipo de iluminación, es la conocida broma de campamento que consiste en asustar por la noche sosteniendo una linterna por debajo de la cara, de manera que las sombras y los duros contrastes desfiguren el rostro dándole una apariencia agresiva.



TEMPERATURA DE COLOR: Cada tipo de luz tiene una temperatura de color determinada. Para adaptar la cámara a la temperatura de color del ambiente hay que hacer un balance de blancos, mediante el cual se indica a la cámara cual es el color blanco. Las salidas y puestas de sol y las luces incandescentes tienen una temperatura de color baja y de tono rojizo. Al mediodía la luz tiene una temperatura más alta y de tono azul. La luz de una vela también tiene una temperatura de color baja y de tonalidad rojiza.

EL COLOR: El COLOR de los objetos se produce por la luz que reflejan. Los objetos que no reflejan la luz aparecen de color negro. Los COLORES nos producen, de manera inconsciente, diversos sentimientos y sensaciones.

Quando se crean imágenes conviene limitar los colores puros que se utilizan ya que si se usa un único color dominante se podrá centrar mejor el interés en la idea principal.

Se pueden considerar dos **sistemas de registro cromático:**

- **Aditivo**, el que se usa en la imagen electrónica (rojo, verde, azul)
- **Sustractivo**, el que se usa en la pintura (azul, rojo, amarillo).

Entre las principales **propiedades de los colores** están:

- La **tonalidad**, que diferencia un color de otro.
- La **saturación**, que representa la fuerza del color, su grado de pureza o de mezcla con el blanco.
- La **luminosidad**, que es la mayor o menor capacidad que tiene para reflejar la luz.

Según su tonalidad los colores se pueden clasificar en dos grupos:

COLORES CÁLIDOS (resultan excitantes y estimulantes). En general los espacios con colores cálidos parecen más grandes, cercanos y pesados.

- **BLANCO.** Es el color de la luz y de la claridad. Se asocia a limpieza, pureza, paz, calma.
- **AMARILLO.** Es el color del sol y llama la atención por su brillantez. Evoca alegría, vitalidad y diversión. También es un color asociado a la riqueza, ya que el oro es amarillo.
- **NARANJA.** Sus tonalidades suaves transmiten una sensación agradable de ambiente familiar y de confort. Por otro lado, como es un color muy visible se usa para señalar peligros y llamar la atención.



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

COLORES FRÍOS (resultan sedantes). En general los espacios con colores fríos parecen más pequeños y lejanos.

- **VERDE.** Es el color de la naturaleza que tranquiliza y relaja. También se asocia a la esperanza, salud, vitalidad, seguridad.
- **AZUL.** El color del cielo y del mar. Simboliza cosas grandiosas, autoridad, lealtad, dignidad, el infinito. Cuando es claro relaja y proporciona frescor, seguridad y confianza; cuando es oscuro resulta triste.
- **VIOLETA.** Se relaciona con ambientes elegantes o lujosos.
- **GRIS.** Color neutro, metálico. También evoca falta de color, tristeza, pobreza.
- **NEGRO.** Tiene dos significaciones principales. Por una parte (en nuestra sociedad) se relaciona con el misterio, la ignorancia, el miedo, la soledad, la oscuridad, la muerte. Pero también se asocia a poder, dominio, elegancia y sobriedad.

MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA: Los movimientos de la cámara pueden ser físicos u ópticos:

Movimientos físicos:

- **PANORÁMICA.** Consiste en un movimiento de rotación de la cámara hacia la derecha y hacia la izquierda. Tiene un gran valor descriptivo y también puede tener valor narrativo. Podemos distinguir: **panorámica horizontal**, **panorámica vertical** y **panorámica de balanceo** (en forma de cámara subjetiva puede representar lo que ve una persona herida o en estado de ebriedad).
- **TRAVELING.** Consiste en un desplazamiento de la cámara. Tiene un gran valor expresivo, da relieve y perspectiva narrativa. También puede aportar un valor narrativo: nos hace sentir que estamos tomando parte de la acción que el traveling acompaña. Se acostumbra a hacer situando la cámara en una vagoneta con ruedas que se mueve sobre un carril de hierro. Hay diversos tipos de traveling:
 - **avance / retroceso;**
 - **ascendente / descendente;**
 - **lateral**, que permite mantener cerca la expresión del personaje que se mueve, y
 - **circular**, donde la cámara se desplaza en círculo alrededor del personaje. Finalidad romántica o simbólica de encierro.

Movimientos ópticos:



- **ZOOM.** El movimiento de ZOOM se realiza con las cámaras que tienen objetivos variables, es decir, objetivos zoom. Permite hacer que los objetos se acerquen o se alejen sin desplazar la cámara. También se llama traveling óptico. Hay que tener presente que a diferencia del traveling, con el zoom los objetos que se acercan se comprimen.

Hay que evitar abusar del zoom, ya que los excesivos movimientos de acercamiento y alejamiento de las imágenes cansan al espectador.

OTROS ELEMENTOS:

SIGNOS DE PUNTUACIÓN. Realizan la conexión entre los diferentes planos entendidos como unidad de toma. Algunos de ellos son:

- **Corte en seco:** cambia de plano directamente, sin ningún elemento intermedio.
- **Fundidos en negro:** disuelve la última imagen hasta que llega al negro total. Produce la sensación de que finaliza un periodo de tiempo.
- **Apertura en negro:** de una pantalla oscura va surgiendo la imagen cada vez de forma más luminosa.
- **Cortinillas:** se cierran sobre la última imagen o se abren sobre la primera imagen de la siguiente toma.
- **Encadenamiento (fundido encadenado):** mientras una imagen se va disolviendo otra imagen aparece progresivamente. Indica un paso rápido de tiempo.
- **Desenfoque:** se cierra el plano desenfocando la imagen y se abre el siguiente a partir de un nuevo desenfoque que se va corrigiendo.
- **Congelación.**
- **Barrido:** la cámara hace un desplazamiento muy rápido y da paso a otra escena un tiempo después.

Dado que el lenguaje es AUDIOVISUAL, muchos de estos signos de puntuación se refuerzan con sonidos, o con el marcado corte entre un sonido y otro para acompañar al cambio de escena.

TEXTOS Y GRÁFICOS. A veces las imágenes van acompañadas de texto (verbal o escrito) y gráficos sobreimpresos. Sus funciones pueden ser diversas según la intencionalidad del realizador:



- Determinación y fijación del significado de las imágenes, ya que estas a menudo son polisémicas (Ej: Mostrar autos antiguos y gente uniformada saliendo de un gran edificio, con el texto: Hospital General Militar, París. Mayo de 1944).
- Ampliación de la información que muestran las imágenes. Expresión de ideas y conceptos o de emociones y sentimientos. Invitación a la reflexión.
- Presentación de un logotipo o marca que pretende llamar la atención y facilitar la memorización de la marca.
- Repetición del significado de las imágenes. A veces sintetiza con una frase o palabra el significado de una secuencia. Por ejemplo, un eslogan.
- Proponer una comparación entre las imágenes y lo que evoca el texto.
- Presentar una contradicción, cuando las palabras dicen lo contrario de lo que se ve. Esto impresiona y provoca curiosidad.

TRUCOS. Hacen posible mostrar mundos fantásticos y experiencias mágicas de manera que muchas veces hacen difícil al espectador diferenciar la realidad de la fantasía. La tecnología facilita la creación de efectos. Dentro de los trucos se pueden considerar:

- **Registro intermitente.** Permite presentar apariciones, desapariciones y transformaciones de personas y objetos. También se utiliza para mostrar animaciones donde los protagonistas son objetos (muñecas, títeres...).
- **Montaje inverso.** Permite mostrar la reconstrucción de objetos rotos y secuencias que vuelvan atrás.
- **Montaje múltiple,** en el que se combinan las secuencias registradas con otros fragmentos de documentales u otras películas.
- **Maquetas y escenarios proyectados,** delante de los cuales se desenvuelve la acción de los actores. Permite visionar secuencias imposibles en escenarios irreales (efectos especiales).
- **Croma key.** Permite mezclar imágenes y realizar sobreimpresiones.

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

- **Música documental:** corresponde directamente al sonido de la historia narrada. Por ejemplo, una radio que escuchan los personajes.
- **Música incidental:** se usa para potenciar una determinada situación dramática: evocar una época o un sentimiento, acompañar el ritmo de la acción, remarcar, etc.



- **Música asincrónica:** se utiliza como contrapunto (música navideña acompañando imágenes de guerra).

ASPECTOS SEMÁNTICOS

Además de las funciones narrativa-descriptiva y estética, todos los elementos formales de un producto audiovisual tienen una función semántica. El significado de los elementos morfosintácticos de una imagen depende de su articulación dentro del mensaje que se quiere transmitir.

Hay que considerar:

- **El significado denotativo** (objetivo) propio de la imagen. No obstante hay que considerar que en un audiovisual, el significado de cada elemento depende del anterior y del siguiente ($1+1=3$). *"Dos imágenes juntas crean una tercera totalmente diferente"* (Eisenstein).
- **Los posibles significados connotativos** (subjetivos), que dependen de las interpretaciones que haga el lector.

Así, las imágenes acostumbran a ser polisémicas (tienen más de un significado), y también pueden darse casos de sinonimia (elementos diferentes pero que tienen un significado parecido). El uso de **RECURSOS ESTILÍSTICOS** contribuye a modificar el significado denotativo de los elementos del mensaje.

Entre los recursos estilísticos destacamos:

- **RECURSOS VISUALES Y LINGÜÍSTICOS**

- **ELIPSIS.** La ELIPSIS consiste en la omisión de un elemento que, aun así, se adivina.
- **METONIMIA.** Consiste en la substitución de un elemento por otro con el que tiene una relación de tipo causa-efecto, continente-contenido, proximidad o contexto.

La **sinécdoque** es un tipo de metonimia que consiste en coger el todo por las partes o viceversa. También puede suponer la sustitución de elementos con una contigüidad espacial, temporal o nocional. Por ejemplo: mostrar con un plano de detalle sólo una parte del objeto, la más significativa, la que pueda despertar más el interés del espectador. A partir de ella, el espectador tendrá que reconstruir lo que falta. (Ej: mostrar sólo los zapatos del asesino caminando, para decir que el asesino se acerca).

- **HIPÉRBOLE.** Es una exageración que busca provocar un mayor impacto al espectador. Se suelen presentar utilizando imágenes irreales, trucos y efectos especiales.
- **COMPARACIÓN.** Consiste en la presentación de dos elementos con el fin de que se puedan comparar sus cualidades y propiedades.



- **METÁFORA.** Es una comparación muy exagerada en la que se elimina la comparación entre un producto y el otro; y se sustituye directamente un producto con el otro. Se identifica un término real con uno imaginario con el que tiene una determinada semejanza.
- **SÍMBOLO.** Es un tipo de metáfora que representa un valor o un conjunto de valores de una sociedad. Su significado trasciende del significado que tendría normalmente para evocar otra realidad.
- **PERSONIFICACIÓN.** Consiste en dar a un objeto o animal atributos propios de las personas. Por ejemplo cuando se presenta a unos animales hablando o pensando. Las personificaciones pueden producir un gran impacto en los espectadores
- **CONTRADICCIÓN.** La CONTRADICCIÓN o antítesis consiste en mostrar una contradicción. Cuando la contradicción sólo es aparente se denomina **paradoja**.
- **HIPÉRBATON.** Es una alteración del orden lógico de los elementos de una imagen o secuencia. Por ejemplo: personas que andan por el techo, cambios de perspectiva.
- **ALITERACIÓN.** Consiste en la repetición de una serie de elementos que tienen sonidos parecidos. Por ejemplo: "Pásate a la pasta"
- **REPETICIÓN.** La REPETICIÓN, iteración o redundancia, consiste en la repetición de determinados elementos en una imagen o secuencia.
- **JUEGOS DE IDEAS.** Los JUEGOS DE IDEAS y los juegos de palabras consisten en establecer asociaciones, presentar ideas chocantes utilizando palabras de doble sentido, conceptos ambiguos, ironía...

- **RECURSOS SÓLO LINGÜÍSTICOS**
 - **FRASES HECHAS.** Citas y refranes utilizados popularmente.
 - **IDENTIFICACIÓN PALABRA-MARCA.** Se aprovecha una palabra que tiene letras o fonemas parecidos a los de la marca.
 - **DILOGÍA.** Uso de palabras polisémicas (banco, rollo...)
 - **IRONÍA.** Dar a entender lo contrario de lo que se expresa.
 - **ONOMATOPEYA.** Palabras cuya lectura imita un sonido (*clic, guau...*).
 - **INTERJECCIÓN.** Uso de combinaciones de letras que expresan un estado de ánimo ("waaaaa!")
 - **EXHORTACIÓN.** Advertencia o consejo (busque, compare...)
 - **INTERROGACIÓN RETÓRICA.** Pregunta innecesaria que no espera respuesta.
 - **ALUSIONES.** Frases con las que se alude (sin nombrarlo, tabú, motivos estéticos) a una persona o palabra.
 - **NEOLOGISMO.** Creación de una nueva palabra.
 - **PALABRAS COLOQUIALES Y VULGARISMOS, FRASES POÉTICAS, RIMA...**



OTROS DATOS

- En lenguaje audiovisual se denomina **FORMATO DE LA IMAGEN** a la relación que hay entre sus lados verticales y horizontales. El formato de la imagen televisiva actual es de 4:3. La televisión de alta definición tiene un formato: 16:9, más próxima al formato cinematográfico.
- Los hermanos **Lumière** realizaron las primeras proyecciones de cine en París en 1895.
- El **OBTURADOR** de una cámara fotográfica es un dispositivo que abre una fracción de tiempo el paso a los rayos de luz que inciden sobre el objetivo hacia la película fotográfica para que puedan impresionarla y formar la imagen. Según la rapidez con la que se abre y se cierra, es decir, según el tiempo que se mantiene abierto el paso de los rayos de luz, la imagen resultará más o menos iluminada. Las velocidades del obturador acostumbran a ser de fracciones de segundo, las más frecuentes son: 1/250, 1/125, 1/60 y 1/30.
- **MONTAJE** o **EDICIÓN** en cuanto a concepto es lo mismo, la diferencia básica es que en montaje se aplica el *corte físico* con tijeras a la cinta y se pega, visualizando todo en una moviola, lo que en video es un *proceso electrónico*.
- Un largometraje tiene en promedio 1500 planos aproximadamente.
- En cine el segundo de imagen se descompone en veinticuatro cuadros. En televisión el segundo de imagen se descompone en treinta cuadros.

<http://dewey.uab.es/pmarques/avmulti.htm#inicio> | **INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE AUDIOVISUAL.**

Adaptado del multimedia interactivo para Multigestor Windows: "introducción al lenguaje audiovisual". © Dr. Pere Marquès Graells, 1995 (última revisión: 9/06/03) Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB.