

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Los medios de comunicación construyen su discurso mediante una combinación, más o menos equilibrada, de diferentes recursos / códigos, como son:

- El sonido
- La imagen estática
- El texto
- La imagen en movimiento

La manera en la que se combinen cada uno de estos componentes, así como su presencia o ausencia, es uno de los criterios que utilizaremos para definir un medio de comunicación.

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Para que podamos hablar con propiedad de medios de comunicación audiovisual, debe darse una **mediación tecnológica** entre el emisor y el receptor.

El concepto audiovisual significa que en el medio se integran e interrelacionan de manera plena el aspecto auditivo y el visual, produciéndose una **nueva realidad o lenguaje** en el que la percepción es simultánea.

Esta combinación utiliza mecanismos como son:

- La armonía
- La complementariedad
- El refuerzo
- El contraste

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Los MMAA tradicionales son:

- Radio
- Cine
- Televisión

En la actualidad, también podemos integrar en ese grupo a:

- Internet
- Videojuegos

Algunas **artes audiovisuales** también usan las mismas herramientas, pero no precisan de la mediación tecnológica para acceder a sus producciones:

- Teatro
- Danza

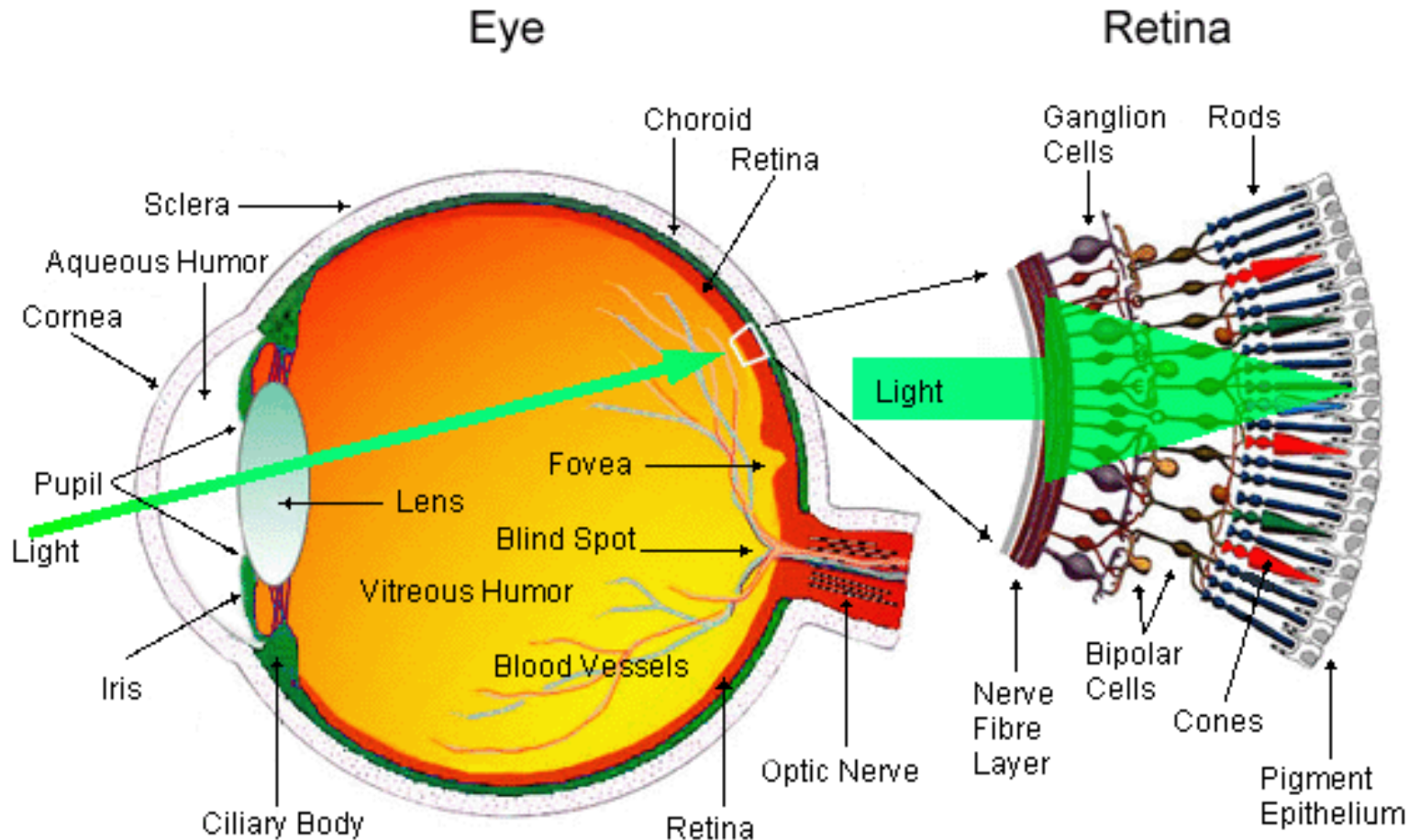
LENGUAJE AUDIOVISUAL

La **percepción de la imagen** se realiza a través de unos sensores especiales ubicados en la retina (**conos** y **bastones**), que reaccionan a los impulsos de la luz.

Mientras que los conos son sensibles a la intensidad de la luz (**luminosidad**), los bastones nos permiten diferenciar los colores, ya que disponemos de tres tipos que son sensibles a las frecuencias de luz que identificamos con el rojo, el verde y el azul (**tricomía**).

Cada ojo ve la imagen que tiene ante sí de una manera ligeramente diferente como consecuencia de la distancia que los separa en el rostro. Dichas imágenes, simultáneas, se combinan en el cerebro creando la sensación de tercera dimensión (**estereoscópica**), gracias a la cual percibimos tanto la profundidad como la distancia.

LENGUAJE AUDIOVISUAL



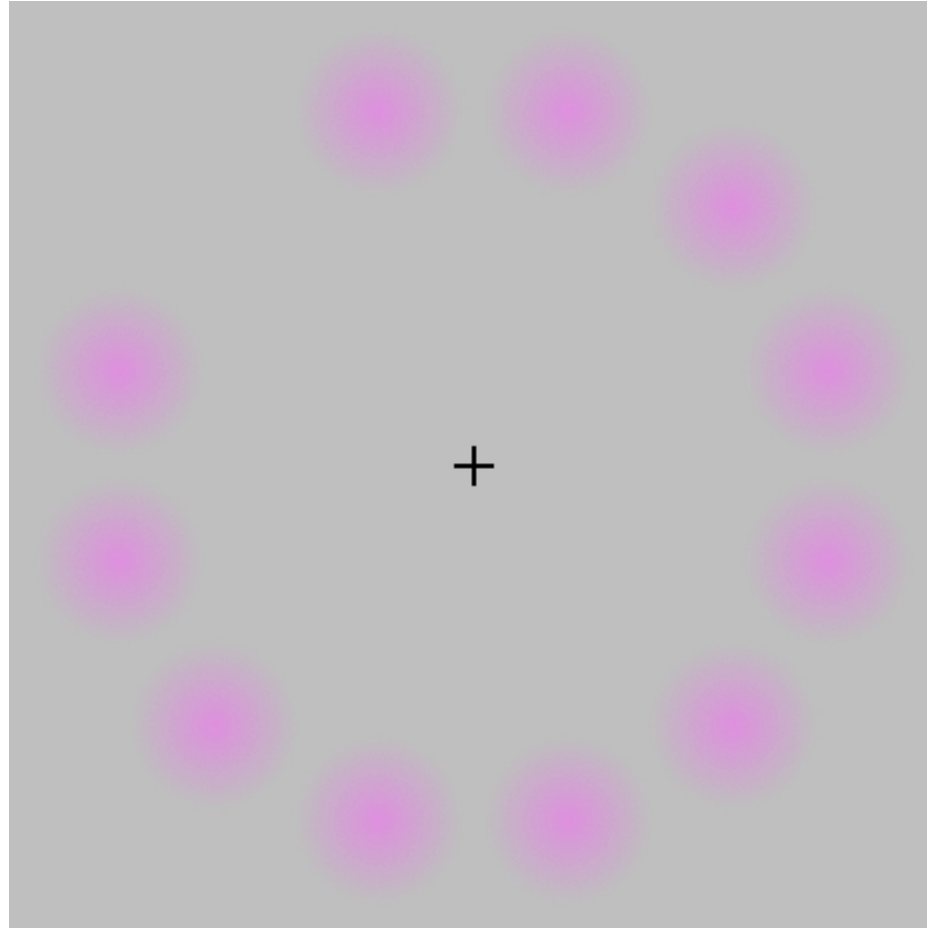
LENGUAJE AUDIOVISUAL

Otro efecto que se produce en la retina es la **persistencia retiniana**, gracias a la cual vemos la realidad como una secuencia de imágenes ininterrumpidas, así como somos capaces de calcular fácilmente la velocidad y dirección de un objeto que se desplaza.

Es la responsable de que una imagen se mantenga un breve instante de tiempo en nuestra retina y que pueda ser relacionada, por el cerebro, con la siguiente imagen. Eso hace posible que tengamos la sensación de **movimiento aparente** a partir de 12 imágenes por segundo.

A partir de esta frecuencia se observa otro fenómeno, el **parpadeo**. Para vencer ese fenómeno, hay que reproducir la secuencia a partir de 40 imágenes/segundo para producir la percepción de movimiento sin que se observe parpadeo, ya que se ha superado su frecuencia crítica.

LENGUAJE AUDIOVISUAL



De TotoBaggins de en.wikipedia.org, CC BY-SA 3.0

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1697762>

LENGUAJE AUDIOVISUAL

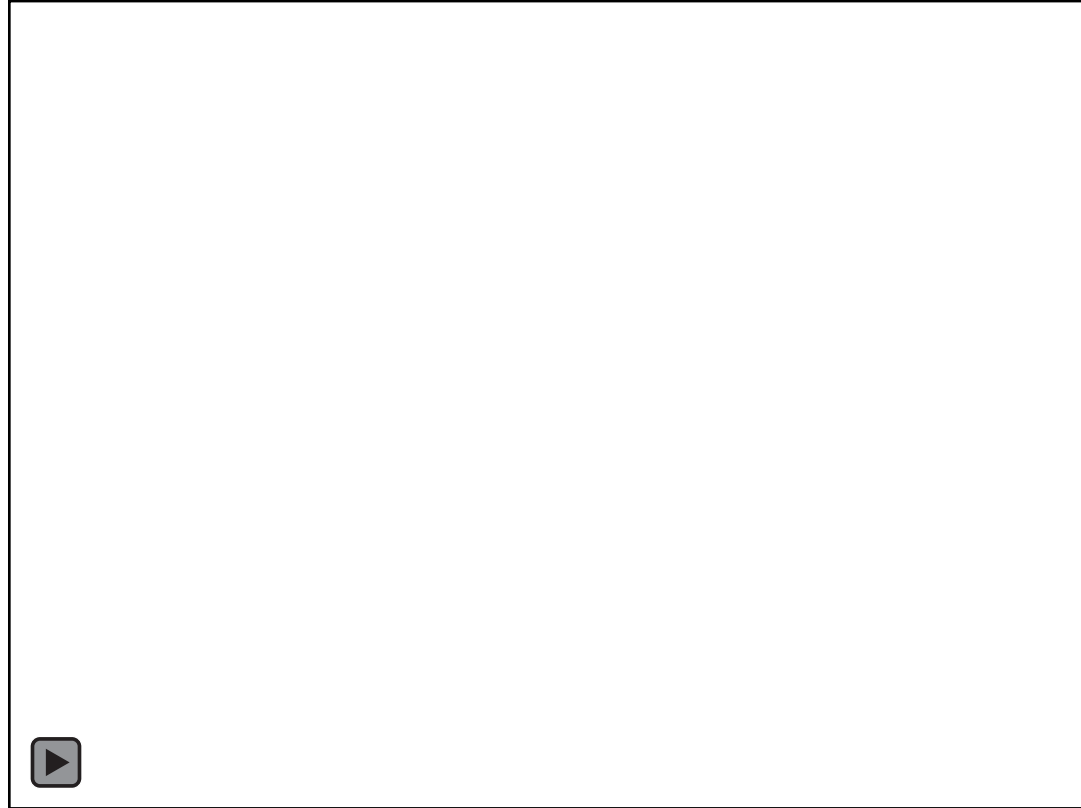


Horses. Running. Phryne L. Plate 40, 1879

The Attitudes of Animals in Motion

1881, Eadweard Muybridge

LENGUAJE AUDIOVISUAL



Race Horse First Film Ever

1878 Eadweard Muybridge

<https://www.youtube.com/watch?v=IEqccPhsqgA>

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Los elementos que definen la imagen audiovisual son:

- El plano (tamaño, posición, ángulo)
- La profundidad de campo
- La composición de la imagen
- La iluminación
- El color
- El movimiento de la cámara
- El montaje
- El tiempo
- El punto de vista del narrador

LENGUAJE AUDIOVISUAL

La **escala de planos** se divide en tres grupos:

- Planos cortos

Plano de detalle
Primerísimo primer plano
Primer plano
Plano medio corto

- Planos medios

Plano medio
Plano medio largo
Plano americano
Plano entero

- Planos largos

Plano de conjunto
Plano general corto
Plano general
Gran plano general

Y tiene tres **funciones** principales:

- Descriptivos
- De acción
- Expresivos

LENGUAJE AUDIOVISUAL

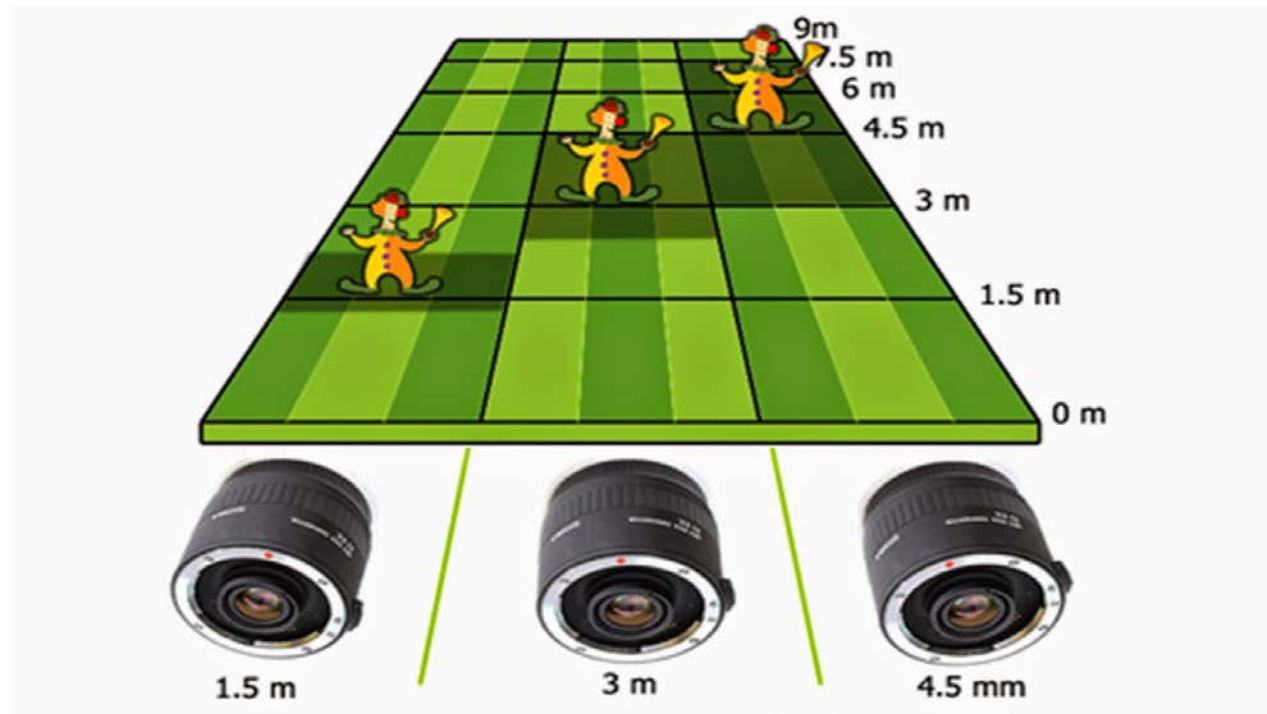
Hay otro contexto en el que podemos utilizar el término plano, y se refiere a la **distancia** a la que se encuentre el sujeto de la cámara (o micrófono).

Así, podemos hablar de

- Primer plano
- Segundo plano
- (...)
- Plano de fondo

LENGUAJE AUDIOVISUAL

La **profundidad de campo** es la zona que se comprende entre el punto más cercano y el más lejano de nuestro campo visual que se vea con nitidez, enfocado.



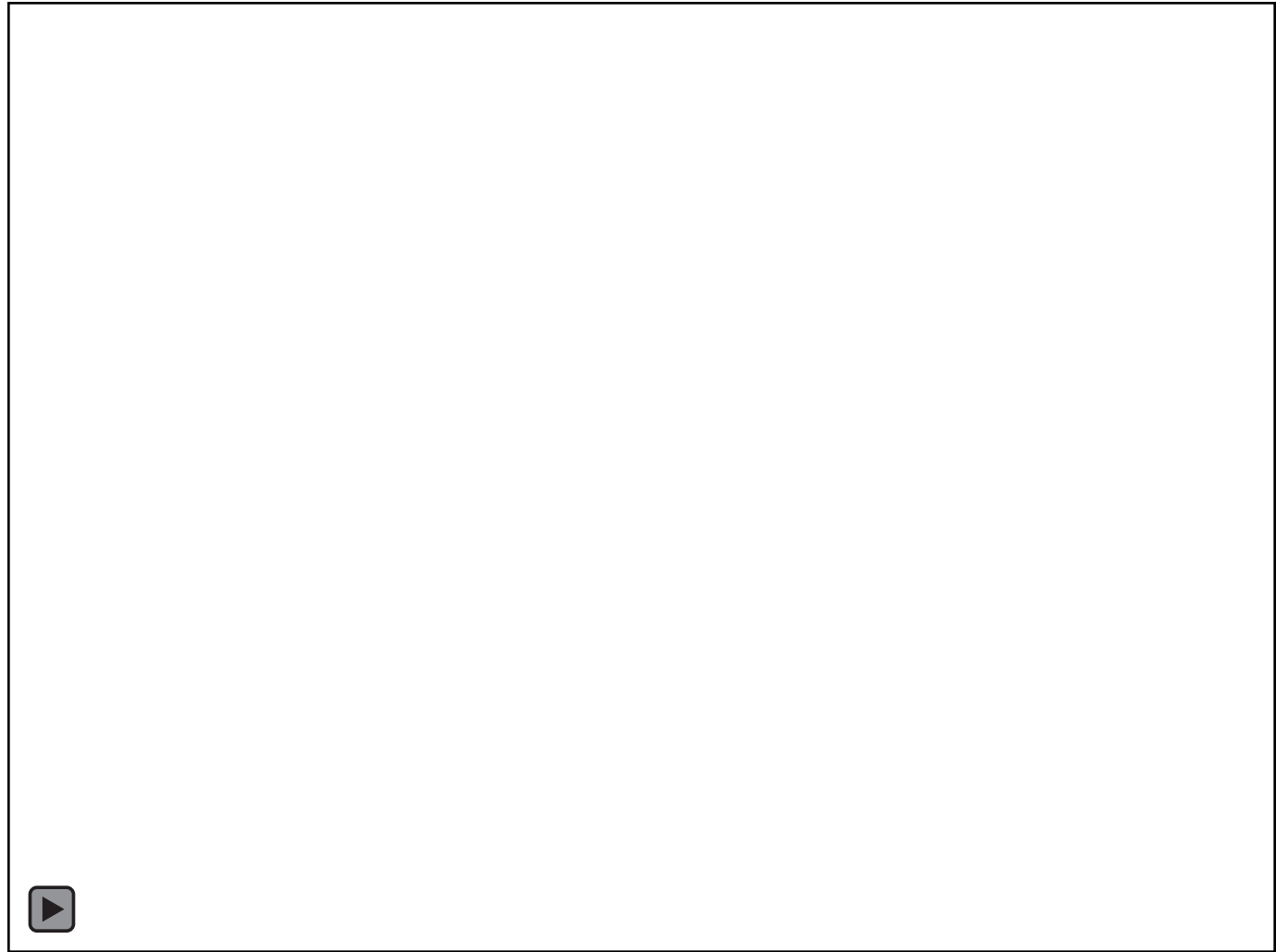
LENGUAJE AUDIOVISUAL

La **composición de la imagen** se refiere a la manera en la que distribuimos en el encuadre los componentes básicos (punto, línea, masa).



<http://blog.fotor.com/es/?p=322>

LENGUAJE AUDIOVISUAL



Tercios en films – Base audiovisual

<https://www.youtube.com/watch?v=zazatNo0GXA>

LENGUAJE AUDIOVISUAL

El movimiento de la imagen se puede conseguir mediante dos procedimientos:

- Moviendo el objetivo (zoom)
- Moviendo la cámara
 - Sobre uno de los ejes (panorámica)
 - Sobre el suelo (travelling)
 - En el espacio (grúa, dolly)

LENGUAJE AUDIOVISUAL

El **montaje** es la manera en la que se organizan los planos con los que construye el mensaje audiovisual. Si se realiza durante la grabación o emisión de un programa de televisión, hablamos de **realización**.

Se puede realizar **montaje en cámara**, que es aquel en el que la selección del cambio de plano se lleva a cabo durante la fase de grabación/filmación, mientras se está grabando.

Aunque lo habitual es que el montaje se realice durante la fase de **postproducción**, cuando ya se han grabado/filmado todos los planos de la escena o secuencia.

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Puesto que el montaje es una concreta ordenación de planos distintos, el método que se utilice para pasar de uno a otro es relevante.

Hablamos de **transiciones** y nos referimos a:

- Corte
- Fundido
- Encadenado
- Efecto
- Cortinilla
- Barrido
- Desenfoque

LENGUAJE AUDIOVISUAL

El concepto **tiempo** tiene diversas acepciones cuando nos referimos a la construcción del relato audiovisual.

Podemos referirnos al **tiempo de la emisión**, cuando hablamos de televisión, y en ese caso puede ser:

- Directo
- Grabado
- Diferido (cuando se graba en directo pero se emite con posterioridad)

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Es habitual confundir el tiempo con su percepción por parte del espectador, la **duración**. Aunque ésta no se “construya” durante la elaboración del programa o película, se tiene en cuenta en dicho proceso.

Aunque es pertinente resaltar que la duración de un plano en su emisión/montaje no tiene porqué coincidir con la duración de su grabación/filmación, ya que la duración (y el orden, y el sentido) se pueden **manipular**:

- Cámara lenta
- Aceleración de la acción
- Inversión
- Pausa / Parada

LENGUAJE AUDIOVISUAL

El **tiempo de la narración** es aquél en el que se ha ubicado el relato:

- Presente
- Pasado
- Futuro

Cuando construimos una obra audiovisual, bien sea en el control de realización o en la sala de montaje, la narración puede ser:

- Continua (se sigue la cronología de los hechos)
- Discontinua (la narración va hacia adelante o hacia atrás respecto al presente de la narración)

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Para llevar a cabo estas “manipulaciones” del tiempo de la narración, podemos utilizar:

- La elipsis
 - Invisible
 - De acción
 - Narrativa
- El flash-back
- El flash-forward
- La simultaneidad

LENGUAJE AUDIOVISUAL

El efecto es que el montaje tiene varias formas de construcción en función de cómo se desee manipular el tiempo. Utilizando la terminología clásica y refiriéndonos al **montaje narrativo**, hablamos de:

- Lineal / Continuo
- Paralelo
- Alternativo / Alternado
- Invertido

Por el contrario, el **montaje expresivo** es aquél en el que se pretende crear un efecto psicológico en el espectador (un ritmo visual, una orientación ideológica, una emoción...).

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Todo producto audiovisual está narrado desde un determinado **punto de vista**, que definimos como la perspectiva desde la que se cuenta una historia. Que sea más o menos percibido por parte del espectador es una de las claves que indica la intencionalidad de quien elabora ese discurso.

Así la **focalización** puede ser:

- Desde el interior del personaje (el narrador es un personaje de la historia)
- Desde fuera de los hechos (testigo)
- Espectatorial (el único informado de todo es el espectador)

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Puesto que **diégesis** significa, en primer lugar, el mundo (ficticio) en que las situaciones y eventos narrados ocurren, y también “contar, recordar, en oposición a mostrar”, en los discursos audiovisuales se establece un **espacio diégetico**, que es el propio del discurso, y otro **extradiégetico**, que existe simultáneamente pero está fuera de la historia.

Así, en los medios audiovisuales hablaremos de **efectos, música y diálogos** diegéticos y extradiegéticos.