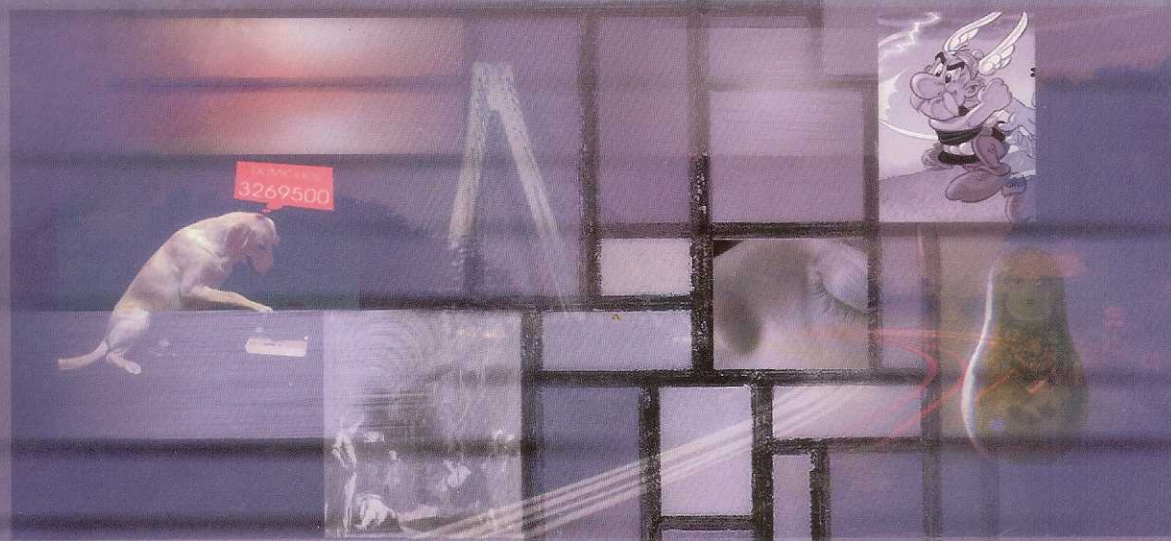


LECTURA DE IMÁGENES Y CONTENIDOS  
COMPETENCIAS PARA EL ANÁLISIS DE LA FORMA  
Y CONTENIDOS DEL AUDIOVISUAL:  
HACIA UNA TEORÍA DE LA COMPOSICIÓN



Javier Fombona Cadavieco

**CEP**  
EDITORIAL

**Lectura de imágenes y contenidos**

**Competencias para el análisis de la forma  
y contenidos del audiovisual:  
Hacia una teoría de la composición**

*Javier Fombona Cadavieco*

© **Autor: Javier Fombona Cadavieco**

Edición: abril 2008

ISBN: 978-84-9882-232-8

Depósito Legal: M-19936-2008

Reservados todos los derechos. No se permite reproducir, almacenar en sistemas de recuperación de la información ni transmitir parte o la totalidad de esta publicación, cualquiera que sea el medio empleado, sin el permiso previo de los titulares de los derechos de la propiedad intelectual.

Impreso en España

Edita: Editorial CEP, S.L.

C/ Dalia, nº 20. Polígono El Lomo - 28970 - Humanes de Madrid -Madrid- Tel.: 902 108 209

Imprime: PUBLICEP Libros Digitales, S.L.

C/ Violeta, nº 19. Polígono El Lomo - 28970 - Humanes de Madrid -Madrid- Tel.: (91) 609 41 76

**Competencias para el análisis de la forma y contenidos del audiovisual:  
Hacia una teoría de la composición**

---

Javier Fombona Cadavieco

2008

## INDICE

Prólogo	4
Introducción Concreción de competencias para el marco educativo	5
<b>1.- La forma audiovisual</b>	<b>9</b>
1.1.-Lenguaje de las imágenes	9
1.2.- Percepción de la realidad organizada en figuras	11
1.3.- Propuesta de estudio de elementos básicos de la imagen	17
1.4.- Análisis de líneas	20
1.5.- Análisis de la iluminación, el claro-oscuro	27
1.6.- Análisis del color	40
1.6.1.- Análisis objetivo	42
1.6.2.-Análisis subjetivo del color	46
1.7. Análisis de tamaños de las figuras	52
1.8.- Análisis de la altura del punto de vista	63
1.9.- Análisis de la organización de elementos en el espacio	67
<b>2.- Análisis de la imagen en movimiento</b>	<b>82</b>
2.1.- Análisis del movimiento	82
2.2.- Análisis del montaje	88
2.3.- Organización de los elementos en el tiempo	97
<b>3.- Análisis del sonido y grafismos</b>	<b>97</b>
3.1.- Sonido	97
3.2.- Grafismos	99
<b>4.- Los contenidos del audiovisual</b>	<b>102</b>
4.1.-La cultura generada por el audiovisual y la eficacia del marketing	102
4.2.- Rasgos de la eficacia narrativa audiovisual	104
4.3.-Trascendencia social de la narrativa audiovisual	
1077	
<b>5.- Ejemplificación de análisis objetivo e interpretación subjetiva de una secuencia de una película.</b>	
1122	
<b>6.- Propuesta de actividades</b>	<b>138</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>149</b>

---

## **Prólogo**

(...)

## Introducción Concreción de competencias para el marco educativo

Pocos temas ocupan tantas investigaciones como lo hacen los medios de comunicación, así podemos consultar en los últimos años 70 Tesis Doctorales que analizan desde distintas perspectivas, y con diversa fortuna, este mundo comunicacional que nos rodea (Bartolomé, 2002, p.92). En este caso, abordaremos la información visual como un elemento de trabajo analizable y posteriormente *fabricable*, esto es, intentaremos saber ver, saber disfrutar, y saber diseñar imágenes. Ese es el objetivo de este texto.

Este texto puede constituirse en referencia avanzada para el profesorado de la ESO que imparta asignaturas con referencia al medio televisivo y a los sistemas audiovisuales y en cualquiera de sus acepciones (*Procesos de Comunicación, e Imagen y Expresión, Dibujo, etc.*). Podrá tener elementos de trabajo a la hora de organizar actividades de composición, análisis de los mensajes audiovisuales, sus contenidos y las repercusiones en el individuo.

Por otro lado, las distintas administraciones educativas han definido las materias optativas en bachillerato<sup>1</sup> y en muchos casos se ha incluido la asignatura de *Comunicación audiovisual*. Para este caso específico este texto puede convertirse en manual de referencia tanto para el profesorado como para el alumnado, dada su oferta de una metodología para el ejercicio de la composición y para el análisis de mensajes audiovisuales.

En la Formación Profesional y más específicamente en la familia profesional de Comunicación, Imagen y Sonido, este texto se convierte en apoyo fundamental en cada uno de los ciclos formativos posibles. En todos ellos es preciso formar un alumnado que domina los mensajes audiovisuales, tanto desde la perspectiva analítica (desmenuzando científicamente la realidad audiovisual de nuestro entorno), como *compositivamente*, aportando al alumno estrategias para conseguir elaborar mensajes audiovisuales eficaces. Así, dentro de los Ciclos Formativos Grado Superior cabe citar las siguientes competencias desarrollada en este texto:

---

<sup>1</sup> En el Principado de Asturias el Real Decreto 70/2002 de 23 de mayo de 2002 para la ordenación y definición del currículo del Bachiller, en su artículo 13 define las materias optativas, e indica en su punto primero que servirán para desarrollar los objetivos generales de la etapa, ampliar las posibilidades de elección de estudios superiores y facilitar la orientación profesional. En su punto 3 indica las materias optativas que el centro podrá ofrecer para todas las modalidades de Bachillerato: Segunda lengua extranjera, Lengua tradicional: Bable/asturiano, Literatura, ciencia, tecnología y sociedad, y Comunicación audiovisual y multimedia.

**Ciclo Formativo de Grado Superior (Comunicación, Imagen y Sonido): Imagen**

---

Competencia general: definir y obtener imágenes fijas o móviles, en cualquier soporte y formato, por medios fotográficos, cinematográficos o videográficos e iluminar espacios escénicos, determinando y controlando la calidad técnica formal y expresiva.

Capacidades profesionales: Definir y realizar imágenes fotográficas en cualquier soporte, formato y especialidad por procedimientos analógicos o digitales.

En el módulo 1: Imagen fotográfica (280 horas); asociado a la unidad de competencia 1: definir y obtener imágenes fotográficas, cabe destacar las siguientes capacidades terminales relacionadas con el texto: Analizar las técnicas, recursos y estilos utilizados en la fotografía (...) y relacionarlos con los temas, requerimientos de comunicación y condiciones más habituales.

En el módulo 2: Aplicaciones fotográficas (270 horas); asociado a la unidad de competencia 1: definir y obtener imágenes fotográficas, cabe destacar las siguientes capacidades terminales relacionadas con el texto: Analizar estilos, método y recursos aplicados en fotografía publicitaria y de moda y elaborar y ejecutar proyectos que resuelvan las demandas habituales de agencia publicitarias, editoriales y clientes en general.

En el módulo 3: Iluminación de espacios escénicos (260 horas); asociado a la unidad de competencia 2: Iluminar espacios escénicos, caben destacar las siguientes capacidades terminales relacionadas con el texto: Analizar los estilos y recursos expresivos de iluminación utilizados en distintos medios y géneros audiovisuales y espectáculos que contribuyen a crear con su equilibrio un estilo global de iluminación.

En el Módulo 8: Medios y lenguajes de comunicación visual (130 horas); Módulo transversal, cabe destacar las siguientes capacidades terminales relacionadas con el texto:

- Analizar los procesos que permitan desarrollar una comunicación visual efectiva, relacionando el tipo de mensaje con los emisores o medios y los receptores o audiencias.
- Analizar los lenguajes audiovisuales y técnicas narrativas de obras y programas audiovisuales.
- Analizar imágenes para identificar los elementos estructurales y códigos formales y expresivos que permiten configurar mensajes visuales eficaces.

Contiene los siguientes contenidos básicos:

- a) Medios de comunicación
- b) Teoría de la comunicación

- c) Teoría de la imagen y técnicas de expresión visual
- d) Lenguaje y narrativa de la imagen

---

**Ciclo Formativo de Grado Superior (Comunicación, Imagen y Sonido): Producción de audiovisuales, radio y espectáculos.**

---

En el módulo 6: Lenguajes AV y escénicos, cabe destacar las siguientes capacidades terminales relacionadas con el texto:

- Identificar los elementos formales y los códigos característicos de obras o programas audiovisuales, radiofónicos y espectáculos analizando sus lenguajes visuales y sonoros.
- Analizar las estructuras narrativas más características de obras o programas audiovisuales, radiofónicos y espectáculos e identificar las formas de articulación del espacio tiempo.

Contiene los siguientes contenidos básicos:

- A) Lenguaje, narrativa y técnicas de realización en producciones audiovisuales
- B) Lenguaje, narrativa y técnicas de realización en producciones radiofónicas

---

**Ciclo Formativo de Grado Superior (Comunicación, Imagen y Sonido): Realización de audiovisuales y espectáculos**

---

En el módulo 1: Realización cine/video; asociado a la unidad de competencia coordinar el desarrollo de la realización en producciones audiovisuales; cabe destacar las siguientes capacidades terminales relacionadas con el texto: Analizar los códigos visuales y sonoros utilizados y las formas de articular el espacio/tiempo en los relatos cinematográficos o videográficos.

En el módulo 6: Comunicación y expresión AV (módulo transversal), cabe destacar las siguientes capacidades terminales relacionadas con el texto:

- Analizar los medios de comunicación, describiendo la evolución técnica y expresiva, la estructura, y características.
- Analizar los procesos que permiten desarrollar una comunicación audiovisual efectiva, relacionando el tipo de mensaje con los emisores o medios y los receptores o audiencias.
- Analizar imágenes para identificar los elementos estructurales y códigos formales y expresivos que permiten configurar mensajes audiovisuales eficaces.
- Analizar formas y modos de expresión a través del sonido, identificando sus elementos estructurales y articulación.

Contiene los siguientes contenidos básicos:

- a) Los medios de comunicación
- b) El proceso de comunicación.
- c) Teoría de la imagen y técnicas de expresión
- d) Técnicas de expresión sonora.
- e) Lenguaje y narrativa audiovisual.

---

**Ciclo Formativo de Grado Superior (Comunicación, Imagen y Sonido): Sonido**

---

En el módulo 8: Comunicación AV y expresión sonora, cabe destacar las siguientes capacidades terminales relacionadas con el texto:

- Analizar los procesos de comunicación audiovisual y sonora, identificando y relacionando medios, emisores, receptores y mensajes.
- Analizar las técnicas narrativas de obras y programas audiovisuales, identificando lenguajes, códigos y sintaxis más usadas.

Contiene los siguientes contenidos básicos:

- a) Teoría y medios de comunicación
- b) Técnicas de expresión audiovisual

## 1.- La forma audiovisual

### 1.1.-Lenguaje de las imágenes

---

Desde los primeros mensajes del ser humano, que ya se nutren de rasgos visuales y sonoros, hasta la compleja sociedad audiovisual de nuestros días, se ha trazado un recorrido (la articulación de un lenguaje específico) en donde nos hemos preocupado en el manejo de las nuevas tecnologías y quizás nos olvidamos de la tarea de la composición correcta de sus contenidos, es decir, cómo hacer *bien* las imágenes. La existencia de un “mundo de imágenes” supone una consistencia interna narrativa, una forma de contar con iconos y sonidos, un lenguaje específico que se diferencia de los idiomas lecto/escritos. Aquí intentaremos definir los rasgos que configuran un lenguaje distinto pero integrador: el audiovisual, que supone la unión multidisciplinar de recursos comunicológicos dispares que provienen del mundo cinematográfico, del televisivo, de la radiodifusión, etc.; un audiovisual que es hegemónico en el desarrollo de las formas y los contenidos de las nuevas tecnologías: publicidad, video-telefonía, fotografía, cinematografía, etc. Así como su eficacia en el fenómeno complejo del multimedia.

Las nuevas tecnologías de la información parten de la confluencia en el último siglo de los avances tecnológicos electrónicos y de la evolución narrativa audiovisual. Esta forma de comunicarse, de la que ahora nos ocuparemos, suponen una cambiante gramática y dinámica narrativa de la imagen fija y móvil, es más: una revolución cultural que afecta a todo el planeta. En todo caso es importante diferenciar este análisis de la narrativa, de otros estudios sobre aspectos técnicos, sobre las máquinas, siempre cambiantes, pero situadas en otra dimensión: esto es, la batidora se ha introducido en todos los hogares, al igual que la televisión, pero sólo ésta última ha logrado un cambio cultural profundo en toda la sociedad, ya que se fundamenta en la capacidad de transmitir en base a imágenes en soporte multimedia, y esto ha supuesto un elemento fundamental de la narrativa transmisora de mensajes, de cultura (Correa 199, p.47).



Foto de Lewis Wickes Hine

Algunas escuelas lingüísticas entienden el lenguaje como la capacidad humana que conforma al pensamiento o a la cognición. Pero en esencia, el lenguaje es el proceso de transmisión de mensajes comúnmente orales y escritos con un significado que sistematizados configuran un idioma. Sólo en un sentido más amplio se engloba cualquier procedimiento que sirva para comunicarse, y es difícil distinguir y delimitar las fronteras entre el lenguaje (idioma verbal y escrito) y el audiovisual.

El primero es objeto de densos estudios, configura la base del sistema educativo tradicional, y es soporte lógico y tangible del conocimiento. El lenguaje-idioma escrito humano tiene una estructura gramatical en la que las unidades fónicas (morfemas) se combinan para producir un significado. Los distintos tipos de palabras forman sintagmas que a su vez se combinan para formar unidades mayores, como oraciones y párrafos. Es imprescindible que el hablante relacione unos sonidos con un significado y que a su vez ese significado sea percibido y comprendido por las demás personas que comparten la misma lengua. En este proceso de comunicación, la gramática adopta el papel de mecanismo que enlaza el pensamiento y las ideas con la lengua que las transmite. Cada oración portadora de significado posee una estructura profunda y una de superficie. En la de superficie se encuentran las palabras y los elementos de la oración tal y como se dicen e interpretan. En la profunda, las palabras y los elementos de la oración se estructuran gramaticalmente. En este nivel, la estructura de la oración es ambigua. Existe la posibilidad de que dos estructuras de superficie tengan el mismo significado (Juan parece estar contento y Parece que Juan está contento). Asimismo, una estructura de superficie puede tener dos significados (Comer carne puede ser peligroso puede significar que para alguien el comer carne sea peligroso y que siempre que se coma carne exista peligro). Las dos interpretaciones de esta oración surgen porque una sola estructura de superficie es el resultado de dos estructuras profundas. Sin embargo, en el caso anterior las dos estructuras de superficie corresponden a una sola estructura profunda. Esta es una ambigüedad existente en el lenguaje audiovisual. El **lenguaje audiovisual** es un procedimiento de comunicar mensajes icónicos con acompañamiento de imágenes sonoras por procedimientos gráficos de imagen fija y móvil: técnicas fotográficas, televisivas, cinematográficas, etc. Este sistema puede combinar e integrar el sistema comunicativo musical, visual<sup>2</sup>, sonoro<sup>3</sup> o incluso de la propia lecto/escritura<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> Visual: aquellos signos icónicos susceptibles de ser captados por la vista. Icónico: signo visual que con semejanza con el objeto representado.

<sup>3</sup> Sonoro: aquellos sonidos susceptibles de ser captados por el oído.

<sup>4</sup> Lecto/escritura: sistema tradicional de transmisión de mensajes basado en la emisión humana de sonidos y escucha de los mismos, así como su representación gráfica a través de un código lingüístico que se corresponde con la palabra

Se podrían citar muchos ejemplos de eficacia comunicativa basada en el poder narrativo del audiovisual (una película cinematográfica, un programa televisivo de éxito, etc.), aunque resulta más complicado ahondar en las causas de tal éxito. Incluso si se hiciera una encuesta cuestionando la propia existencia o no del lenguaje audiovisual obtendríamos unos resultados quizás positivos, pero las dudas aumentan si intentamos que los encuestados determinen las características y recursos de este sistema de comunicación. Cosa que no sucede en el lenguaje tradicional, y así podemos analizar un texto escrito y ver su presentación, sus ilustraciones, su índice, su extensión, la técnica narrativa... Pero ¿porqué nos emociona una película cinematográfica? o ¿Por qué tienen tanto éxito algunos programas de televisión? Ese desconocimiento de la mecánica de articulación de los mensajes audiovisuales supone un cierto *analfabetismo* audiovisual que sólo sería justificable si no existiera de hecho tal técnica, esa forma especial narrar los mensajes, o un lenguaje que organiza de cierta forma imágenes visuales y sonoras (que intentaremos descubrir).

Entendemos por narrativa audiovisual la forma y ordenación (gramática) del conjunto de elementos icónico-sonoros constituyentes del mensaje (relato audiovisual) con un sentido comunicativo.

Debemos diferenciar los estudios sobre narrativa audiovisual o sobre los contenidos audiovisuales, y su posible orientación educativa. Los contenidos de los audiovisuales en los medios de comunicación social en la mayoría de las ocasiones no están pensados para los alumnos, por esto muchos de los intentos de acercar ambos sistemas son fallidos, y más adelante veremos porqué.

## **1.2.-Percepción de la realidad organizada en figuras**

---

Las personas, tanto a partir de su aparato sensitivo visual como del sonoro, recibimos muchos estímulos exteriores (ruidos al caminar, al mover la silla, luces y sombras que pasan, sensaciones de tacto accidentales, etc.), pero solo asimilamos unos pocos de ellos, que ordenados en unos principios de la percepción y los configuramos mentalmente bajo la representación en imágenes coherentes, racionales.

A través de la percepción podemos captar e interpretar la realidad, y este proceso se organiza de forma particular y selectiva. Y el conocimiento de algunos de estos aspectos nos va a permitir entender, a la hora de analizar y realizar audiovisuales, cómo se usan estos procedimientos en la creación de imágenes.

En la vida diaria los estímulos no se dan de manera aislada sino que se presentan de forma conjunta. La percepción de un objeto o de un hecho está determinada no sólo por una serie de estímulos externos sino también por nuestras necesidades, motivaciones, actitudes, valores así como por el contexto socio-cultural a que cada uno pertenece. Los equipos mecánicos de captación de imágenes carecen de ese poder selector para discriminar partes de lo captado globalmente de la realidad.

Para analizar la imagen (una película cinematográfica, un programa televisivo...), en primer lugar es, importante *objetivizar* (es decir, fijarnos en los datos visuales concretos que aparecen en la imagen) los rasgos que estimulan cada sentido humano en el proceso de percepción para formar una imagen completa; por tanto sería trascendente repasar las leyes de la percepción humana establecidas por la Gestalt para comprobar como se organizan los elementos percibidos en figuras mentales coherentes.

En una imagen compuesta (como los son las creadas por una mente racional que intenta organizar elementos, componer), el objeto que sobresale es **la figura** (lo que destaca y en lo que nos fijamos más) y los que quedan atrás se convierte en **el fondo**. Los contornos son los que permiten caracterizar y distinguir ambas partes y el resto de objetos. Esta distinción se da porque el objeto en realidad, está situado en un determinado espacio, a una determinada distancia del observador, y porque la profundidad de la figura con respecto al fondo ayuda a distinguir una de otro.

El fenómeno de percepción y organización mental de la figura ha sido estudiado por el citado grupo de la Gestalt y otros autores, y han establecido una serie de principios que explican de qué forma un grupo particular de estímulos pueden sobresalir de su fondo, así podemos destacar los siguientes casos significativos:

1- **Proximidad.** Los elementos relativamente cercanos se captan como pertenecientes a la misma figura.



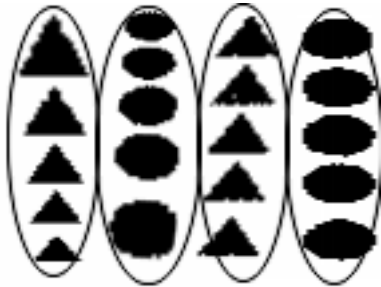
Observe como tendemos a asociar estas líneas en grupos de dos líneas verticales próximas.



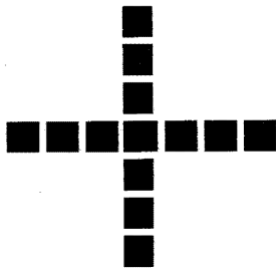
2- **Se mejanza.** Los elementos parecidos son percibidos como pertenecientes a la misma forma.



Observe como tendemos a agrupar los elementos en líneas verticales en base a grupos de figuras iguales.



3- **Continuidad/cierre.** Los elementos orientados en la misma dirección tienden a organizarse en una forma determinada.

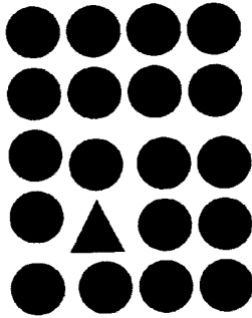


Observe como tendemos a asociar estas líneas cortadas a una figura continua: una cruz.

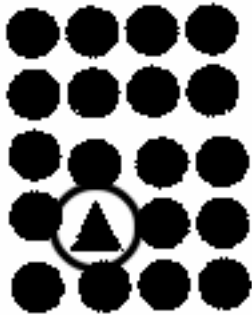


4- **Contraste.** Un elemento se distingue del resto por su singularidad, por su especificidad. Un objeto puede contrastar con otros por el color, forma, tamaño, cualidades intrínsecas del propio objeto, etc.

Elementos objetivos de discriminación como movimiento, intensidad luminosa y/o color contribuyen a diferenciar figura de fondo

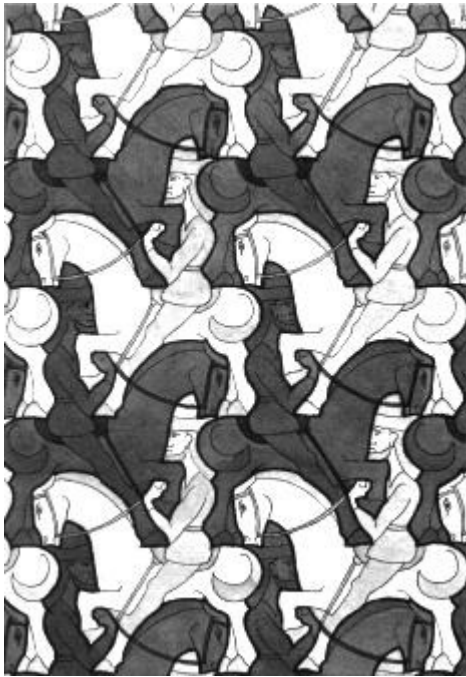


Fijémonos como de la anterior imagen diferenciamos claramente por su forma el polígono discordante.



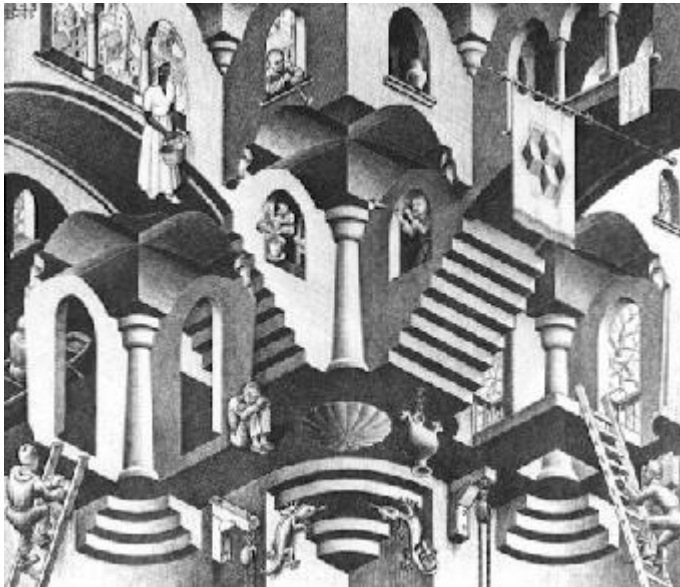
5.- Enmascaramiento, **Inclusividad.** Adoptamos algo como figura y el resto como fondo (y viceversa). Es un tipo de camuflaje que tiende a homogeneizar la figura y el fondo. Provoca desconcierto en el observador porque la configuración de la imagen trata de obstaculizar que algo sea percibido. Este principio suele utilizarse en el área militar, en la publicidad y se da espontáneamente en la naturaleza.

Observe la imagen siguiente: enseguida convertimos los elementos blancos en figura y los oscuros en fondo, también podemos hacer la alternativa opuesta (las figuras negras como figuras sobre fondo claro), pero nunca ambas figuras a la vez.

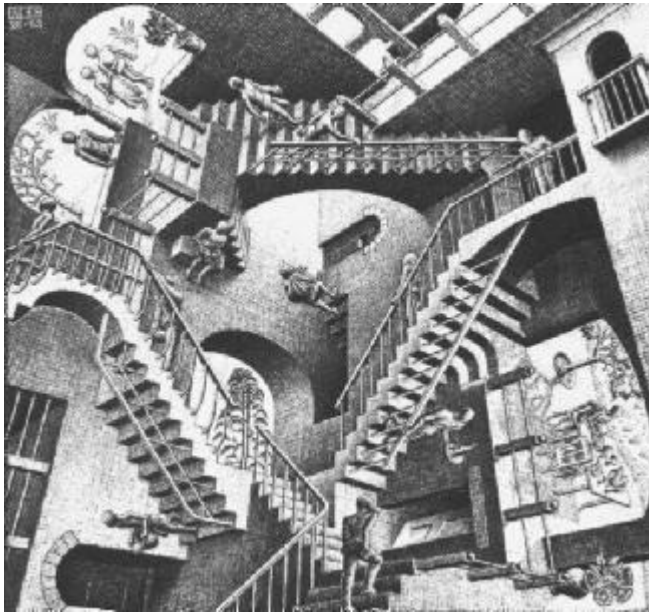


6.-**Pregnancia**, o buena forma, tendemos a organizar la figura como una forma coherente.

La imagen siguiente nos resulta extraña e intentamos organizarla en figuras coherentes, estables, reconocibles, una escalera, una persona, un edificio, otro, etc.



Al igual sucede con la foto siguiente, sobre la que intentamos situar nuestro punto de vista, estableciendo una buena posición estable para comprender la situación de las distintas figuras y sus fondos.



### 1.3.- Propuesta de estudio de elementos básicos de la imagen

Cualquier imagen puede descomponerse en determinados rasgos para extraer los elementos básicos que la conforman. Los mensajes correctamente producidos (bien sean carteles, o vídeos didácticos, o películas...) tendrán una elaborada articulación de esas variables destinadas a conseguir el exacto y *científico* significado a la imagen representada. Para la correcta lectura OBJETIVA de DENOTACIONES PATENTES en las imágenes se deben de analizar, una a una, dichas variables; esta tarea incómoda en un principio (tal y como sucedía cuando de niños empezamos a leer textos), pero una vez desarrollada tal destreza nos llevará a un CORRECTO y COMPLETO disfrute del mensaje audiovisual.

Más adelante podremos analizar SUBJETIVAMENTE las posibles interpretaciones derivadas de la presencia de tales rasgos objetivos. Estos elementos se corresponden a un POSTERIOR análisis de connotaciones a las que debe conducir unívocamente el conjunto de elementos objetivos anteriormente relacionados. En ocasiones el análisis de imágenes suele centrarse sólo en esta parte sin previamente fundamentar objetiva y científicamente las sensaciones obtenidas. Es crucial por tanto, diferenciar y priorizar la lectura objetiva sobre la subjetiva.

En un nivel superior se irán descubriendo las distintas codificaciones creativas de los elementos mencionados para conseguir muy diversos mensajes (técnicas televisivas con efectos modificadores del espacio, efectos especiales en la iluminación, especiales codificaciones del montaje, etc.); así como manipulaciones expresivas (ideológicas, manejo de estereotipos, contenidos económicos...), etc.

Por último, **el dominio de las variables de composición de un documento audiovisual permitirá la composición de nuevos mensajes, donde se haga corresponder de una forma científica, el significado objetivo de los rasgos estudiados con el significado que quiera transmitir el autor.**

**¡RECUERDEMOS!**

*Estamos aprendiendo a usar de la NUEVA TECNOLOGIA AUDIOVISUAL su lenguaje,  
Que deben ser siempre soporte de cierto mensaje,  
...mensaje que inicialmente puede tener o no intención educativa, en todo caso hay una abstracción de ideas convertidas en intención comunicativa, de ahí se desprende la necesidad de aplicar cierta técnica narrativa que debemos descubrir porque es tan eficaz. Analizaremos (conscientemente) sus signos reconocibles y comprensibles por el receptor, signos que asimila de forma automática, inconsciente, pasiva e involuntaria. ¡Distingue cuándo analizas lenguaje, cuándo el receptor y cuándo el contenido!*

...no olvidemos que el texto que leemos se localiza en ciertas áreas cerebrales (Wernicke...). Por ejemplo: lee “TELEFONO ...*esto no es lo mismo que si escribimos estas letras, dado que la escritura se localiza en otras áreas cerebrales (área Broca...)* (Fernández de Haro, 1996, p.43).

*El idioma lecto/escrito configura la Inteligencia cristalizada.*

*Pero las imágenes se dirigen a otras áreas distinta (corteza estriada V4)*



**Y también los sonidos van a otros sitios (corteza auditiva del lóbulo temporal )**

**(.....riiiiiiiiiinnnnng)**

**Audio y video configuran la Inteligencia Icónica**

Pensemos: Una de las obras humanas con mayor difusión (después de la Biblia) es la película cinematográfica... “Titanic”<sup>5</sup> ¿Porqué ha sido un **mensaje eficaz**? (Lo veremos en los últimos capítulos de este texto y específicamente en un análisis de su secuencia final) Nos proponemos analizar tal eficacia, el buen uso de los recursos de la **imagen móvil**, su morfosintaxis, e intentaremos ver como han articulado los rasgos objetivos del lenguaje audiovisual.

Ortega Carrillo dedica un capítulo de su libro al análisis de la morfosintaxis y semántica del lenguaje visual (1997, p.139 a 203). Propone 11 variables para el estudio del mensaje visual: El punto. La línea. La forma. El espacio. La dirección de las formas y composiciones espaciales. La textura. La escala. La angulación. La iluminación. El tono. El color.

Aquí se hace una división considerada fundamental:

- 1.- Análisis de elementos de la imagen fija (6 rasgos fundamentales).
- 2.- Análisis de elementos de la imagen móvil (3 rasgos fundamentales).
- 3.- Análisis del sonido y textos/grafismos incorporados (sendos rasgos fundamentales).

Elementos enunciados en el **DECALOGO** de análisis de variables que se propone a continuación:

<sup>5</sup> © 2005 Fox And Paramount Pictures

**Decálogo de variables (rasgos audiovisuales) propuesto para el ANÁLISIS OBJETIVO :**

<p><b>Imagen Fija</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Líneas,</li> <li>• Iluminación,</li> <li>• Color, _____ (Rasgos configuradores de la forma de la figura)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tamaños de la figura,</li> <li>• Altura del punto de vista,</li> <li>• Espacio,</li> </ul> <p><b>Imagen Móvil</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento,</li> <li>• Montaje,</li> <li>• Tiempo</li> </ul> <p><b>Elementos integrados a la imagen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafismos y Sonido</li> </ul>

Las apreciaciones del análisis subjetivo son relativas a la valoración de la persona, y normalmente son aceptadas por la mayoría de la sociedad, pero no siempre. Así, un color negro en cierta cultura puede significar señal de duelo y en otra lo contrario. Esto no sucede en el análisis objetivo, cuya lectura de rasgos es normalmente única.

## 1.4.- Análisis de líneas

Como primer paso para el análisis (y composición) de cualquier imagen debemos de intentar organizar, localizar o situar las principales líneas, estén presentes en la imagen o sugeridas: es el ESQUELETO DE LA IMAGEN.

El siguiente paisaje nos puede parecer hermoso, muy bien hecho, pero ¿porqué? Iremos poco a poco viendo como se han organizado sus elementos para que nos genere esa sensación de mensaje bonito, es decir: “bien compuesto”.



### Líneas

El elemento básico es el punto y su agrupamiento formal, o movimiento, genera la línea, que la entendemos como la primera articulación visual con rango significativo. Al reconocer en cualquier composición visual su presencia formal o inducida, asociamos simultáneamente un sentido de estatismo o velocidad que confieren cierta orientación y dinamismo a la propia imagen.

Nuestra vista viaja a través de esas líneas a medida que se fija en una u otra parte del cuadro. Con esto en mente, es el trabajo del autor de imágenes consiste en situar esas líneas para llevar la atención del espectador hacia lo que se quiere enfatizar, especialmente el centro de interés. Cuando se utilizan de esta forma las líneas se denominan dominantes porque llaman la atención del espectador y fijan su mirada en los puntos de interés.



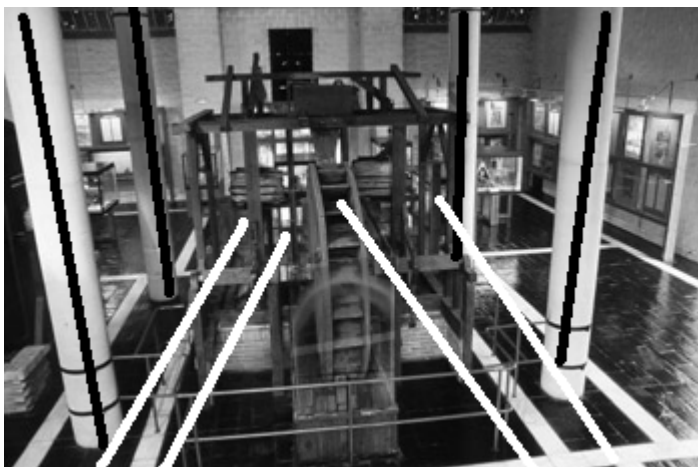
Cuando vemos una imagen real, para poder analizar objetivamente sus líneas tenemos que imaginarla en blanco y negro, obviando sus colores e intuyendo las principales líneas dominantes de esa composición.

Además de hacer mirar a uno u otro punto, las líneas pueden sugerir un significado por sí mismas. Las líneas verticales y rectas sugieren dignidad, fuerza, poder, formalidad, altura y restricción.





Algunas serán físicamente visibles; otras las dibujaremos mentalmente. Cada tipo de línea tiene un significado oculto, que no vemos pero sí que asimilamos, y nuestro trabajo consistirá en combinarlas todas -o las que sean necesarias- para lograr cierto significado en armonía con el resto de elementos de la imagen.



Así, por ejemplo, una composición con LINEAS:

- Horizontales, sugiere estabilidad e espacio.
- Verticales y horizontales pueden dar cierta sensación de serenidad y estatismo.
- Diagonales, rompen la monotonía y aportan dinamismo, dan una apariencia dinámica y excitante al cuadro.
- Curvas, sugieren gracia, belleza, elegancia, movimiento y sensualidad
- Las líneas marcadas y en zig-zag denotan violencia y destrucción, mientras que las líneas intermitentes (rotas) sugieren discontinuidad.



En una composición, las líneas pueden actuar: haciendo penetrar nuestra visión en la fotografía, guiando nuestra mirada por la imagen hasta el centro de interés, o haciendo salir nuestra mirada de la foto lo más suavemente posible.

Tipos principales:

- Líneas real presente en la imagen.
- Líneas imaginarias:
  - Divisorias de zonas y Contorno de las figuras.
  - Natural de lectura: en toda imagen empieza en la parte superior izquierda y termina en la inferior derecha.
  - Dirección de una trayectoria.
  - De mirada.
  - De perspectiva
  - Etc.



Líneas de Perspectiva

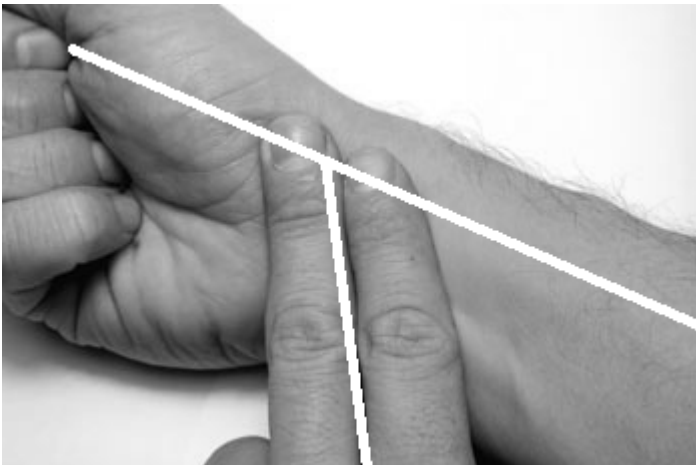
Analicemos objetivamente la situación de las líneas imaginarias que ayudan a dar relieve figurado a una imagen en un soporte bidimensional.



Líneas de perspectiva, profundidad, relieve de la imagen, líneas objetivas, que en un posterior estudio SUBJETIVO podríamos decir que parece que nos invitan a trasladarnos y navegar río arriba, que dan movimiento figurado al paisaje, etc.



**No olvidemos que toda imagen bien compuesta tendrá: líneas sencillas y claramente definidas.**



Líneas que comienzan a desfigurar los contornos y desaparece toda referencia formal.

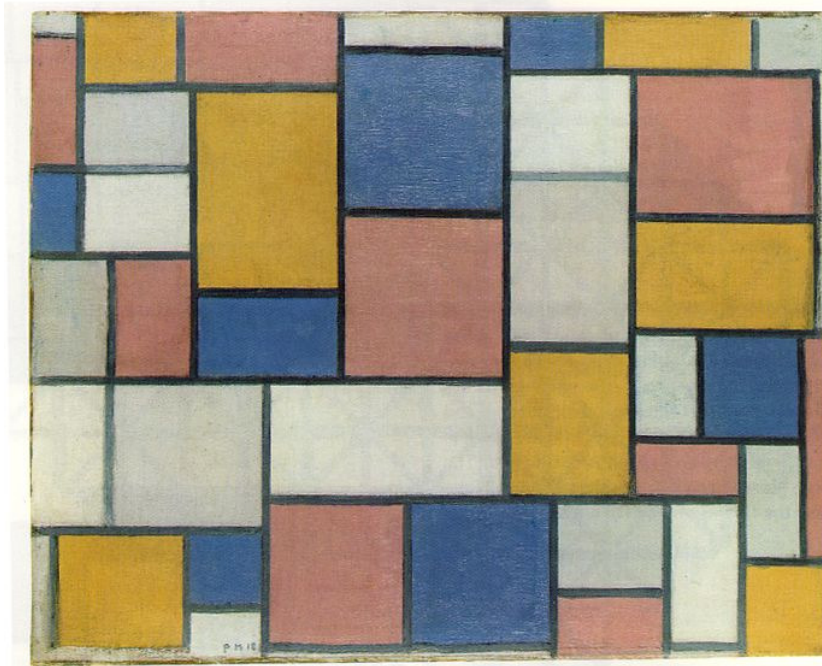
Líneas que recortan fielmente el contorno de las cosas.

Líneas que quiebran los contornos.

Líneas que fragmentan completamente la composición.

Líneas que transmiten sensaciones...

**Analícese cómo en una pintura abstracta (p.e. Mondrian) se organizan las líneas.**



*Composición con colores planos y líneas grises, Mondrian*

## 1.5.- Análisis de la iluminación, el claro-oscuro



Retrato de dos hombres, de J. Tintoretto

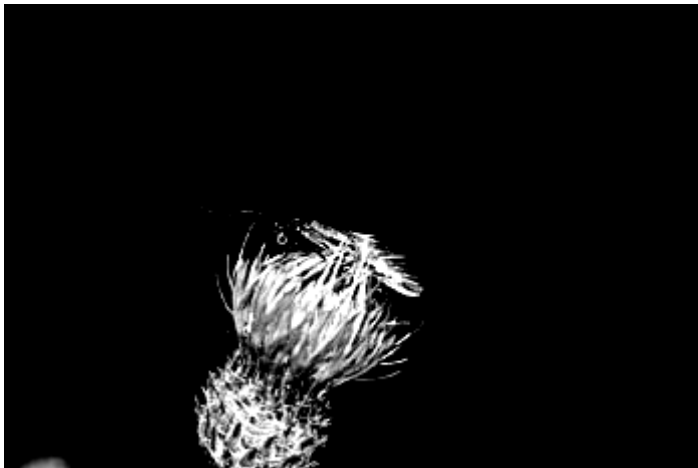
Un elemento fundamental en toda imagen es la luz. Para transmitir lo más fielmente posible las sensaciones de un entorno tridimensional a un soporte bidimensional como la fotografía, debemos ver la luz. Las sombras y las variaciones tonales son las encargadas de crear volumen y profundidad en las imágenes. Así, hemos de saber que la luz frontal da vida a los colores, pero disminuye la sensación de espacio, mientras que la luz lateral produce sombras, creando la sensación de relieve, volumen y textura.

Claro-oscuro Iluminación	Iluminación u oscurecimiento de los objetos, símil a la ausencia o no de descripción en una narración verbal. El sentido y uso de la iluminación enfatiza o disminuye la presencia visual de la figura.
-----------------------------	---

Fijémonos en la foto siguiente, la composición destaca la flor como elemento central, como figura porque contrasta con el fondo que es más oscuro.



La iluminación que deberíamos intuir al contemplar la imagen es la de la siguiente imagen.



La luz ya sea natural o artificial, incide en los objetos y su reflejo impresiona nuestra retina. La luz determina de gran manera las imágenes dotándolas de muy diversas significaciones expresivas. Percibimos la luz por la luminosidad que nos informa de la claridad u oscuridad de la superficie sobre la que incide la luz.

¿Cómo se forman las imágenes a través de la luz? En la pintura la luz de la realidad se plasma a través de los pigmentos, el tono, jugando con una gama variable entre el blanco y el negro, recrea la luz para sugerir formas, sombreados, profundidad... En las imágenes de registro mecánico, la necesidad de luz tiene que ver con el mismo soporte tecnológico de cada medio, así la luz es precisa en fotografía para realizar los correspondientes procesos químicos sobre el negativo o sobre el CCD que es la verdadera retina de la cámara de captación de imágenes..

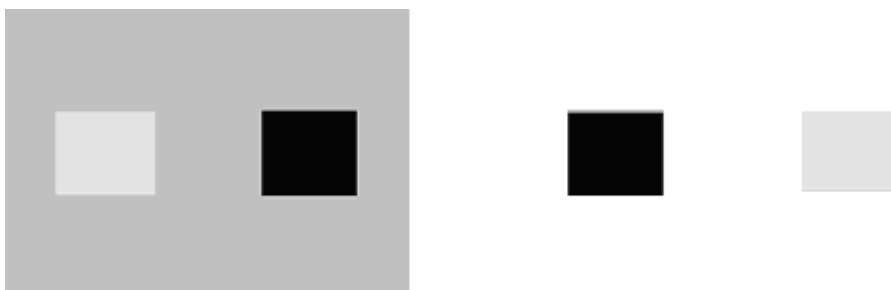
La escala tonal. Las imágenes tratan de recoger los tonos de la realidad, pero éstos son casi ilimitados y los sistemas de registro cuentan con una paleta muy restringida. La fotografía y el cine, permiten una escala tonal más amplia que la televisión, dado que ésta no es capaz de diferenciar grandes contrastes entre las imágenes claras y las oscuras.

Fijémonos en una misma imagen más y menos contrastada, esto es, con más blancos y negros, o con más grises.



La intensidad de un tono se ve alterada cuando se juxtaponen con otros. Cada tono tiene un valor que se modifica cuando se interrelaciona con otros tonos circundantes. El tono (brillo y sombra) de un objeto en la escena, sugiere peso.

Es fácil comprobar cómo un tono claro parece más claro cuando está rodeado de un tono oscuro. Sin embargo el tono oscuro se ennegrece más cuando está rodeado del claro.



Los objetos oscuros contra un fondo medio parecen más pesados que los objetos más claros. Una vez que comprenda que el brillo tiene influencia sobre la masa de un objeto, usted deberá empezar a "sentir" el peso visual de cada elemento en la escena.

Estas alteraciones afectan a la forma. El tono claro parece expandirse cuando está rodeado de un tono oscuro. Y el tono oscuro se comprime cuando está circunscrito por un tono claro.

El tono, como revelador de las formas, contribuye a crear la composición de una imagen. El movimiento, el equilibrio y el ritmo del encuadre dependen, en parte, del contraste tonal de las formas, de la distribución de las luminosidades. Las relaciones que se establecen entre los tonos actúan en la configuración de las formas para determinar su composición.

Hay imágenes que abarcan todo el espectro de tonos pero hay otras que se inclinan por una zona de la escala tonal:

- **En la clave alta** se eligen tonos en el tercio superior de la escala, cerca del blanco. Se utiliza cuando se quiere iluminar mucho la imagen.



Esta imagen denota una iluminación cercana al blanco, normalmente usada en efectos descriptivos y expresivos suaves.

- En la clave intermedia se toman tonos del centro de la escala. Esta clave posee una intención moderada y no aparecen tonos muy claros ni muy oscuros.

- La **clave baja** se sitúa en el tercio inferior de la escala tonal, cerca del negro. Sus cualidades son apagadas, sombrías. Se utilizan en el cine negro.



Fijémonos como en esta imagen la iluminación y las líneas contribuyen a resaltar la FIGURA. En este caso la clave baja contribuye a dar mayor sensación de peligro y miedo.

Se ha definido a la iluminación como “el arte de controlar las sombras”. Aunque en un principio podría parecer que las sombras deberían ser eliminadas o reducidas a su mínima expresión en cualquier toma, hemos visto que gracias a ellas apreciamos nuevos detalles y asimismo dotamos a las imágenes de dimensiones substanciales. Si no la más importante, una de las más importantes tareas de la iluminación fotográfica es garantizar un buen uso de las sombras.

Las sombras aparecen cuando la luz incide sobre un objeto y éste, a su vez, proyecta su silueta. En ocasiones, estas sombras se atenúan por la existencia de múltiples fuentes luminosas o porque el haz de luz se ha difuminado antes de incidir en el objeto. Esto es debido a que nuestro ojo puede captar una gama de luces mucho más amplia de lo que puede hacerlo el soporte fotográfico o electrónico.

A través de nuestros ojos, por tanto, tenemos la capacidad de interpretar, tanto en las luces como en las sombras, muchos más detalles sin excesivos contrastes. No obstante, esto no sucede cuando captamos la misma escena en una imagen. Así, una sombra que a ojo desnudo apenas si es relevante, en una fotografía adquiere un terrible matiz negro y una opacidad negativamente relevante.

## Iluminación dura y difusa

Por regla general, una fotografía con una iluminación uniforme y constante tiende a parecer plana y sin perspectiva. Los detalles se pierden y la imagen, en conjunto, pierde fuerza. Para evitar tales efectos es un recurso frecuente utilizar iluminaciones laterales y/o difusas. Sin embargo, ello puede considerarse algo más que una misión imposible, sobre todo cuando nuestro equipo se reduce a una cámara compacta con flash integrado y una luz desde luego nada difusa. Estas distintas luces y sombras sirven para catalogar a ambas en dos grandes familias: las duras y las difusas.

La luz puede ser **directa**, es una luz dura y puede ser **dispersa**, tamizada, que es más suave.



La **luz dura** tiene su origen en una fuente luminosa que, concentrada en el sujeto, resulta en haces paralelos relativamente coherentes. Esto da a la luz –valga la metáfora– a una apariencia dura, vigorosa y cortante. La luz dura genera una sombra claramente definida y generalmente muy oscura. Cuando se emplea para iluminar una escena, todos los pequeños detalles se realzan y son mucho más visibles. El resultado no es siempre aceptable, precisamente debido a este efecto seco que provoca, pero en ocasiones es más que acertado. El claroscuro es una técnica de luz contrastada y violenta. Su finalidad es enfática, se utiliza en escenas dramáticas, jugando con las sombras que marca las formas.



La **luz difusa** -también llamada luz suave o luz blanda- está tamizada, tiene un efecto opuesto al de la luz dura, especialmente cuando los ángulos de iluminación están adecuadamente controlados por el fotógrafo. A diferencia de la luz dura, la suave se traduce en una gran área de iluminación muy difuminada. Así pues, la luz suave tiende a esconder líneas, arrugas y defectos, por lo que es un recurso muy apreciado para la fotografía de belleza y moda. La iluminación difusa se utiliza en televisión de base para que cualquier objeto tenga un nivel de luz suficiente y cuando se sitúa en el eje de la cámara se elimina la textura, lo que es a veces un efecto deseable para disimular las imperfecciones de la superficie.



La **dirección** de la luz también se utiliza en el tratamiento de las imágenes. Tiene más peso con la luz directa, dado que las fuentes luminosas se dirigen directamente a los objetos de la escena.

La ilusión del volumen se obtiene con la luz lateral, que ilumina un lado del objeto dejando el otro en penumbra.

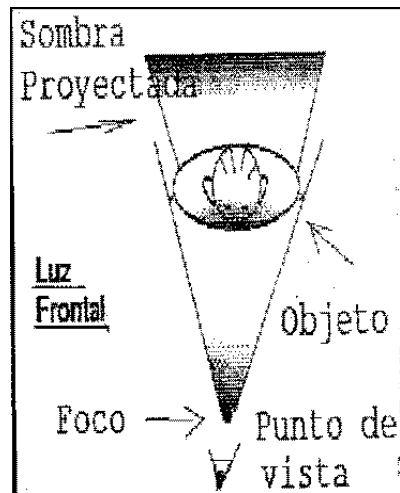




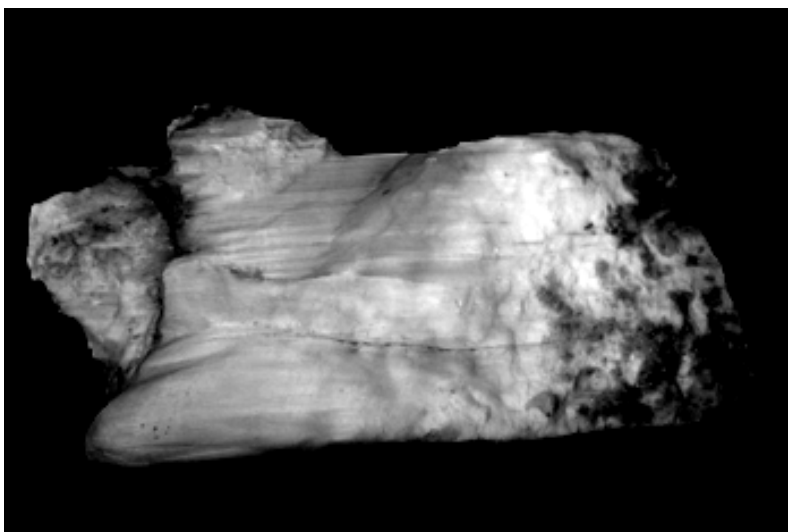
Fijémonos como las sombras denotan una luz lateral y como dan volumen a las plantas de la imagen, que no tendrían en caso de ser realizada con una iluminación frontal.



Por el contrario, la luz frontal proporciona información en todas las zonas iluminadas pero el resultado es plano, sin volumen. No hay sombras en el objeto-figura.



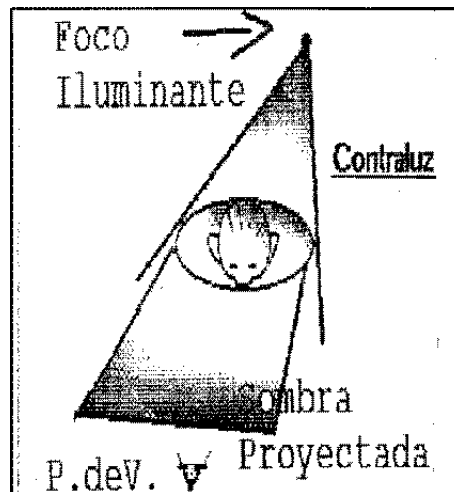
Esta piedra nos parece bastante plana, la luz difusa apenas da sombras y solo aumentándole artificialmente el contraste podemos observar las zonas de volumen.



En el contraluz, la fuente luminosa está situada detrás del sujeto. Con esta luz se destaca la silueta, la forma global del personaje.



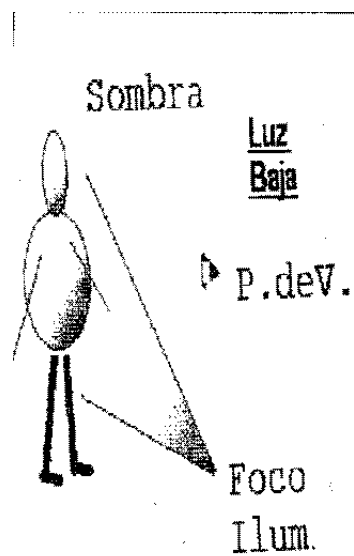
Esta imagen es un claro ejemplo de contraluz, que normalmente destaca la silueta de la figura.



La altura también es una variable a considerar. La luz cenital, dirigida de arriba a abajo, es una luz inhabitual por lo poco favorecedora que resulta sobre el rostro. Se utiliza cuando se quiere dar al personaje una apariencia aplastada, deprimida. Por contra, la luz baja proporciona un efecto contrario. Las sombras se alargan, la sensación es más fantasmal.



*Simson, Rembrandt*



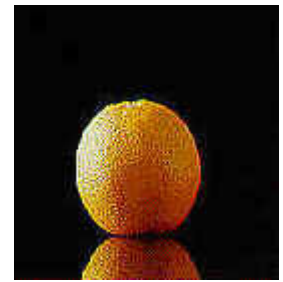
Lo más normal, es utilizar la combinación de varios puntos de luz, preservando la importancia de uno de ellos.



**luz frontal**



**luz lateral**



**luz frontal y lateral**

Fijémonos en la foto de este pez, cómo la iluminación frontal nos impide determinar el volumen del animal, esto es lo grueso que es el animal. No obstante, la presencia de líneas curvas en su figura nos delata o sugiere cierto volumen.



En exteriores la dirección de la luz viene dada por la hora del día, pues la altura del sol es determinante. El sol bajo, por la mañana o a la caída, es más favorecedor porque los rayos alcanzan al sujeto en dirección oblicua, que la luz cenital del mediodía que crea unas sombras más duras en el rostro. Por eso a veces en los exteriores, a pesar de contar con bastante luz solar, a algunas producciones se filman con grandes proyectores de luz.

Situación, Clave alta o baja, dureza y dirección son cuatro elementos importantes a la hora de analizar la iluminación en una imagen, así, debemos observar cómo el autor organizó en su imagen tales circunstancias. Fondo y figura deben diferenciarse claramente por sus valores de brillo.



Esta locomotora se convierte en figura porque destaca del fondo en función a su valor de luminosidad, a su brillo. En este caso lo que más brilla es el fondo que se diferencia claramente de la figura oscura.



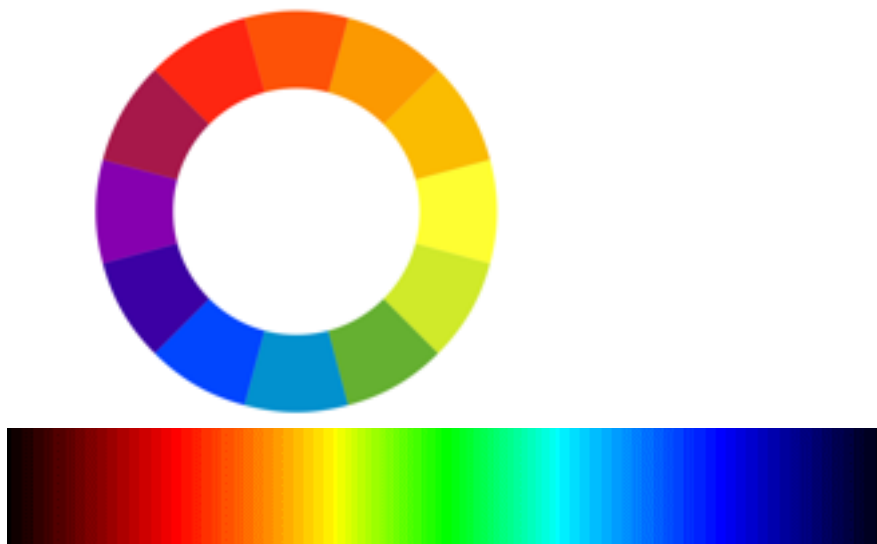
*Las filmaciones realizadas en los platós de televisión precisan de una elevada velocidad en la consecución de imágenes, así, primero se da una luz difusa base a todo el set (escenario) para que los equipos empiecen a generar la señal de video correcta (bajo la atenta visión del vectorscopio o del monitor de forma de onda de la señal de video) y posteriormente se van aumentando las luces para ir modelando, dando la forma clave, el tono general y particular, los contrastes en cada caso y cada posición del actor...*

## 1.6.- Análisis del color

---

### Teoría del color

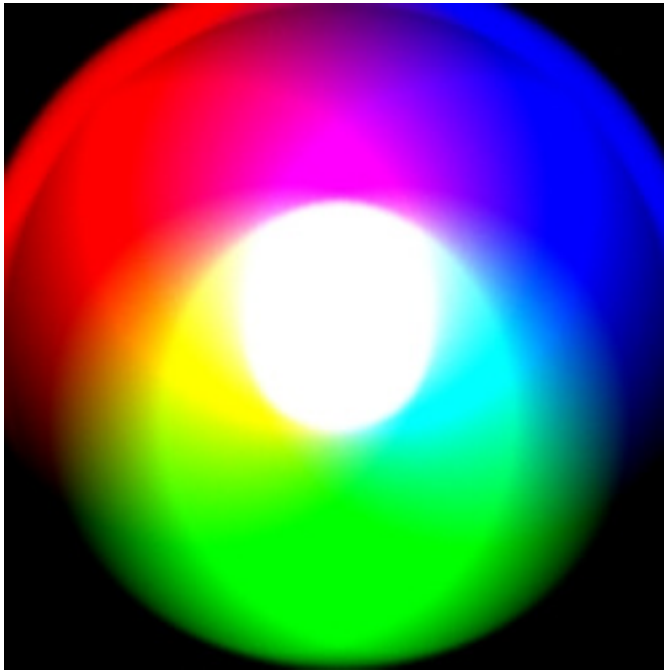
La fotografía, el cine, la televisión, la pintura y las artes gráficas se aprovechan de una curiosa característica del ojo para formar sus imágenes en color. El ojo humano restituyó los colores de la realidad a partir del rojo, verde y azul que hay en las imágenes que capta. A partir de estos colores formamos los demás. El rojo, el azul y el verde son, por tanto los colores primarios en nuestro sistema de visión. La mezcla en primera instancia entre los colores primarios da lugar a los colores secundarios. La síntesis de rojo y verde proporciona el amarillo. El amarillo se dice que es complementario del azul por no haber intervenido este en su elaboración. Rojo y azul se unen para obtener el magenta, complementario del verde. De la mezcla del verde y el azul se consigue el cian, complementario del rojo.



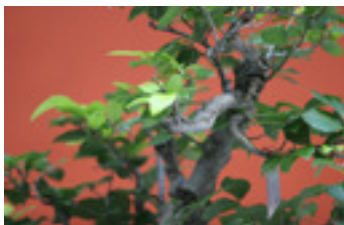
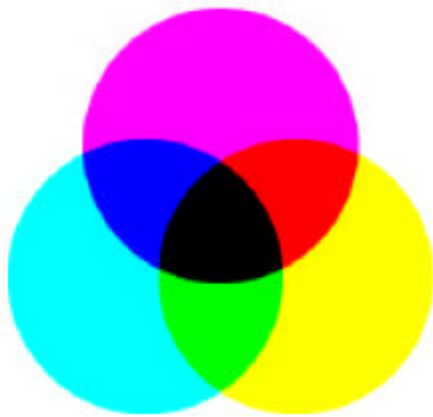
Los diferentes sistemas de registro de imágenes recogen el color a partir de esta configuración cromática de primarios y complementarios, y lo hacen siguiendo dos métodos posibles: el método aditivo y el método sustractivo.

El **sistema aditivo** o síntesis aditiva se utiliza en televisión y se basa en el empleo de tres fuentes de luz coloreadas: una roja, otra verde y otra azul. Si se mezclan en la pantalla obtendremos una luz blanca que se irá haciendo más gris a medida que disminuye la intensidad de la luz hasta llegar al negro. Si solo se dirigen una luz roja y otra verde el resultado es una luz amarilla, etc.

El procedimiento de captura de imágenes en color averigua la proporción de rojo, verde y azul que tiene cada color de la escena.



En el **sistema sustractivo** se combinan pigmentos u otras materias coloreadas que actúan como selectores o filtros de luz. Cada superposición de filtros determina una ulterior sustracción de luces. En la mezcla sustractiva los colores fundamentales son los complementarios de los primarios: el cian, el magenta y el amarillo. La superposición de tres filtros da negro, porque todos los colores se sustraen. Y el blanco se obtiene cuando no se interpone filtro alguno. En el cine y la fotografía se emplea este método de mezclas.



Una imagen se descompone en los primarios Rojo, verde y azul en el sistema aditivo (si es imagen luminosa o proyectada)



Y esa imagen, en el caso normal de ser impresa, se descompone en los primarios Cyan, Magenta y Amarillo en el sistema sustractivo.

### 1.6.1.- Análisis objetivo

Color	Su significación racional sobrepasa la mera sensación fisiológica: unos colores armonizan o contrastan con otros, producen sensaciones frías o cálidas, son más agresivos o suaves según su saturación.
-------	---



Fisiológicamente, color es la sensación producida en el observador humano cuando la retina es estimulada por energía radiante. En un sentido amplio, la palabra color sirve para especificar una propiedad de un objeto. Para un físico el color se compone de aquellas características de la luz distintas del espacio y el tiempo, siendo la luz aquel aspecto de la energía radiante que el hombre percibe a través de las sensaciones visuales que se producen por el estímulo en la retina.

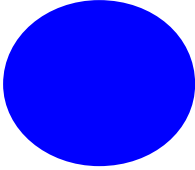
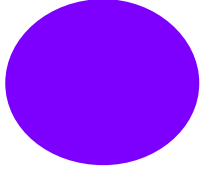
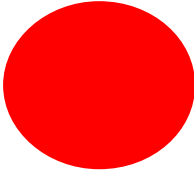
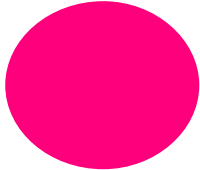
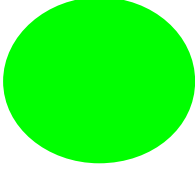
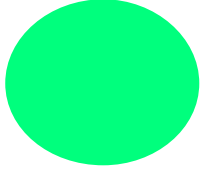
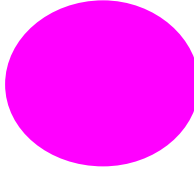
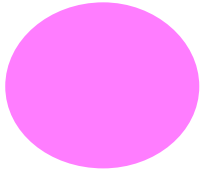
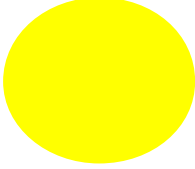
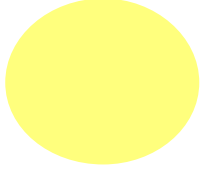
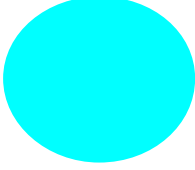
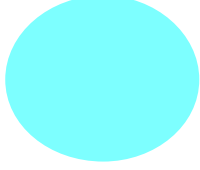
El color está (sensorialmente) muy ligado a la luz. El color de una superficie no existe como valor objetivo por sí mismo. La tonalidad que muestra depende de la luz que recibe. Lo más común es que los colores se formen por pigmentos. Existen partículas pigmentarias en casi todas las superficies. Estas moléculas son las que se encargan de reflejar la radiación cromática que caracteriza a un material determinado. El color se puede dar también por un fenómeno específico de reflexión: la dispersión. Así se forma el cielo, cuando la luz solar choca con las partículas de la atmósfera, las longitudes azules se difunden en todas direcciones, produciéndose así la tonalidad característica del cielo. Si no hubiese atmósfera el sol se vería sobre un fondo negro.

El color se identifica por tres características:

- **Luminosidad**, o brillo del tono, cantidad de luz que refleja ese color, esto es, la imagen vista en blanco y negro.

- **Tono**, matiz, es el estímulo que nos permite distinguir un color de otro, su frecuencia o longitud de onda específica.

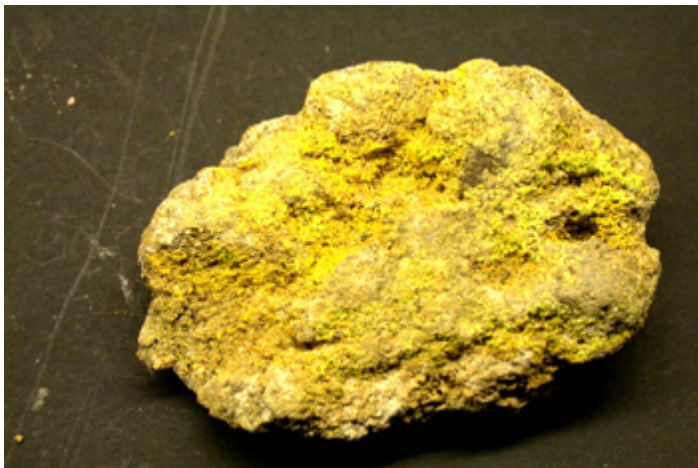
- **Saturación**, pureza, es la sensación más o menos intensa de un color, su nivel contaminación con otros colores. Un color estará más o menos saturado según la cantidad de blanco o negro que lleva mezclado. Los colores pueden aparecer en las imágenes con un nivel de saturación diverso. Los colores saturados son fuertes, de gran impacto visual, se suelen identificar con sensaciones alegres y vitales, son también más simples. Es más contundente el efecto cuando la saturación se reduce a pocos colores situados sobre un fondo neutro.

Color	Saturado	Desaturado	
Azul R:0 G:0 B:255		El mismo azul mezclado con un 50% de rojo	
Rojo R:255 G:0 B:0		El rojo mezclado con 50% de azul (se convierte un poco magenta)	
Verde R:0 G:255 B:0		El mismo verde mezclado con un 50% de azul	
Magenta R:255 G:0 B:255		El mismo magenta mezclado con un 50% de verde	
Amarillo R:255 G:255 B:0		El mismo amarillo mezclado con un 50% azul.	
Cyan R:0 G:255 B:255		El mismo cyan mezclado con un 50% de rojo	

La desaturación es clave tonal propia de los colores en la naturaleza.

La calidad cromática de la luz se mide con el parámetro "temperatura de color". **La temperatura de color** de una luz es la temperatura en valor absoluto en grado Kelvin a la que hay que calentar un cuerpo negro para obtener una radiación similar a la fuente de luz analizada. Al calentar este cuerpo negro ideal, las primeras radiaciones luminosas que emiten son rojas. Según aumenta la temperatura, la luz va cambiando de color: naranja, amarillo, azul...

En publicidad se utiliza mucho los efectos del color. El tinte dominante de una imagen publicitaria está en función del producto anunciado, pero, generalmente no nos informa de las características del objeto anunciado, su función es más soterrada. Pretende provocar una actitud inconsciente de agrado al identificar lo blanco-azulado con lo limpio (anuncio de detergentes) y lo rojizo con la seducción (por ejemplo en las imágenes de colonias).



Esta piedra tiene una **dominante cromática** amarilla (fácilmente la identificaríamos con el oro...). La imagen marina superior tiene una dominante azul (la identificaríamos con un agua marina fría...)

## **1.6.2.-Análisis subjetivo del color**

---

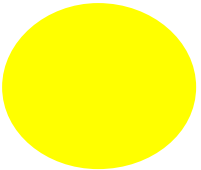
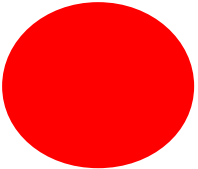
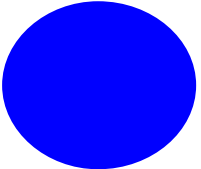
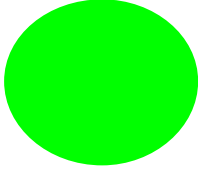
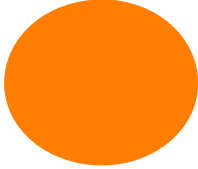
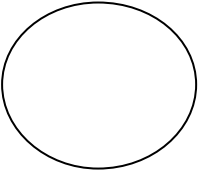
Analicemos en este caso apartado, las sugerencias y las connotaciones derivadas de la lectura objetiva de los colores analizados anteriormente.

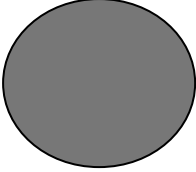
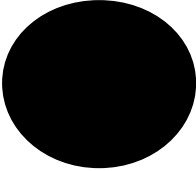

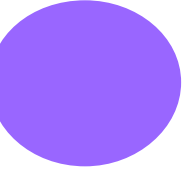
El color sirve para llamar la atención, producir efectos psicológicos, desarrollar asociaciones, lograr la detención, crear una atmósfera estéticamente placentera.

Hay un enorme grado de subjetivismo en el uso del color, de hecho el color transmite estados emocionales, hay colores alegres y sombríos, vivos o apagados, tristes y brillantes. También es verdad que según la estación del año utilización unos colores más que otros, también hay evidente relación entre el sexo de la persona y los colores que elige, y cada individuo tiene su escala cromática favorita. Sin embargo no hay ningún alfabeto rígido, aunque algunos colores son más apropiados que otros para determinados fines.

En la composición de imágenes el azul, el cian o el verde representan valores transparentes, aéreos (crea ilusión de profundidad), lejanos e incluso tristes. Los colores fríos suben, tienen menos peso que los rojos, magentas y amarillos. Los colores calientes son, por el contrario, estimulantes, densos, cercanos y placenteros. Si estos valores se asocian a la luminosidad, el efecto se multiplica: lo claro es excéntrico y lo oscuro concéntrico.

Los colores, hemos de decir no tienen una traducción exacta y única a ideas o conceptos, aunque sí se advierte una cierta repetición de asociaciones cuyo conocimiento facilita el uso premeditado del color en las imágenes.

<p><b>AMARILLO</b></p>		<p>Se asocia con el sol, iluminación, comprensión, intuición, divinidad, grandeza. El <b>amarillo</b> es el color de la jovialidad, de la risa y el placer, de la opulencia. Deja paso también a cualidades negativas como la traición, la cobardía o el egoísmo. Es también el color gafe por excelencia.</p>
<p><b>ROJO</b></p>		<p>Sangre, fuego, pasión, valor, revolución... Asociándoles rasgos negativos: sangre, fuego, destrucción, guerra, peligro, el diablo... Está vinculado con el corazón, la sangre y la vida, es agresivo, excitante, implica movimiento y acción, también indica peligro.</p>
<p><b>AZUL</b></p>		<p>El <b>azul</b> es infinito, noble y grandioso. Cielo, mar en calma, sentimientos religiosos, devoción, inocencia, verdad, constancia, justicia, frío La confianza y la fidelidad son azules, en el hay serenidad, cuando pierde luminosidad da sensación de tristeza. (En publicidad se utiliza para envoltorios de limpieza, los bancos...) El azul, el cian o el verde representan valores transparentes, aéreos (crea ilusión de profundidad), lejanos o tristes.</p>
<p><b>VERDE</b></p>		<p>La vegetación, naturaleza, fertilidad en los campos, simpatía, prosperidad, esperanza, vida, juventud, frescura... El <b>verde</b> es color de la naturaleza y de la esperanza, es juventud y fertilidad. Se dice incluso que tiene propiedades sedantes y tranquilizantes. También puede llegar a ser signo de decadencia.</p>
<p><b>NARANJA</b></p>		<p>El <b>naranja</b> es rico y extrovertido, es el color de alarma, su brillantez aumenta cuando disminuye la luz solar. Cuando se apaga tiende al ocre. Los pardos son otoñales, representan cualidades nobles. Asoc. positiva: fuego y llamas, hospitalidad, benevolencia, ambición medida. Asociación negativa: ambición, malevolencia...</p>
<p><b>BLANCO</b></p>		<p>Asociación positiva: Inocencia, día, pureza, perfección, rectitud, verdad, frío... El blanco se <i>relaciona</i> con la pureza, es símbolo de paz y armonía. También a veces resulta frío, distante.</p>

<b>GRIS</b>		Asociación positiva: discreción, renunciación, retrospección. Asociación negativa: egoísmo, depresión, indiferencia, vejez. El gris sugiere inteligencia, otras veces desánimo, aburrimiento, vejez.
<b>NEGRO</b>		Asociación positiva: grandeza, sofisticación, oscuridad, solemnidad. Asoc. negativa: muerte, destrucción, olvido, maldad. El <b>negro</b> representa lo desconocido, lo siniestro el misterio, el luto, la noche, la ansiedad, también se relaciona con el poder, con lo oficial y hoy también es una tonalidad elegante en la moda.
<b>PLATEADO</b>		Asociación positiva: pureza, luna, prueba de verdad. Asociación negativa: muerte, destrucción, olvido y maldad.
<b>VIOLETA</b>		Asociación Positiva: Poder espiritual, realeza, verdad, paciencia, humildad, nostalgia. Asociación negativa: humildad humillante, penitencia... Con el <b>violeta</b> se plasma en cierta manera el lujo y la ostentación, da prestigio, dignidad y elegancia.

El dinamismo, la saturación, el contraste, la armonía o el significado de los colores se suele tener en cuenta en la realización de imágenes, pues provocan reacciones de índole emocional que es una de las claves de la publicidad.

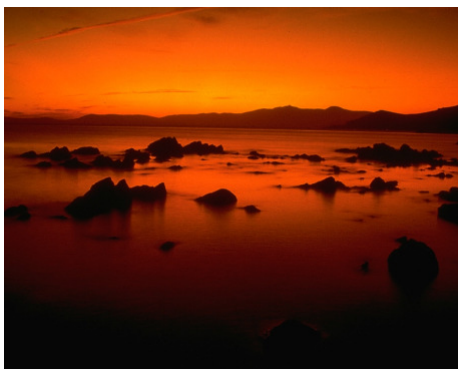
Con el color se puede establecer una gama tonal en función de su **grado de calidez**. El color tiene cualidades térmicas. Normalmente asociamos el rojo y el amarillo al sol y al fuego y el azul y el verde al agua y al hielo.

Los colores fríos (azules, verdes...) suben, tienen menos peso que los rojos, magentas y amarillos.





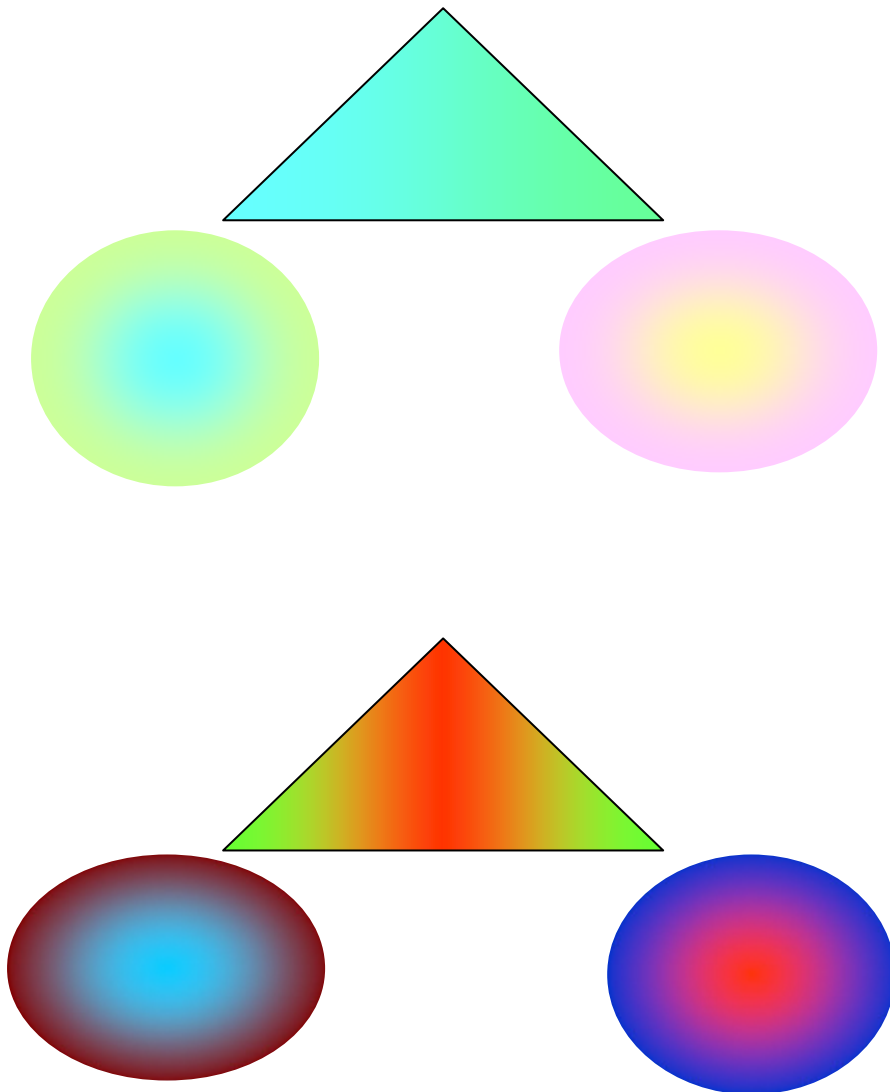
Los colores calientes (rojos, amarillos...) son, por el contrario, estimulantes, densos, cercanos y placenteros.



Si estos valores si se asocian a la luminosidad, el efecto se multiplica: lo claro es excéntrico y lo oscuro concéntrico

El color cambia cuando se relaciona con otros. Por ejemplo, en color rojo nos parecerá más o menos apagado según el fondo sobre el que se disponga. Si el fondo es negro, veremos el rojo más limpio y saturado que sobre un fondo blanco. De la misma manera un azul es más oscuro sobre amarillo que sobre negro y sobre verde el azul tendrá a enrojarse. Se crean así complejas combinaciones que afectan de forma determinante a la composición, hay coloridos que perturban la lectura de la imagen y otros que la aclaran.

Por otro lado, es importante destacar que hay dos formas elementales de relación entre colores: la **armonía y el contraste**. Fijémonos cómo los colores cuya gama tonal sea próxima parecen armonizar entre sí (es el caso de las tres primeras figuras) y los opuestos contrastan (las tres siguientes).



La **relación armónica** consiste en una disposición de colores afines, semejantes, de tonalidades cuya vinculación forma un conjunto concordante. Esta armonía cromática se da cuando en distintas partes de la composición surgen colores parecidos que le dan organización a la imagen. La fuente de luz es un factor de primer orden para crear armonía de colores. Y cuando los colores, aunque estén alejados entre sí en el círculo cromático, tienden a armonizarse cuando se produce una desaturación generalizada.

Las combinaciones dinámicas como el rojo y el azul o el cian y el naranja o el rojo y el verde se emplean con frecuencia en las imágenes publicitarias para llamar la atención con un impacto inmediato.

El contraste cromático es la yuxtaposición de colores dispares y sin afinidades. Un contraste elevado se consigue con la disposición simultánea de colores cálidos y fríos. El contraste desequilibra, estimula, atrae la mirada y da gran fuerza a la composición de imágenes.

*Teniendo en cuenta todo esto, se explica porqué los diseñadores, con los programas de retoque fotográfico, modifican sutilmente los colores, dándoles mayor saturación que la natural, cambiándolos o generando nuevas sensaciones que no están en la fotografía real...*

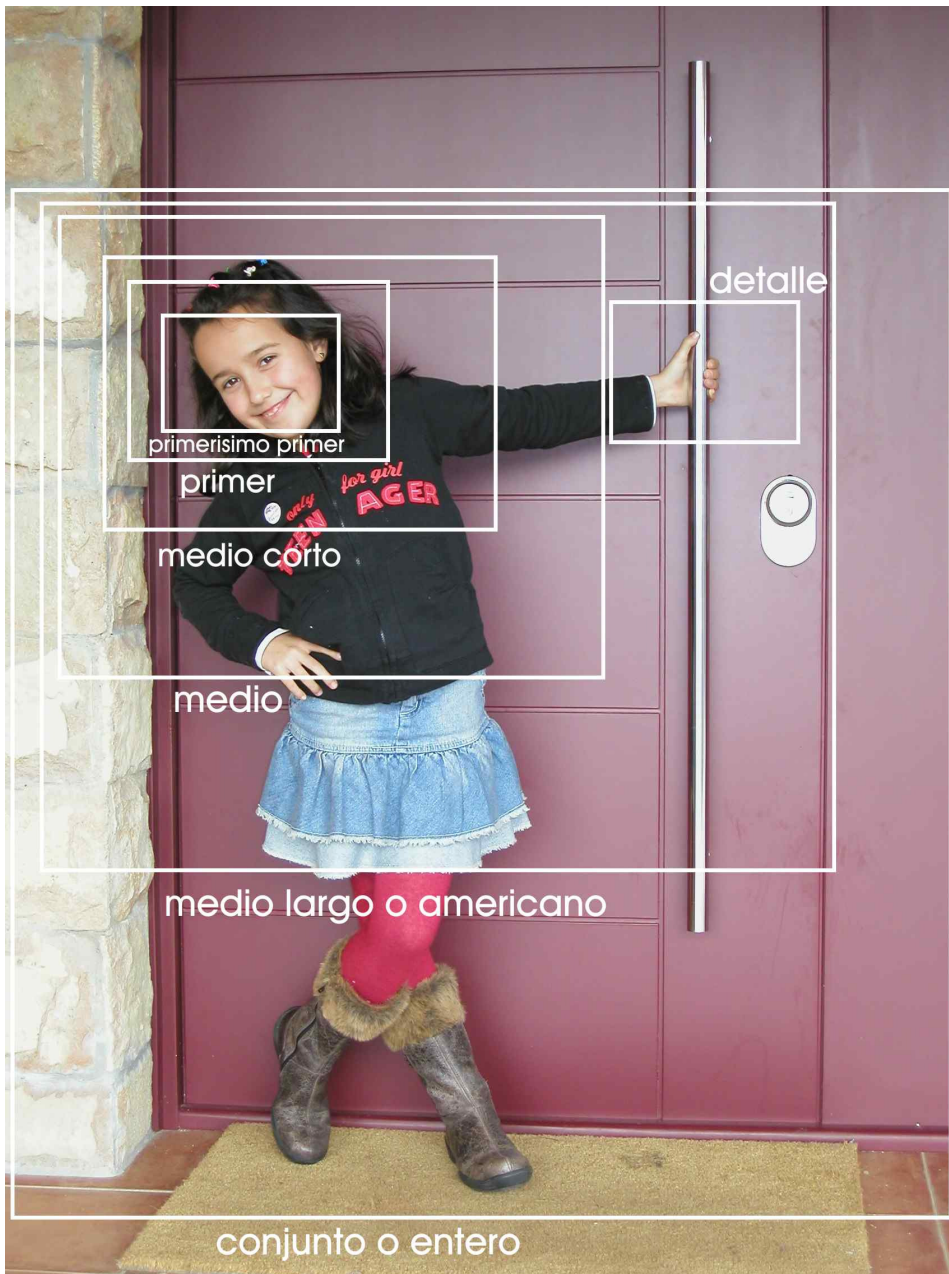
## 1.7. Análisis de tamaños de las figuras

Tamaño de las figuras	Tamaño de las figuras está vinculado al tamaño de plano (y al tipo de óptica de filmación), y da al contenido un sentido expresivo (primeros planos) o descriptivo (planos generales).
-----------------------	--

La composición interna del encuadre depende del tamaño de lo representado. En la mayoría de los medios, cada una de las posibilidades de encuadre se denomina **PLANO**. El tamaño y características de una determinada realidad imponen la elección del plano más adecuado para registrar dicha realidad de un modo neutral.

La siguiente escala de planos muestra los tamaños más significativos de las figuras. Es importante destacar que normalmente se hace referencia a una escala sobre la figura humana, y de la que cobra especial importancia la situación de las articulaciones: rodillas, caderas, codos, manos y cuello.

<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Gran Plano General</b> que es un plano descriptivo del escenario donde se desarrolla la acción. La figura humana apenas se distingue.</li> <li>- <b>Plano General</b> describe el lugar donde se desarrolla la secuencia, pero la dimensión del espacio representado se acerca a la de la figura humana completa, por lo que ésta cobra un protagonismo que se hace más notable en las escenas de acción física.</li> <li>- <b>Plano Americano o plano tres cuartos</b> corta a la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio en la escala. Sirve, como el anterior, para mostrar acciones físicas de los personajes pero también es lo suficientemente próximo como para observar los rasgos del rostro.</li> <li>- <b>Plano medio</b> corta al sujeto por la cintura. En este plano se aprecia con más claridad la expresión del personaje aunque conservando una distancia respetuosa.</li> <li>- <b>Primer plano</b> corta por los hombros. Permite acceder con gran eficacia el estado emotivo del personaje.</li> <li>- <b>Gran Primer Plano</b> corta por la parte superior de la frente y por la barbilla. La expresión de su rostro viene dada por la boca y la mirada. Este es el plano más concreto en el que se contiene la expresión.</li> <li>- <b>Plano detalle</b> recoge una parte pequeña de la figura humana: una mano, los ojos, una oreja...</li> </ul>
---



Los planos largos –los generales- son los que ofrecen un mayor ángulo de cobertura de la escena. Su función es poner sobre la mesa una situación en que lo importante es la escena en su conjunto y no un detalle en particular. Es el caso, por ejemplo, de los paisajes. Estos planos tienen un sentido descriptivo que permite dar una referencia global de la escena o presentar una idea de la situación geográfica. Hay que tener en cuenta que el espacio físico de la escena tiene tanto que ver con el tipo de plano como con el tamaño físico del motivo de referencia; de esta forma, un plano general puede aparecer tanto en una idílica pradera neozelandesa –si nos fijamos en una persona- como en la más oscura de las alcantarillas -si nos fijamos en una cucaracha.

Aunque podemos indicar que los tipos de **planos generales** son: el gran plano general, el plano general y el plano general conjunto, en realidad la línea que separa un plano del otro es muy difusa, de forma que cada plano puede ser nombrado como plano largo o corto cuando no tengamos la certeza de haber sobrepasado el umbral que los separa.

**Grandes planos** generales sirven de perfecta introducción a una secuencia de escenas. No sólo enmarcan la historia en una zona geográfica, sino que dan algunos indicios de lo que encontraremos en tomas posteriores.



El **gran plano general** es el que, en teoría, mas ángulo de cobertura presenta. Se usa principalmente para dar la referencia del lugar en el que nos encontramos. Así, por ejemplo, en una serie de fotografías que ilustran una población, los grandes planos generales se usarían en las primeras imágenes para explicar sin palabras dónde estamos, qué tipo de terreno existe en la zona, qué ambiente se respira, etc.

**Plano general** empieza a dar importancia al objeto o sujeto. Es más descriptivo que el gran plano general puesto que reduce su arco de cobertura dando más detalles de la situación, aunque de una porción de realidad más pequeña. Con este tipo de planos, se suelen fotografiar grupos de personas, dando indicaciones de lugar y tiempo en que transcurre la acción.



El plano general conjunto reduce el campo visual y encierra los personajes en una zona más restringida, de forma que puede ir individualizando cada objeto o sujeto de forma más precisa. Cuando se fotografían personas, este tipo de plano alcanza a capturar la figura completa ajustada a los bordes de la imagen.

Cabe destacar a continuación el Plano entero, o también plano general corto, en el que se recoge la figura completa de los personajes en marcándolos en su entorno próximo. Es un plano eminentemente descriptivo como el resto de planos generales.



En la parte central de esta escala de planos, encontramos los **planos medios**. Este tipo de planos son los que en cine se llaman “de diálogo”. Sólo suelen mostrar a un sujeto y centran la atención del espectador sobre él. Escapan del entorno y no dan apenas detalles de la situación contextual, pero se empiezan a apreciar indicios de el estado emocional -por la posición de los brazos o los gestos que se intuyen en la fotografía. Hay dos tipos de planos intermedios: el plano americano y el plano medio.

El **plano americano** corta al sujeto por encima de las rodillas. Tiene su origen con las películas del oeste, y no fue hasta entonces cuando se comenzó a hablar de este plano como tal. Apareció porque se requería un tipo de plano medio que capturase al sujeto con desperdicio del fondo pero que permitiese ver el desenfunde del revolver. Este plano no es demasiado común, pues nuestro cerebro inconscientemente no reconoce el corte sobre las rodillas como algo natural, por lo que es bastante normal que algo no encaje en las tomas de este tipo. Si queremos ajustar la imagen, podremos utilizar este plano para capturar a dos sujetos, pero en este caso el fondo quedará totalmente tapado y es posible que la escena quede repleta de personas. La orientación natural de este plano es vertical.



El otro tipo de plano intermedio es el plano medio. Como su nombre indica, es el plano intermedio por excelencia, y empieza a ser considerado un plano de retrato. Con este tipo de plano, cedemos más importancia todavía a los aspectos emocionales del sujeto. En esta ocasión cortamos a los personajes por encima de la cintura. En este plano influirá el hecho de hacer la fotografía en formato vertical u horizontal. Eligiendo el primer caso, el personaje ocupará la gran mayoría de la escena y el fondo pasará desapercibido -comienza a ser útil aplicar un desenfoque al fondo a partir de este punto.

Si elegimos un encuadre horizontal, entrará en juego el aire, puesto que el sujeto en si ocupará algo menos de la mitad de la escena. Así, en este caso existen múltiples factores a tener en cuenta: el fondo puede no estar desenfocado según el protagonismo que queramos darle al sujeto; también tendremos en cuenta la posición del personaje, procurando escapar de planos totalmente frontales, buscando posiciones en ángulo respecto a la cámara en función de la disposición del aire de la toma y una participación relevante de los brazos.



Los **primeros planos** son aquellos que centran totalmente su atención en el sujeto. Llevan una gran carga emotiva y son perfectos para capturar los sentimientos que, utilizando planos más largos, pasarían desapercibidos. Contamos con tres tipos: el primer plano, el primerísimo primer plano y el plano detalle.



El primer plano es el perfecto para el retrato del rostro. Agrandando el detalle y miniaturizando el conjunto de la escena, eliminando la importancia del fondo. Es tremendamente útil recurrir a encuadres verticales, reservando los horizontales para cuando tomemos imágenes en las que el rostro se acompaña con gestos de las manos o queramos jugar con el aire de la imagen (los espacios vacíos alrededor de la figura).



El primerísimo primer plano tiene un enorme impacto visual. Está muy ligado a la emotividad y permite centrar la mirada en un pequeño fragmento de la realidad. Los detalles se capturan con especial facilidad, y cualquier pequeño error aparecerá magnificado, lo cual puede inutilizar por completo nuestra toma. Este tipo de planos suele eludir el fondo -omitiéndolo totalmente, incluso- por lo que la elección de un encuadre horizontal o vertical dependerá casi en exclusividad del fotógrafo.

El plano detalle es el plano más cercano. Como ocurría con otro tipo de planos, el contexto de la escena definirá que se trate de un plano detalle o no. De esta forma, una imagen de la torre Eiffel puede ser un primer plano de la torre o un plano detalle de la ciudad. Este tipo de planos son difíciles de emplear con acierto, ya que pueden confundir al espectador al no dar referencia alguna ni del entorno ni, siquiera, del propio sujeto. Los detalles se agrandan al máximo y la carga emocional alcanza su punto álgido.



Tamaños de figuras (en el caso del cómic)

**Plano General  
(PG)**



La figura humana aparecería representada en un tamaño muy reducido.

**Plano de Conjunto  
(PC)**



Entre las límites inferior y/o superior de la viñeta existe "aire".

**Plano Entero (PE)**



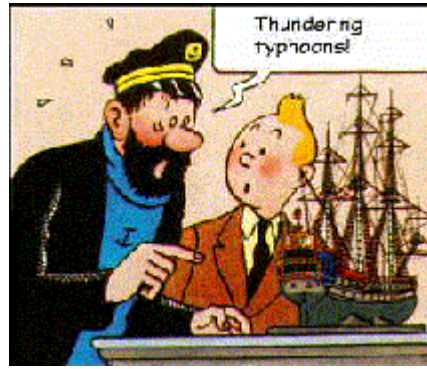
Los pies y la cabeza de la figura tocan los límites superior e inferior de la viñeta.

**Plano Americano  
(PA)**



La figura humana se corta a la altura de las rodillas.

**Plano Medio (PM)**



El corte se produce a la altura de la cintura.

**Plano Medio Corto (PMC)**



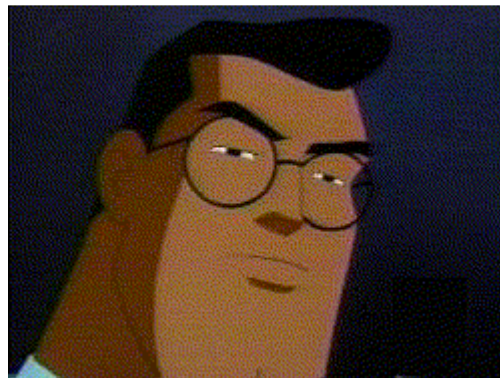
La figura se interrumpe a la altura del pecho.

**Primer Plano (PP)**



Se representan la cabeza y parte de los hombros del personaje

**Primerísimo Primer Plano (PPP)**



Se representa sólo la cabeza de la figura.

**Plano de Detalle (PD)**



Recoge un objeto cualquiera (p.ej. un teléfono).

Observemos cómo las dos imágenes siguientes tienen un significado distinto, en la primera cobran importancia los rasgos faciales, las arrugas de la piel, la mirada, la ligera sonrisa, en síntesis, los **sentimientos**.



En la segunda nos importa el entorno, la postura desenfadada y cómoda, el entorno rural, es más **descriptiva** en resumen.



## 1.8.- Análisis de la altura del punto de vista

Altura del punto de vista	Se diseñada en el momento de la captación de la imagen que nos sitúan por encima, por debajo o a su misma altura de los hechos (Punto de vista picado, contrapicado y normal) y que supone una sensación psicológica equivalente en el espectador.
---------------------------	--

El encuadre se ve modificado por la altura **de visión**. La altura de la visión es el **punto de vista físico desde el que se registra la escena**. Si la planificación se elabora a partir de la figura humana, uno de los criterios para decidir el punto de vista se ajusta a la altura adoptada con respecto a la mirada de los sujetos. Cada angulación tiene un propósito, y un efecto distinto, así el picado disminuye al objeto, el normal tiene un efecto neutro, y el contrapicado magnifica al objeto.

En el **ángulo medio** la realidad se representa a la altura hipotética de los ojos del personaje. En el **ángulo picado** la acción se registra desde arriba. En el **ángulo contrapicado** la acción se observa desde abajo. El **ángulo nadir** es el contrapicado absoluto. Es como si el punto de vista adoptado estuviese debajo del personaje. El **ángulo cenital** es el picado absoluto. El punto de vista se sitúa en la vertical del personaje. En otras ocasiones el punto de vista se tuerce para dar imágenes exageradamente desequilibradas. Es el punto de vista **aberrante**.

Existe otro punto de vista que coincide con la mirada de uno de los personajes, se trata del **punto de vista subjetivo**. La cámara se pone en el lugar de los ojos del sujeto y nosotros como espectadores vemos lo que ve él.

El uso de uno u otro ángulo de visión no es indiferente. Los puntos de vista contrapicados, picados y aberrantes enfatizan el encuadre.

El plano normal es aquel en el que la cámara y el sujeto -tomamos como referencia la mirada de la persona- están a la misma altura. Como su nombre indica –lo cual no deja de ser lógico-, este punto de vista ni da ni quita a la escena: no aporta nada. Plasma la realidad tal como es y es útil para la gran mayoría de las fotografías.



Cuando bajamos el ángulo de la cámara respecto al sujeto –bajamos el ángulo, no necesariamente la cámara- pasamos al plano contrapicado.



El contrapicado nos coloca en una posición de inferioridad respecto al sujeto fotografiado. Al ocupar una posición más baja, logramos que el sujeto adquiera un aspecto superior y de grandeza. Cuanto más contrapicado es el plano, más se agudiza este efecto. Forzando el contrapicado hasta el máximo -colocando la cámara justo encima del sujeto- logramos un plano nadir.



La utilidad de este punto de vista ha sido muy cuestionada pues ciertamente no es fácil encontrarse con una situación en la que éste sea adecuado. Podemos emplearlo para generar una efectiva perspectiva en tomas arquitectónicas o para capturar ampliamente la bóveda celestial . Utilizarlo con personas es francamente difícil pues se requiere un suelo transparente -o la ausencia del mismo. El efecto de superioridad se eleva a su máximo exponente.

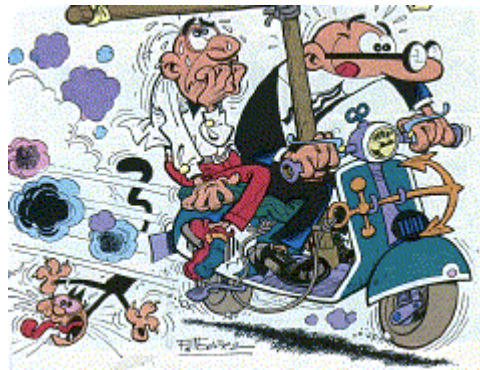
En el lado contrario del contrapicado, está el picado. Sigue las mismas pautas que el contrapicado pero invirtiendo las características. Así, si el contrapicado nos ponía en inferioridad respecto al sujeto, el plano picado nos coloca en una posición de superioridad. Exactamente igual que en el contra, cuanto más acentuemos el ángulo, más se agudiza el efecto de superioridad.



Al llevar a su máximo extremo el picado, llegamos al plano cenital. Este tipo de punto de vista nos aporta una visión de conjunto de la situación y es muy apropiado para fotografías donde es necesario capturar una escena en la que no hay información concreta -por ejemplo rostros- sino datos generales - personas.

Altura del punto de vista (ejemplo de planificación en el cómic)

**Angulación horizontal (AH)**



La "cámara" se sitúa a la altura del tórax o la cabeza de los personajes. Se corresponde con la visión habitual que tiene una persona de otra o de un grupo al que observa.

**Angulación en picado (AP)**



Los objetos y los personajes son vistos "desde arriba", como si fuesen filmados desde un posición elevada (a *vista de pájaro*)

**Angulación en contrapicado (ACP)**



La imagen que se reproduce en la viñeta parece ser vista desde una posición inferior a las figuras y objetos (a *vista de gusano*). El "cámara" está agachado o en un nivel más bajo que lo "retratado"

## 1.9.- Análisis de la organización de elementos en el espacio

Espacio	La bidimensionalidad propia del soporte de la imagen condiciona el resto de elementos icónicos al tener que ser codificada en tales dimensiones una realidad que es tridimensional. Esta reducción es racionalmente codificada para que el espectador pueda decodificarla asociando su correspondiente espacio en tres dimensiones que corresponde a la realidad representada.
---------	--

**A la organización de elementos en el espacio también se le denomina Montaje Interno:** Al componer hemos de conseguir armonizar, unir, relacionar líneas, masas y tonos, llevando la mirada del espectador por el camino que nosotros queramos y ahí es donde está el movimiento y el cambio de formas. Este elemento se combina con la tensión que pueda existir entre los elementos compositivos, así las masas dependiendo de su superficie y su tono tienen un peso y este debe equilibrarse en la superficie del cuadro.

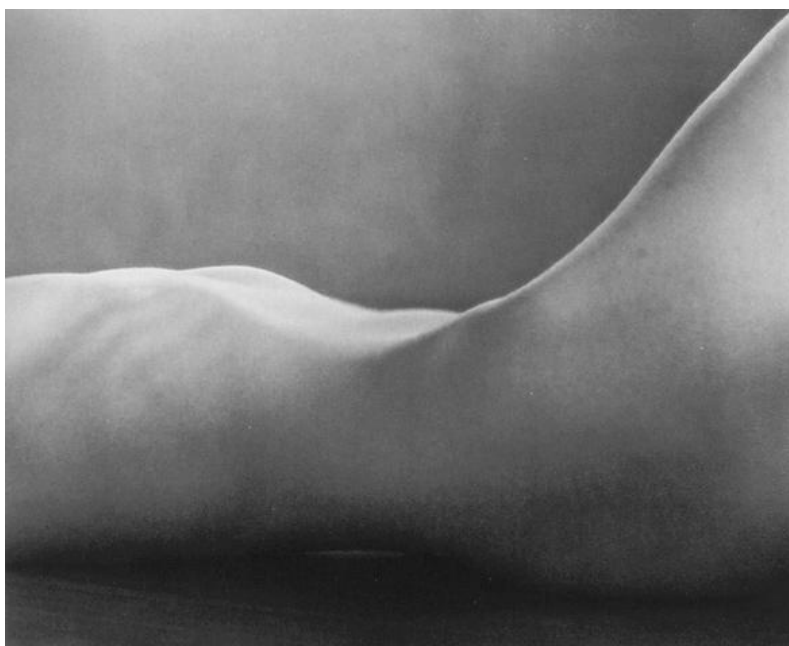


Foto de Werston, donde las líneas, la iluminación, el tamaño de las figuras, etc. viene a configurar un espacio tridimensional, con relieve. La posterior y consecuente lectura subjetiva nos puede llevar a otro espacio: el erótico, el sexual, las fantasías, las aventuras, etc.

El principal principio compositivo es el de la **claridad**. Todo aquello que aparece en el encuadre debe estar nítidamente dispuesto. Se debe evitar la confusión, destacando el elemento que nos interesa. Junto a la claridad, hablamos de **variedad** y esta tiene que ver con el grado de atracción de una imagen, con una ordenación que impulse el interés por la misma. Este interés surge casi siempre a partir del contraste. El **contraste** es estimulante, atrae la atención. Frente a estrategia compositiva se sitúa la **armonía**, entendida como vinculación de las diversas partes del encuadre por la semejanza entre sí. La armonía puede venir dada por la agrupación de líneas y formas parecidas, por una gradación lumínica suave, por la elección de colores cercanos en el círculo cromático, etc.

**Simplifiquemos y jerarquicemos los elementos importantes de su imagen.**

Las imágenes, las fotografías de nuestros comienzos, por regla general, carecen de fuerza en la composición. A decir verdad, suelen ser una maraña de elementos sin orden ni concierto. Queremos capturar todo y meterlo en un rectángulo de diez por quince centímetros, y no pensamos en que lo que queremos transmitir -sea lo que sea- se pierde entre el caos. Lo más normal es que las composiciones simples sean las más efectivas. Es posible que algunas tomas requieran una ingente cantidad de elementos, pero no serán nada fáciles de controlar.

**Organización del mensaje audiovisual: la composición de la imagen**

La composición es el arte o manera de combinar elementos para que resulte un conjunto armónico, unitario y bello. Es la distribución de los elementos en el cuadro, permite una sensación comunicativa por la organización, más o menos armónica de líneas, colores, etc. y esa especial distribución trasciende para dar significados que se perciben, normalmente, a nivel inconsciente. Intentaremos analizarlos conscientemente.

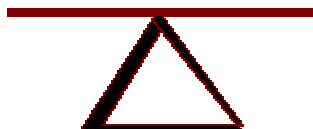
**EQUILIBREMOS LA COMPOSICIÓN: organicemos las líneas y pesos visuales**

En la organización del encuadre es necesario buscar el **equilibrio**. El equilibrio es una sensación subjetiva, no hay fórmulas únicas. Dentro de esta multiplicidad de posibilidades se suelen distinguir dos grandes corrientes: el equilibrio **estático** y el **dinámico**.

La **composición estática** busca lo continuo, lo perenne, huyen de todo lo que suponga inestabilidad, movimiento. La simetría es quizá la principal característica del equilibrio estático. La **composición dinámica** ofrece alternativas distintas: el ritmo libre, la asimetría, el conflicto. Elaborando el encuadre con las herramientas de la variedad y el contraste. No hay que confundir tampoco dinamismo con confusión, insistiendo en el principio de claridad.

Las líneas dominantes o fuertes, deben centrar la atención, no desviarla. Se puede hallar una línea en casi cualquier cosa, la cuestión estriba en elegir un ángulo correcto para que la línea influya en la fotografía. Incluso sirve como línea fuerte la dirección de los objetos, o la de una mirada.

Al margen de su peso verdadero, los objetos más grandes aparentan tener mayor peso que los más pequeños. Mirando objetivamente los objetos en una escena, podemos saber su peso "aparente" en la composición. Para ello, ayuda a que visualicemos una balanza cuyo centro está ubicado al centro del margen inferior de cada toma que realice.



Varias cosas están a nuestro alcance para balancear la toma: la cámara puede panear a la izquierda o derecha, puede escoger otro ángulo de cámara, o puede ajustar el zoom (in o out) para incluir o excluir objetos en el cuadro. Rara vez, hay que de hecho mover los objetos en la habitación.

Como en física, también en la imagen las masas tienen un peso, que viene dado por el volumen, y en el que influyen tanto el color como el tono de la masa. El problema de las masas es aun mas delicado, porque con frecuencia basta con mover ligeramente cierto núcleo para alterar el equilibrio de toda la fotografía. Una ley física explica que para mantener en equilibrio dos cuerpos en un eje móvil fijado por el centro, no es necesario que estos tengan la misma masa. Es suficiente con que el de menor masa este mas alejado del punto de apoyo que el de mayor masa.

Para mantener el equilibrio de la imagen es preciso que las masa pequeñas tiendan hacia el margen, y las masas grandes se aproximen al centro. No importa que las masas mayor o menor estén en primer plano, ya que esto no influye en el equilibrio. Solo influye en la importancia que las masas tienen para la vista del espectador, teniendo en cuenta que para el ojo humano tienen mayor peso las masas cercanas al margen derecho.

### **La Composición Simétrica**

La simetría en general, es un efecto poco atractivo que tiende a transformar en triviales temas generalmente interesantes.

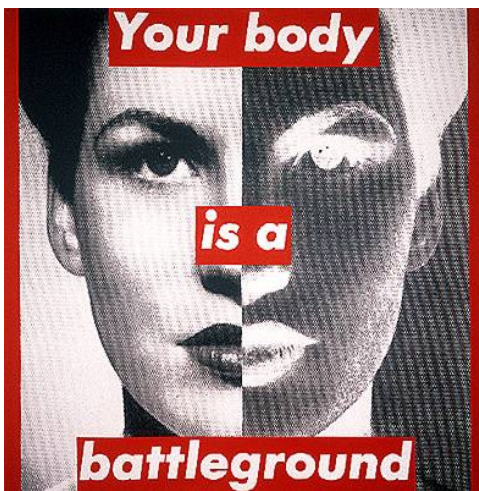


Así esta imagen podría dividirse en dos mitades: derecha e izquierda, separadas por la figura central.



Helmut Newton

Pero como en todo, su aplicación inteligente da buenos efectos. Este tipo de composición se presta pues a las imágenes en que cada objeto ocupa un puesto lineal y geométrico.



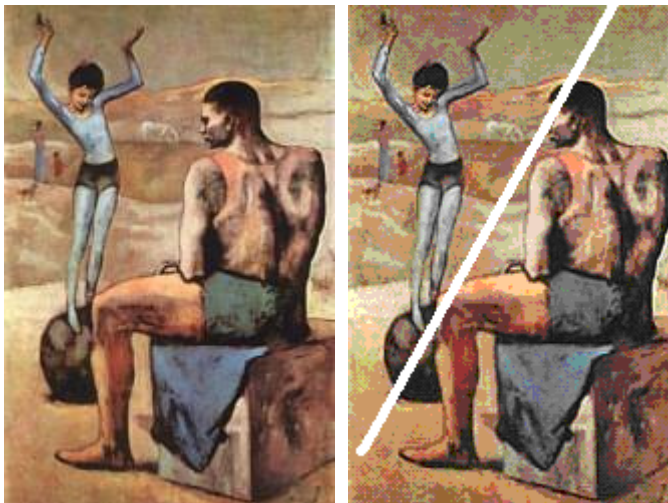
Bárbara Kruger

## La Composición Asimétrica

Podemos organizar la imagen en zonas, y en la mayoría de escenas, el mejor balance es el asimétrico, es decir, zonas distintas. Las partes no sólo serán diferentes, sino que posicionaremos la que tenga el mayor foco de interés a un lado, y otro de menor intensidad en la zona opuesta, buscando así el equilibrio en la escena.

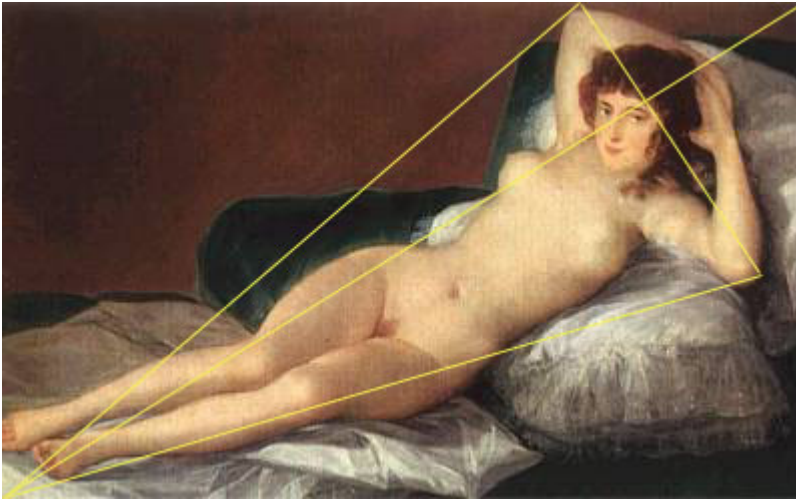
Al igual que una habitación se vería desordenada y desbalanceada si todo su mobiliario estuviese apilado a un extremo de cuarto, una escena debe estar balanceada para obtener un efecto estético agradable.

En este tipo de composición, una línea imaginaria divide la imagen en dos partes. Ambas son distintas, y una de ellas contiene el centro de interés. Con esta composición se obtienen imágenes llenas de movimiento. Es el tipo más utilizado, y el que requiere una mayor preparación por parte del fotógrafo, con el objeto de situar las líneas fuertes y las masas para su mejor incorporación en cualquier imagen fotográfica.



## La Composición en Diagonal

Representa una vía intermedia entre la composición simétrica y la asimétrica. Se trata de un modo muy dinámico y muy rápido de construir las imágenes, en el cual el desarrollo de las líneas fuertes o el conjunto de las masas está dispuesto o tiende a disponerse en diagonal sobre el rectángulo del visor de la cámara. Es un tipo de composición muy indicada para imágenes en perspectiva. En general, las composiciones en diagonal resultan más inmediatas, dado que conducen con rapidez la mirada del espectador hacia el centro de interés, el cual debe encontrarse en posición asimétrica para compensar la simetría en diagonal.



Debemos hacer hincapié en que todas las reglas enunciadas no son mas que indicaciones generales. Cada tema requiere un minucioso estudio particular. Con frecuencia ocurre que sus características estéticas son tales que necesiten aplicaciones o modificaciones especiales de las reglas descritas.

A veces podemos incluso ir contra la regla y de este modo crear espléndidas fotografías. Para conseguirlo es necesario conocer a fondo las reglas, tan a fondo que incluso nos atrevemos a quebrantarlas en casos muy especiales, ya que por lo general, lo que lleva a la perfección es el respeto a estas normas fundamentales.

Como antes comentamos, las reglas que hemos visto son generales, aunque no por ello las composiciones han de ser en forma de "L", ni las masas han de compensarse siempre, ser simétricas o diagonales... Todas y cada una de estas reglas se confunden y se complementan de toda imagen bien compuesta. Lo importante en fotografía, es transformar en instinto todas estas normas y reglas que los críticos, analistas y artistas preocupados por el porque de las cosas dictan después de ver la obra de los grandes artistas.

En definitiva, nunca se ha hecho una obra de arte a partir de unas normas. Lo que sucede es que estas normas aparecen posteriormente, tras contemplar, gozar y estudiar la obra genial. De lo que se deduce que debemos impregnarnos de normas y reglas, pero nunca dejarnos condicionar por ellas. Podríamos decir, al menos por lo que a fotografía se refiere, que las reglas están hechas para ser transgredidas. Es decir, que el máximo grado de conocimiento de las reglas se da en el momento en que somos capaces de prescindir de ellas sin perdernos en la incertidumbre creativa.

Inicialmente deberíamos comenzar realizando composiciones "perfectas" según las reglas. Con el paso del tiempo, la practica y la experiencia, encontrara su propia norma creativa y compositiva.

## SITUACION DE LOS PUNTOS DE INTERES

La situación, y el tratamiento que demos al centro de interés es, posiblemente, lo más decisivo en la composición. Es preferible que exista un único punto de interés en la imagen. Cuando en una escena hay dos o tres motivos con la misma fuerza que el principal, se establece una competencia entre ellos que genera confusión en el observador y perjudica la fotografía.

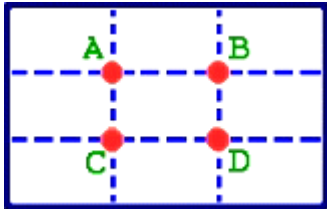
Cuando se organiza un encuadre se debe definir con precisión el **centro de interés**, lo que realmente resulta pertinente. El resalte del centro de interés tiene que ver con el llamado peso de la composición. Este peso aparente depende de diversos aspectos. Uno de los más importantes es la propia colocación del centro de interés dentro del área del encuadre. Un elemento dispuesto en el centro del encuadre tiene menos peso que en las zonas alejadas de este lugar. El centro geométrico es una zona débil en términos de atracción visual. Por otra parte una excesiva desviación hacia los bordes del encuadre crea fuertes desequilibrios en la imagen. Lo más corriente es que la fuerza visual de una forma sea más intensa cuando está situada en alguno de los puntos de intersección de los tercios. El campo del encuadre se distribuye en nueve partes iguales. Los cuatro puntos de intersección se convierten en zonas de gran atracción visual, zonas que se tendrán presentes al situar los centros de interés de cualquier imagen.

Se suele señalar que si el peso está situado en la parte inferior, la composición es más estable y sólida. Si el peso se reserva para la parte superior se ofrece un resultado más intenso. La zona izquierda del encuadre tiene más estabilidad y permite que sobre ella se dispongan grandes pesos visuales sin que se desequilibre la imagen. Los sujetos parecen más pesados cuando están a la derecha del encuadre. El peso también depende de la dimensión del valor visual. También viene dado por la luz y el color.

## **División de la imagen en TERCIOS**

Una tendencia humana de ciertos fotógrafos -sobre todo de los amantes del orden y la perfección- es centrar todos los motivos y buscar una simetría total en la toma. Esto, que parece estar dentro de la lógica, suele convertirse en un grave error fotográfico. La percepción humana no es lógica; se rige por una serie de fundamentos entre los cuales la afirmación “cuanto más centrado mejor” no tiene un hueco especialmente importante.

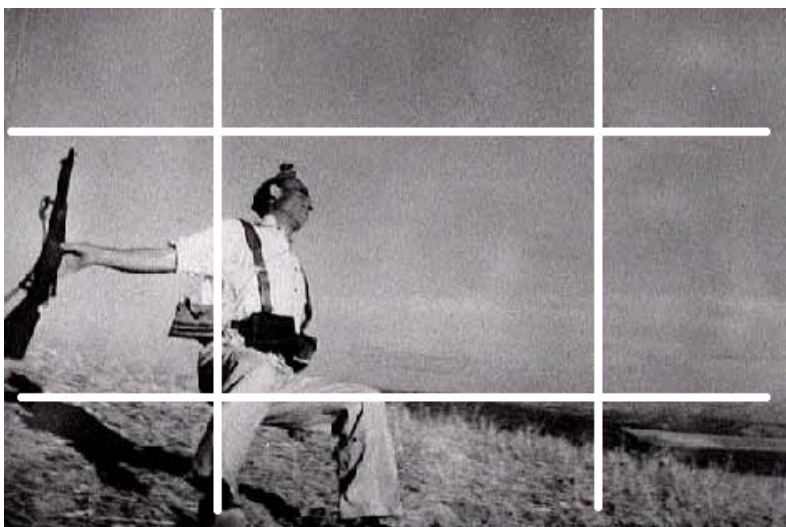
Aunque hay múltiples normas que orientan la composición de una imagen, la regla de los tercios es de las más importantes. Hace unos cuantos cientos de años, los antiguos artistas y matemáticos descubrieron la sección áurea, dividiendo un todo en dos partes, de forma y manera que la parte menor es a la mayor como la mayor lo es al todo. Sobre el papel, y ciñéndonos al campo fotográfico –aunque también es aplicable a la pintura o al cine-, este postulado consiste en dividir los lados de la fotografía en tres partes iguales. Partiendo de estas divisiones, se trazan rectas paralelas a la base y a la altura. Los puntos en los que estas rectas se cruzan son los vértices de un rectángulo central en la toma, denominado zona áurea.



Trazamos imaginariamente dos líneas paralelas verticales y dos horizontales que dividan a la escena en partes iguales, los lugares donde se cortan las líneas dan lugar a cuatro puntos focales: A, B, C y D.



Foto de Robert Capa



Imaginemos el visor de nuestra cámara dividido en tres partes iguales, tanto a lo ancho como a lo largo, de forma que la imagen quede dividida en 9 rectángulos iguales. Basta con evitar colocar al sujeto principal en el rectángulo central, para crear así una imagen asimétrica.

Si además de esto disponemos los elementos que constituyen las líneas compositivas "fuertes" en una de las verticales y en una de las horizontales en línea con el sujeto, tendremos una composición elemental pero correcta.

La ley de tercios nos dice que los puntos de mayor atención de una fotografía son las intersecciones de de las líneas, el centro es pasivo. Centrando a un sujeto en la fotografía, sólo conseguiremos que la composición carezca de encanto, volviéndose estática y aburrida.

- El centro de interés se habrá de situar siempre en las intersecciones, pero nunca en el centro.

De esta regla se desprende la conocida norma en fotografía de paisajes, de no situar nunca el horizonte en el centro del fotograma. Las líneas horizontales, deberán representar el horizonte. Es decir el horizonte no se pondrá en el centro del visor, sino en el tercio superior o inferior.

La regla de los tercios será un poderoso aliado cuando tengamos un fondo con líneas horizontales – véanse, por ejemplo, los paisajes. En estos casos, utilizaremos la división en tercios para disponer la línea del horizonte en el encuadre. Si aceptásemos el colocar el horizonte en el centro geométrico, lo que obtendríamos sería una composición plana y sin expresividad. Si, por el contrario, nuestros motivos de referencia fuesen líneas verticales, usaremos los márgenes de la zona áurea como zona de referencia para los motivos principales.

La teoría marca que en la zona de interés debe colocarse un solo elemento principal, mientras que en el ángulo contrario colocaríamos un motivo de interés secundario, de tal forma que tendríamos una línea diagonal que aún reforzaría más a ambos elementos. La ubicación de estos objetos principales de la imagen en dos vértices contrarios atraen la visión del espectador. Así, la huida de la simetría en la imagen crea una armonía compositiva mucho más interesante para el ojo humano.

### **Hacia la organización coherente de Figura/fondo**

El fondo tiene una importancia decisiva a la hora de valorar el punto de interés, y por lo general, *nunca debe competir con el motivo principal*. Para ello, por ejemplo podemos recurrir a un fondo de tonalidad opuesta para resaltar el objeto principal (objetos claros sobre fondos oscuros y viceversa) o, si está en otro plano, podemos simplemente desenfocarlo abriendo para ello el diafragma (profundidad de campo).

Es imprescindible elegir un centro de atención, y que este lo sea claramente para el espectador. La forma mas elemental de hacer esto seria eliminando todo aquello que no sea el centro de atención, como por ejemplo:

**A/ Iluminación:** Iluminar el centro de atención y dejar el resto en penumbra.

**B/ Desenfoque:** Enfocar el centro de atención y desenfocar el resto total o parcialmente.

**C/ Encuadre:** Encuadrar el centro de atención y dejar fuera el resto. Etc, etc.

No olvidemos que una composición pictórica es muy similar a una organización de elementos en una fotografía, la selección de elementos a pintar tiene su parangón en la elección del correcto encuadre fotográfico.

#### **Composición de la figura humana**

El rostro adopta frente a la cámara una serie de posiciones que, genéricamente se clasifican en cuatro básicas: **de frente, en tres cuartos, de perfil y de espaldas**. La **posición frontal** aplasta el rostro no tiene volumen y resulta poco favorecedora. La **colocación en tres cuartos**, se aprecian mejor los rasgos de la cara y se hace más perceptible la dirección de la mirada. El **perfil** es una posición delicada en la composición. En escenas de diálogo es corriente que se alterne la importancia de cada personaje. El cambio de plano para mostrar al sujeto sobre el que recae ahora el peso de la escena se denomina **contraplano**. La composición de imágenes en movimiento supone una constante labor de encuadre. En cada momento, los sujetos se trasladan, se paran, miran hacia otro lado.

#### **Recreación de la perspectiva**



Un dibujo se compone solo de dos dimensiones (ancho y alto) pero normalmente se pretende crear la ilusión de la tercera dimensión: la profundidad. La sensación de profundidad se expresa de forma convencional; de igual forma, el contorno también es un artificio para definir un objeto en la superficie del lienzo o papel.



Sobre el papel, es un hecho que la imagen se limita a un alto y a un ancho. Es por ello que, en muchas ocasiones, la toma final nos queda "plana", sin vida, sin fuerza. Para dotar a una imagen fotográfica de una cierta tridimensionalidad que la acerque aún más a la realidad, utilizamos la perspectiva. Nos servimos, pues, de los elementos que están naturalmente en el encuadre, de tal manera que, entre el fondo de la escena y su primer término, exista una distancia más psicológica que física.

Los manuales afirman que la perspectiva es “un sistema de proyección, sobre un plano de dos dimensiones, de objetos o sujetos que son de tres, y que mantienen entre ellos relaciones espaciales. Es la apariencia que adquieren los objetos de acuerdo a la distancia y posición que guardan con respecto al ojo observador”. En base a esta definición, un buen uso de las líneas y elementos en general preexistentes en la escena propicia un efecto conocido como tridimensionalidad o, lo que es lo mismo, la perspectiva fotográfica.

La ilusión de profundidad puede expresarse por la línea imaginaria o la real, bien jugando con el grueso de la misma o con el tono. Pero en realidad, la profundidad de la escena se consigue combinando muchos elementos: líneas convergentes y divergentes, tamaños relativos (perspectiva lineal), zonas de diferente luminancia y nitidez (perspectiva aéreo-luminosa), etc. Las imágenes con un marcado índice de profundidad suelen ser más interesantes y fáciles de entender para la percepción humana y captan el interés en mayor medida que una fotografía plana y de tono homogéneo.



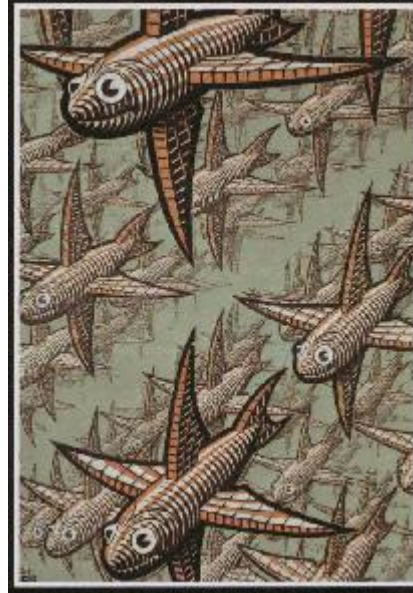
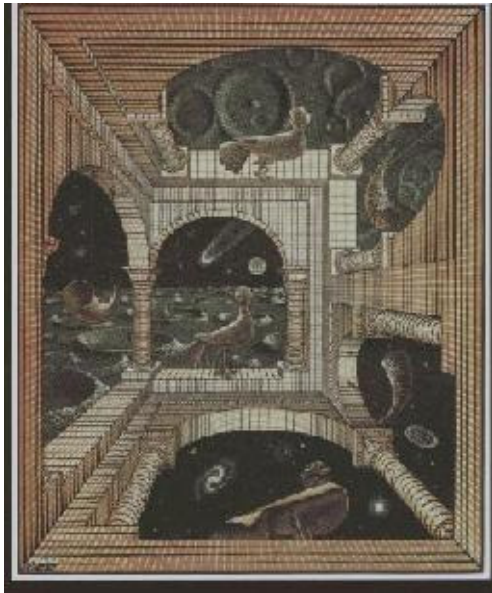
Obsérvese como en estas dos hileras de soldados de plomo, por un lado, la inclinación de la propia línea que forma la columna de soldados da en ambas imágenes da cierta sensación de relieve, profundidad y perspectiva, pero el desenfoco de la segunda imagen nos sugiere mejor que ciertos soldados están delante y otros detrás.



La convergencia de líneas es uno de los recursos más empleados para suscitar la sensación de tridimensionalidad en la denominada perspectiva lineal. Dos o más líneas paralelas que se prolongan hasta el infinito acaban por juntarse en la fotografía en un punto, denominado punto de fuga. Este punto suele ser uno de los principales candidatos a ocupar un puesto en alguno de los vértices de la zona áurea.



Lewis Wickes Hine



Otra forma de conseguir la convergencia de las líneas es empleando acertadamente las diferentes focales de las que disponemos. Los angulares separan los planos, dando la falsa sensación que el fondo dista mucho con respecto al primer término. Empleando estas lentes, junto a la convergencia de líneas y una buena profundidad de campo, podemos obtener imágenes con una gran sensación de perspectiva.



Aunque en la vida real la profundidad y tridimensionalidad ocupan el ciento por ciento de la realidad, en el mundo fotográfico este porcentaje no es tan elevado. No serán pocas las ocasiones en que debemos forzar las líneas o los tonos de la escena para dotar de profundidad a la toma. Un ejemplo, a modo de conclusión: un paisaje del Polo Norte, carente de líneas y con un único color –el blanco–, puede presentarse plano; una buena solución ante la ausencia de líneas, en esta ocasión, será jugar con las distintas tonalidades del hielo.

Aunque la mirada del espectador siga un recorrido inconsciente general, es el artista quien con su composición, obligará al espectador a seguir el recorrido que él quiera, jugando con los ritmos creados por las líneas, tonos...

Por otro lado, el **formato** del cuadro, horizontal o vertical le dará cierto dinamismo compositivo y organizará el marco limitado la disposición de los objetos. La superficie de la imagen al ser alargada en sentido vertical u horizontal transmite sensaciones diferentes.



Formato horizontal (tipo 16::9)



Formato vertical



Formato cuadrado (4:3 de la TV tradicional)

**Es importante, en el momento de intuir en el espectador la noción de perspectiva que en la imagen pueda haber distintas texturas, este proceso ayuda a comprender que cuando aparece una textura clara estamos ante un objeto cercano, y viceversa.**



## **2.- Análisis de la imagen en movimiento**

Analizaremos los rasgos objetivos (Movimiento, montaje, espacio y tiempo) específicos de las imágenes móviles y su significación. Intentaremos lograr el objetivo de ser capaz de analizar la estructura formal de la imagen en movimiento a través de sus rasgos básicos elementales

### **2.1.- Análisis del movimiento**

---

Las figuras de una imagen móvil se mueven, este hecho genera una trayectoria que reordena el centro de interés de la imagen, configura un dinamismo que hace que la “pintura sea dinámica”. Pero si además podemos mover el punto de vista (cosa que no podemos hacer en la representación teatral) logramos que se invente un arte narrativo: el lenguaje audiovisual o cinematográfico. En ambos casos, cuando **las figuras se mueven o cuando movemos el punto de vista**, la composición de la imagen varía, estamos analizando la imagen móvil.

<p>Movimiento del punto de vista</p>	<p>Con la variación del punto de vista o con el movimiento intrínseco de las figuras, se produce una variación de las imágenes que capta el espectador. El uso de este recurso en un mensaje audiovisual tiene repercusiones significantes: puede ser descriptivo (panorámica) o expresivo (traslación o travelling).</p>
--------------------------------------	---

### MOVIMIENTOS DEL PUNTO DE VISTA

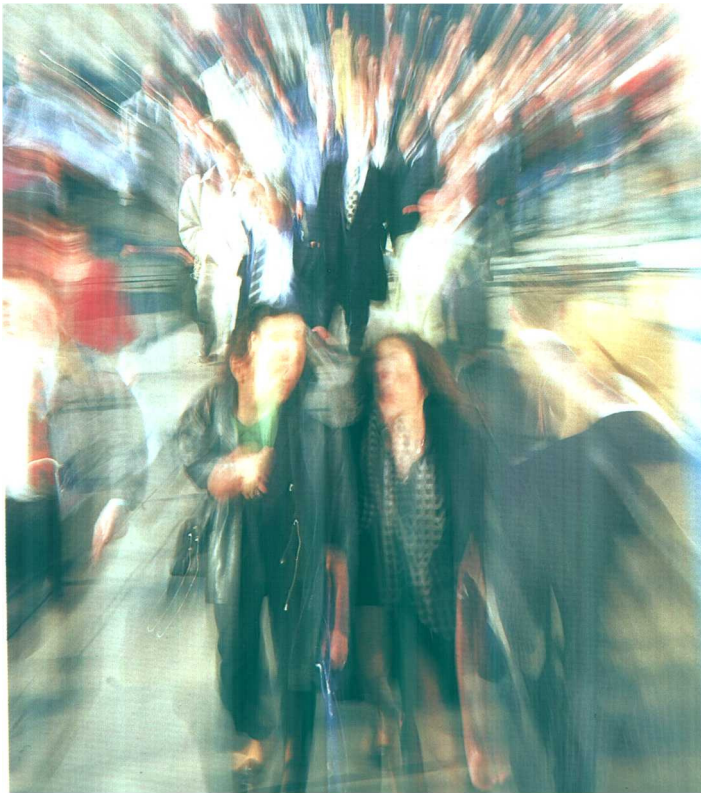
Hay tres tipos de movimientos de cámara: la panorámica, el travelling y la grúa.

La **panorámica** es el sencillo movimiento de rotación de cámara sobre su propio eje en sentido horizontal, vertical u oblicuo. Pueden ser:

- **Descriptivas** que consiste en un desplazamiento de la cámara para abarcar un escenario, para poderlo contemplar por entero.
- De **acompañamiento** cuando el movimiento se justifica por la acción de algún personaje al que se va siguiendo.
- De **relación** establece un vínculo entre dos o más elementos visuales de interés.

En el movimiento de **travelling** se traslada toda la cámara al mismo tiempo que también se hace posible la ejecución de panorámicas. También puede ser descriptivo, de acompañamiento o de relación; lateral, de avance o de retroceso.

El zoom es un movimiento de la óptica en el que solo se modifican los tamaños de las figuras.



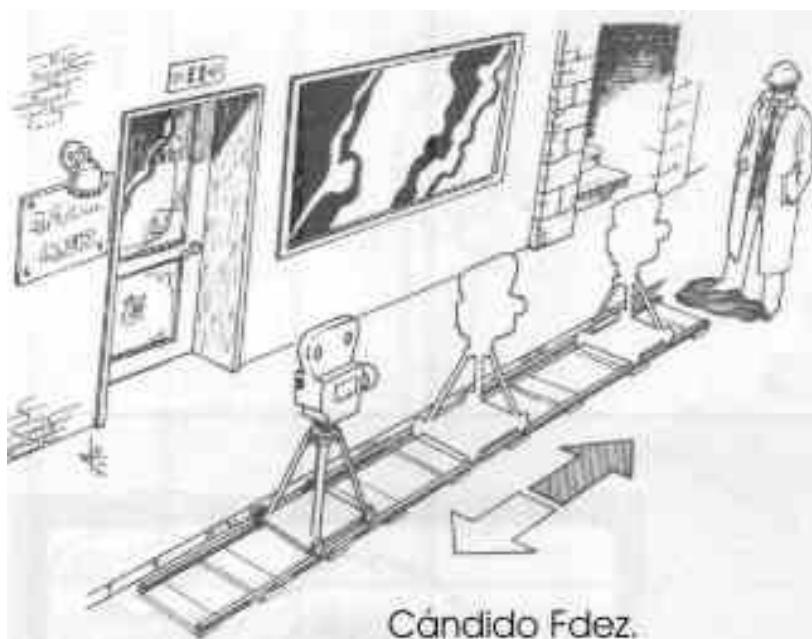
Golpe de zoom. En la imagen superior se muestra un momento en el que la foto se realiza mientras se hace un movimiento rápido de zoom, este efecto visual hace que nos acerquemos (o alejemos) rápidamente de un objeto central por lo que las líneas que rodean al centro parecen estirarse. Normalmente el zoom se emplea en la mayoría de las imágenes televisivas pero realizado muy lentamente, en ese caso resulta difícil diferenciarlo del travelling.

El travelling nos aleja o nos acerca del sujeto. El zoom acerca los objetos sin variar la composición, en el travelling ésta se altera continuamente por el cambio paulatino del punto de vista. A medida que la cámara se aproxima al sujeto se produce una modificación natural.

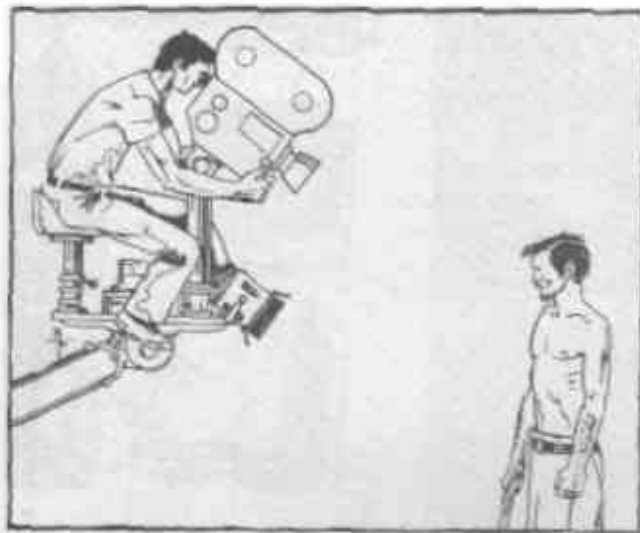
Diferenciamos un movimiento de **Travelling de zoom óptico**: sólo en el primer caso los objetos se mueven entre sí y nosotros, como espectadores, nos movemos entre ellos... porque la cámara se mueve. Por el contrario en los movimientos de zoom la cámara está quieta, y los objetos se acercan o alejan como si estuvieran plasmados en una foto, sin variar sus posiciones relativas....



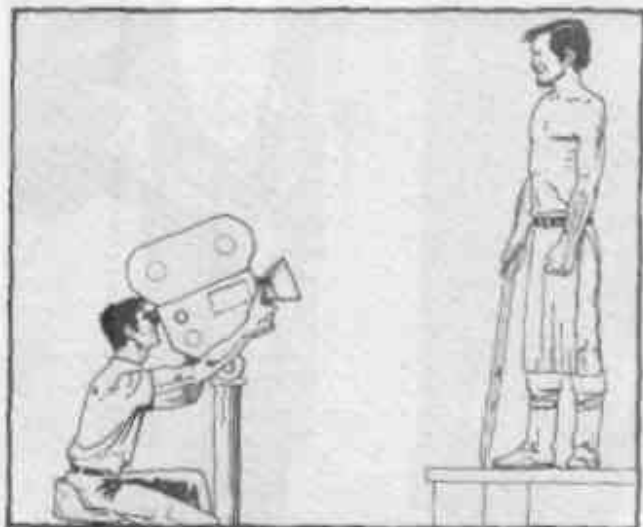
### Travelling



La **grúa** permite el desplazamiento simultáneo de la cámara en las tres dimensiones del espacio. La pluma sobre la que va instalada la cámara se puede subir y bajar a voluntad, no sólo verticalmente sino también en direcciones oblicuas. a su vez, el carro sobre el que se apoya la pluma se desplaza en travelling hacia atrás o hacia adelante. Al mismo tiempo, la cámara efectúa panorámicas en cualquier dirección. La grúa permite, por tanto, los movimientos más completos.



Picado



Contrapicado

<b>Movimiento del punto de vista</b>	<b>Traslación</b>	<b>Rotación</b>	<b>En altura</b>
<b>Técnica</b>	Travelling	Panorámica	Grúa
<b>Significado</b>	Movimiento horizontal del espectador	Movimiento descriptivo	Movimiento 3D del espectador

Con relación al movimiento fijémonos siempre en:

1. Movimiento de la/s figura/s.
2. Movimiento de punto de vista (travelling, panorámica y grúa).
3. Movimiento por composición dinámica de elementos dentro del plano.

## 2.2.- Análisis del montaje

Montaje	Variable que organiza los distintos elementos en el tiempo, y que articula narrativamente los diferentes cuadros de imagen, situándolos en momentos anteriores o posteriores, dándole una mayor o menor duración.
---------	---

En el proceso de montaje se ordenan y se cuantifica la duración de los distintos planos, dando sentido específico a la unión y al orden específico de cada fragmento.

Al igual que en la oración gramatical donde el orden de las palabras confiere un significado específico. Por ejemplo en la narrativa audiovisual una imagen de una cara triste seguida de un plato de lentejas y de la misma cara alegre, tiene un significado opuesto a esa misma imagen tras una cara alegre y antes de la cara triste.

El montaje –o si se prefiere la compaginación, o edición– de un material audiovisual representa, por su poder creativo, una de las etapas más significativas de su proceso artístico. En esa etapa el cineasta, podrá convertir un buen film en excelente. "Escribir una película es como si fuera una partitura. Cada plano está ligado al siguiente, no sólo como una simple indicación, sino como una progresión simultánea de una serie múltiple de líneas con un orden de construcción independientes, inseparable del orden de la composición de la totalidad de la secuencia" Eisenstein.

En el proceso de dar forma al material audiovisual para convertirlo en un producto concreto y autónomo, el montador tendrá la responsabilidad de ordenar todos y cada uno de ellos para que el relato vaya tomando consistencia, respetando siempre la idea original y preservando la claridad del relato. Entre otras cosas, el montador tiene a su disposición una serie de normas que se fueron legitimando con el correr de los años y que el espectador ya incorporó junto a sus **códigos de lectura**.

Las distinciones básicas del **discurso audiovisual filmico son:**

-**Secuencia:** es una de las grandes divisiones de un film, que posee un sentido completo. Se puede comparar con el capítulo de una obra literaria. Consta, generalmente, de varias escenas. Un largometraje podrá tener 15, 20 o más secuencias.

-**Escena:** es una acción continuada, filmada en un mismo ambiente o escenario (sea interior o exterior, es decir, bajo techo o al aire libre), y que carece de sentido completo. Consta, generalmente, de varias tomas.

-**Toma** (en inglés, *shot*): es cualquier asunto o trozo de acción filmado desde el momento en que se activa hasta que se detiene el dispositivo de filmación en la cámara. La toma viene a ser la célula de una película. Más allá está el **fotograma**: pero éste no puede llamarse *célula cinematográfica* porque en sí mismo carece de movimiento (es una fotografía estática).

-**Plano**: es un término genérico que se refiere a la "porción" del sujeto, de la persona que aparece dentro del cuadro, o bien, a la cantidad de escenario captado por la lente (primer plano, plano medio, plano general, etc.). Un documento audiovisual de una hora de duración puede contener fácilmente mil planos.

La duración de los planos (ritmo externo) es otro parámetro que marca la cadencia y el interés por los contenidos narrados. Los estudios de percepción nos demuestran que en cada cambio de plano hay un incremento del interés sobre la narración que decae a los pocos segundos, en proporción inversa a la complejidad del plano. Así una imagen muy densa, con muchos elementos narrativos nos cansa menos que una imagen simple y sencilla. Por tanto, en el montaje se combina el orden de los planos y la duración de los mismos para generar cierta significación.

Montar es un trabajo de estructuración y análisis. A diferencia de la inspiración de un músico o un pintor, un montador no suele construir una secuencia en un instante creativo de pura intuición. Es importante que sepa por qué ordena los planos de un modo y no de otro, y por qué duran tantos segundos, y qué hace que una toma sea mejor que otra. Incluso si una idea brillante es obtenida por intuición -cosa que de hecho ocurre a menudo- un buen montador sabrá explicar por qué resulta ser brillante, aunque sea después de terminar el montaje. En otras palabras: no tiene ningún sentido (ni ninguna gracia, además) que nos saltemos las normas si no sabemos que nos las estamos saltando, y sin tener claro por qué motivo lo estamos haciendo. Para eso resulta imprescindible conocerlas.

Las **normas del montaje**, que poco a poco ha ido adoptando el lenguaje del cine no son reglas arbitrarias. Aunque podemos pensar en casos que tienen una parte de convención, por ejemplo el uso del fundido encadenado para denotar paso de tiempo, las reglas del montaje académico (o lo que es lo mismo, clásico) surgen de la necesidad de que el espectador *comprenda*, de respetar unas dimensiones espaciales, una perspectiva y una orientación. Aquí no nos referimos -de momento- al *montaje de estructuras*, el montaje a gran escala de la película como historia, ni al que podríamos llamar *montaje de ideas*, aquél que produce conceptos nuevos mediante la relación de dos planos contrapuestos. En esta lección citaremos dos de las reglas más básicas para que una serie de acciones o movimientos sea interpretada por el espectador correctamente, con fluidez y sin desorientarse.

**1- La ley del eje.** El **eje** (cito de nuestro glosario) es la recta imaginaria definida por la dirección del movimiento de un personaje, o que conecta a personaje observador con personaje observado, o a dos interlocutores. Establece la orientación de la acción en las dos dimensiones del plano (izquierda-derecha y arriba-abajo) dividiendo el espacio fílmico en dos partes separadas por él.

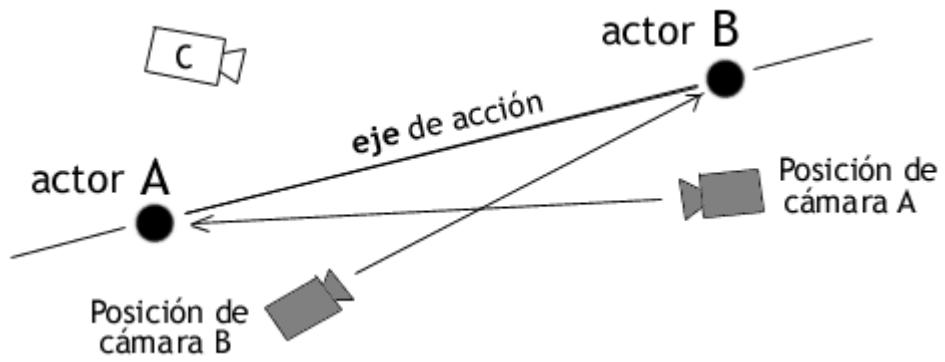


Imagen de la cámara A

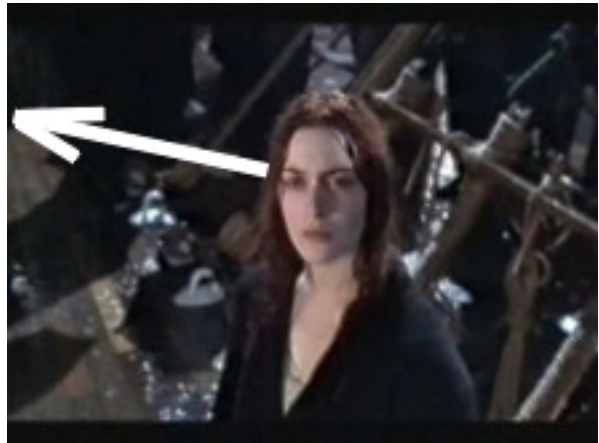


Imagen de la cámara B

*Una vez situados los actores y la acción definimos el eje y la orientación. Si montamos el plano A seguido del C incurrimos en un salto de eje, cambiando la dirección de la acción o mirada de los actores.*



Imagen de la cámara A

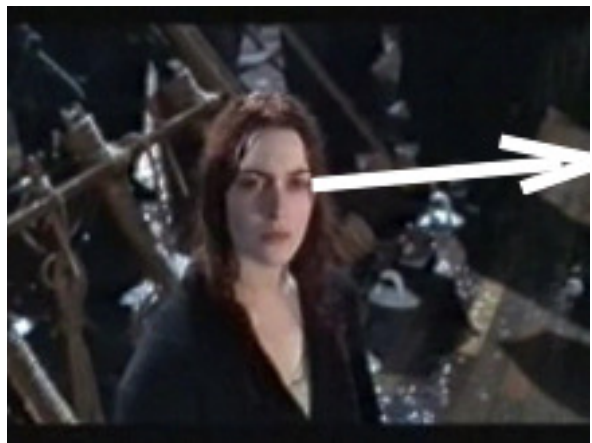


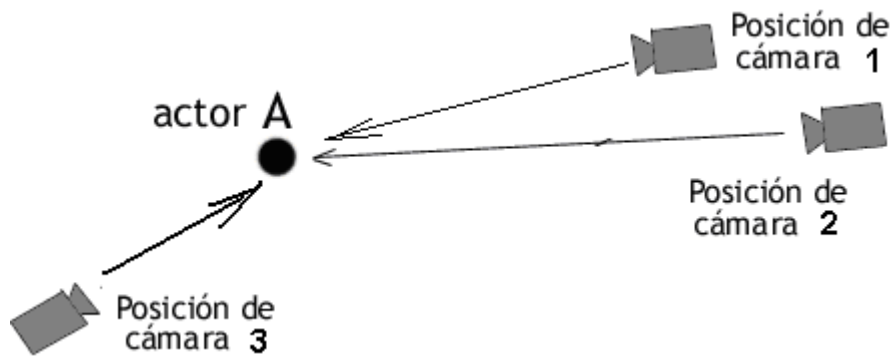
Imagen de la cámara C

Si se desea mantener esa orientación, por ejemplo para conseguir que en todo momento dos actores A y B que se miran vean correspondida su mirada mediante el montaje altemo de los planos de cada uno, las posiciones de cámara posibles deben limitarse al espacio que se encuentra a uno de los dos lados del eje (en nuestro ejemplo, además, sería aconsejable que el ángulo definido entre la dirección de la cámara y la dirección de la acción fuera el mismo en cada uno de los dos planos para que las miradas *coincidan exactamente*).

Al comenzar a rodar o montar una secuencia con un plano determinado, el emplazamiento de la cámara en dicho plano (por ejemplo, la posición A) establece la dirección y sentido del eje, es decir, la orientación de la acción. El montaje consecutivo de otro plano en el que la cámara se encuentra *al otro lado* del eje (en nuestro ejemplo, la posición C) puede provocar desorientación y dificultar la comprensión de la acción. En el ejemplo, el montaje alternado las tomas de la cámara A y las tomas de la cámara C haría que tanto A como B miren *hacia la derecha* en sus respectivos planos, por lo que tendríamos la sensación no deseada de que A y B no se están mirando. Esto es lo que se conoce como "**salto de eje**", y es lo que ocurriría si al grabar un partido de fútbol con dos cámaras colocásemos una en cada lado del campo. Nos encontraríamos con que ambos equipos atacan hacia la derecha (o ambos hacia la izquierda) y el partido resultaría *inmontable*.

## 2-La regla de los treinta grados.

Evitaremos montar dos planos consecutivos cuya diferencia de perspectiva sea *menor* de 30 grados. Por ejemplo, si montamos un plano de un personaje de perfil, el siguiente plano del personaje debería cambiar sustancialmente el punto de vista. Si montamos dos planos juntos cuyo eje de cámara difiere menos de esos 30 grados, el corte puede resultar brusco y es muy probable que percibamos un molesto salto. Dicho de otro modo, y como en cualquier otro aspecto del trabajo de montaje, cambiar de plano requiere una justificación, y si el cambio de perspectiva no implica un cambio significativo en el contenido del plano (o lo que es lo mismo, en lo que nos cuenta) perdemos inteligibilidad, fluidez y continuidad... normalmente no nos conviene que el espectador se dé cuenta de repente de que está viendo una serie de planos pegados por un montador.



Posición 1

Posición 2

Posición 3

En el ejemplo de la figura, la información que capta la cámara en la 1ª posición no es significativamente diferente a la de la posición 2, el ángulo con respecto a las dos posiciones no es mayor de los 30 grados. Pero la posición 3 sí daría una información distinta, y se corresponde a un ángulo mayor, de casi de 180 grados (un contraplano). Así sería más correcto pasar de la cámara 1 a la 3.

Esta dirección WEB <http://personal.telefonica.terra.es/web/edit/mdc/art06.html> nos llevará a la esencia de la evolución del montaje cinematográfico, con muchos documentos audiovisuales seleccionados.

### 2.3.- Organización de los elementos en el tiempo

Tiempo	La modificación expresiva del TIEMPO real congelándolo, acelerándolo o ralentizándolo, y proporciona un nuevo sentido histórico a los hechos contados en el mensaje.
--------	--

La evolución de los hechos de la realidad no coincide cronológicamente con la ordenación que hace el autor de los mensajes audiovisuales, así en ocasiones acontecen saltos adelante en el tiempo, obviando datos y hechos sin peso narrativo (elipsis, aceleraciones, flash-forward), comprimiendo el devenir real en la duración del espacio televisivo o cinematográfico. Así, es habitual que en el periodo de tiempo real del documento audiovisual se narren acciones que acontecen en 1 semana, varios meses o años. No tendría sentido ver como una persona sube los ocho pisos antes de llegar a su casa, por lo que una elipsis nos traslada directamente de la calle a su dormitorio (lugar en el que encuentra a su amada muerta...).

Por el contrario en otras ocasiones los recuerdos (**flash-back**) son parte del progreso narrativo audiovisual, y nos damos cuenta como los hechos que observamos en el mensaje son parte del pasado imaginario... Los saltos en el tiempo se sugieren de múltiples formas: un **fundido encadenado**, un **fundido en negro**, pueden indicarnos un paso de varios años, mientras que una imagen borrosa, o *congelada*, puede sugerirnos un recuerdo... no existe una regla de significación fija y única, la narrativa audiovisual *estandarizada* es ambigua, pero en cada caso la **significación ha de estar clara**.

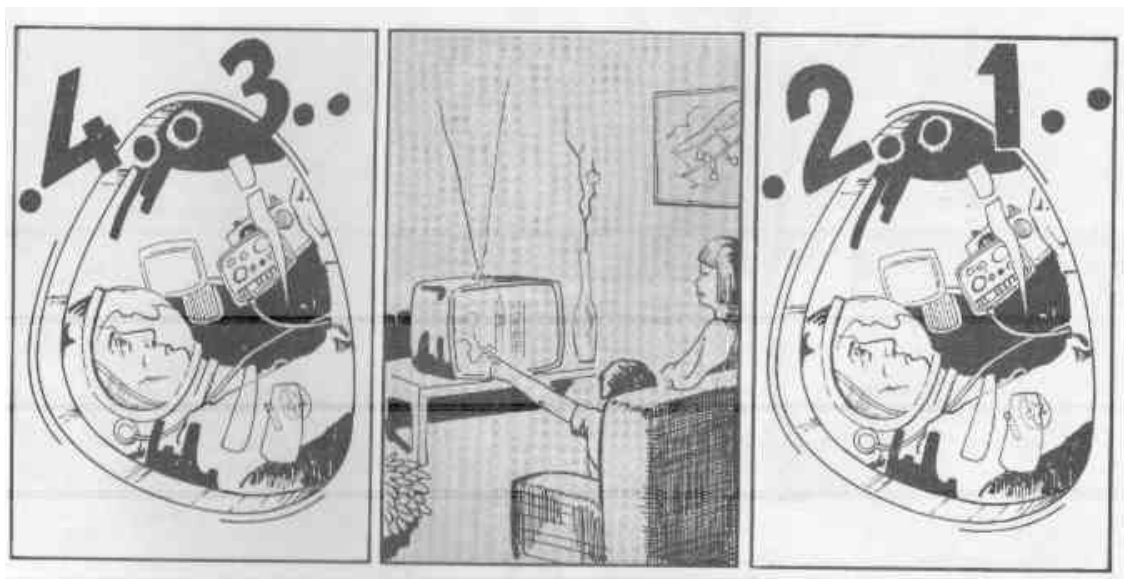
Hacia atrás	Ahora	Hacia adelante
Flash-back	Tiempo real	Elipsis
Flashes	Congelados	Aceleraciones
Etc.		Flash-forward

En la narrativa audiovisual se cuenta todo, y solo, aquello que es significativo para el progreso de la propia narración, todo lo que tiene significado, así, si nos fijamos en cada rasgo visual o sonoro podemos categorizarlo dentro de una intención comunicativa del autor del mensaje (si es que así lo determina la calidad del mismo).

El tiempo en las **imágenes fijas aisladas** se recoge en el momento en que disparamos una cámara, congelamos el tiempo en una instantánea. En la mayoría de las cámaras podemos regular la velocidad de obturación, la velocidad con que una cortinilla se descorre para dejar pasar la luz que impresionará la película. La gama de velocidades es muy alta. **Las altas velocidades** sirven para registrar sujetos que se mueven muy deprisa. Las **bajas velocidades** suelen emplearse cuando hay muy poca luz y es preciso efectuar largas exposiciones para impresionar correctamente el negativo. Una **velocidad lenta** también es un recurso expresivo para sugerir el movimiento. Al disparar durante dos o tres segundos hacia un personaje que se mueve, éste irá dejando su huella, la huella del movimiento a lo largo del encuadre.

Estos procedimientos temporales son explotados al máximo por el lenguaje del cómic.

La **imágenes fijas seriadas propias del cómic**, la fotonovela y los montajes audiovisuales de diapositivas tienen en el manejo del tiempo uno de sus fundamentos narrativos.

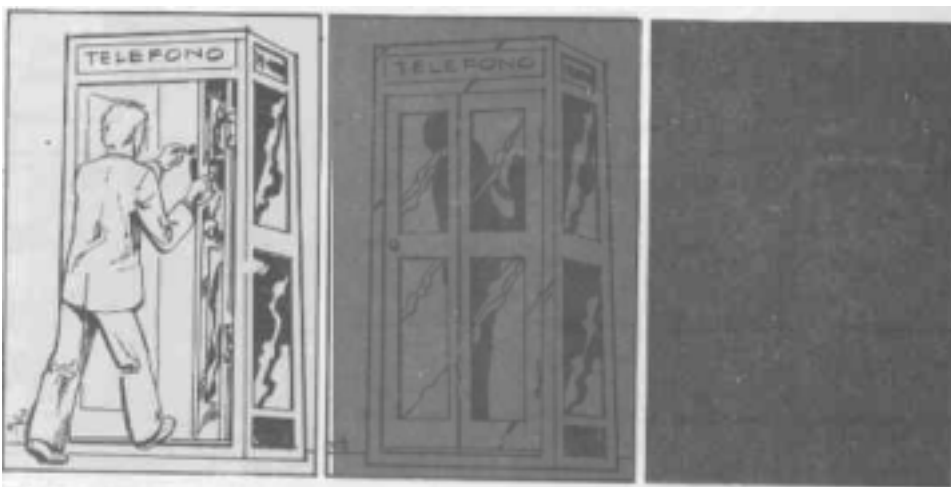


Cándido Fernández

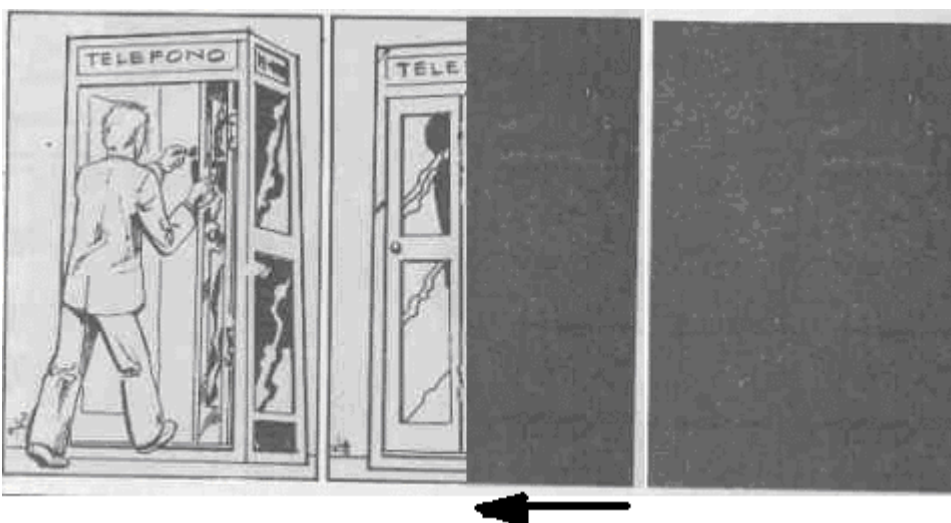
En el cine el tiempo es lo fundamental. Cuando no hay ningún corte dentro de una escena lo denominamos **plano secuencia**. El tiempo cinematográfico puede alargar o acortar el tiempo de la realidad a través de la **ralentización** que se logra rodando a una velocidad de cámara mayor que la usual, así se consigue en la reproducción una velocidad tres veces más lenta que en la realidad. El alargamiento también viene dado por **el congelado**, por la detención del tiempo real, cuando se quiere centrar la atención del espectador en algún detalle de la acción o de la expresión de los personajes.

La **aceleración** es un caso muy específico de condensación del tiempo real y se consigue a través del montaje elíptico. La **elipsis** es un mecanismo narrativo por el que sólo se presentan los momentos significativos de un relato. Para llevar a la práctica la elipsis entre diferentes escenas se utilizan diferentes recursos como pueden ser: **el corte**, **el encadenado** que supone el desvanecimiento de la primera imagen mientras la segunda está apareciendo. Cuando la duración del encadenado dura algunos segundos, se denomina **sobreimpresión** que permite mezclar las imágenes que se desarrollan en espacios o tiempos diferentes para crear una nueva realidad.

El **fundido a negro** es otro de los recursos clásicos de transición. Consiste en un oscurecimiento gradual de la primera escena hasta dejar la pantalla totalmente negra. La segunda escena abre de negro de forma progresiva hasta conseguir un nivel de tonos correcto.

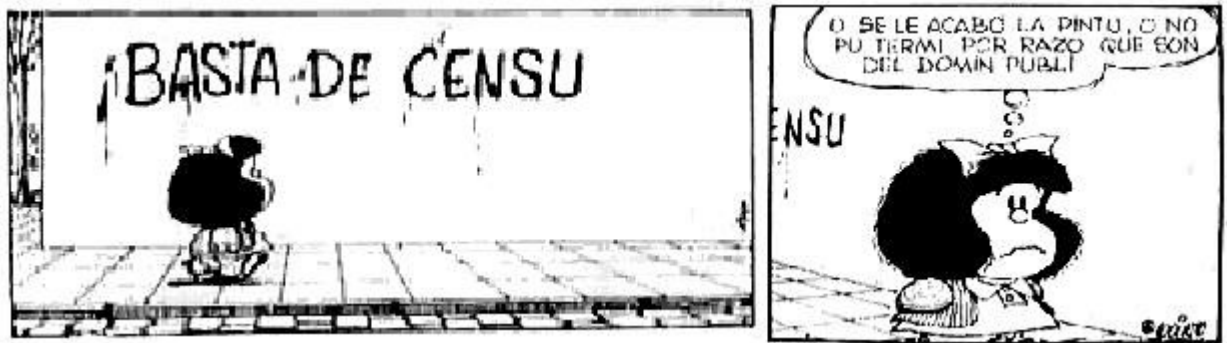


La función de las **cortinillas** es dar paso a una nueva imagen a través de una determinada figura geométrica. Las cortinillas tienen formas muy variadas: horizontal, vertical, oblicua, de estrella.



*Cándido Fernández*

La imagen fija secuencial



El cómic y su organización en distintas viñetas, constituye un caso singular de organización de las imágenes en el tiempo. La viñeta está asociada a la elección de un formato determinado que posibilita el encuadre de un espacio. Al determinar el espacio que los objetos ocuparán en una viñeta hemos de optar por diferentes representaciones dependiendo de la relación entre el tamaño de la imagen y el tamaño de la viñeta. El plano de cada viñeta se define teniendo en cuenta el mayor o menor crecimiento de la imagen del cómic en relación a las dimensiones de la viñeta.

### 3.- Análisis del sonido y grafismos

Sonido y grafismos	Elemento complementario de la imagen que se debe de analiza dado que los sonidos que acompañan un mensaje audiovisual sufren un proceso de codificación distinto al camino icónico.. Los grafismos, dentro de la imagen, cumplen una función similar al a la palabra en la imagen; considerando que la letras que se incorporan a un icono siempre entran a formar parte del mensaje como figuras en relación con el resto de la composición visual.
--------------------	--

#### 3.1.- Sonido

Las imágenes y su ambigüedad es concretada o potenciada por el complemento sonoro. Así una imagen de una casa puede sugerir miles de ideas, pero si la acompañamos con cierta música tétrica estamos categorizándola dentro de una sensación propensa al terror, estamos concretando tal ambigüedad. Por el contrario una música acompasada puede evocar conceptos abstractos al acompañar a... las imágenes de unos deportistas (nos evocan esfuerzo, tenacidad, etc.)

Los rasgos importantes del sonido son la intensidad, tono y timbre. Sonido e imagen pueden aparecer oponiéndose, complementándose, reforzándose mutuamente, el sentido complementario y reiterador predomina en los mensajes didácticos. El sonido cuando se corresponde con el texto hablado (locución) es un elemento sonoro más (e importante) a analizar, pero no debemos de olvidar que en la narrativa audiovisual (y especialmente en el video educativo) se cae muchas veces en el error de considerar sólo la veracidad de los contenidos de la locución que acompaña a las imágenes. Las imágenes tienen mayor peso narrativo que la locución, y ésta debe concretar la ambigüedad propia del mensaje icónico. Por tanto, en una narrativa audiovisual eficaz la integración sonido-imagen debe de ser complementaria (y en algunos casos reiteradora), apoyando el sonido aquello que no se entiende con la imagen por sí sola.

Distintas experiencias demuestran que lo que las audiencias recuerdan de una noticia de un informativo son las imágenes, y apenas el comentario que realiza el periodista sobre las mismas.

Los recursos sonoros fundamentales son: la palabra, la música, los efectos, el silencio, planos sonoros y el montaje como recurso aglutinador de los anteriores. Para algunos, la **palabra** es el recurso sonoro por excelencia, juega un papel muy diferente en los diferentes medios como la radio, el cine o la televisión. Desde el punto de vista técnico podemos distinguir entre la voz en off y los diálogos. La **voz en off** se corresponde a todo sonido que pertenece a alguien que no se encuentra materialmente en escena. Y puede ser **descriptiva-objetiva** (relato en tercera persona) o **subjetiva** (relato de un personaje en primera persona). Los **diálogos** pueden ser en directo o doblados. En **directo** es cuando se utilizan la misma imagen y sonido, grabados sincrónicamente durante el rodaje o grabación. Y es **doblada** cuando se realiza en estudio una posterior grabación que habrá de ser "encajada" en la toma adecuada del montaje final.

En cualquier manifestación sonora la presencia de la voz humana focaliza la percepción frente a cualquier otro sonido que haya a su alrededor. Así, en el sonido, los diálogos son las figuras sonoras, y también deben ser claros. Rasgos diferenciales de la voz :

- Diferencia sexual (distintos tamaños de la fisiología fonadora humana provocan una diferencia de una octava entre la voz masculina y la femenina)
- Edad
- Tesitura: soprano, mezzosoprano, contralto (mujer), Tenor, barítono, bajo (hombre)
- Timbre (presencia)

**La música** puede tener varios fines: como factor de ambientación de una época, de una localización específica, como elemento de caracterización de personajes y secuencias, como fijador del ritmo interno de la narración, como definición psicológica de secuencias...

- Contextual: se utiliza la música como un elemento necesario para crear un clima o una atmósfera que provoque un estado de ánimo o una sensibilidad que predisponga al espectador a una actitud determinada. También se define como "música de fondo".
- Dramática: ayuda a comprender la historia, ilustra las ideas y no simplemente acompaña a las imágenes. Influye sobre las emociones y contribuye a la comprensión de la narración audiovisual.

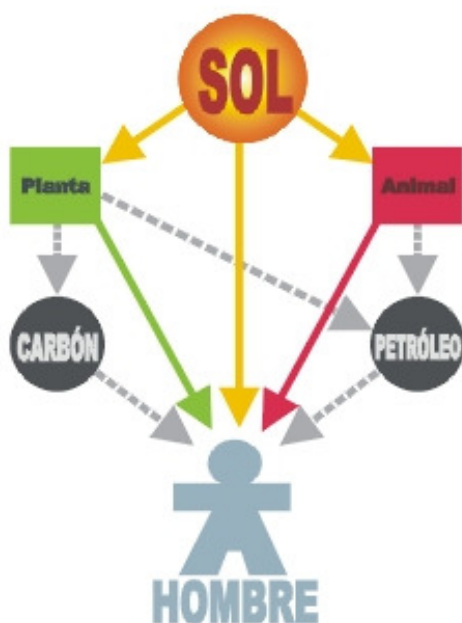
**Los efectos sonoros** ayudan a recrear una parte importante de la realidad filmada en cine, grabada en vídeo o televisión. Existen dos tipos de efectos: los grabados directamente de la naturaleza, y aquellos otros trucados por los técnicos de estudio y recados artificialmente por los especialistas. La introducción de ruidos tiene como finalidad esencial la creación de un ambiente de realismo y, por consiguiente, de contextualización de los escenarios en los que tiene lugar la narración audiovisual. En general, el uso de los ruidos contribuye a hacer más creíble el mensaje, teniendo en cuenta las limitaciones de la imagen fija para transmitir determinadas realidades.

**El silencio** es un recurso poco explotado. Si bien es verdad que en la educación puede convertirse en un elemento moldeador de la estructura didáctica.

Los **planos sonoros** tienen su correspondencia con los tamaños de plano de la imagen. Los diálogos de un personaje en primer plano tendrán más presencia que si se encuentran en plano general. Se trata de crear una correspondencia entre el tamaño del plano y la distancia sugerida por la voz. Se suelen utilizar para la realización de ambientes sonoros.

### 3.2.- Grafismos

---



Textos y grafismos en la imagen se incorporan como nuevas figuras a analizar en la lectura de rasgos de documento audiovisual. La composición del texto nos dirige la lectura. Los espacios blancos se llaman "aire" y son necesarios para no saturar de información el mensaje. La incorporación de nuevas palabras podría provocar ruido.

No podemos olvidar que en un nivel avanzado la narrativa de la imagen en movimiento se beneficia de las técnicas expresivas propias del mundo icónico fijo (descritos más atrás en el apartado de la imagen fija), del mundo sonoro y también del TEXTO. La infografía es uno de los exponentes y recursos más avanzados usados en el periodismo escrito analógico y digital, e incorporado recientemente a la imagen móvil. Así, tiene especial eficacia comunicativa un mensaje audiovisual que incorpore además texto y otros grafismos que no pueden ser representados con las imágenes o de difícil recuerdo a través del sonido. Por ejemplo en un accidente ferroviario tiene elevado peso comunicativo las imágenes del hecho, también importa el ambiente sonoro que se escucha y es importante el texto que nos pueda indicar la hora del accidente, el lugar, el número de heridos o su localización en el mapa.



El **texto en una fotografía** sirve para guiar la lectura e interpretarla. En la prensa el texto escrito y la ilustración están presentes **como acontecimiento y como comentario**. Como acontecimiento ofrece un conjunto de datos objetivos que están presentes en la información, mientras que como comentario se ofrecen datos que complementan, valoran e interpretan los hechos.

El texto cumple las siguientes **funciones**:

- **de anclaje**: permite seleccionar el significado que pretende comunicarse. El tamaño, el color y la disposición de las palabras en las imágenes crean una determinada cadencia a la lectura total de la imagen. El texto a modo de **pie de foto** sirve para que clarifiquemos todos los significados posibles a las intenciones de su autor, siempre que el texto no sufra ninguna modificación, pues una imagen abierta establece muchas dudas en el receptor.

- **de relevo**: se encuentra principalmente en los dibujos humorísticos y en los comics. Aparece como diálogo y es un elemento imprescindible para la progresión de la acción. Su función es complementaria a la de la imagen y es la que permite avanzar la acción.



El tipo de texto varía en función del producto que se anuncia. Además de tener unas **propiedades semánticas** tiene un **carácter icónico y expresivo determinado**.

## 4.- Los contenidos del audiovisual

En los anteriores apartados hemos realizado un completo análisis objetivo de la imagen, bien sea fija o móvil, con sonido y sin él... pero todo estudio no estaría completo sin la interpretación subjetiva, sin el sentido subjetivo, que debe de derivarse y corresponderse unívocamente con los rasgos objetivos anteriormente descritos y fijados por el autor del mensaje.

### 4.1.-La cultura generada por el audiovisual y la eficacia del marketing

---

Tras profundizar en la eficacia del audiovisual a partir de la composición de las formas audiovisual, analizaremos los contenidos, que normalmente también condicional esa forma.

Los elevados niveles de eficacia de los mensajes de origen audio- icónico (programas de televisión, *video-clips*, películas cinematográficas, publicidad, etc.) derivan del poder sugestivo de la imagen. Este es síntoma de la eficacia de un lenguaje: al audiovisual, pero que está potenciado por los intereses comerciales de las empresas que los generan. Tal eficacia del audiovisual se manifiesta y concreta en unos mensajes bajo unas formas concretas, de probado éxito, que se han vuelto patrones comunicacionales y culturales *universales*, y que siguen la normas y estrategias del marketing y del libre mercado, que controla los contenidos no solo de los mensajes publicitarios, sino del resto de discursos audiovisuales para que sean rentables: así junto a un programa televisivo se promociona un disco de su música, una película posterior, unos juegos para los más pequeños, unas camisetas con los protagonistas, etc.

El marketing se convierte en una estrategia para lograr eficacia en los mensajes convertidos en productos que han de llegar a las audiencias/dianas. Marketing que tiene unos principios de funcionamiento buenos: Marketing o mercadotecnia es una planificación de estrategias comerciales para satisfacer los intereses del productor y consumidor, adaptando la producción dada a los deseos y necesidades de ambas partes. Por tanto, el marketing tendría que beneficiar tanto al vendedor como al comprador, tanto a la cadena televisiva como a sus audiencias...

En todo caso, el marketing y la lucha por conseguir el dominio de los mercados audiovisuales, es una de las causas de que esta narrativa sea tan eficaz. Pero no obstante debemos debatir algunas **críticas** que se pueden derivar de tales estrategias comerciales (y que coinciden con los métodos usados en las cadenas audiovisuales contemporáneas):

➤ **1 Materialización de la sociedad:** *Los mensajes se destinan a receptores como posibles compradores/usuarios, de los que más importa es su poder adquisitivo. Fijémonos en qué pocos anuncios publicitarios centran sus mensajes en los pobres...*

➤2 **Manipulación de la demanda:** En ocasiones se hace que el comprador se interese por un producto que realmente no precisa... ahí están las modas como renovado ejemplo de cambio de indumentaria todos los años....

➤3 **Desprecio de los bienes y costes sociales.** ¿A qué empresa le interesa realmente el progreso cultural de sus clientes? ¿O será preferible que los clientes sean un poco tontos? En otras ocasiones agudizan las marcas de desequilibrio social (el cliente rico tiene más potencial comprador).

➤4 **Colonización cultural.** Los productos deben venderse en un mercado amplio, planetario, por lo que es mejor que el cliente comparta los mismos gustos y cultura que el fabricante. Véase el ejemplo de la nacionalidad americana de la mayoría de programas de cualquier canal de televisión.

➤5 **Absorciones anticompetitivas y destrucción de la competencia.** La unión de cadenas, fábricas, o establecimientos de venta favorece el éxito en la lucha contra la competencia. Las grandes empresas se unen para hacerse aún mayores y más potentes.

➤6 **Barreras a nuevas entradas en el comercio.** Para el vendedor la competencia no debe incrementarse, ya que en ocasiones, una novedad o una innovación tecnológica en otra nueva empresa viene a destruirle.

➤7 **Elevación de precios a largo plazo.** No olvidemos que una estrategia muy usada es la oferta, que se acompaña de productos a mayor precio sobre todo cuando se ha destruido a la competencia.

➤8 **Discriminación de minorías.** Los marginados, minorías étnicas, grupúsculos religiosos, etc. no existen para las grandes estrategias de marketing.

➤9 **Ventas a alta presión.** Fijese cuantas veces parecen obligarnos: “Compre ahora que está a tiempo, mañana se arrepentirá”.

➤10 **Obsolescencia planificada.** Para el consumidor el producto ideal debe durar mucho... pero para el vendedor solo el tiempo justo y definido en la estrategia comercial.

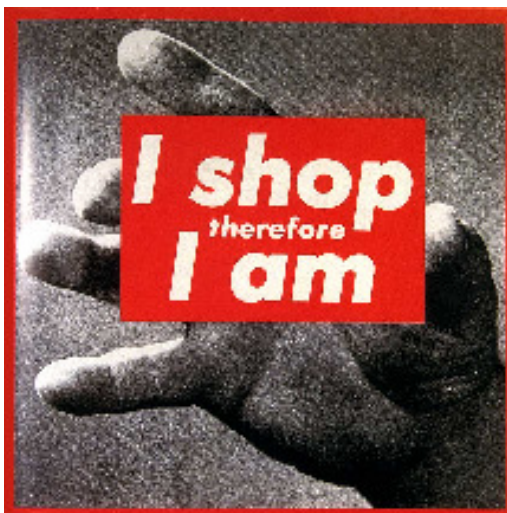


Foto de Barbara Kruger

## 4.2.- Rasgos de la eficacia narrativa audiovisual

La hegemonía del marketing viene dada por su eficacia en lograr el objetivo de los dueños de la empresa audiovisual, esto es, conseguir rentabilidad material y prestigio político-social. Es fácil determinar algunos de los rasgos que hacen eficaz, bajo esta perspectiva el mensaje audiovisual:

- Delimitación clara de objetivos: maximización de audiencias, como *paquetes* de productos en venta (las audiencias de bajo poder adquisitivo son indeseables) y sacralización del consumo, así un mensaje es eficaz si la audiencia compra producto.
- Es una narrativa (y un medio) destinado **a individuos** (la influencia televisiva sube cuando los jóvenes no la ven y comentan al lado de sus padres).
- La comunicación es directa, sin barreras espacio / tiempo, ni intermediarios ente emisor y receptor.
- Sus mensajes son entretenidos (Humor, cuentos, solución sencilla de conflictos/desenlace feliz). La comunicación es placentera, “gratuita”, y apela a un espectador adormilado, hipnotizado.
- Disminuye la conducta activa a cambio de pasividad del espectador sentado ante el televisor que no experimenta ni se desarrolla (efecto adormidera).
- No implica acción en el espectador, sino pasividad, por la comodidad y amenidad del mensaje "digerido", favoreciendo su olvido.
- **Tiene elevada potencia comunicativa: el lenguaje audiovisual** (y especialmente el televisivo) **se aprovecha de los hallazgos comunicativos de otros medios** y recursos de otros sistemas (teatro, la radio, la música, o la propia educación, etc.).
- El lenguaje televisivo articula formalmente los contenidos **espectacularizándolos, centrándolos en el ocio y el consumismo**, bajo formas muy dinámicas (número de planos en el tiempo), agresivas y de naturaleza erótica.
- Su **mensajes son sencillos**, categorizar rápidamente la realidad en bueno y malo, etc., lo bello es aceptado y lo antisocial rechazado, etc. ¡La reflexiones complejas son aburridas y espantarían al espectador medio!
- **Se reiteran** los mismos esquemas de valores (positivos y negativos), los modelos de vida, sus problemas y sus soluciones fáciles...
- Interesa el espectáculo de la realidad más que la dimensión real de los problemas o la contextualización y profundización en los fenómenos. Las informaciones son también entretenimiento, que debe atraer la mayor audiencia posible, por lo que tiene a uniformizar las bandas sociales receptoras.

- **RECREAN** parte de una realidad, pero a la que se le concede **elevados niveles de verosimilitud**. Es especialmente importante el caso de los niños, que no diferencian la realidad de ficción del audiovisual. Pero, ciertamente la televisión no ofrece las cosas ni los hechos, sólo vemos sus imágenes y sonidos que **RECREAN** parte de esa realidad. Por otro lado, es una recreación neutral, inocua y poco cuestionada; un dogmatismo que no admite réplica aparentemente. Así, la televisión se rodea de **omnipotencia y sabiduría infinita**, de aureola de verdad. De su perfección técnica deducen una **VALIDEZ** ilimitada del contenido, y esa información trasciende y llega a sobrepasar la propia realidad y la reconfigura. El espectador olvida que las emisiones de televisión son algo elaborado. Las imágenes son representaciones aisladas de un hecho total, seleccionadas y realizadas por individuos que tienen ideas y opiniones subjetivas. Reflejan el mundo de acuerdo a una historia personal, a características y al órgano de comunicación para el que trabajan esos profesionales de la información. No existe un punto de vista único y universal, ni para construir un mensaje ni para recibirlo. **El hecho real sólo existe para sus protagonistas**, y la imagen audiovisual es más influyente cuanto más alejado esté el tema tratado de la experiencia personal del televidente.

- **Falsas expectativas de acceso público**. El espectador no está en un sistema de comunicación libre si no lo domina ni puede ser emisor.

- Ataca a los sentimientos, **apelación a la emotividad** fácil: las angustias, desgracias ajenas, sentimientos básicos humanos, la compasión, actuando sobre el concepto de solidaridad a través de las desgracias pasajeras, enfatizando problemas intrascendentes, y promoviendo la sensiblería o el sentimentalismo fácil, problemas de las clases más desfavorecidas y que se solucionan (siempre transitoria y accidentalmente) gracias al milagro televisión. Y **apelación a la fidelidad** al programa, a sus mensajes y a su publicidad.

Los **efectos** no pueden ser controlados matemáticamente. Pueden ser contrarios en casos que sopesan las normas institucionalizadas o la naturaleza comercial de estos mensajes. Los mensajes repercuten en ciertos espectadores capaces de crear corrientes de opinión.

#### **Algunas claves de la publicidad:**

- Se valora lo propio y el *yo*. El producto vendido siempre resuelve el conflicto individual: amor, bondad, odio, violencia... (no olvidemos que antes hemos indicado que el audiovisual se destinaba a **individuos**

- También se valora lo material, la apariencia, sueños a base de lugares con glamour, fantasía, armonía y erotismo. Metas / valores materiales y estilo de vida siempre exitosa, el poder, sexo fácil y rápido, el dinamismo y la violencia.

- Se ensalza el orden institucional, familiar, paz social, relaciones jerarquizadas, sin personas distintas o marginadas, sin deficiencias sociales, religiones, ni mezclas raciales, etc.

- La familia es feliz como centro de consumo, que aspira a vida rica como las celebridades

- La mujer se presenta como objeto perfecto y cuerpo ideal.
- Los son niños guapos, inteligentes, desproporcionadamente rubios y encantadores (en oposición a los valores de la diversidad), y buenos consumidores.
- Pretenden una única sociedad llena de consumidores fáciles, un *mundo feliz* y despreocupado, competitivo pero con fácil acceso al triunfo, al poder, al confort, a la seguridad, e incluso la inmortalidad (véanse los productos que proporcionan la eterna juventud).
- El gusto se somete a patrones estandarizados que respondan a un mercado mundial, idioma y cultura anglosajona, se homogeneizan mundialmente las preferencias.
- Se crean modas (la naturaleza, la ecología...) pudiendo encubrir otros intereses...
- Ante la desconfianza hacia la publicidad en general, ésta se enmascara en falsos informativos.
- Estas estrategias y presión publicitaria se realiza con escasa normativa ética y como mucho se sigue un código de autorregulación...

---

### 4.3.-Trascendencia social de la narrativa audiovisual

---

El audiovisual, bajo su forma más popular televisiva, es clave en la cultura de nuestro tiempo, así lo entienden las reformas educativas actuales, en su interés de lograr un desarrollo integral de la persona en su entorno social. Es interesante comprobar la mencionada **eficacia de la narrativa de naturaleza audiovisual** y su impacto en los receptores, en la audiencia. Así, comunicativamente, el audiovisual ha derribado barreras espacio temporales, traspasado los límites regionales y sociales, y lo ha hecho en grado mucho mayor que los demás medios de comunicación lecto/escritos tradicionales. Podemos compartir situaciones de cualquier parte del mundo, realizadas en cierto momento, o recordar situaciones de hace años, traspasado los límites regionales y sociales; actualmente las emisiones de radiodifusión vía satélite rebasan los países.

Podemos fijarnos y debatir algunas repercusiones concretas de la oferta y fines del sistema televisivo:

**Logros positivos** del audiovisual (especialmente el medio televisivo)

- **Elevada capacidad para suministrar datos.**
- **Gran labor como medio de ofrecer compañía a las personas.**
- **Principios basados en el entretenimiento y la diversión.**
- **Instantaneidad en el acceso a los datos.**
- **Elevada capacidad de compartir experiencias e historias de naturaleza evidente.**
- **Rompe barreras nacionales (geográficas, políticas...) y de clase social.**

Otros efectos en el **espacio y vida familiar**:

- Visionado de más de 3 horas por persona/día, se ve más televisión que el resto de eventos culturales.

- Penetra en el hogar íntimo, en el dormitorio, hay un televisor por persona que se aísla frente al monitor.

- Reúne la familia como núcleo de consumo, no la une.

- Modula los horarios y actividades de su audiencia...

**Organización de sus contenidos:**

---

- Orientados a la venta de productos en todo el mundo (**globalización**).

- **Selección de datos muy concretos la realidad**, orienta la atención de las audiencias hacia ciertos temas, ordenando los temas sociales y valores ¡fijémonos que en 20 noticias de un informativos de televisión se pretende resumir toda la actualidad mundial! Los ciudadanos llegan a formarse un juicio de lo que es importante en la vida resultado de la presencia de ciertos asuntos y personas en los informativos.

- **Mediación a largo plazo de las conductas de la audiencia**, de una forma colectiva, institucionalizada y con elevado componente pedagógico (el audiovisual es el profesor de nuestro tiempo). El impacto de la información es reducido a corto plazo, pero el uso reiterado del medio y la sinergia entre otros sistemas comunicacionales, potencia a medio y largo plazo los efectos deseados. Se dice al público lo que debe desear, se influye en valores morales que condicionan la conducta al no exigir esfuerzo inteligible en su comprensión.

- **Refuerzan el sistema social**, consolidan estructuras existentes (familia, sistema de salud, educación...).

- **Refuerzan actitudes y opiniones**, apoyan los intereses de la audiencia, así, las informaciones las usamos para reforzar nuestras propias convicciones (Bachmair, 1996, p.299). Los individuos buscamos información en sintonía con nosotros y que apoye nuestros razonamientos. Así son limitados los cambios en la opinión a corto plazo, aunque sí hay cambios en la sociedad y sus costumbres.

- El audiovisual difunde mundialmente los mismos mensajes y contenidos: una **cultura uniforme (verdadera colonización)**: dominio programas, formas, modelos de sociedad, "modus vivendi" y productos americanos.

- **Discriminación de la variedad cultural**, de las minorías, las tradiciones, los juegos (gratuitos y grupales), las singularidades idiomáticas...

- **Generan héroes inalcanzables**, modelos perfectos y distantes a nosotros.

- **Aumentan los contenidos espectaculares**, debido a la paulatina disminución de la capacidad de sorpresa de la audiencia.

### Repercusiones en los individuos:

---

- Se llega a poseer una televisión por espectador, aislándolo.

- No hay necesidad de salir a la calle, en busca de la vivencia real. Se disminuye el interés, la curiosidad, no precisa experimentar porque la televisión lo ofrece estímulos incesantes, pero esos estímulos no los convierte en acción propia, es un chorro incesante de imágenes que bloquea la natural tendencia a la comprensión de lo real a través de la reflexión de las ideas y conceptos. **El audiovisual aliena la imaginación**; las emociones sólo se evocan.

- Favorecen tendencias gratificadoras primarias (risa, pena, dolor...) en contra de la capacidad de abstracción indispensable para el desarrollo de la conciencia reflexiva. ¿Cuanto más mensajes audiovisuales recibamos, será menor nuestro desarrollo cognoscitivo?

- Se potencia lo emocional, relegando lo racional, sus imágenes están cerca de nosotros, a distancias íntimas...

- La televisión no es eficaz en el tratamiento de los contenidos conceptuales y abstractos, (tales como una reflexión filosófica) porque la imagen es tan poderosa que borra y reduce a secundario el contenido. Así, la propia fuerza expresiva de la imagen puede derivar en una merma de la eficacia comunicativa.

- La atención hacia las palabras aumenta con la distancia y pero pierde fuerza con la imagen. Las reacciones del espectador no se centran en el contenido del argumento, sino en cómo se expresa.

-

### **Repercusiones en los niños :**

- Los niños consumen más televisión que los adultos, desde el principio de su vida y en una época de formación integral de hábitos y actitudes (esto sucede en una etapa en la que es básico el aprendizaje psicomotriz y lingüístico).

- Ven televisión desde primera hora del día, la programación matinal infantil y ven la programación destinada a los adultos del resto de la jornada; mientras tienen unas 800 horas de escuela anual y ven más de 1000 horas de televisión, y en este caso tienen una percepción más receptiva e influyente.

Todo esto puede generarles:

- Poca lectura, escasa comprensión profunda de los problemas.
- Atención dispersa, no constante.
- Poca concentración y reflexión.
- Hábito de comprensión “masticada”, sin esfuerzo.
- Un conocimiento superficial de la realidad y configurado a modo de mosaico.
- Menos juego.
- No comparten la acción televisión,
- Desarme del individuo ante omnipotencia del los medios audiovisuales verosímiles.

-

Por tanto, es importante **reflexionar por tanto sobre las mencionadas formas y procesos cognitivos generados por la propia narrativa audiovisual. ¿Es el propio sistema de símbolos y modelos generado lo atractivo de esa narrativa audiovisual? Vimos como la narrativa audiovisual por un lado: reordena la realidad (su conocimiento) bajo las formas antes citadas, y por otro, exige del sujeto ciertas operaciones cognitivas en la extracción del significado.**

La película bélica Apocalipsis Now, por ejemplo, puede verse como una sucesión de actos violentos sin captar sus valores estéticos. La narrativa audiovisual no exige especial esfuerzo inteligible, y el acceder a esos niveles no superficiales requiere una determinada maduración por parte del sujeto, vemos audiovisuales desde la infancia. De tales niveles de comprensión debe depender la utilización de los mensajes audiovisuales, bien sea en el aula o en otro marco, teniendo presente que el entrenamiento agiliza las fases de lectura y comprensión.

La causa-efecto de este proceso comunicacional provoca **empobrecimiento y superficialidad** en las relaciones sociales y personales, y quizás en la propia cultura. Por otro lado la percepción de los mensajes audiovisuales está condicionada por el espacio en el que se reciben (ecología de la imagen). Está comprobado que las personas reaccionan de modo muy distinto ante un mismo programa de televisión en función de si es visto en su casa o en la escuela. En este último lugar los programas son sometidos a un tratamiento cognitivo de mayor nivel. La influencia de los mensajes aumenta en la medida que los mismos no son sometidos a crítica o comentario.

¿Cómo nos afectan los contenidos de los medios audiovisuales? La técnica narrativa audiovisual categoriza la realidad de forma simple, a través de un potente suministro de datos tangibles, evidentes y de forma instantánea... y todo ello “atacando al corazón” saltando al análisis racional que pudiera realizar el espectador.

Síntesis de rasgos del audiovisual televisivo:

- Multimediativo,
- Hegemonía visual,
- Concreción autoexplicativa,
- Inmediatez, Ubicuidad y Aleatoriedad del medio y sus mensajes,
- Dominio de la sensación y los sentimientos, la fascinación, la fantasía ,
- Conocimiento mosaico, dispersión y caos,
- Descripción efímera, sencilla y superficial,
- Objetivo económico material,
- Cercanía,
- Pasividad,
- Sentido Lúdico,
- Dinamismo,
- Verisimilitud y omnipotencia
- Solución a corto plazo e inmediata a los problemas.
- Desarme del individuo ante omnipotencia y verosimilitud de los medios audiovisuales.

En los niños:

- Atención dispersa, no constante,
- Poca lectura y concentración,
- Hábito de comprensión de los datos ya “masticados”.

## 5.- Ejemplificación de análisis objetivo e interpretación subjetiva de una secuencia de la película Titanic<sup>8</sup>.

Analizaremos la secuencia final de la película Titanic, sus 24 últimos planos.

Plano 1º

Pies de la protagonista caminando.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Verticales	Delgadez de la figura.
<b>Iluminación</b>	Lateral, en clave baja destaca la ropa blanca.	Las sombras y la oscuridad confieren cierto misterio.
<b>Color</b>	Tonos verdes y azules, contrastan con el color de la piel rosado.	Frialdad sobre la que camina la persona.
<b>Tamaños</b>	Detalle.	Nos acerca a una posición expresiva.
<b>Altura del punto de vista</b>	A ras de suelo.	Nos sitúa el suelo.
<b>Espacio</b>	El relieve se consigue con la iluminación que marca el volumen del pie	Interpretamos el volumen y las venas de una piel anciana.
<b>Movimiento</b>	Travelling de seguimiento	Movimiento descriptivo de acompañamiento.
<b>Montaje</b>	(Se analizará en el siguiente plano y su relación con este)	
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	...

<sup>8</sup> © 2005 Fox And Paramount Pictures

**Plano 2º**

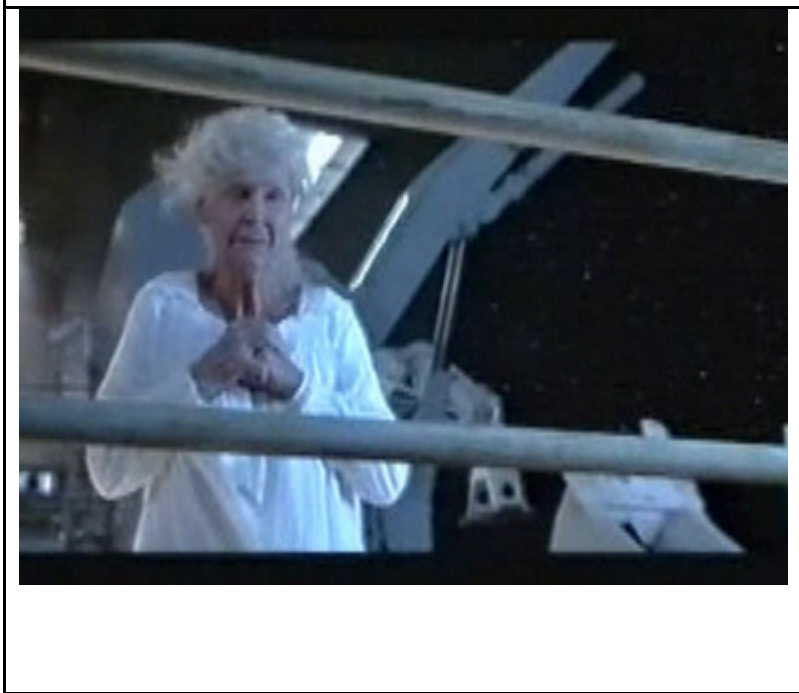
Cámara semisubjetiva de la figura andando.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas inclinadas de las grúas, las horizontales de la reja protectora y la figura vertical.	La figura se reencuadra con las líneas de las grúas.
<b>Iluminación</b>	Protagonista, reja y grúas claras, el resto oscuro.	La figura contrasta con el fondo tétrico y oscuro.
<b>Color</b>	Azul	Frialdad de la noche en un barco.
<b>Tamaños</b>	Plano medio.	Descriptivo pero con cierto <i>calor</i> expresivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Antropomórfico.	A la altura del personaje.
<b>Espacio</b>	Las líneas claras del suelo confieren cierta perspectiva y relieve a la imagen.	Tridimensionalidad.
<b>Movimiento</b>	Travelling de seguimiento.	Seguimos y vemos lo mismo que la figura.
<b>Montaje</b>	Pasamos a una cámara semisubjetiva contraplano.	La narrativa nos oculta el rostro del personaje.
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	Continúa el personaje solo en el mar...

**Plano 3º**

Contraplano de la protagonista llegando a la popa del barco.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas inclinadas de las grúas, las horizontales de la reja protectora y la figura vertical.	La figura <i>choca</i> con las líneas de la reja.
<b>Iluminación</b>	Iluminación dura sobre la protagonista, reja y grúas claras, el resto oscuro.	La figura contrasta con el fondo tétrico y oscuro.
<b>Color</b>	Azul	Frialdad de la noche en un barco que contrasta con la calidez del cuerpo.
<b>Tamaños</b>	Plano medio.	Expresivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Contrapicado	Se ensalza al personaje.
<b>Espacio</b>	Las líneas claras a distintas distancias de la reja, figura y grúas confieren cierta perspectiva y relieve a la imagen.	Tridimensionalidad.
<b>Movimiento</b>	La figura se acerca.	La figura se acerca a nosotros.
<b>Montaje</b>	Pasamos de la cámara semisubjetiva al contraplano.	La narrativa nos muestra el rostro del personaje.
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	Continúa el personaje solo en el mar...

**Plano 4º**

Plano general de la protagonista en la popa del barco.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas inclinadas de las grúas, las horizontales de la reja protectora y la figura vertical.	La figura se convierte en un elemento más del barco..
<b>Iluminación</b>	Protagonista, algunas zonas del barco blanco y grúas claras, el resto oscuro.	Las figuras contrastan con el fondo tétrico y oscuro.
<b>Color</b>	Azul	Frialdad de la noche en un barco.
<b>Tamaños</b>	Plano general	Descriptivo, nos contextualiza la figura.
<b>Altura del punto de vista</b>	Ligeramente contrapicado	Se ensalza la grandiosidad del barco.
<b>Espacio</b>	Ligeras líneas de perspectiva nos muestras el barco perpendicular a nosotros.	Tridimensionalidad.
<b>Movimiento</b>	Travelling descriptivo.	Situamos la figura en su contexto.
<b>Montaje</b>	Nos alejamos desde el contraplano anterior a un plano general.	La narrativa nos muestra el entorno del personaje.
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	Continúa el personaje solo en el mar...

**Plano 5º**

Protagonista subiéndose a la reja.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Inclinada de la mano y de la reja.	Sentido dinámico y movimiento.
<b>Iluminación</b>	Luz dura lateral, en clave baja destaca los rasgos de la mano.	Las sombras y la oscuridad confieren cierto misterio.
<b>Color</b>	Tonos azules, contrastan con el color de la piel rosado.	Frialdad de la barra que toca la persona.
<b>Tamaños</b>	Detalle.	Nos acerca a una posición expresiva.
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado.	Nos sitúa sobre la figura.
<b>Espacio</b>	El relieve se consigue con la iluminación que marca el volumen de la mano y con la posición de la reja.	Interpretamos el volumen y las venas de una piel anciana.
<b>Movimiento</b>	La mano agarra la barra metálica	Movimiento descriptivo de acompañamiento.
<b>Montaje</b>	Pasamos de un Plano general anterior a un plano detalle	Cobra fuerza narrativa el discurso audiovisual.
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	

**Plano 6°**

Contraplano de la protagonista mirando al mar por la popa del barco.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas inclinadas de las grúas, y la mirada de la figura.	Aparece por primera vez un plano en el que vemos la mirada y su intención...
<b>Iluminación</b>	Protagonista clara, el resto oscuro.	La figura contrasta con el fondo tétrico y oscuro.
<b>Color</b>	Azul	Frialdad de la noche en un barco que contrasta con la calidez del cuerpo.
<b>Tamaños</b>	Primer Plano Largo.	Expresivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Contrapicado	Se ensalza al personaje.
<b>Espacio</b>	Las líneas claras a distintas distancias de la figura y grúa confieren cierta perspectiva y relieve a la imagen.	Tridimensionalidad.
<b>Movimiento</b>	La figura se acerca.	La figura se acerca a nosotros.
<b>Montaje</b>	Pasamos del detalle a un plano cercano.	La narrativa nos acerca al rostro del personaje.
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	Continúa el personaje solo en el mar...

**Plano 7º**

Contraplano de la protagonista mirando al mar por la popa del barco.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas inclinadas de la figura.	Aparece un plano en el que vemos la intención de dirigirse al mar...
<b>Iluminación</b>	Protagonista clara, el resto oscuro.	La figura contrastan con el fondo tétrico y oscuro.
<b>Color</b>	Azul	Frialdad de la noche en un barco que contrasta con la calidez del cuerpo.
<b>Tamaños</b>	Plano Entero.	Descriptivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado extremo.	Reduce al personaje.
<b>Espacio</b>	Es una cámara semisubjetiva.	Nos introducen en lo que ve la protagonista.
<b>Movimiento</b>	Plano estático.	
<b>Montaje</b>	Pasamos del detalle a un plano cercano.	La narrativa nos acerca al rostro del personaje.
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	Continúa el personaje solo en el mar...

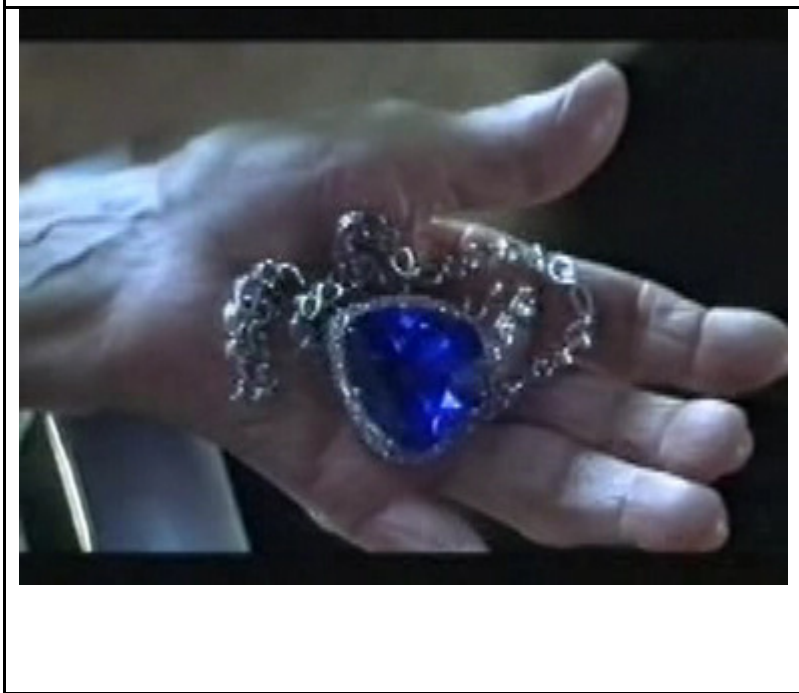
**Plano 8°**



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas inclinadas de las grúas, y la mirada de la figura.	Aparece destacada la línea de la mirada
<b>Iluminación</b>	Protagonista con iluminación dura lateral marcada, el resto oscuro.	Contrasta de la figura sus arrugas, propias de su vejez.
<b>Color</b>	Azul	Frialdad de la noche en un barco que contrasta con la calidez del cuerpo.
<b>Tamaños</b>	Primer Plano.	Expresivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Contrapicado ligeramente.	Se ensalza al personaje.
<b>Espacio</b>	Las líneas claras a distintas distancias de la figura y el fondo confieren cierta perspectiva y relieve a la imagen.	Tridimensionalidad.
<b>Movimiento</b>	La figura está quieta.	
<b>Montaje</b>	Pasamos de nuevo al contraplano y en primer plano.	La narrativa nos acerca al rostro del personaje.
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	Continúa el personaje solo en el mar...

**Plano 9º**

Detalle de la joya en la mano.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Inclinada de la mano y circular de la joya.	Sentido dinámico y movimiento.
<b>Iluminación</b>	Lateral dura, en clave baja destaca los rasgos de la mano. Brillo en la joya.	Las sombras y la oscuridad confieren cierto misterio. Destaca la cadena y la joya.
<b>Color</b>	Tonos azules, contrastan con el color de la piel rosado.	Pureza de la joya que toca la persona.
<b>Tamaños</b>	Detalle.	Nos acerca a una posición expresiva.
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado.	Nos muestra la figura.
<b>Espacio</b>	El relieve se consigue con la iluminación lateral que marca el volumen de la mano y la joya.	Interpretamos el volumen por el claro/oscuro y la iluminación.
<b>Movimiento</b>	Estático	
<b>Montaje</b>	Pasamos de un Primer Plano anterior a un plano detalle, cámara subjetiva.	Nos situamos en la posición de los ojos de la protagonista y vemos lo mismo que ella .
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	

**Plano 10°**



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas inclinadas de las grúas y de la mirada de la figura.	Aparece destacada la línea de la mirada
<b>Iluminación</b>	Protagonista con iluminación lateral marcada, el resto oscuro.	Contrasta de la figura sus arrugas, propias de su vejez.
<b>Color</b>	Azul	Frialdad de la noche en un barco que contrasta con la calidez del cuerpo.
<b>Tamaños</b>	Primer Plano.	Expresivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado ligeramente.	Se reduce al personaje.
<b>Espacio</b>	Las líneas claras a distintas distancias de la figura y el fondo confieren cierta perspectiva y relieve a la imagen.	Tridimensionalidad.
<b>Movimiento</b>	La figura está quieta.	
<b>Montaje</b>	Pasamos de nuevo al contraplano y en primer plano.	La narrativa nos acerca al rostro del personaje.
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	Continúa el personaje solo en el mar...

**Plano 11°**

La protagonista, en sus tiempos de juventud, en otro barco.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas inclinadas de los objetos del fondo y la figura vertical. Línea de la mirada hacia nosotros.	Dinamismo en la composición.
<b>Iluminación</b>	Protagonista y aperos claros, el resto oscuro.	La figura contrasta con el fondo oscuro.
<b>Color</b>	Marrones y rosados de la cara.	Frialdad de la noche en un barco que contrasta con la calidez del cuerpo.
<b>Tamaños</b>	Plano medio.	Expresivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado	Se reduce al personaje.
<b>Espacio</b>	Las líneas claras a distintas distancias de los aperos y la figura y confieren cierta perspectiva y relieve a la imagen.	Tridimensionalidad.
<b>Movimiento</b>	Nos acercamos a la figura, seguimos hacia su mano en un repetición de los planos 9 y 10 aquí descritos pero para la anciana.	La figura se acerca a nosotros, a la misma joya y a su juventud..
<b>Montaje</b>	Pasamos del plano de la anciana al mismo plano de la joven.	Nos sugiere que es la misma persona en otro momento.
<b>Tiempo</b>	Se realiza un salto en el tiempo atrás.	Es un recuerdo de la protagonista.
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	Continúa el personaje solo en el mar...

**Plano 12º**

Plano de la protagonista similar al plano 8.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas de la mirada de la figura.	Aparece evocadora su mirada
<b>Iluminación</b>	Protagonista con iluminación lateral dura, el resto oscuro.	Contrasta de la figura sus arrugas, propias de su vejez.
<b>Color</b>	Azul	Frialdad de la noche en un barco que contrasta con la calidez del cuerpo.
<b>Tamaños</b>	Primer Plano.	Expresivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado ligeramente.	Se reduce al personaje.
<b>Espacio</b>	El volumen marcado por la iluminación y la línea de la mirada confiere cierta perspectiva y relieve a la imagen.	Tridimensionalidad.
<b>Movimiento</b>	La figura está quieta.	
<b>Montaje</b>	Pasamos de nuevo a un contraplano y en primer plano.	La narrativa al personaje de nuevo en su tiempo actual.
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	Continúa el personaje solo en el mar...

**Plano 13**

Detalle de la joya en la mano, similar al plano 9



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Inclinada de la mano y circular de la joya.	Sentido dinámico y movimiento.
<b>Iluminación</b>	Lateral, en clave baja destaca los rasgos de la mano. Brillo en la joya.	Las sombras y la oscuridad confieren cierto misterio. Destaca la cadena y la joya.
<b>Color</b>	Tonos azules, contrastan con el color de la piel rosado.	Pureza de la joya que toca la persona.
<b>Tamaños</b>	Detalle.	Nos acerca a una posición expresiva.
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado.	Nos muestra la figura.
<b>Espacio</b>	El relieve se consigue con la iluminación lateral que marca el volumen de la mano y la joya.	Interpretamos el volumen por el claroscuro y la iluminación.
<b>Movimiento</b>	Estático	
<b>Montaje</b>	Pasamos de un Primer Plano anterior a un plano detalle, cámara subjetiva.	Nos situamos en la posición de los ojos de la protagonista y vemos lo mismo que ella.
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y su sonrisa.	

**Plano 14°**

La protagonista deja caer la joya.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas verticales de la ropa de la figura e inclinada del brazo. Línea de mirada hacia abajo.	Cobra fuerza la relación de la figura con el mar.
<b>Iluminación</b>	Protagonista y fondo clara, el rostro a contraluz, oscuro.	La cara queda oscurecida casi por completo.
<b>Color</b>	Azul	Frialdad de la noche que contrasta con la calidez del cuerpo.
<b>Tamaños</b>	Plano medio.	Expresivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Antropomórfico	
<b>Espacio</b>	El relieve aparece en las sombras del vestido.	Tridimensionalidad.
<b>Movimiento</b>	Caída de algo.	Caída de la joya al mar
<b>Montaje</b>	Pasamos del plano detalle a la cámara en plano medio que nos muestra la acción.	La narrativa progresa en este momento por un hecho filmado: tira la joya..
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	Continúa el personaje solo en el mar...

**Plano 15**

Detalle de la joya en su caída al mar.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Circular de la joya y radial a partir de ella. Líneas del puente del barco	Las líneas que salen de la joya surgen a modo de una explosión visual reencuadrada por el barco.
<b>Iluminación</b>	Contraluz	Destacan los focos y el brillo de la joya y el choque visual.
<b>Color</b>	Tonos azules.	Pureza de la joya.
<b>Tamaños</b>	Detalle.	
<b>Altura del punto de vista</b>	Contrapicado.	Nos acerca a una posición expresiva, parece que nosotros nos ponemos en lugar de quien recibirá la joya...
<b>Espacio</b>	El relieve se consigue al venir la figura hacia nosotros.	No sitúa en el fondo marino...
<b>Movimiento</b>	La figura viene hacia el espectador.	Nos colocan como receptores del objeto.
<b>Montaje</b>	Pasamos de un contraplano reacción de la acción del plano anterior.	
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música.	Ruido de la joya al chocar con el agua.

**Plano 16°**

Plano de la protagonista similar al plano 8 y 12.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas de la no-mirada de la figura.	Aparece evocadora su no-mirada
<b>Iluminación</b>	Protagonista con iluminación lateral marcada, el resto oscuro.	Contrasta de la figura sus arrugas, propias de su vejez.
<b>Color</b>	Azul	Frialdad de la noche en un barco que contrasta con la calidez del cuerpo.
<b>Tamaños</b>	Primer Plano.	Expresivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado muy ligeramente.	
<b>Espacio</b>	El volumen marcado por la iluminación y la línea de la mirada confiere cierta perspectiva y relieve a la imagen.	Al cerrar los ojos nos traslada al mundo de los sueños.
<b>Movimiento</b>	La figura está quieta.	
<b>Montaje</b>	Pasamos de nuevo a un contraplano y en primer plano.	
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música y ligeramente el ruido del mar.	Continúa el personaje solo ...

**Plano 17**



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Circular de la joya y su cadena.	Las líneas que sugieren un corazón.
<b>Iluminación</b>	Cadena iluminada sobre fondo oscuro.	Destaca el brillo de la joya y su cadena.
<b>Color</b>	Tonos azules.	Pureza de la joya.
<b>Tamaños</b>	Detalle.	
<b>Altura del punto de vista</b>	Contrapicado.	Nos acerca a una posición expresiva, parece que nosotros nos ponemos en lugar de quien recibirá la joya...
<b>Espacio</b>	El relieve se consigue al venir la figura hacia nosotros.	No sitúa en el fondo marino...
<b>Movimiento</b>	La figura baja haciendo círculos.	La cadena baja como si fuera una caída por un desagüe.
<b>Montaje</b>	Pasamos de un contraplano reacción de la acción del plano anterior.	
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música.	Ruido de la joya al chocar con el agua.

**Plano 18**

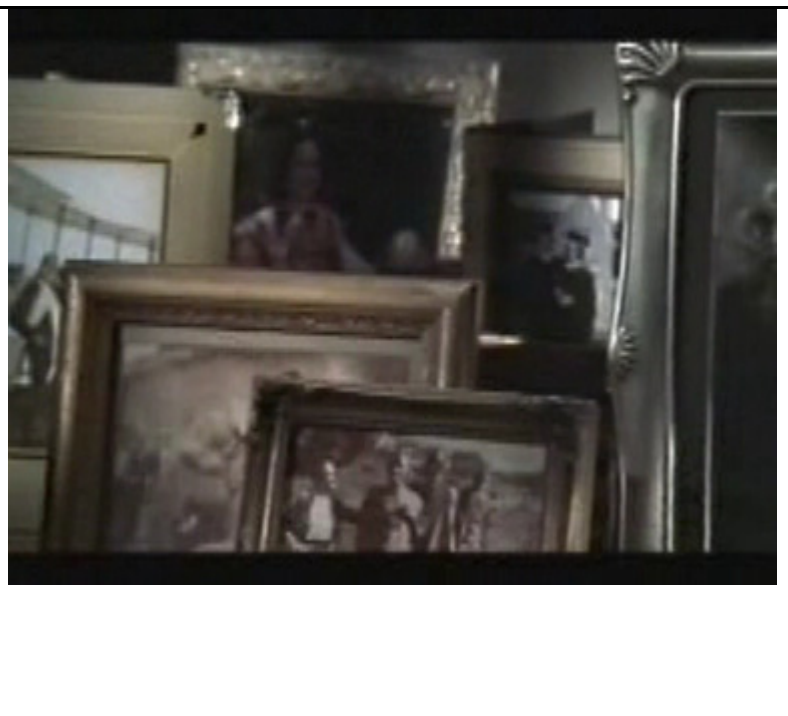
Encadena con la protagonista en la cama dormida.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Horizontal de la mujer y verticales de los cuadros.	La mirada recorre la mujer y nos lleva a los cuadros.
<b>Iluminación</b>	Mujer en contraluz y cuadros iluminados sobre fondo oscuro.	Destacan los cuadros y las sombras / brillos que perfilando la cabeza.
<b>Color</b>	Tonos azules y dorados de las fotos.	Destaca la calidez de las fotos.
<b>Tamaños</b>	Detalle.	
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado.	Nos acerca a una posición expresiva, ...
<b>Espacio</b>	El relieve se consigue al ver los cuadros hacia nosotros.	Seguimos situados en un mundo difícil de concretar: el fondo marino, los sueños...
<b>Movimiento</b>	Travelling hacia la figura.	Nos acercan a la figura.
<b>Montaje</b>	Un encadenado une ambos planos.	El encadenado nos lanza a otro momento posterior.
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Se una música.	

**Plano 19**

Recorremos los cuadros de la juventud.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Horizontales y verticales de los cuadros.	Una intrincada red...
<b>Iluminación</b>	Iluminación destaca los marcos y algunas fotos.	Con la iluminación se reencuadran algunas imágenes de la juventud.
<b>Color</b>	Tonos dorados de las fotos.	Destaca la calidez y antigüedad de las fotos.
<b>Tamaños</b>	Detalle.	
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado.	Nos acerca a una posición expresiva, ...
<b>Espacio</b>		Seguimos situados en los sueños...
<b>Movimiento</b>	Travelling descriptivo.	Nos trasladan por los cuadros.
<b>Montaje</b>	Es continuación del plano anterior. Encadena con varias fotos específicas.	
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Hay un cambio en la música.	Se oye el tema musical principal de la película.

**Plano 20**

Pasamos por cara dormida.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Inclinada de su cara.	
<b>Iluminación</b>	Iluminación destaca su pelo canoso.	Iluminación destaca su pelo canoso
<b>Color</b>	Azulados	Tonos fríos de su pelo.
<b>Tamaños</b>	Primerísimo Primer Plano	Expresividad de su sueño...
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado.	Nos acerca a una posición expresiva, ...
<b>Espacio</b>		Seguimos situados en su sueño...
<b>Movimiento</b>	Travelling descriptivo.	Nos trasladan por su rostro.
<b>Montaje</b>	Es continuación del plano anterior..	
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Hay un cambio en la música.	Se oye el tema musical principal de la película.

**Plano 21**

Descubrimos el barco hundido.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Línea de un mástil tumbado...	Apenas se distinguen las líneas del barco
<b>Iluminación</b>	Iluminación difusa.	Iluminación destaca su pelo canoso
<b>Color</b>	Azulados.	Tonos fríos del agua.
<b>Tamaños</b>	Plano detalle	
<b>Altura del punto de vista</b>	Picado.	Descriptivo.
<b>Espacio</b>	Vemos el barco vertical hacia nosotros.	Esto confiere relieve a la imagen.
<b>Movimiento</b>	Travelling descriptivo.	Nos trasladan hacia el barco.
<b>Montaje</b>	Es continuación del plano anterior.	
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	
<b>Sonido</b>	Hay un cambio en la música.	Se oye el tema musical principal de la película.

**Plano 22**

Recorremos el barco hundido.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Diagonales del pasillo y verticales de las ventanas....	Líneas que dan profundidad a la imagen.
<b>Iluminación</b>	Iluminación difusa, destacan las ventanas.	Sugiere un mundo difuso, de ensueño, y que hay vida tras las ventanas...
<b>Color</b>	Azules se convierten luego en marrones.	Frialdad que se vuelve calidez.
<b>Tamaños</b>	Plano detalle del pasillo	Descriptivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Normal	
<b>Espacio</b>	Estamos dentro del barco hundido y luego se convierte en el barco en perfecto estado.	Parece movemos del mundo de la realidad al de los sueños.
<b>Movimiento</b>	Travelling descriptivo.	Nos trasladan por el barco.
<b>Montaje</b>	Es continuación del plano anterior.	
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	La imagen delata un salto al pasado.

<b>Sonido</b>	Música.	Tema musical principal de la película.
---------------	---------	--

**Plano 23**

Entramos en una sala del barco.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Líneas en zig-zag de las escaleras, líneas de las miradas que se dirigen a nosotros, y de la mano tendida del protagonista hacia nosotros....	Líneas en zig-zag que dan movimiento y dinamismo a la imagen. Las miradas hacia nosotros nos convierten en protagonistas de la acción.
<b>Iluminación</b>	Iluminación difusa.	Destaca la mano del protagonista tendida a nosotros.
<b>Color</b>	Marrones y rojizos.	Calidez.
<b>Tamaños</b>	Plano entero a medio del protagonista.	Descriptivo a expresivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Contrapicado	Ensalza la figura.
<b>Espacio</b>	Estamos en el barco lleno de gente.	Gente que en realidad había fallecido. Parece movernos en el mundo de los sueños.
<b>Movimiento</b>	Travelling descriptivo.	Nos trasladan por el barco.
<b>Montaje</b>	Es continuación del plano anterior.	
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	La imagen delata un salto al pasado.
<b>Sonido</b>	Música.	Tema musical principal de la película.

**Plano 24**

Los dos personajes se reencuentran.



Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
<b>Líneas</b>	Verticales de los personajes y horizontales de las barandillas.	Los protagonistas son las figuras más destacadas de la composición.
<b>Iluminación</b>	Iluminación suave.	Atmósfera suave.
<b>Color</b>	Marrones y rojizos.	Calidez.
<b>Tamaños</b>	Plano medio corto de los protagonistas.	Expresivo.
<b>Altura del punto de vista</b>	Normal	
<b>Espacio</b>	Estamos en el barco lleno de gente.	Gente que en realidad había fallecido. Parece movemos en el mundo de los sueños.
<b>Movimiento</b>	Travelling descriptivo.	Nos trasladan por el barco.
<b>Montaje</b>	Es continuación del plano anterior.	
<b>Tiempo</b>	Real, sin modificar.	La imagen delata un salto al pasado.
<b>Sonido</b>	Música.	Tema musical principal de la película.

Fijémonos que en los primeros planos de la secuencia, la cámara está casi FIJA, para luego no dejar de moverse y generar los siguientes significados:

- **MOVIMIENTO DE FIGURAS**, la cadena cae dando **curvas** en la profundidad del recuerdo...2º **MOVIMIENTO DEL PUNTO DE VISTA: PANORÁMICA a derecha** nos lleva al pasado
- **MOVIMIENTO DEL PUNTO DE VISTA: PANORÁMICA a izquierda** nos trae al presente
- **MOVIMIENTO DEL PUNTO DE VISTA: TRAVELLING** nos traslada al pasado

Fijémonos ahora en el gran **travelling** final, que, nos traslada y nos mete dentro del buque, usando una **cámara subjetiva**, es decir, vemos lo mismo que ve el personaje protagonista... todos nos miran a nosotros y nos convertimos en protagonistas de la acción... esta gran fuerza expresiva que tiene el rasgo del **movimiento del punto de vista** en la imagen móvil no es siempre solo una traslación mecánica de la cámara, sino que puede haber también un **movimiento en la imagen fija**.

Si analizamos los rasgos objetivos relativos al montaje y su significación en esta secuencia descubrimos el orden de los planos y sus duraciones relativas. Al inicio se alternan primeros planos (expresivos) con planos detalle (que nos muestran signos de vejez de la protagonista) y planos generales (que nos describen donde suceden los hechos).

## 6.- Propuesta de actividades

Es importante que se busque en un diccionario enciclopédico todos aquellos términos desconocidos del texto, la tarea viene a reforzar cada uno de los contenidos específicos. La mayoría de los temas pueden ser objeto de actividades relacionadas con el mundo audiovisual que nos rodea, realizando ejemplificaciones sobre la publicidad de las revistas, en el mundo del cartel, análisis de los programas televisivos de éxito, de las películas cinematográficas, etc., etc.

Tema 1.- La forma audiovisual

Capítulo	Actividad
1.1.- Percepción de la realidad organizada en figuras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudie los términos descriptores a dominar su significado y sentido: Los principios de percepción humana.</li> <li>• Estudie la percepción de la realidad a través de la diferenciación figura/fondo: Las teorías de la Gestalt; enumere sus principios, ilústrelas y ponga ejemplos de imágenes de éxito.</li> </ul>

<p>1.2.- Lenguaje audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudie los términos descriptores a dominar su significado y sentido: comunicación humana, narración, lenguaje, lenguaje audiovisual.</li> <li>• Busque varias imágenes de un mismo referente y clasificación de las mismas según su parecido con la realidad (grado de iconicidad).</li> <li>• ¿Por qué nos emociona una película cinematográfica? Podríamos preguntar a unas 10 personas porqué les ha gustado un programa televisivo de éxito, clasificando luego el número de razones en una doble categoría: causas objetivas o subjetivas. Por último, reflexionar y debatir los resultados obtenidos y resumir las conclusiones.</li> <li>• ¿Por qué han tenido éxito algunos programas de televisión? También podríamos preguntar a unas 10 personas esta cuestión, organizar las contestaciones dadas, debatir los resultados obtenidos y resumir las conclusiones.</li> <li>• También sería muy interesante un debate sobre la siguiente reflexión: La gente ve los programas de televisión con el corazón. Resumiendo y justificando luego las conclusiones.</li> <li>• Otro debate que admite múltiples puntos de vista es <i>La necesidad o no de un sistema de regulación de la ética de las formas y contenidos de los medios audiovisuales, y especialmente de la publicidad.</i></li> </ul>
<p>1.3.- Propuesta de estudio de elementos básicos de la imagen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intente realizar un análisis de un cartel cualquiera siguiendo tan solo su cultura visual, intente organizar el análisis siguiendo algún criterio.</li> </ul>
<p>1.4.- Análisis de Líneas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analice este elemento en un cartel publicitario de una página completa de revista. Intente encontrar el rasgo de este capítulo y luego posteriormente, haga su interpretación personal o subjetiva.</li> </ul>
<p>1.5.- Análisis de Claro-oscuro</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analice este elemento en un cartel publicitario de una página completa de revista. Intente encontrar el rasgo de este capítulo y luego posteriormente, haga su interpretación personal o subjetiva.</li> </ul>
<p>1.6.- Análisis de Color</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analice este elemento en un cartel publicitario de una página completa de revista. Intente encontrar el rasgo de este capítulo y luego posteriormente, haga su interpretación personal o subjetiva.</li> </ul>

<p>1.7. Análisis de Tamaños de las figuras</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analice este elemento en un cartel publicitario de una página completa de revista. Intente encontrar el rasgo de este capítulo y luego posteriormente, haga su interpretación personal o subjetiva.</li> </ul>
<p>1.8.- Análisis de la altura del punto de vista</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analice este elemento en un cartel publicitario de una página completa de revista. Intente encontrar el rasgo de este capítulo y luego posteriormente, haga su interpretación personal o subjetiva.</li> </ul>
<p>1.9.- Análisis de la organización de elementos en el espacio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analice este elemento en un cartel publicitario de una página completa de revista. Intente encontrar el rasgo de este capítulo y luego posteriormente, haga su interpretación personal o subjetiva.</li> <li>• Si puede, efectúe un retrato en plano medio, descentrando la figura para dejar el espacio en la dirección que mira el personaje y aprovechando bien el formato sin exceso de aire en la parte superior. Repita lo anterior cambiando el punto de vista y sobre todo la angulación de la cámara. Retrate a dos personas distribuyéndolas en el encuadre según la regla de los tercios y cuidando todos los aspectos compositivos estudiados.</li> <li>• Realice el diseño de un cartel publicitario cualquiera (temática libre) aplicando los conocimientos hasta aquí aprendidos, y realícelo luego usando la técnica del collage (si no es capaz, copie uno ya realizado).</li> </ul>

**Analice los siguientes cuadros**



Caravaggio, *El martirio de San Mateo*

Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
Líneas		
Iluminación		
Color		
Tamaños		
Altura del punto de vista		

Espacio		
---------	--	--



Velázquez, *Las Hilanderas*.

Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
Líneas		
Iluminación		
Color		
Tamaños		
Altura del punto de vista		

<b>Espacio</b>		
----------------	--	--



Velázquez, *Vieja friendo huevos*.

	Rasgos Objetivos	Interpretación subjetiva
Líneas		
Iluminación		
Color		
Tamaños		
Altura del punto de vista		

<b>Espacio</b>		
----------------	--	--



Monet, *Impresión sol naciente*.

Rasgos Objetivos		Interpretación subjetiva
Líneas		
Iluminación		
Color		
Tamaños		
Altura del punto de vista		
Espacio		

Tema 2.- Análisis de la imagen en movimiento

<p>2.1.- Análisis del movimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analice este elemento en un anuncio televisivo publicitario grabado y visionado varias veces. Intente definir los rasgos objetivos el elemento <i>movimiento</i> y luego posteriormente, haga su interpretación personal o subjetiva.</li> </ul>
<p>2.2.- Análisis del montaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analice este elemento en un anuncio televisivo publicitario grabado y visionado varias veces. Intente definir los rasgos objetivos el elemento <i>montaje</i> y luego posteriormente, haga su interpretación personal o subjetiva.</li> </ul>
<p>2.3.- Organización de los elementos en el tiempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analice este elemento en un fragmento de una película grabada y visionado varias veces. Intente definir los rasgos objetivos el elemento <i>tiempo</i> y luego posteriormente, haga su interpretación personal o subjetiva.</li> <li>• Intente realizar un pequeño cómic completo aplicando los conocimientos hasta ahora estudiados y realizando previamente un diseño de los elementos básicos en cada viñeta.</li> </ul>

Tema 3.- Análisis del sonido y grafismos

<p>3.1.- Sonido</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analice este elemento en un anuncio televisivo publicitario grabado y visionado varias veces. Intente definir los rasgos objetivos de ese sonido y luego posteriormente, haga su interpretación personal o subjetiva.</li> </ul>
<p>3.2.- Grafismos</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Localice una infografía en una página de un diario, analícela e intente encontrar los rasgos más destacados y haga su interpretación personal o subjetiva.</li> <li>• Haga una infografía sobre un mapa y un accidente ficticio cualquiera.</li> </ul>

Tema 4.- Los contenidos del audiovisual

<p>4.1.-La cultura generada por el audiovisual y la eficacia del marketing</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudie los términos descriptores a dominar su significado y sentido: Cultura, estrategia, marketing, mercadotecnia. El marketing, sus características generales y los rasgos específicos en el audiovisual, ponga ejemplos.</li> <li>• Analice la campaña publicitaria de una película de éxito.</li> <li>• Clasifique como aparecen los niños, hombres y mujeres de la publicidad. Verifique cómo se parecen los integrantes de cada una de estas categorías, y qué personas nunca aparecen.</li> </ul>
--	--

<p>4.2.- Rasgos de la eficacia narrativa audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudie los términos descriptores a dominar su significado y sentido: Narración, medios de comunicación de masas, medios de comunicación social, publicidad.</li> <li>• Diferencie lo que se entiende por persuasión, seducción o manipulación.</li> </ul>
<p>4.3.- Trascendencia social de la narrativa audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debata la trascendencia social de los medios audiovisuales, especialmente del medio televisivo en cada hogar que usted conozca, las repercusiones en los individuos, características y ejemplos.</li> <li>• Ponga ejemplos a sus logros positivos, características...</li> <li>• Diferencie la tipología de sus contenidos, sus características y ponga ejemplos.</li> <li>• Ponga ejemplos a las repercusiones de la televisión en los niños.</li> <li>• Indique las características de la publicidad y ponga ejemplos. Busque imágenes publicitarias donde los objetos se presenten asociados a sueños (lujo, sexo, distinción...) y comentar la función que cumple esta presentación, lo que sugiere y los recursos que se emplean para ello.</li> <li>• Analice la parrilla de programación de un día de una cadena de TV, verifique la naturaleza y contenidos de los programas.</li> <li>• Busque imágenes publicitarias en las que se asocie un producto con deseos, temores o ilusiones. Cada imagen irá acompañada de un breve comentario escrito donde se analizará de qué modo se produce la asociación.</li> </ul>

---

 Bibliografía
 

---

- Bartolomé Crespo (2002): *Investigación sobre medios de comunicación*. Univ. Complutense. Madrid.
- Bachmair, B. (1996): *Fernsehkultur*, Westdeutscher Verlag. Opladen.
- Correa, J.M. (1999): *Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación*. Univ. País Vasco . Proyecto docente.
- Fernández, Cándido (1973): *Iniciación al lenguaje del cine*. Ed. Litográfica. Valladolid.
- Fombona Cadavieco, J. (1997): *Pedagogía integral de la información audiovisual*. Univ. de Oviedo. Asturias.
- Ortega Carrillo, J.A. (1997): *Comunicación visual y tecnología educativa*. Grupo editorial universitario. Granada.
- Ortega Carrillo, J.A. (2006): *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Ed. Huelva
- Fernández de Haro, E; y Ortega Carrillo, J.A. (1996): *Alfabetización y desarrollo de la inteligencia*. Fundación Educación y Futuro. Granada
- Decreto 70/2002 de 23 de mayo de 2002 Boletín Oficial del Principado de Asturias, para la ordenación y definición del currículo del Bachiller.
- Real Decreto 447/96 por el que se establece el currículo Familia Comunicación Imagen y Sonido, Ciclo Formativo de Grado Medio Laboratorio de imagen
- Real Decreto 2037/95 por el que se establece el título y las enseñanzas mínimas Familia Comunicación Imagen y Sonido, Ciclo Formativo de Grado Medio Laboratorio de imagen
- Real Decreto 443/96 por el que se establece el currículo Familia Comunicación Imagen y Sonido, Ciclo Formativo de Grado Superior de Imagen
- Real Decreto 2033/95 por el que se establece el título y las enseñanzas mínimas Familia Comunicación Imagen y Sonido, Ciclo Formativo de Grado Superior de Imagen
- Real Decreto 444/96 por el que se establece el currículo Familia Comunicación Imagen y Sonido, Ciclo Formativo de Grado Superior de Producción de audiovisuales, Radio y espectáculos.
- Real Decreto 2034/95 por el que se establece el título y las enseñanzas mínimas Familia Comunicación Imagen y Sonido, Ciclo Formativo de Grado Superior de Producción de audiovisuales, radio y espectáculos.
- Real Decreto 445/96 por el que se establece el currículo Familia Comunicación Imagen y Sonido, Ciclo Formativo de Grado Superior de Realización de audiovisuales y espectáculos.
- Real Decreto 2035/95 por el que se establece el título y las enseñanzas mínimas Familia Comunicación Imagen y Sonido, Ciclo Formativo de Grado Superior de Realización de audiovisuales y espectáculos.
- Real Decreto 446/96 por el que se establece el currículo Familia Comunicación Imagen y Sonido, Ciclo Formativo de Grado Superior de Sonido.
- Real Decreto 2036/95 por el que se establece el título y las enseñanzas mínimas Familia Comunicación Imagen y Sonido, Ciclo Formativo de Grado Superior de Sonido.
- Sevillano García, M.L. (Coord.) (2003): *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. UNED. Madrid.
-

### **Javier Fombona Cadavieco**

---

Es profesor de Medios y Lenguajes Audiovisuales en el Centro Integrado de Formación Profesional, Comunicación, Imagen y Sonido de Langreo, Asturias.

- Licenciado en Ciencias de la Imagen Visual y Auditiva; Univ. Complutense.
  - Licenciado en Filosofía y Ciencias de la Educación, UNED.
  - Doctorado en Ciencias de la Información, Univ. Complutense.
  - Técnico Especialista en Electrónica Industrial.
  - Profesor 21 años en áreas relativas a la Comunicación Audiovisual y las Nuevas tecnologías
  - Autor de 3 libros, de 15 capítulos en libros, redactor para múltiples publicaciones asturianas y españolas.
  - Colaborador honorífico del Dpto. Periodismo II Ciencias de la Información, Univ. Complutense.
  - Coordinador de varios congresos, cursos de verano, y la emisora de radio Orense Informaciones.
  - Realizador de Programas Informativos en TVE.
  - Coordinación de la Integración de Nuevas Tecnologías en Instituto de Enseñanza Secundaria.
  - Participante en 8 proyectos, 11 Comunicaciones y 32 Ponencias presentadas en congresos.
  - 14 Cursos y seminarios impartidos y 30 recibidos.
-