

El lenguaje audiovisual

Definición

El lenguaje audiovisual es un medio de comunicación que nos permite construir un mensaje a través de la interacción entre sonido e imagen dentro de un contexto secuencial, es decir, con ambos elementos presentes a la vez.

Como diría Santos Guerra (1984), el lenguaje audiovisual es sintético: sonido-imagen-movimiento, "el lenguaje audiovisual es un lenguaje de participación en el acontecimiento", pues permite representar la realidad de modo tal que nos sentimos identificados con lo que vemos y escuchamos, captando con más fuerza nuestra atención, despertando múltiples emociones.

En este tipo de lenguaje la música, los efectos sonoros, los ruidos y los silencios colaboran en la transmisión del mensaje, no como complemento sino conformando realmente el mensaje, es decir, que la fusión de todos estos elementos da forma al mensaje como tal.

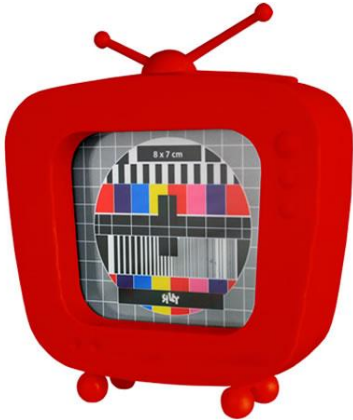


Para diseñar un medio con lenguaje audiovisual (L.A.), es conveniente que detallemos algunos aspectos que nos pueden orientar en su manejo¹:

1. El L.A. es el lenguaje propio y común de los medios audiovisuales: cine, televisión, video.
2. El L.A. en estos medios se sustenta en el principio de la presentación fragmentada y selectiva de la realidad mediante planos sucesivos.
3. El L.A. utiliza sistemas de codificación y formas expresivas variables en el tiempo, pues es un lenguaje vivo, en continua transformación.
4. El significado de los mensajes transmitidos utilizando este lenguaje puede quedar bastante delimitado, siempre que emisor y receptor cuenten con códigos similares, y que los mensajes hagan referencia a contenidos de carácter sólo cognitivo.
5. El contenido de muchos mensajes transmitidos mediante el L.A. es de carácter afectivo: el mensaje transmitido son las sensaciones provocadas en el espectador. Este tipo de mensajes son menos unívocos, si bien se constata que un determinado programa produce reacciones similares en segmentos amplios de la población, dentro de contextos culturales específicos.

6. El L.A. se ha mostrado especialmente eficaz en este último tipo de mensajes. La información de carácter conceptual contenida es percibida fácilmente, pero escasamente perdura en el recuerdo con la precisión necesaria para ser procesada posteriormente, por ejemplo en resolución de problemas, etc., cuando no se refuerza el trabajo sobre el tema.

Pero el L.A. no es sólo imagen y sonido como producto videográfico, sino también los formatos radiofónicos, ya que estos también tienen como objetivo el captar la atención auditiva de los públicos, y como los medios audiovisuales, las producciones radiofónicas también generan emociones en las personas.



TV



Radio

Características

El lenguaje audiovisual, así como el lenguaje verbal que utilizamos ordinariamente al hablar o escribir, tiene elementos morfológicos, una gramática y recursos estilísticos. Por lo tanto, está integrado por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas. Sus características principales son:

- Es un sistema de comunicación multisensorial (visual y auditivo), en el que 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 influyen en los mensajes cognitivos. "Opera de la imagen a la emoción y de la emoción a la idea" (Eisenstein).

Está claro que los mensajes audiovisuales facilitan la comunicación ("vale más una imagen que 1000 palabras"), resultan motivadores y aproximan la realidad a las personas.

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

Morfológica

- Elementos visuales: figurativos, esquemáticos, abstractos.
- Elementos sonoros: voz, música, efectos, silencios.

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).

Estructural, sintáctica, expresiva

- Planos, ángulos, composiciones, profundidad de campo.
- Ritmo, continuidad, signos de puntuación.
- Iluminación, colores, intensidad de sonido, textos.
- Movimiento de objetos: físicos, ópticos.

Las frases del lenguaje audiovisual: los planos

La unidad básica del lenguaje audiovisual es el plano. Así como para la lectoescritura podría ser la estructura de combinación de códigos que determinan significados, para el lenguaje audiovisual la composición con esos códigos (imágenes) se organiza fundamentalmente en planos. Podemos definirlo de dos maneras:

- Desde una perspectiva espacial, plano es el espacio y los elementos que vemos en el encuadre.
- Desde una perspectiva temporal, plano (o toma, cuando estamos rodando) es todo lo que la cámara registra desde que se inicia la filmación hasta que se detiene. En un plano, al menos en teoría, el tiempo real coincide con el cinematográfico.

5.4.1 Escala de planos

Existe una tipología del tamaño de los planos. Se estableció tomando como referencia básica la figura humana; aunque los límites son flexibles puede decirse que:

- **Gran plano general (GPG)**

Los personajes no se distinguen, ya que aparecen muy pequeños. Este tipo de plano sitúan espacialmente el conjunto de los elementos que se ven, por lo que suelen aparecer al comienzo de las secuencias. Es normalmente un tipo de plano que dura bastante en las películas, para que el espectador pueda recorrerlo y fijarse en todos los detalles que se muestran. Como el hombre es un elemento más del escenario, y su tamaño es pequeñísimo, a veces se emplean para dar sensación de soledad, si el hombre aparece en él, o, de grandeza o belleza, si lo fotografiado es un paisaje.



- **Plano general (PG)**

Los personajes aparecen más cercanos, pero no lo suficiente como para apreciar sus gestos o estado de ánimo. Estos planos se usan para situar personajes en entornos un poco más cerrados, como interiores, o en vistas urbanas.



- **Plano entero (PE)**

Abarca la figura humana entera, prácticamente encajada en el encuadre. Suele utilizarse para grupos de personajes, en situaciones donde no importe demasiado la expresión.



Plano americano (PA)

La figura humana aparece cortada por debajo de las rodillas. Puede ser leyenda o verdad que su empleo se deba a los tiempos de esplendor del género del western: se buscaba mostrar las cartucheras de los vaqueros.



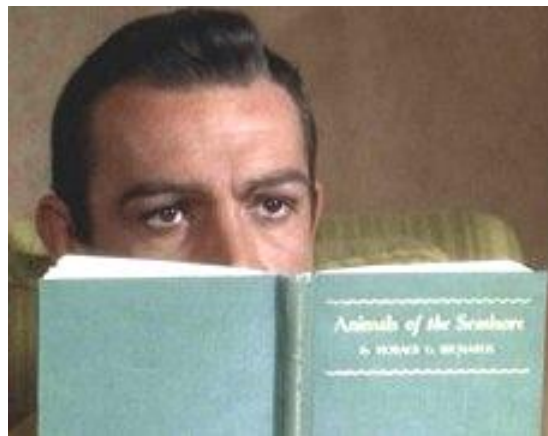
Plano medio (PM)

Nos acercamos al personaje de manera que se corta a la altura de la cintura. Podemos reconocer perfectamente su cara, y los espectadores pueden identificarse emocionalmente con los protagonistas.



Primer plano (PP)

Es el rostro del personaje desde las clavículas. Es un plano que nos introduce en la psicología y en los sentimientos de los personajes. Aquí la interpretación de los actores cumple un rol fundamental.



- **Primer detalle (PD)**

Planos muy cercanos, de objetos o sujetos: una mano agarrando el teléfono, un detalle del rostro de un hombre, un vaso, etc. Este plano produce un choque en el espectador, su uso es enfático.



El guión multimedia

Como paso previo a la elaboración del material multimedia es preciso responder a estas tres preguntas:

<p>QUÉ</p>	<p>Determinar con claridad el contenido sobre el que va a tratar el audiovisual. Es preferible elegir un tema específico (p. ej.: el abuso en el consumo de agua) antes que un tema general (p. ej.: la educación ambiental).</p> <p>Para definir el qué puede ser muy útil el uso del mapa conceptual.</p> <p>El contenido supone la existencia de una realidad susceptible de ser narrada a través de un medio. Al seleccionar la realidad que se va a presentar a través del medio, se debería valorar hasta qué punto dicha realidad es susceptible de ser narrada en el lenguaje que utiliza el medio y con los recursos técnicos disponibles.</p> <p>La selección del contenido puede realizarse según diversos criterios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Intereses personales de los creadores 2. Novedad informativa 3. Controversia que suscita 4. Valor estético o artístico 5. Interés formativo (el más importante) <p>Es muy importante el proceso de búsqueda de documentación e información sobre el tema. Es necesario que la información seleccionada esté contrastada respecto de su veracidad, actualidad, exhaustividad y, además, adaptada al objetivo y la posible audiencia. Hay que determinar el alcance, la profundidad y la amplitud con que el tema se va a tratar. Las fuentes de información pueden ser diversas: personales, documentales, institucionales, etc.</p>
<p>A QUIÉN</p>	<p>Es muy importante definir los destinatarios del material que vamos a elaborar de un modo genérico pero preciso (edad, curso, necesidades educativas, etc.).</p>

PARA QUÉ	<p>Desde el inicio de la elaboración es necesario determinar cuáles son las metas o finalidades educativas que persigue nuestro material audiovisual.</p> <p>Los objetivos impregnan todo el proceso y permiten caracterizar los materiales como didácticos, es decir, diseñados expresamente para ser utilizados en un contexto educativo. Estos objetivos han de ser realistas.</p> <p>Las finalidades educativas pueden ser diversas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Promover la investigación del grupo. ○ Atender características o necesidades particulares de un grupo. ○ Ampliar la información sobre un tema. ○ Promover una actividad de grupo. ○ Etc.
-----------------	---

La construcción de un guión es todo el proceso que conduce a una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del audiovisual. De modo sintético, un guión es una historia contada en imágenes e implica, por tanto, la narración ordenada de la historia que se desarrollará en el producto audiovisual. Se plantea de forma escrita y contiene las imágenes en potencia y la expresión de la totalidad de la idea, así como las situaciones pormenorizadas, los personajes y los detalles ambientales. El lenguaje a emplear ha de ser visual y sonoro, no literario.

Los guiones pueden ser originales o adaptados. El guión original se desarrolla sobre una idea salida exclusivamente de la imaginación del autor y el adaptado se construye a partir de una obra original.

Dentro de la categoría de adaptados existen guiones basados en una obra literaria, que mantienen la historia pero reducen el número de situaciones y/o personajes; guiones inspirados en una determinada obra, que toman como punto de partida una situación o personaje y desarrollan una nueva estructura; y, por último, adaptaciones libres que siguen el hilo de la historia, el tiempo, los personajes y las situaciones creando una nueva estructura, enfatizando determinado elemento dramático del original.

En un guión audiovisual tienen que estar presentes los siguientes elementos

1. **Discurso:** la información a transmitir, algo que contar. El discurso incluye la forma en que aparecen y se suceden todas las imágenes, textos, sonidos y demás elementos en los que se apoya el mensaje. Si entendemos un multimedia (en este caso, animación o video) como una serie de estímulos dirigidos a una audiencia, la forma en que el guionista organiza dichos estímulos es el discurso.

2. **Dramatización:** introducir conflictos y sentimientos. Sin dramatización se pierde el interés del espectador. El audiovisual puede tener buenas imágenes, un sonido espectacular, estar bien estructurado, pero carecer de "gancho". Hay que tocar las fibras sensibles del destinatario. No se trata, por tanto, simplemente de transmitir información o mostrar imágenes, debemos construir una narración.

3. **Coherencia argumental:** se construye a partir de un esquema de sucesos lógico, que detalla cómo se desarrolla la acción de cada personaje y sus reacciones. En caso contrario, la narración resulta poco creíble o inverosímil y provoca confusión en el receptor. De lo que se trata es que el receptor acepte el punto de partida, entrando, así, en el juego.

4. **Mensaje:** los mensajes más propicios para trabajar son aquellos en los que se transmiten valores éticos o una interpretación de la vida. Esto puede hacerse explícitamente (de modo muy evidente, con mensajes concluyentes, claros), o de modo más sutil (provocando la reflexión crítica del usuario; esta última dependerá de las edades de los grupos con los que se trabaje).

Un guión requiere de una exhaustiva investigación sobre el material que se va a utilizar. Es preciso documentarse racional, estética y científicamente para seleccionar, posteriormente, lo esencial. El guionista debe ser un atento observador de la vida diaria. Normalmente, los detalles más

insignificantes pueden tener un inestimable valor. El guionista, entre los hechos cotidianos, tiene que saber extraer el hecho significativo, lo que es original.

Estructura y desarrollo del relato

Podríamos dividir la estructura del relato de forma clásica y en tres partes: planteamiento, nudo o desarrollo, y desenlace: está muy aceptada en la cultura occidental y es respetada de un modo u otro por la inmensa mayoría de los relatos audiovisuales.

Aunque no siempre el orden de colocación de estas tres partes sea el mismo, y pueda comenzarse por el final y reconstruir, después, la historia, lo más probable es que al final del relato las tres partes puedan ser compuestas por el espectador en su orden lógico, que ayudará a comprender la historia como una narración lineal.

- **Planteamiento:** presenta al personaje o personajes principales en un contexto mediante situaciones concretas. Estas situaciones (detonantes de la acción) ponen en marcha el relato. Se trata de algo que afecta al personaje: tiene una misión que cumplir, un problema, deseo o necesidad que lo obliga a actuar.
- **Desarrollo o nudo:** el suceso o circunstancia que ha servido de detonante nos introduce en el segundo acto, en el que el personaje intenta conseguir su objetivo o solucionar su problema por todos los medios, y se encuentra siempre envuelto en un conflicto.
- **Desenlace:** el momento de máxima tensión, ha de llevar rápidamente a la resolución de la historia en la que, de una u otra manera, concluye la trama.

Cómo contar la historia: la ambientación

En el inicio de un audiovisual es necesaria la ambientación, es decir, una serie de recursos que aumenten el interés, muestre de qué trata la historia y se "enganche" al receptor. Un audiovisual sin ambientación produce el mismo efecto que una película empezada: ha perdido la oportunidad de ganarse al espectador situándolo o invitándolo a sumergirse en el contexto.

En el guión disponemos de muy poco tiempo (minutos, segundos) para dejar claro al espectador de qué trata nuestro audiovisual. Si el tiempo se agota, la audiencia perderá el interés y la atención.

Existen diversos modos de abordar la ambientación:

- Uso de personajes. Introducir un presentador o personaje protagonista de la historia. Se puede establecer una situación "interna" (si el personaje "vive" en el audiovisual) o "externa" (si el presentador se sitúa en una posición externa, como un receptor más). En la ambientación se han de mostrar claramente las cualidades del personaje.
- Acción iniciada. Se comienza asistiendo directamente a un punto del proceso de los acontecimientos. En el cine, hay muchas películas que empiezan directamente por un robo, una persecución o un hecho sorprendente.
- Por paisaje. Iniciar un recorrido por los ambientes donde se desarrolla la acción. Se busca transmitir una sensación acorde con lo que ocurrirá posteriormente.
- Complicidad ideológica. Exponer un problema o una queja al principio del audiovisual con la que el receptor estará de acuerdo o se sentirá muy identificado. Es un recurso fácil y efectivo. Se trata de que el espectador sienta que el guionista piensa como él: que enfocará el tema tal como él piensa que debe enfocarse.

Tramas, personajes, acción

- Tramas y subtramas

La forma narrativa de las producciones audiovisuales da lugar a una trama que podemos denominar principal y que se ajusta a la estructura de planteamiento, desarrollo y desenlace antes

descrita. Pero en los guiones audiovisuales existen otras tramas secundarias, o subtramas, que contribuyen a desarrollar la trama principal, dando interés y emoción.

- Los personajes

Todos los relatos versan siempre sobre la historia de alguien o de algo. La narración siempre tiene uno o varios protagonistas. En una historia de ficción aparecen, generalmente, tres tipos de personajes:

1. Protagonistas: sobre ellos recae la acción principal. Han de ser perfectamente definidos.
2. Principales: tienen un papel importante, pero no esencial para el desarrollo de la historia.
3. Secundarios: existen por necesidades del guión y sus papeles son complementarios de los protagonistas y principales. Tienen valor como piezas del argumento.

- La situación

El personaje está situado en un escenario concreto, en un ambiente determinado y con otros acompañantes. El decorado y el ambiente añaden información sobre el personaje, así como sus posturas, actitudes y su disposición con relación a otros personajes que le identifican.

- La acción

La acción del personaje no sólo se expresa mediante la actuación física, sus gestos y sus movimientos corporales. La acción puede ser:

Interna: pensamientos y sentimientos de los personajes.

1. Externa: actuación física del personaje (gestos y movimientos).
2. Lateral: lo que sucede en el entorno donde se desarrolla la acción del personaje.
3. Latente: la acción se desarrolla en off, es decir, no se ve en pantalla, pero el receptor es consciente de que se está desarrollando mientras ve otra escena diferente.

- Los diálogos

El diálogo audiovisual es diferente del que establecemos las personas en la vida cotidiana. El diálogo audiovisual va al grano, es directo y claro, expresando sólo lo que interesa al desarrollo de la historia que se cuenta.

El mejor diálogo es aquel que contiene exclusivamente información que interesa a los personajes y al espectador, considerando que es sólo una parte del mensaje, ya que la imagen también aporta información.

Modos de transición

Para realizar en la práctica la elipsis entre distintas escenas, existen muchos recursos que se caracterizan por aportar valores expresivos diversos y que detallaremos a continuación.

- **Corte.** Hace referencia al ensamblado de una imagen con otra por yuxtaposición simple, es decir, que a una imagen nítida le sucede otra de las mismas características. Es la transición más sencilla e imprime un carácter dinámico en la asociación de dos situaciones. Su principal fuerza expresiva radica en la instantaneidad. El sistema ideal de paso de una escena a otra es aquel que pasa desapercibido para el espectador, ya que si los cortes son bruscos, puede distraerse la atención del espectador y romperse la ilusión de presenciar una acción continua e ininterrumpida. Por corte podemos pasar de una vista a otra, de un escenario a otro. Por ejemplo en esta escena http://www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/quion10A.htm
- **Encadenado.** La transición entre dos escenas es más suave. Consiste en ver cómo una imagen se desvanece mientras una segunda imagen va apareciendo. Se utiliza, entre otras posibilidades, para pasar de una situación a otra distinta de un mismo personaje. Indica pasos de tiempo no muy largos. Existen algunos encadenados tan rápidos que pasan totalmente desapercibidos para el espectador. La publicidad, especialmente, hace continuo

uso de esta técnica como sustitutiva del corte, ya que facilita una visualización más suavizada de la gran acumulación de planos en pocos segundos, propia de los spots publicitarios televisivos. Por ejemplo en esta escena

http://www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/guion10B.htm

- **Fundido.** Consiste en la gradual desaparición de una imagen hasta dejar el cuadro en un color. En un principio los fundidos iban de la imagen al negro, pero en la actualidad funden a cualquier color. El fundido surge de la necesidad de separar temporalmente los episodios del relato. El fundido da una sensación de salto temporal más acusada que el encadenado. Por ejemplo, en esta escena
http://www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/guion10C.htm
- **Desenfoco.** Desenfocar una imagen y pasar a la siguiente, de desenfocado hasta una visión enfocada, es un recurso que se ha aplicado para indicar pasos de tiempo cortos o cambios de uno a otro espacio. El desenfoco es un recurso expresivo que sirve para indicar el desvanecimiento o pérdida de la conciencia de un personaje, o la vuelta atrás en el tiempo para pasar a ver los recuerdos del personaje. Por ejemplo, en esta escena
http://www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/guion10D.htm
- **Barrido.** Consiste en un giro rapidísimo de la cámara que produce un efecto visual semejante al paso de un elemento que ocupa toda la pantalla, tan de prisa que no da tiempo de ver de qué se trata. El barrido se utiliza para pasar de un espacio a otro de forma instantánea. Por ejemplo, en esta escena
http://www.unex.es/didactica/Tecnologia_Educativa/guion10E.htm
- **Cortinillas.** Consisten en la utilización de formas geométricas para dar paso a nuevas imágenes. Pueden tener formas muy variadas: horizontal, vertical, de estrella, de iris, etc. Se utilizan para facilitar los cambios de escenario y sus desplazamientos. Es una técnica en la que la segunda imagen "invade" la primera y ha tomado múltiples formas: de arriba abajo, de izquierda a derecha, pasos de página, etcétera. Muy utilizados en TV y videos



Principios a tener en cuenta

Podríamos decir que el riesgo más grande que corremos al realizar un video es que el este no atrape, cautive o seduzca al espectador. Puede ser técnicamente imperfecto, puede hacer daño a la vista o puede escandalizar, pero nunca debe aburrir. La postura más recomendable para diseñar es pensar que lo que se cuenta en él no interesa en absoluto a las personas a las que está destinado. De este modo, el guionista no tiene más remedio que esforzarse para impactar continuamente al auditorio.

Es muy importante enfocar cada escena (viñeta, diapositiva-audio, secuencia videográfica, pantalla de ordenador) como un problema. Bou (1997) enuncia los siguientes principios básicos en la elaboración del guión multimedia: principio de necesidad (debe servir para algo esa producción, es necesario revisar su valor de uso). Principio de atención (mantener expectante al receptor de manera sostenida; para ello, la información debe ser relevante y estar bien organizada). La atención afectiva también juega un rol importante (es indispensable generar la necesidad de mantenerse atentos hasta el final y suele suceder que se producen instancias de identificación con personajes o situaciones). Otro principio es el de economía, ya sea economía de tiempos (no extenderse y generar agotamiento), economía de espacio (en la escena debe haber síntesis y claridad, un abigarramiento de datos produce cansancio visual y confusión); economía conceptual

(los textos no deben sobre informar); economía del lenguaje (son necesarias las síntesis); economía de espera (es necesario prestar atención a la velocidad y los ritmos –demasiado silencio o excesiva velocidad podrían generar confusión–, además de coordinar adecuadamente texto, sonido, imagen). Por último, el principio de múltiple entrada o multicanal, que establece tres aspectos para la asimilación de la producción:

- Estructura de la información (complejidad adecuada a la capacidad del usuario).
- Impacto afectivo (los sentimientos con que el usuario recibe el mensaje).
- Experiencia previa (reacción ante información similar y cómo se integra significativamente).

El principio multicanal establece que, para lograr una buena comunicación, hay que utilizar todos los canales. Es decir, favorecer los diferentes estilos perceptivos (hay quien prefiere como fuente de información las imágenes, otros el sonido, etc.). Es esencial una integración de todos los elementos que componen un audiovisual. Por lo tanto, dos recomendaciones:

- *Utilizar diferentes canales para transmitir el mensaje.*
- *Integración (o sincronización) de todos los canales para conseguir transmitir un mensaje homogéneo.*

Estructura

La construcción de un guión es el proceso que conduce a una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del audiovisual. De modo sintético, un guión es una historia contada en imágenes. El guión es previo a la realización del audiovisual.

Si lo que queremos hacer es un **video**, el esquema del guión es el mismo, pero en lugar de que la unidad sea la diapositiva, en este caso es la secuencia.

Nº de secuencia	Imagen	Sonido	Tiempo
1	<i>Dos amigos salen de la facultad. Llegan a un parque y se sientan en un banco. Julián se muestra apesadumbrado</i>	Ruidos: pájaros y murmullo de gente hablando; coches. Ernesto: "Y ahora, ¿cómo se lo vas a decir a tus padres?" Julián: "Estoy hecho un lío. ¿Por qué me tiene que pasar esto a mí?"	45"
2	<i>Julián llega a su casa. Entra en la cocina y abre el frigorífico. Su madre viene de la compra. Julián se va a su cuarto sin decir nada. Desde allí oye hablar a su madre. Se pone los cascos y sube el volumen de su equipo HiFi</i>	Música: Hora cero, de Piazzolla Madre de Julián (enfadada): "Hijo, podrías ayudarme a colocar las cosas que he comprado. ¡Cada día este chico está más raro! No hay quien lo entienda..."	50"