



UNO
mas

ANEXO

Breve introducción al lenguaje audiovisual



LA DIMENSIÓN SINTÁCTICA DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

Como en todo lenguaje, la dimensión sintáctica se ocupa de ordenar, de acuerdo a una serie de convenciones, los elementos de que disponemos para articular el mensaje. La sintaxis de este lenguaje se ordena en tres componentes, que son los esenciales: el **espacio**, el **tiempo** y el **movimiento**.

1. EL ESPACIO

En el espacio audiovisual, habitualmente de dos dimensiones, se va a tratar de simular la tercera, a través de múltiples recursos, como la profundidad de campo, la perspectiva o el movimiento de los personajes.

Las variables que intervendrán de manera decisiva en la configuración de éste espacio son los **planos**, las **angulaciones**, los **puntos de vista**, la **composición**, la **iluminación** y el **sonido**.

1.1 LOS PLANOS

El plano es la unidad mínima con significado propio. Su clasificación tiene que ver con la proximidad del objetivo a la realidad, tomando como referencia al propio ser humano. En general la duración adecuada de cada plano es proporcional a su tamaño, permitiendo al espectador indagar en los detalles de los planos más abiertos y agilizar el ritmo cuando se utilicen insertos de planos más pequeños.

Planos descriptivos (describen el lugar donde se realiza la acción):

GRAN PLANO GENERAL. (GPG) Presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes.

PLANO GENERAL. (PG) Sitúa los personajes en el entorno donde se desenvuelve la acción.

Planos narrativos (narran la acción):

PLANO ENTERO. (PE) De la cabeza a los pies del personaje principal. Tiene tanto valor narrativo como descriptivo.



PLANO AMERICANO. (PA) Es un plano medio ampliado que muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas. La intención es mostrar a la vez la cara y las manos de los personajes. Recibe su nombre de los "westerns" a través de los cuales se fue introduciendo (se utilizaba para mostrar al mismo tiempo la cara y las pistolas). Tiene un valor narrativo y también un valor expresivo.

PLANO MEDIO. (PML y PM) De cintura para arriba. Valor narrativo, ya que presenta la acción que desenvuelve el personaje y valor expresivo ya que permite apreciar sus emociones.

Planos expresivos (muestran la expresión de los protagonistas):

PLANO DE BUSTO. (PMC) También denominado plano medio corto, presenta cara, pecho y hombros del personaje.

PRIMER PLANO. (PP) Presenta la cara del personaje y su hombro. Destaca las emociones y los sentimientos de los personajes.

PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO. (PPP) Muestra detalles del rostro del personaje, centrado en el espacio comprendido entre ojos y boca.

PLANO DE DETALLE. (PD) Muestra un objeto o una parte del objeto. Puede aportar un valor descriptivo, un valor narrativo o un valor expresivo.



1.2 LOS ÁNGULOS

Cuando se habla de angulación o punto de vista, se considera el ángulo imaginario que formarían una línea que sale perpendicular al objetivo de la cámara y la línea que uniría dicho objetivo con la cara del personaje principal o el objeto central del encuadre. Un plano puede ser:

FRONTAL. La cámara se sitúa a la altura de la mirada del personaje. No proporciona ningún valor expresivo. Denota normalidad.

PICADO. La cámara encuadra desde arriba hacia abajo. Si es extremo se denomina vista de pájaro. El ángulo picado añade un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que, por razones de perspectiva, el personaje u objeto encuadrado aparece más pequeño en relación al entorno. Denota inferioridad, debilidad, sumisión.

CONTRAPICADO. La cámara encuadra de abajo hacia arriba. Si es extremo se denominaría vista de gusano. Añade también un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que el personaje se muestra engrandecido, potenciado, de manera que parecerá más grande y poderoso.

CENITAL. La cámara se sitúa en la vertical, por el encima del objeto o personaje. Nos presenta la situación con ciertos valores dramáticos.

INCLINACIÓN DEL EJE LATERAL. Cuando se sitúa la cámara con una inclinación lateral las imágenes aparecerán inclinadas. Ésta inclinación lateral añade un valor expresivo de inestabilidad y de inseguridad.

1.3 COMPOSICIÓN

Es la distribución de los elementos que intervienen en la imagen y, según Justo Villafañe, catedrático de comunicación Audiovisual “el procedimiento que hace posible que una serie de elementos inertes cobren actividad y dinamismo al



relacionarse unos con otros”. La composición ayuda a comprender el pulso interior de una obra, mostrando las líneas de tensión, los focos de interés... Una composición simple será más sencilla de analizar y una más compleja ofrecerá mayores posibilidades de significación.

LÍNEAS VERTICALES. Producen una sensación de vida y sugieren cierta situación de quietud y de vigilancia. Se asocian a una situación de estabilidad.

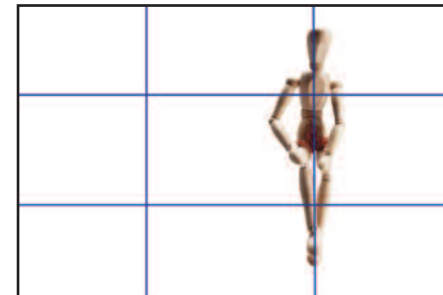
LÍNEAS HORIZONTALES. Producen una sensación de paz, de quietud, de serenidad. Al igual que las líneas verticales, se asocian a una situación de estabilidad.

LÍNEAS DIAGONALES. Producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de peligro. Dan relieve y sensación de continuidad a las imágenes. Pueden ayudar a conducir la atención del espectador.

LÍNEAS CURVAS. Producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de sensualidad. Las líneas curvas al igual que las líneas inclinadas resultan más agradables que las líneas verticales y las líneas 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. Es especialmente importante la distribución del aire y su relación con el objeto cuando se trata de marcar la dirección que lleva dicho objeto o personaje o la dirección de su mirada.

REGLA DE LOS TERCIOS. 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 también de manera horizontal. De esta manera se consigue evitar la monotonía que producen los encuadres demasiado simétricos y se marcan en cierto modo las líneas de movimiento dentro del plano.



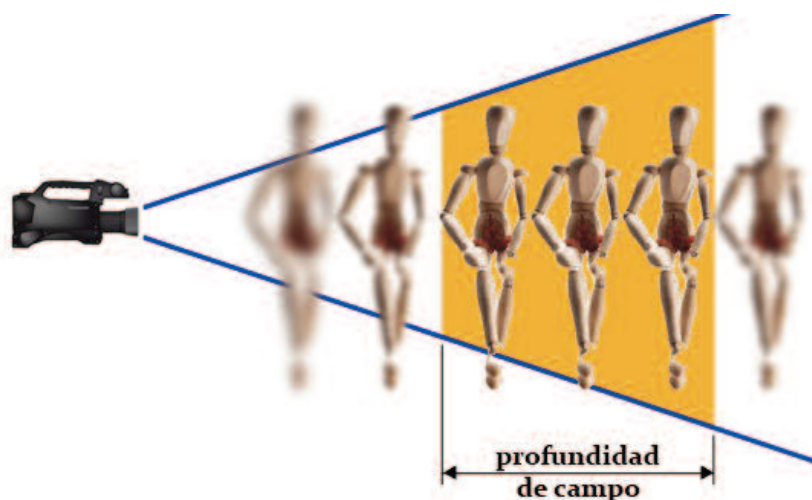
1.4 PROFUNDIDAD DE CAMPO

Es el área por delante y por detrás del objeto o personaje principal que se observa con nitidez. Su manipulación tiene importantes consecuencias estéticas y narrativas, destacando personajes u objetos o difuminándolos para que no distraigan al espectador de la acción principal. Depende de 3 factores:

La **distancia focal**: Las cámaras con objetivos de poca distancia focal (gran angular) proporcionan más profundidad de campo a las imágenes.

La **apertura del diafragma**: Un diafragma poco abierto aumenta la profundidad de campo de las imágenes.

La **distancia de los objetos a la cámara**: La profundidad de campo aumenta cuando se enfocan los elementos más lejanos y disminuye al enfocar objetos próximos.



1.5 LA DISTANCIA FOCAL

La distancia focal es la distancia que hay entre el centro de la lente del objetivo, enfocado al infinito y la película fotográfica o el sensor que registra la imagen en las cámaras digitales.



Cada objetivo tiene una distancia focal determinada. Los objetivos pueden ser:

GRAN ANGULAR. Tienen una distancia focal corta. Por debajo de 35mm. Los objetivos de gran angular amplían el campo visual y la profundidad de campo, pero distorsionan la realidad, exageran la perspectiva y hacen que los objetos parezcan más distantes y lejanos de lo que están en realidad. Permite mantener el enfoque con facilidad en tomas con movimiento.

OBJETIVO NORMAL. Tiene una distancia focal de entre 35-50mm. Siendo considerado éste último como el equivalente aproximado a la visión humana. Proporciona un buen campo visual, unas imágenes de tamaño adecuado sin distorsiones y una aceptable profundidad de campo.

TELEOBJETIVO. Tiene una distancia focal larga, a partir de 50mm. Los teleobjetivos acercan los elementos enfocados pero los comprimen. Reducen el campo visual y la profundidad de campo y acercan más el fondo. Con estos objetivos es difícil mantener el enfoque cuando se realizan tomas de movimiento

ZOOM. Permite variar su distancia focal, dentro de la misma toma.

1.6 RACCORD (CONTINUIDAD)

Cada plano ha de tener relación con el anterior y servir de base para el siguiente para que no se rompa la ilusión de continuidad. 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.

La continuidad en la iluminación: que no haya cambios repentinos de tonalidad dentro de un mismo espacio y secuencia y la continuidad en el tiempo.

1.7 RITMO

El ritmo se va a conseguir a través del montaje, de una buena combinación de efectos y de una planificación variada. Constituye uno de los elementos que más contribuirá a hacer que las imágenes tengan o no atractivo para los espectadores.

Para determinar el ritmo que conviene imprimir a una filmación habrá que tener presente el público al que va dirigida y las sensaciones que se quieren transmitir.

El ritmo puede ser:

DINÁMICO: Si transmite al espectador una sensación de dinamismo y acción. Se consigue mediante la utilización de muchos planos cortos (plano medio, primer plano...) y de corta duración.

SUAVE: Si transmite al espectador una sensación de tranquilidad. El ritmo suave se consigue utilizando planos largos y poco numerosos. 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.

1.8 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 distinguen dos tipos básicos de iluminación:

La **ILUMINACIÓN SUAVE** o iluminación tonal, es una iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles de la sombra. Es una iluminación plana, igualada y menos dramática que la iluminación dura, y proporciona una apariencia agradable a las personas.

La **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.

Sistemas de Iluminación:

LUCES POR MANCHAS: A través de focos muy potentes, se resaltan personajes u objetos que van a tener una función dramática. El resto queda en la semioscuridad. Tipo muy utilizado por los expresionistas alemanas, Orson Welles, etc.

LUCES POR ZONAS: Se efectúa una gradación luminosa de mayor a menor intensidad. Los puntos de luz modelan el espacio resaltando los lugares fuertes de la acción narrativa.

LUCES POR MASAS: Se hace una gradación semejante a la producida por la luz natural.

1.9 EL COLOR

El color nos produce, de manera inconsciente, diversos sentimientos y sensaciones. Según sus características nos alejará o acercará a la realidad. Va a estar definido por tres factores:

El **MATIZ:** Es el color mismo o croma, que definirá su carácter expresivo respecto al resto:

Los 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 el color de 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.



