

MANUAL PRACTICO

INTRODUCCIÓN 01 AL LENGUAJE AUDIOVISUAL



PROCINECDMX tiene como misión el fomento y desarrollo del cine mexicano en la Ciudad de México en todos sus ámbitos, este manual de realización es el número 4 de una primer serie que estamos elaborando para apoyar procesos de formación y capacitación audiovisual.

Los siete títulos que conforman esta serie son los siguientes:

- I. Lenguaje Audiovisual
- II. Guión
- III. Producción
- IV. Realización
- V. Fotografía
- VI. Sonido
- VII. Edición y Montaje

El uso de los manuales es libre para fines educativos y culturales.

El uso de los manuales es libre para fines educativos y culturales.

La responsabilidad de los artículos publicados en este Manual recae, de manera exclusiva, en sus autores, y su contenido no refleja necesariamente el criterio de la institución; no se devolverán originales no solicitados ni se entablará correspondencia al respecto. Certificado de licitud de título y certificado de licitud de contenido en trámite. MANUAL PRÁCTICO es nombre registrado en la Dirección General de Derechos de Autor con el número de reserva 04-2017-122017295600-102.

MANUAL PRÁCTICO

PRO
CINE

CREACION | AUDIOVISUAL | COMUNITARIA

Núm. 1 Lenguaje Audiovisual
Junio del 2020

DIRECCIÓN:
Cristián Calónico Lucio

COORDINADORA
Fabiola Mosqueira Cárcamo

TEXTO
Rodrigo Flores
Gabriela Álvarez García
Fabiola Mosqueira

CORRECCIÓN DE ESTILO
Alfredo Salazar Duque

DISEÑO EDITORIAL
Blanca Martínez Castillo

SUPERVISIÓN EDITORIAL
Gerardo Ramirez
Magali Sánchez

ILUSTRACIÓN PORTADA
Hector Quijas

ILUSTRACIONES INTERIORES
Anaid González Sáenz

IMPRESIÓN
Impresos NO DEFINIDO, S.A. de C.V.

“Si los primeros teóricos lo llamaron la música de la luz y le asignaron un papel de promotor del sueño, el cine escapa por la vertical, avanza con sus propios pasos, desborda las previsiones, los casilleros, los juicios elementales.

El cine ya ha dejado de ser un “arte”, o la supuesta síntesis de todas las artes, para ser él mismo, como lo pedía Jean Vigo, un objeto impuro, una dinámica que se rige por leyes específicas, un lenguaje que ha declarado la independencia de sus visiones y se vuelve enjambre de mitos y crea el origen privilegiado de una cultura autónoma.

Por eso el cine se burla de quienes lo abordan con la óptica de las artes del siglo diecinueve y le exigen una poesía no mediatizada.

El cine moderno, escritura, más que lenguaje, es un medio de comunicación que...sigue persiguiendo el ideal narrativo, siempre recuperable en cualquier nivel... el cine se alimenta, voraz, flagrante, de todas las ciencias humanas vivas de hoy...

El cine, fanático de la vivencia, artificio punzante, postula su propia responsabilidad de la forma.

El cine es el lugar en que se inmola la disidencia.”

**Ayala Blanco, Jorge, La aventura del cine mexicano,
México, Ediciones Era, 1968. p. 397.**

INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE AUDIOVISUAL

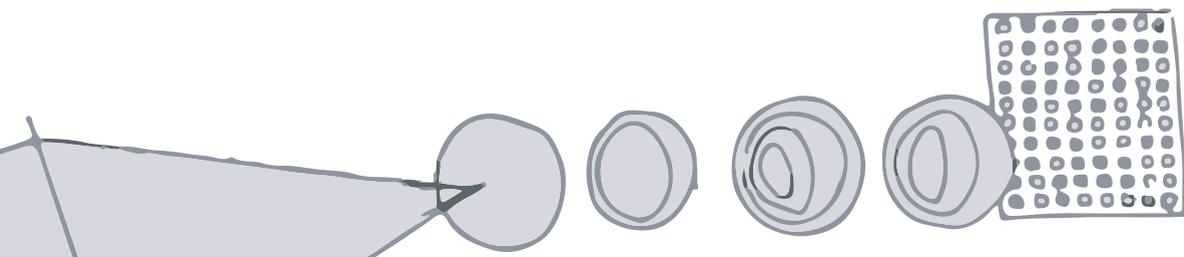
Presentación

El Fideicomiso para la Promoción y Desarrollo del Cine Mexicano en la Ciudad de México (PROCINECDMX), tiene entre sus objetivos desarrollar procesos de educación audiovisual en tres sentidos:

El primero busca formar espectadores críticos y con capacidad analítica ante los productos audiovisuales que cada vez más están presentes en nuestras actividades cotidianas, para lo cual capacitamos a los programadores y organizadores de cineclubes con el fin de que cuenten con los elementos necesarios para introducir la película en aspectos cinematográficos y temáticos en sus proyecciones y al final generar un debate sobre la temática, el tratamiento y distintos aspectos técnicos y narrativos de la película, lo cual amplía la capacidad analítica de los espectadores y al mismo tiempo se conocen los vecinos al escuchar y ser escuchados por los asistentes a la proyección, lo cual genera comunidad.

El segundo, se refiere a la formación y capacitación de personas interesadas en producir sus propios productos audiovisuales, esto lo hacemos por medio de un proyecto, en coordinación con las alcaldías de la Ciudad de México, que hemos denominado Formación de Productores Audiovisuales Comunitarios, que consiste en la impartición de una serie de talleres por parte de especialistas del medio cinematográfico y audiovisual en las siguientes áreas de la producción: lenguaje audiovisual, guion, producción, realización, fotografía, sonido y edición; el proceso concluye con la realización de un producto audiovisual que es presentado en diferentes ventanas para que llegue a un público mayor: en la comunidad que le dio origen, en el circuito de exhibición de PROCINE, y en los canales públicos de televisión que deciden apoyar su difusión.

El tercero consiste en iniciar en los diferentes niveles educativos, desde la básica hasta la media superior, un proceso de alfabetización audiovisual que hemos denominado "Saber Mirar", que tiene a su vez tres partes: que los alumnos aprendan a analizar a distintos niveles los productos audiovisuales, la integración de creaciones audiovisuales en el proceso educativo y aprender los principios básicos del proceso de producción audiovisual.



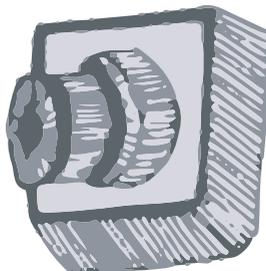
Los siete manuales que forman parte de esta colección, constituyen una herramienta fundamental para el cumplimiento de los objetivos de educación audiovisual que PROCINE tiene contemplados dentro de su proyecto de trabajo.

Consideramos que también pueden apoyar proyectos y talleres de formación audiovisual de otras instituciones o grupos independientes, por lo que los ponemos a su disposición, esperando que contribuyan a generar procesos de formación cinematográfica y audiovisual en los habitantes no solo de la Ciudad de México.

Para terminar, queremos agradecer al Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) y los productores y realizadores de las películas de las que decidimos poner ejemplos de fotogramas para ilustrar parte de los textos, por habernos otorgado la licencia de uso no exclusivo de los fotogramas que ilustran la colección completa. También nuestro agradecimiento al equipo de producción que se dedicó a la escritura, diseño e ilustración de estos manuales durante la contingencia, debido a que las actividades propias de producción que venían realizando tuvieron que ser suspendidas, ellos son: Rodrigo Flores, Fabiola Mosqueira, Gabriela Álvarez, Blanca Martínez, Anaid González, Gerardo Ramírez, Elizabeth Rodríguez y Héctor Quijas; así como a Pablo Fernández Murguía, quien se sumó a este proyecto para apoyarnos en la escritura del Manual de sonido.

Ciudad de México, diciembre de 2020.

Cristián Calónico Lucio
Director General del Fideicomiso PROCINECDMX



Índice

Introducción... 11

La producción audiovisual
en la actualidad

La producción audiovisual en la
actualidad... 14

01

02

¿ Qué es el lenguaje
audiovisual?

20... Concepto de lenguaje audiovisual
22... Elementos del lenguaje audiovisual
24... Medios y géneros

La imagen en movimiento

El espacio fílmico ...31
Planos ...33
Planos cercanos ...34
Plano de ubicación ...35
Planos desafiantes... 36
Angulaciones ...36
Movimientos de cámara... 38

03

Sonido

Definición de sonido...	43
La banda sonora...	44
Los sonidos...	44
La voz...	46
La música...	46
Los silencios...	47
Uso de la banda sonora...	48

04

05

El tiempo narrativo

53... ¿Cuáles son los tiempos narrativos?
Aspectos temporales cuantitativos
Aspectos temporales cualitativos
54... El tiempo den la trama

Del papel a la pantalla

¿Qué es un guión? ...	59
Redacción y vocabulario de un guión ...	59
Secuencias, escenas y diálogos ...	60
El guión cinematográfico o guión literario ...	61
Formato de guión cinematográfico o literario...	62
La escaleta...	64
El storyboard ...	65
Otros formatos de guión...	67

06

68... Bibliografía

69... Índice de fotogramas

Introducción





La producción audiovisual
en la actualidad

01

La producción audiovisual en la actualidad



1.

Desde su aparición, en 1895, el cine fue considerado una herramienta para el registro de la vida cotidiana; después, una de las formas de entretenimiento más comunes para la sociedad, condición que hasta la fecha mantiene; nunca perdió su esencia documental, pero se convirtió en un medio de comunicación y de expresión artística, anclado hoy como una de las industrias culturales más relevantes.

Por otro lado, la televisión llegó de manera formal a México durante la década de 1950, y revolucionó el concepto de medios de comunicación: a partir de la transmisión y recepción de imágenes, las personas tuvieron la posibilidad de tener en sus hogares contenidos audiovisuales de entretenimiento, noticiosos o de interés público general.

Con el tiempo, cine y televisión evolucionaron y gracias a la aparición de las nuevas tecnologías de información y comunicación los contenidos audiovisuales encontraron otras plataformas para ser vistos por millones de personas; las producciones cambiaron: se han vuelto más accesibles para todos, tanto para el espectador como para quien las realiza; ahora, basta con un teléfono celular o una cámara de video y una plataforma con internet para convertirse en director de un video, de cápsulas y hasta de películas de larga duración.

Para convertirse en lo que son, cine y televisión (y el resto de los medios audiovisuales), tuvieron que desarrollar un lenguaje audiovisual, es decir, una serie de convenciones de escritura y lectura, a partir de las imágenes en movimiento y el sonido, para poder relatar una historia, cualquiera que ésta sea.

1 Según la UNESCO, las industrias culturales son: Aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial.

En este Manual describiremos brevemente los elementos fundamentales del lenguaje audiovisual: la imagen en movimiento, el sonido, los tiempos narrativos y la escritura de guión, con el fin de apoyar a todas aquellas personas deseosas de realizar producciones audiovisuales, pero también para comprender los discursos audiovisuales que vemos a diario.

Pero no solo es necesario entender y ser parte del lenguaje audiovisual, es igualmente valioso comprender el proceso de producción. Se trata, ante todo, de un trabajo colectivo, que involucrados muchas personas, cada una desde sus habilidades, para dar forma y realizar una producción audiovisual.

En ese sentido, hay que mencionar que una producción audiovisual está compuesta por varias áreas de trabajo, cada una con responsabilidades y objetivos específicos relacionados con la labor de realización.

En términos generales una producción audiovisual comprende las áreas de:

- **Producción:** Encargados de proveer todas las necesidades del trabajo.
- **Dirección:** Responsable de darle forma y coherencia creativa al relato cinematográfico.
- **Fotografía:** Proponer y llevar a cabo la estética visual de la producción, tanto encuadres como iluminación.
- **Arte:** Vestir y ambientar los espacios en donde se llevarán a cabo las acciones.
- **Vestuario y maquillaje:** brindar el aspecto de los personajes.
- **Sonido:** Registro del audio de la producción, además de la edición y mezcla del sonido, una vez concluida la filmación.
- **Edición:** Dar ritmo, sentido y coherencia al material filmado.

Otras áreas o departamentos son fundamentales para la producción audiovisual: transporte, alimentación, seguridad y contabilidad, entre otros. Además, el proceso de producción audiovisual requiere trabajo específico: no se trata de una tarea que se realice de forma espontánea; al contrario, requiere planeación, así como una serie de estructuras para garantizar las labores de cada área de forma adecuada.

Para entrar a la producción audiovisual se debe contar, previamente, con un proyecto sólido, desde el guión hasta el presupuesto, y las posibles ventanas de salida una vez terminada la película; a esta etapa previa a la producción se le conoce como *Desarrollo del Proyecto*. Ahora, las tres etapas de la producción son:

Pre-producción: Es el momento de la planeación y organización de la producción; es ahora cuando cobra relevancia el papel del *guionista*, pues gracias a su obra se cuenta con un relato que contar. También es fundamental el trabajo del productor, pues él consigue los fondos para la producción, integra los equipos de trabajo y de actores (de ser necesarios), y planea el rodaje y la post-producción, con base al *desglose del guión*, para definir las necesidades de la producción.

En ocasiones, esta etapa se realiza en dos momentos distintos: primero, el desarrollo del proyecto, para después entrar a la pre-producción semanas antes de arrancar con el rodaje, con tareas de preparación mucho más específicas: encontrar locaciones, contratar servicios, firmar contratos y definir el plan de rodaje.

Rodaje: Ahora es el momento de poner manos a la obra y *filmar o grabar*, esto es, *poner en escena las acciones descritas en el guión*; en este momento, la mayor parte del equipo de producción (conocido como *crew*) coincide en las locaciones, cada uno desde su área, para ejecutar su trabajo; la duración del rodaje depende de la longitud del guión, las necesidades de la producción y la complicación de las secuencias; en promedio, en México, una película se filma entre 4 y 6 semanas de rodaje, mientras que las series pueden tardar varios meses en su filmación.

Post-producción: Se trata de *la parte final de la producción*; ahora todo toma forma: se edita lo filmado y se entrega el primer corte para revisión y ajustes; y se edita el sonido, se mezcla y se graba la música original, si es que se cuenta con ella; finalmente se corrige el color y se logra la mezcla final.

Una vez que se tiene el producto audiovisual, es necesario encontrarle una forma de exhibición: las pantallas de un festival o las comerciales, para una película; y para otro tipo de producción, buscar su salida en televisión, alguna plataforma digital u otras opciones para que el público pueda ver y conocer el trabajo realizado.

Con estos elementos podemos iniciar la *revisión del lenguaje audiovisual*, que contiene conceptos a los cuales estamos muy acostumbrados: todos somos espectadores, pero pocas veces nos detenemos a analizar y comprender; nos daremos cuenta de que son algo más común de lo que pensamos



2.



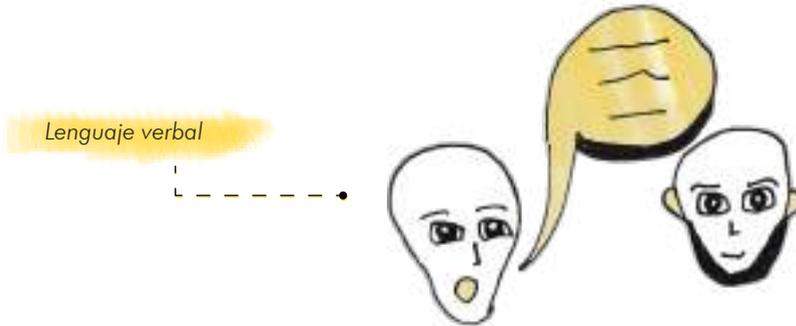
3.



Qué es el lenguaje audiovisual? **02**

Concepto de lenguaje audiovisual

El lenguaje es un sistema de signos con una estructura definida y conocida por quienes lo usan, cuyo objetivo es comunicar un mensaje, pensamiento o sentimiento.



Así, existen varios tipos de lenguaje: *El lenguaje verbal* utiliza la palabra y se complementa con el *lenguaje escrito*, cuyos signos son las letras, los signos de puntuación y de acentuación, que en conjunto forman palabras que leemos y escribimos y usamos fonéticamente (sonidos físicos de la voz, que conforman el *lenguaje oral*; lenguaje escrito y lenguaje oral ponen en acto el poder de la palabra; ambos constituyen, pues, el lenguaje verbal.



Por otro lado, *el lenguaje no verbal* es la comunicación entre los individuos sin utilizar la palabra; puede ser *kinésico*, es decir, con el cuerpo, y *facial*, cuando se emplean las expresiones del rostro.

Podemos encontrar otro tipo de lenguajes; por ejemplo, el *lenguaje artificial*, creado con el propósito de fomentar comunicación específica, como el lenguaje de programación en informática; el *lenguaje literario*, que además de comunicar crea historias literarias; o el *lenguaje audiovisual*, que nos ocupa en este Manual.

Son *lenguaje audiovisual* los signos visuales y sonoros que forman parte de una película, video o programa de televisión; mediante este lenguaje audiovisual se establece la comunicación de mensajes o ideas a partir de la imagen y el sonido; claro, con ciertos códigos y reglas que se desarrollaron desde la aparición del cinematógrafo, hace más de 120 años y, después, con la llegada de la televisión.

Son *lenguaje audiovisual* los signos visuales y sonoros que forman parte de una película, video o programa de televisión; mediante este lenguaje audiovisual se establece la comunicación de mensajes o ideas a partir de la imagen y el sonido; claro, con ciertos códigos y reglas que se desarrollaron desde la aparición del cinematógrafo, hace más de 120 años y, después, con la llegada de la televisión.



4.



5.

El *lenguaje audiovisual* ha cambiado con el paso del tiempo: primero, por la constante aparición de nuevas herramientas, que trae consigo incorporar nuevas técnicas; por otro lado, la experiencia o educación audiovisual del público que lo consume. En sus orígenes, el cine no tenía sonidos y los encuadres eran limitados; ahora, vemos tantos productos audiovisuales que los realizadores deben hacer nuevas propuestas para mantenernos interesados en sus productos.

Elementos del lenguaje audiovisual

Como ya dijimos, el lenguaje audiovisual comprende varios elementos que, unidos, forman un mensaje; si prestamos atención, podemos identificar estos elementos en las películas, series o videos que vemos a diario; en este Manual exploraremos cada uno de los elementos, para identificarlos y saber utilizarlos.

La imagen es el elemento visual de nuestro producto, que representa la realidad; es la parte del mensaje que recibimos con los ojos; está conformada por puntos, líneas, formas y colores; las imágenes pueden ser muy reales, o apenas garabatos que representen algún objeto extraído de la realidad.



Pero las imágenes que vemos en el cine y la televisión no están fijas, cuentan con una secuencia, es decir, tienen movimiento; las imágenes en movimiento no son más que imágenes fijas –fotogramas–, que al ir una tras otra a gran velocidad nos dan la sensación de estar en movimiento; para que el ojo perciba ese movimiento, debe haber, al menos, 16 fotogramas por segundo.

La imagen en movimiento es el origen de la construcción de un discurso audiovisual; cuenta con dos dimensiones: el espacio, que se logra a partir de encuadres o tomas, y el tiempo, es decir, la duración de la historia que se cuenta; está compuesta por:

- ↑
| El **fotograma**, unidad mínima de una filmación.
- ↓
| La **toma**, es la filmación o grabación, desde cuando la cámara comienza a funcionar hasta el corte.
- ↓
| La **escena**: es la división en planos de una secuencia; el plano es la unidad mínima con significado; los planos están delimitados por el espacio de la pantalla y cuentan con una composición específica (acomodo de los objetos que vemos).
- ↓
| La **secuencia**: es el relato de una acción que ocurre en el mismo lugar y tiempo; comprende una sucesión de escenas que cuentan una historia.
- ↓

Si comparamos al lenguaje verbal con el lenguaje audiovisual, las palabras son fotogramas, una oración es una escena y un párrafo es una secuencia.

Por otra parte, el *sonido* es aquello que percibimos con nuestros oídos, lo que escuchamos; cuatro elementos integran al sonido, y a ese conjunto le damos el nombre de *banda sonora*, que está conformada por:

- ↑
| **Los sonidos**, como los motores de los automóviles, el agua que corre por el río o el canto de los pájaros.
- | **La voz**; es lo que dicen los personajes, y que conocemos como diálogos.
- | **La música**, que en ocasiones es parte de la historia, como una radio prendida o el ambiente de una fiesta; en otras ocasiones, acompaña a las acciones para resaltar las emociones de la situación que estamos viendo.
- | **El silencio**, a veces, no escuchar nada dice más que escuchar todo; los silencios ayudan a dar pausas o ritmo a las acciones y muchas veces ayudan a reforzar los sentimientos de la historia.
-

El sonido puede estar relacionado con lo que estamos viendo, y se le conoce como *sonido diegético*; también hay sonidos que no están relacionados con lo que vemos en pantalla, pero que tienen una intención dramática, es decir, darle mayor fuerza o resaltar lo que vemos, y lo llamamos sonido *no diegético*.

El lenguaje audiovisual sirve para contar historias en pantalla, ya sea de cine, de televisión o hasta en nuestros aparatos móviles, como el celular; estas historias tienen una duración determinada, a la que damos el nombre de *tiempo narrativo*.

El tiempo de una película o una serie se puede interpretar de dos formas: la primera, por su duración en pantalla, puede ser de dos horas, en el caso de una película, o de más de diez horas, en el caso de las series; la segunda forma se trata del tiempo que dura la historia dentro de la pantalla, y que utiliza algunos recursos como las *elipsis* para saltar el tiempo, o los *flashback*, para retroceder el tiempo de la historia que estamos contando.

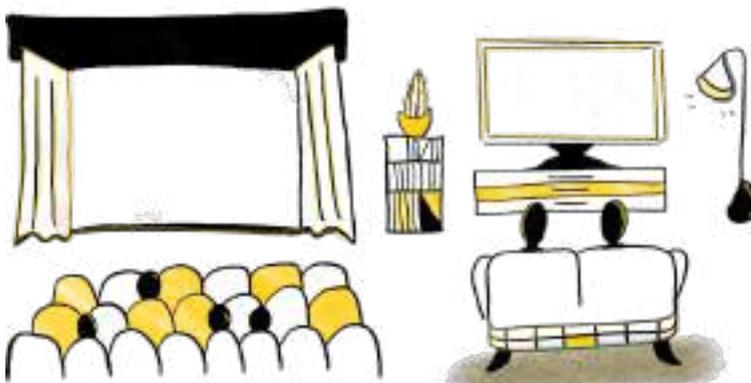
Medios y géneros

Como ya dijimos, el lenguaje audiovisual es la forma de comunicar mensajes e ideas a partir de códigos establecidos de la imagen en movimiento y el sonido; este lenguaje apareció con el nacimiento del *cinematógrafo*, en diciembre de 1895, y se ha ido perfeccionando con los años, gracias a la aparición de la *televisión*; hoy son los dos grandes medios audiovisuales.

En sus orígenes, el cinematógrafo, invención de Los Hermanos *Lumière*, era considerado apenas una curiosidad científica, que registraba la vida cotidiana en París y otras ciudades francesas; esa idea cambió rápidamente, gracias a la visión de algunos realizadores como *Georges Méliès*, en Francia, o *D.W. Griffith*, en Estados Unidos, quienes se dieron cuenta de que, además de retratar la realidad, *se podía contar y representar una realidad*.

Fue así como el lenguaje audiovisual comenzó a tomar forma, gracias al empleo de *planos*, *movimientos de cámara* y la *perspectiva*, además de recurrir a argumentos planeados y escritos con anticipación; a su desarrollo contribuyen también los avances tecnológicos, como la aparición del *cine sonoro* y el *color*, que ayudaron a perfeccionar la forma de contar historias.

La televisión, por su parte, *es el medio masivo audiovisual más conocido*, desde su aparición a finales de la década de los veinte y principios de los treinta; el gran aporte de la televisión es su cercanía que tiene con el espectador; usando los recursos aprendidos en el cine, *la televisión acerca los mensajes al público*, el cual se acostumbra, cada vez más, al lenguaje audiovisual.

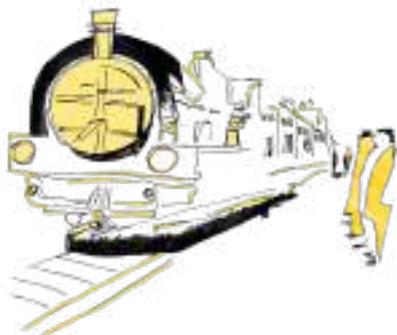


Cine

Público en sala

Público en casa

Televisión



La gran diferencia entre el cine y la televisión es la forma como el público los mira: mientras en el cine la película se proyecta dentro de una sala oscura y sobre una pantalla de grandes dimensiones, la misma película en la televisión es transmitida y recibida en un aparato receptor. Hoy, es posible ver esa película desde aparatos más pequeños, como los celulares y las tabletas, gracias a la transmisión de datos.

— — — — • La llegada de un tren a la estación de La Ciotat),
Ilustración del fotograma de Louis Lumière, 1895

Las dos grandes formas de contar historias aparecen a partir del mismo origen del medio audiovisual: documental y ficción.

El *documental* surgió antes que la ficción; Los hermanos Lumière registraban la realidad tal cual la observaban; con el tiempo, el documental perfeccionó sus propias reglas para convertirse en *la manera de contar un suceso*, es decir, *documentar hechos reales*, siempre bajo la óptica de un director o realizador, quien decide qué hechos utilizar y como hacerlo, además de los emplazamientos de la cámara y otros recursos que se pueden utilizar para contar una historia; es decir, *nunca es totalmente objetivo*.



Viaje a la Luna, de Georges Méliès, 1902

Por su parte, la *ficción* llegó algunos años después, gracias al trabajo de Georges Méliès, actor e ilusionista, quien cuando conoció el cinematógrafo decidió llevar frente a la cámara cinematográfica los relatos que montaba en el teatro; la ficción se convirtió en la manera más común de representación audiovisual; sus características son: la puesta en escena de una historia, escrita en un guion, dirigida por un responsable de las decisiones creativas propuestas por un grupo de profesionales, éstos a su vez encargados de cada uno de los aspectos visuales (fotografía, ambientación, vestuario) y sonoros (sonidista, diseñador sonoro, compositor).

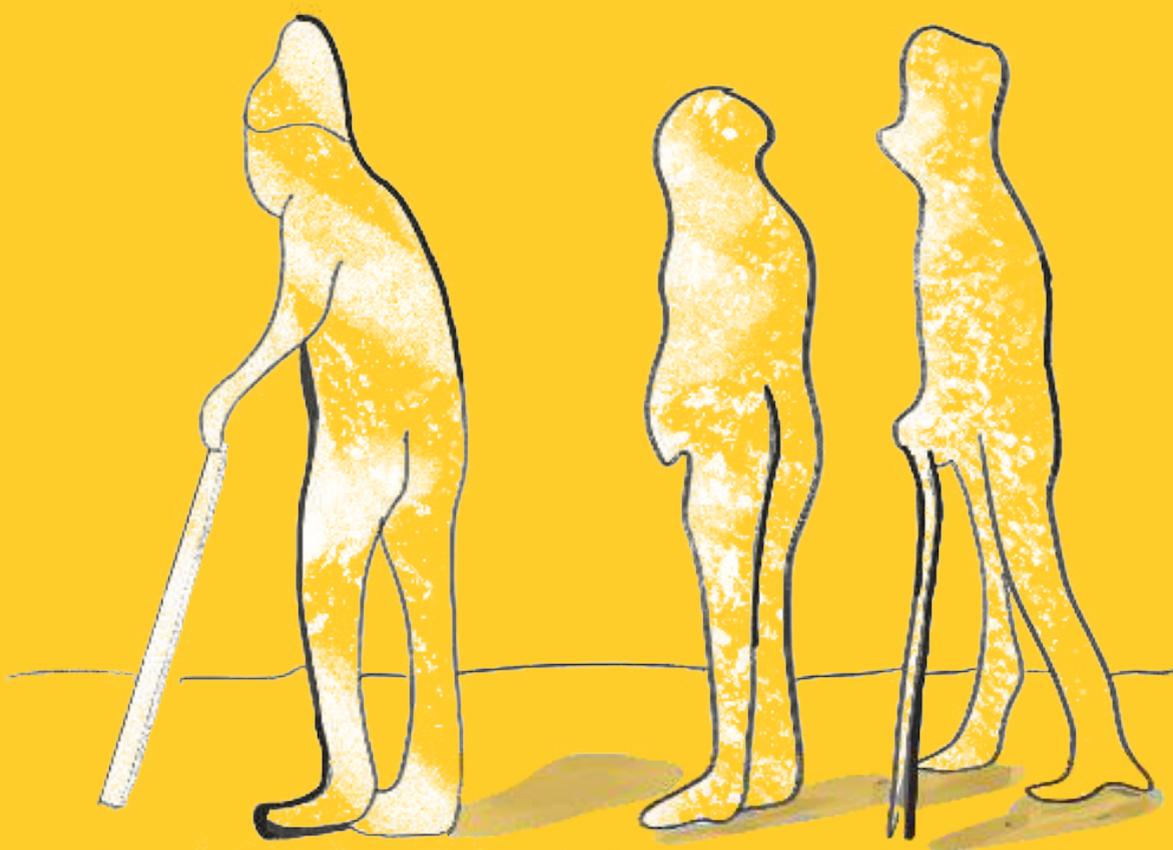
La ficción provocó que las historias que se contaban, tanto en cine como televisión, tuvieran diferentes *características*, tanto en la forma de contar esa historia, como en la trama y los elementos utilizados para construir ese relato; por eso se comenzó a clasificar las producciones audiovisuales bajo estas características o *convenciones*, y surgieron así los *géneros*. La ficción provocó que las historias que se contaban, tanto en cine como televisión, tuvieran diferentes características, tanto en la forma de contar esa historia, como en la trama y los elementos utilizados para construir ese relato; por eso se comenzó a clasificar las producciones audiovisuales bajo estas características o convenciones, y surgieron así los géneros.

En el cine encontramos los géneros audiovisuales *naturales* o propios del medio, como: la *comedia*, que se puede considerar el género más antiguo y cuya finalidad es hacer reír; el *western*, tramas que se desarrollan en territorios amplios, despoblados y sin ley (como *el viejo oeste*); el *musical*, donde el canto y el baile son parte de la trama y el acto musical sustituye a los diálogos; la *ciencia ficción*, historias en las cuales se usan la ciencia y la tecnología para modificar la realidad; el cine de *terror*, que ejerce un efecto emocional en el espectador, es decir, genera miedo o angustia; o el *cine negro*, cuya principal característica es que se desarrolla en lugares oscuros, con juego de luces, con personajes integrantes del crimen organizado.

Por otro lado, la televisión ofrece géneros correspondientes a ese medio, que se caracteriza por sus producciones en vivo: noticiarios, revistas de entretenimiento, programas de concurso, *Reality show*, entre otros. Además, algunos programas de ficción ofrecen una narrativa capitulada, como las telenovelas, las comedias de situación, y las series con personajes o historias específicas, como los programas de detectives, médicos o superhéroes.



6.



LA IMAGEN EN
MOVIMIENTO **03**

Hemos mencionado que el lenguaje audiovisual está compuesto por el sonido y la imagen en movimiento; y ésta cuenta con características que no encontramos en la imagen fija.

- No es única. Si consideramos que existen 24 fotogramas por un segundo, quiere decir que existen miles de fotogramas.
- Tiene una duración y por lo tanto, no es independiente del tiempo.
- Cuenta con movimiento.
- Los movimientos dentro del cuadro.
- Los movimientos del cuadro en relación al campo, es decir, los movimientos de cámara.



7.



8.

El espacio fílmico

En las producciones audiovisuales, encuadrar significa elegir una parte de la realidad y decidir sobre aquello que se verá en el campo: una composición de la imagen.; entonces, la imagen tendrá un límite, que definiremos como cuadro o marco. Este límite de la imagen tiene varias funciones:

- ↑
| Distribuir el espacio
- | Ubicar los elementos que aparecen en el cuadro
- | Determinar la duración y movimiento del cuadro
-



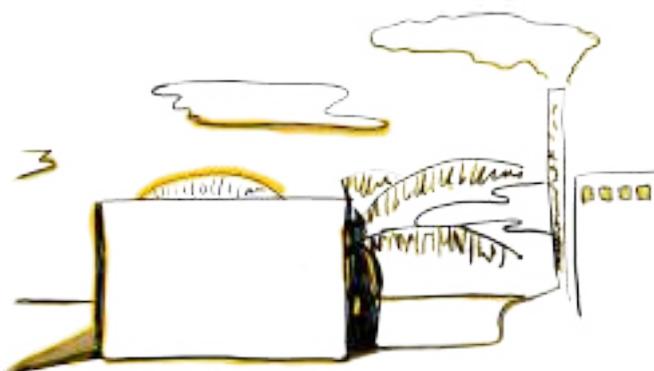
Entendemos por campo al *espacio que abarca el lente de la cámara*; nosotros, como espectadores, percibimos este espacio con nuestra mirada, y por ello nos involucramos en la representación que estamos viendo.

El campo es *bidimensional*; sin embargo, cuando vemos la imagen tenemos una sensación de *tridimensionalidad*, gracias a la *profundidad* y la *perspectiva* que se generan por los movimientos dentro del cuadro (movimientos de los personajes, por ejemplo) y el propio movimiento del cuadro (movimientos de cámara).

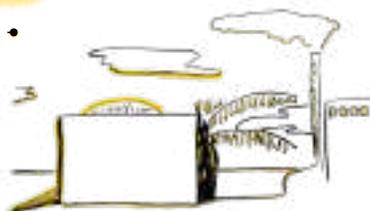
A ese espacio que va más allá del límite de cuadro se le conoce como *fuera de campo*, o sea aquello que no forma parte del campo visible, pero sabemos que está ahí, y el espectador completa la imagen que se rompe en el límite del cuadro.

Juntos, el campo y el fuera campo, forman el espacio *filmico*; cuando se unen varios fragmentos de película se generan un espacio y un ambiente nuevos; quien los ve los une y los considera un elemento unido, un único elemento.

El espacio fílmico tiene dos funciones fundamentales: *Espacio geográfico*, que nos ayuda a ubicarnos en el lugar donde están sucediendo las acciones, y el *espacio dramático*, que generalmente refuerza las acciones y sensaciones de los personajes y las situaciones: genera angustia, empatía, odio, alegría, es decir, resalta sentimientos e ideas.



Fuera de campo



En el fuera de campo hay espacios que nos ayudan a completar la imagen:

- Las cuatro proyecciones imaginarias de los límites del cuadro (arriba, abajo, izquierda y derecha).
- Entradas y salidas del campo (movimiento de los actores).
- Relaciones directas de un personaje, que se encuentra dentro del campo, con otro que está afuera (sonidos, miradas o dirección visual, efectos ambientales).
- Parte del personaje que está dentro del campo (si vemos al personaje hasta la cintura, sabemos que las piernas se encuentran en el fuera de campo).
- Movimientos de cámara

Campo



Juntos, el campo y el fuera campo, forman el espacio fílmico; cuando se unen varios fragmentos de película se generan un espacio y un ambiente nuevos; quien los ve los une y los considera un elemento unido, un único elemento.

El espacio fílmico tiene dos funciones fundamentales: Espacio geográfico, que nos ayuda a ubicarnos en el lugar donde están sucediendo las acciones, y el espacio dramático, que generalmente refuerza las acciones y sensaciones de los personajes y las situaciones: generar angustia, empatía, odio, alegría, es decir, resaltar sentimientos e ideas.

Planos



9.

Como mencionamos en el Capítulo anterior, el plano, es la unidad mínima con significado, delimitada por el espacio de la pantalla; cuenta con una composición específica; además, el plano es el fragmento de un producto audiovisual comprendido entre dos cambios de encuadre.

Se pueden identificar los planos por su tamaño: general, primer plano, americano, entre otros; por su duración: es el plano secuencia, que no tiene cortes; y por su movilidad, puede ser fijo o incluir algún movimiento de la cámara.

| Planos cercanos

Son aquellos que se utilizan para establecer proximidad e intimidad con los personajes, detalles físicos o sentimientos.



10.

Plano detalle o big close up:

Ubica una parte de la cara u otra parte del cuerpo.

Close Up o Acercamiento:

Encuadra el rostro, sobretodo cerca de ojos y boca, que son la parte más expresiva de la cara.



11.



12.

Primer Plano:

Corta a la altura de los hombros y permite ver solo el rostro completo, dando una distancia de intimidad.

Plano medio o medium shot:

Permite apreciar con mayor claridad la expresión del sujeto, aunque conservando cierta distancia.



13.