



Fascículo 6

Producción audiovisual

Cuaderno 2: Principios básicos de lenguaje audiovisual

Conceptos centrales

En el cuaderno 1, sobre historia del cine, hicimos una breve reseña histórica de los factores que convergieron en el nacimiento y la evolución del cine, deteniéndonos en cómo se produjo el pasaje desde las realizaciones mudas hacia el espectáculo audiovisual. A continuación, nos ocuparemos de delinear algunos principios básicos en los que se sustenta la elaboración de las producciones audiovisuales.

El **lenguaje audiovisual** está compuesto por los modos de **organización de la imagen** y el **sonido** que utilizamos **para transmitir ideas o sensaciones**, ajustándolos a la capacidad del hombre para percibirlos y comprenderlos. Un emisor le propone a un receptor un contenido que simule la realidad a partir de elementos de imagen y sonido. De este modo, podríamos decir que este lenguaje tiene la capacidad de generar mensajes artificiales que estimulan al receptor de manera muy similar a como lo haría la naturaleza.

El lenguaje audiovisual está integrado por un conjunto de **símbolos y normas** de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas. Sus características principales son:

- Es un **sistema de comunicación mixto** (visual y auditivo).
- Proporciona una **experiencia unificada** a partir del procesamiento global de la información visual y auditiva.
- Los elementos de este lenguaje solo tienen sentido en la medida en que **se encadenen** de una determinada manera y formen un conjunto.
- Moviliza la **sensibilidad** antes que el intelecto: suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos.

Aspectos morfológicos

Así como el lenguaje verbal utiliza nombres, verbos, adjetivos y otros elementos morfológicos, los discursos audiovisuales se construyen utilizando algunos elemen-





tos morfológicos que se dividen en **elementos visuales** y **elementos sonoros**.

En lo que respecta a los **elementos visuales**, encontramos a las imágenes, constituidas por puntos, líneas, formas y colores. A partir de estos elementos, las imágenes pueden representar objetos que existen y también cosas que jamás hayan existido.

Se pueden reconocer dos tipos de imágenes:

- **Icónicas:** representan figurativamente a la realidad por similitud o por una convención.
- **Abstractas:** son imágenes que no tienen similitud con lo real. Su interpretación se logra a partir de un ejercicio simbólico, como una metáfora.

De cualquier manera, nunca hay concordancia entre las imágenes y lo real, ya que diversos factores (como el encuadre o la luz) la pueden modificar.

En cuanto a los **elementos sonoros**, se pueden reconocer cuatro componentes principales: la **música**, los **efectos de sonidos**, las **palabras** y los **silencios**.

Aspectos sintácticos

Para construir un **mensaje verbal**, además de trabajar con los aspectos morfológicos ya mencionados, es necesario seguir unas normas sintácticas que nos permitirán elaborar frases con sentido. De igual modo, al crear un **mensaje audiovisual** tenemos que seguir otro tipo de **normas sintácticas**, que podrán influir poderosamente en su significado final.

Los principales aspectos sintácticos a considerar son los **planos**, los **ángulos** y los **movimientos de la cámara**.

Planos

Referencian la cercanía o lejanía de la cámara respecto de lo que filma. 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**
 - ▶ **Gran plano general:** muestra un **escenario amplio** en donde aparecen muchos personajes. Existe una **gran distancia** entre la cámara y el objeto a filmar. Tiene una función de descripción: apunta a mostrar el espacio en donde se desarrolla la escena. Muchas veces es utilizado para destacar la pequeñez de los personajes en un contexto.



- ▶ **Plano general:** a diferencia del anterior, en este plano comienzan a distinguirse los **contrastes entre los personajes**. También tiene un valor descriptivo: ubica a los actores en el contexto en el que tiene lugar la escena. Muestra la importancia que tiene cada personaje en esa escena, pero también puede mostrar cierta homogeneización de los personajes. El plano general permite apreciar bastante bien la acción que despliegan los personajes, de manera que también posee un cierto valor narrativo.
- **Planos narrativos: narran la acción que se desarrolla**
 - ▶ **Plano entero:** se trata de un plano que se realiza de **manera más cercana** y propone el **cuerpo del personaje** como límite de toda la pantalla (de los pies a la cabeza). Le da a la escena un gran valor narrativo, al mostrar a la perfección la acción que desarrollan los actores. El plano entero también puede tener cierto valor descriptivo, ya que permite apreciar las **características físicas** generales del personaje.
 - ▶ **Plano medio:** muestra al personaje de la **cintura hacia arriba**. La cámara se ubica entonces **cerca** del personaje. Presenta la acción que este despliega, y por lo tanto le aporta narrativa a la escena. En cambio, el ambiente que lo rodea ya no queda reflejado. El plano medio también tiene un valor expresivo, ya que la proximidad de la cámara permite apreciar las **emociones** del actor.
 - ▶ **Plano americano:** se trata de un plano medio, pero un poco más ampliado, **hasta la rodilla de los personajes**. Este plano apunta a mostrar la **cara** y las **manos** de los protagonistas. De esta manera, va a lograr un valor narrativo y también un valor expresivo. Este fue el plano característico de los westerns, ya que permitía mostrar a la vez, por ejemplo, la pistola y la cara de los personajes.
 - **Planos expresivos: muestran la expresión de los protagonistas**
 - ▶ **Gran plano general:** muestra un **escenario amplio** en donde aparecen muchos personajes. Existe una **gran distancia** entre la cámara y el objeto a filmar. Tiene una función de descripción: apunta a mostrar el espacio en donde se desarrolla la escena. Muchas veces es utilizado para destacar la pequeñez de los personajes en un contexto.
 - ▶ **Primer plano:** muestra la cara del personaje y su hombro. En este caso la cámara se ubica **muy cerca** de los elementos que registra. Tiene como objetivo un valor expresivo, porque apunta a subrayar las **emociones** y los **sentimientos** de los personajes. Estos planos suelen ser de una corta duración, y se intercalan con otros, ya que no aportan mucha información sobre lo que hace el personaje y el contexto en donde está ubicado.
 - ▶ **Plano detalle:** muestra una parte de un objeto o personaje. La cámara se sitúa **sobre los elementos** que registra. El valor de la escena va a depender del contexto. Puede aportar valor descriptivo, narrativo o expresivo. Estos planos suelen tener una corta duración, y se intercalan con otros planos que aportan más información sobre lo que sucede en la escena y sus personajes.



Ángulos

Según la posición de la cámara, el ángulo mediante el cual el objetivo captará los personajes se denomina:

- **Ángulo normal:** el ángulo de la cámara es paralelo al suelo y se encuentra a la altura de los ojos del actor: la cámara se ubica **a la altura de la mirada del personaje**. El ángulo normal por sí mismo no proporciona ningún valor expresivo especial, además del que aportan los otros elementos sintácticos utilizados (tipos de plano, colores dominantes). El ángulo normal es el que se utiliza habitualmente.
- **Picado:** este ángulo se logra cuando la cámara obtiene un encuadre **desde arriba hacia abajo**. Le da a la escena un marcado valor expresivo, ya que el personaje aparecerá enfocado más pequeño en relación al entorno. Denota debilidad, inferioridad o sometimiento del personaje.
- **Contrapicado:** este tipo de ángulo, también reconocido como "vista de gusano", se enfoca de manera tal que la cámara encuadre **de abajo hacia arriba**. De esta manera logra darle mayor valor expresivo a las imágenes, ya que el personaje aparece como más grande en relación con su entorno.
- **Inclinación lateral:** se ubica la cámara con una inclinación **hacia un costado**, mostrando de esta manera **imágenes inclinadas**. Este tipo de plano le agrega a la escena un valor expresivo de inestabilidad e inseguridad y se utiliza cuando se necesita lograr un efecto de cámara subjetiva. La **cámara subjetiva** es una técnica que consiste en mostrar mediante la cámara lo que ve el personaje, es decir, muestra lo que está observando el personaje, actúa como si fuesen sus ojos.

En el siguiente video podemos ver un ejemplo con planos y ángulos de cámara.

Movimientos de cámara

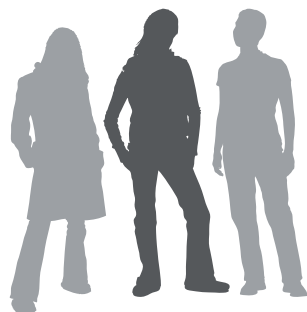
Los movimientos de la cámara pueden ser **físicos u ópticos**. Podemos mencionar los siguientes tipos de movimientos:

- **Panorámica:** es un movimiento **físico** que se logra mediante la **rotación de la cámara** hacia ambos lados (derecha e izquierda). Generalmente la cámara se sitúa en un trípode y rota sobre su eje. Aporta un gran valor descriptivo y narrativo. Podemos distinguir:
 - ▶ **Panorámica horizontal:** movimiento de rotación lateral.
 - ▶ **Panorámica vertical:** movimiento de rotación de arriba a abajo o viceversa.



- ▶ **Panorámica de balanceo:** movimiento de balanceo que en forma de cámara subjetiva puede representar a un efecto de mareado.
- **Traveling:** es un movimiento **físico** que se logra desplazando la cámara **sobre unos rieles**. Aporta un gran valor expresivo, genera perspectiva narrativa y de relieve. Existen diversos tipos de traveling:
 - ▶ **Avance/retroceso:** según si la cámara se desplaza desde un sitio lejano hacia uno más cercano, o al revés.
 - ▶ **Ascendente/descendente:** la cámara sigue al personaje en movimientos hacia arriba o hacia abajo.
 - ▶ **Lateral:** la cámara se mueve en paralelo a un personaje que se desplaza horizontalmente. Permite seguir de cerca la expresión del personaje que está en constante movimiento.
 - ▶ **Circular:** la cámara se mueve en círculo alrededor del personaje. Finalidad romántica o simbólica de encierro.
- **Zoom:** es un movimiento **óptico** que se logra cuando el desplazamiento de zoom se ejecuta con cámaras que contienen **objetivos variables o de zoom**. De esta manera se puede lograr que los objetos se acerquen o se alejen sin mover la cámara. Este movimiento también es conocido como "traveling óptico". Hay que tener en cuenta que –a diferencia del traveling–, con el zoom los objetos que se acercan, se achican.

Si desean observar un ejemplo de este último punto, pueden ingresar al siguiente [video](#) en el que se muestran diversos movimientos de cámara.



Fuentes

- Camino, Jaime, *El oficio de director de cine*, Madrid, Cátedra, 1997.
- Chabrol, Claude, *Cómo se hace una película*, Madrid, Alianza, 2004.
- Feldman, Simon, *La realización cinematográfica*, Gedisa, Barcelona, 1996.



- Ferreira, Fernando, *Luz, cámara, memoria... Una historia social del cine argentino*, Argentina, Corregidor, 1995.
- Kindem, Gorham y Musberger, Robert, *Manual de Producción audiovisual digital*, Barcelona, Omega, 2007.
- Mahieu, José Agustín, *Breve historia del cine nacional*, Buenos Aires, Eudeba, 1966.
- Martínez Abadia, José y Serra Flores, Jordi, *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*, Barcelona, Paidós, 2000.
- Rivera, Jorge y Ford, Aníbal, *Medios de comunicación y cultura popular*, Buenos Aires, Legasa, 1997.
- Rodríguez Dieguez, José Luis, *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Barcelona, Gustavo Gili, 1977.
- Rojas, José, *Temas y conceptos de cine*, La Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1991.
- Santos Guerra, Miguel Ángel, *Imagen y educación*, Madrid, Anaya, 1983.
- <http://www.swingalia.com/cine/historia-y-origen-del-cine.php>
- <http://www.scribd.com/doc/2187633/Breve-Historia-del-cine>
- <http://iberaz.tripod.com>
- <http://www.scribd.com/doc/6723165/O030-Comunicacion-Audiovisual#fullscreen:on>
- <http://inaicine.blogspot.com/2008/02/conceptos-bsicos-del-lenguaje.html>
- <http://productiontv.pbworks.com/Funciones-de-la-producci%C3%B3n>
- <http://www.ilhn.com>
- <http://www.ecuaderno.com/2003/10/12/redes-sociales-un-inventario-de-recursos-y-experiencias/>
- <http://www.eduteka.org/AprendizajeHerramientasDigitales.php>
- http://www.festivaldelaimagen.com/downloads/sofia_suarez.pdf
- <http://www.videoedicion.org/documentacion/index.php?article=81>
- <http://www.linuxrsp.ru/win-lin-soft/index-spanish.html>



Autor: Guillermo Sierra
Coordinación editorial: Mara Mobilia