

# U.D. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

Educación Plástica, Visual y Audiovisual  
4º ESO



## ÍNDICE

### 1.EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

#### 1.1.VIÑETA

#### 1.2.ENCUADRE

#### 1.3. TIPOS DE ÁNGULOS

#### 1.4. STORYBOARD

#### 1.5. MOVIMIENTOS DE CÁMARA

##### 1.5.1. Movimientos físicos de cámara

##### 1.5.2. Movimientos ópticos de cámara

## 1. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

El lenguaje audiovisual es un sistema de comunicación que integra elementos visuales y sonoros. La interacción entre sonido e imagen dota de significado a los mensajes audiovisuales. El lenguaje audiovisual se utiliza en cine, televisión, video y presentaciones informáticas.

**1.1. VIÑETA.** Representa un espacio y un tiempo del argumento o historia que se narra. Se trata, por tanto, de UNA unidad narrativa. La sucesión de viñetas estructura de manera lógica el desarrollo de los acontecimientos que presenta la historia.

Se distingue en la viñeta un continente y un contenido.

**Continente.** Está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del cómic. Cabe destacar tres aspectos del continente de la viñeta:

- Las características de las líneas constitutivas; rectas, curvas, ligeramente onduladas, etc.
- La forma de la viñeta, la más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc.
- Dimensiones de la viñeta.

**Contenido.-** Se puede especificar como contenido *icónico* y *verbal*.

**1.2. ENCUADRE.** Es el punto de vista desde el cual se observa la acción que se desarrolla en un espacio concreto y que se muestra dentro de la viñeta. Existen varios tipos de encuadre; los más importantes son:

<p>-<b>Gran plano general (GPG).</b> Describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano los personajes apenas se perciben. El GPG ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción.</p>	
<p>-El <b>Plano General (PG)</b> tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior.</p>	
<p>-El <b>Plano Americano (PA)</b> encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes así como los rasgos de sus rostros.</p>	

-El **Plano Medio** (PM) recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje.



-El **Primer Plano** (PP) selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresalen los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc., del personaje.



-El **Plano Detalle** (PD) selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido. En algunas viñetas, un detalle puede ocupar toda la imagen.



### 1.3. TIPOS DE ÁNGULOS

#### Ángulo normal o plano a la altura de los ojos

Este es el tipo de plano más habitual en cuanto a la altura a la que situar la cámara.

Es un ángulo en el que nos situamos prácticamente a la altura de los ojos de la persona, para tomar una posición neutral frente a ella. Si fuese un objeto, ocurriría igual.



Por ejemplo, en este plano de Amélie.

### Ángulo de cámara picado o plano picado

En este caso, la cámara graba a una altura superior a los ojos (en caso de personas) o de la altura media (en caso de objetos).

Este tipo de plano se utiliza para transmitir al espectador que alguien es inferior e inocente.

Inconscientemente, vemos al sujeto filmado como alguien débil, frágil e inofensivo. También se puede utilizar incluso para ridiculizar.



Pensemos en aquel maravilloso plano del Gato con botas en **Shrek 2**.

### Ángulo contrapicado o plano contrapicado

En este ángulo, la cámara se sitúa a una altura inferior a los ojos del sujeto u objeto. Es el ángulo opuesto al ángulo picado, y sirve para ensalzar y magnificar al sujeto u objeto.



Un buen ejemplo es este plano de Zé Pequeno en **Ciudad de Dios**, de Fernando Meirelles.

## Ángulo de cámara cenital o plano cenital

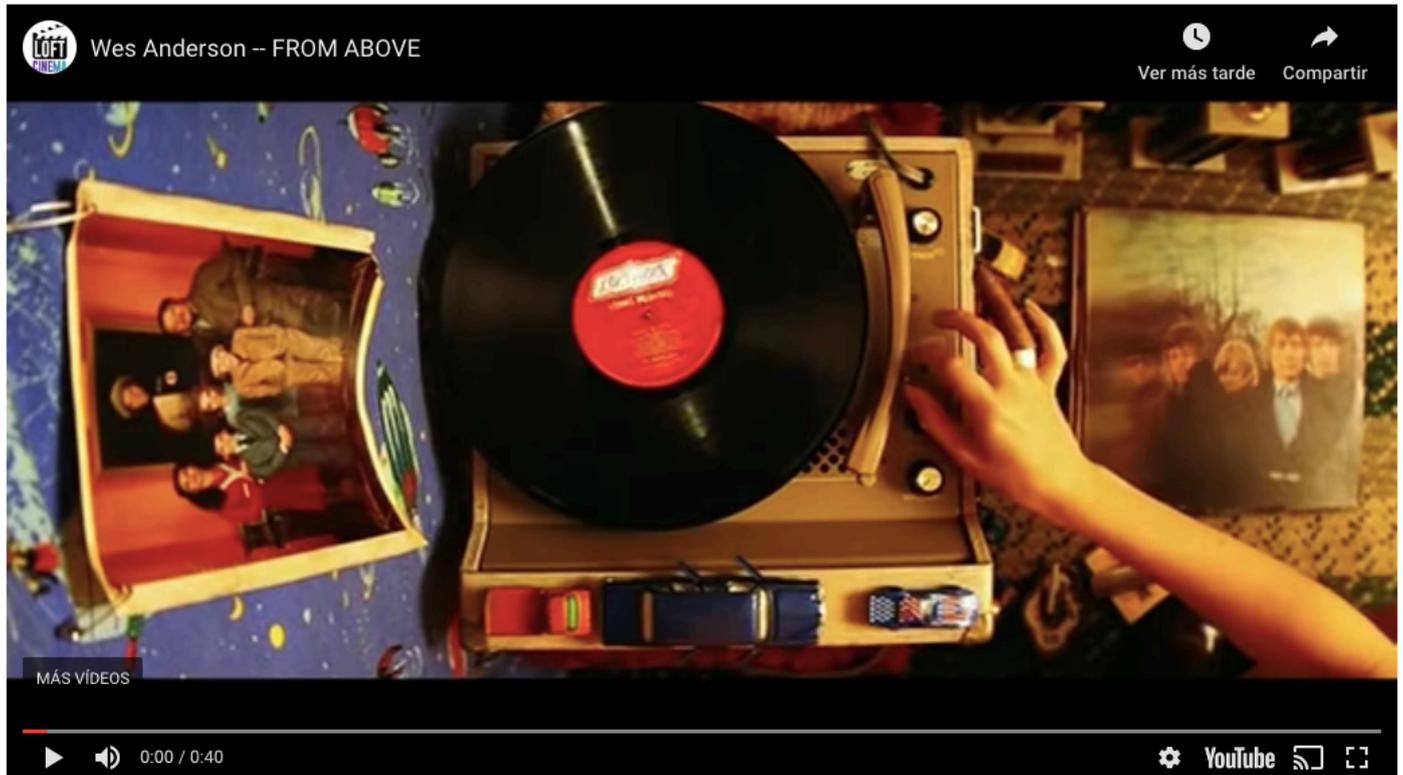
El **ángulo cenital** es cuando grabamos un plano **completamente desde arriba**.

Una regla mnemotécnica para que no se os olvide: ¿cuándo está el Sol justo arriba del todo? Cuando está en su cenit.

Hay muchos ejemplos antológicos de **planos o ángulos cenitales en el cine**.

En **Zodiac**, de David Fincher, en algunas escenas de Ciudad de Dios en las que se ven los tiroteos de las favelas desde arriba, y a cámara rápida...

Pero sin duda, si hay un director que se caracterice por el uso magistral del **plano cenital**, ese es **Wes Anderson**.



<https://youtu.be/OeKfUcoUg0g>

Pensad que porque grabemos **desde arriba**, no necesariamente tiene que ser un plano muy amplio. También lo podemos emplear en el caso de los planos detalle para contar mucho con muy poco.

## Ángulo de cámara nadir o plano nadir

El ángulo nadir es el opuesto del cenital. Esto quiere decir que grabamos completamente desde abajo. No es un ángulo tan frecuente por la complejidad del mismo, y porque sólo debe usarse cuando tenga sentido.



Por ejemplo, en *Spiderman*.

## Otros tipos de ángulos de cámara

Además de estos planos o ángulos que hemos mencionado, y que tienen en cuenta la altura a la que se pone la cámara, existen otros tipos.

### Plano aberrante o plano holandés

Con este ángulo nos referimos a cuando la cámara no encuadra de una forma horizontal, sino que la inclinamos para obtener una mayor **sensación de inestabilidad**.



Por ejemplo, en este plano de **Doce monos**, de Terry Gilliam.

### Plano subjetivo o POV (Point of View)

¿Qué haríamos si estuviésemos en medio de la invasión con rayos por todas partes, gente mutilada, otros corriendo y el sudor obligando a nuestros párpados a cerrarse? Tropezaríamos con las banquetas y los distintos obstáculos que suelen salir en momentos de gran peligro. Caeríamos en la frustración para después rendirnos ante los nuevos conquistadores, y conoceríamos una nueva raza y a su tecnología. Eso es lo que brinda el POV: Una narración visual en primera persona.



## Plano objeto o plano objetual

El llamado plano objeto en realidad sería una variante del plano semisubjetivo. El concepto es el mismo. La diferencia es que se trata de objetos, y no de personas.

Y como ejemplo, nada mejor que ver la serie **Breaking Bad**, en la que hay decenas y decenas de ejemplos este tipo de ángulo.



<https://vimeo.com/34773713>

## Ángulo reflejo o indirecto

Con ángulo reflejo o indirecto nos referimos a cuando hacemos un plano a través de un espejo o cualquier otra superficie que pueda reflejar, como el agua, o el cristal de un escaparate.

## Plano aéreo o a vista de pájaro

En este no hay mucho que explicar. Se llama así cuando grabamos desde las alturas con un dron. Podría ser cenital, pero también puede ser un plano picado de una ciudad. Así que lo llamaremos plano aéreo.

## 1.4. STORYBOARD

Si hablamos en castellano, quizá la traducción del anglicismo storyboarding que más se acerca a nuestra lengua es «guión gráfico».

Para hablar de storyboarding debemos remontarnos a los años 30, ya que fue por aquella época cuando los estudios Walt Disney desarrolló esta técnica o sistema básico de organización y planificación de pensamientos visuales.



### ¿Qué es un StoryBoard?

Es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película.

Un story es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa. Se utiliza como planificación gráfica, como documento organizador de las secuencias, escenas y, por lo tanto, planos (determinado en el guión técnico) aquí (en el story) ya visualizamos el tipo de encuadre y ángulo de visión que se va a utilizar.

### ¿Para qué se hace un Storyboard?

La elaboración de un storyboard está en función directa con su uso: en publicidad a menudo es mucho más general para que el director y el productor aporten con su talento y enriquezcan la filmación, mientras que en cine es mucho más técnico y elaborado para que sirva de guía a cada miembro del equipo de trabajo.

### ¿Tipos de Storys?

Podemos encontrar storyboards llenos de color (Story Comercial) o en blanco y negro (Story Editorial), colmados de detalles o simplemente con trazos que esbozan una idea de figuras.



## 1.5. MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Al hablar de movimientos de cámara, debemos comenzar indicando que son un recurso del aspecto sintáctico del lenguaje audiovisual, y nos debemos referir al desplazamiento de la cámara, tanto si es de forma óptica o de manera física.



Puedes ver un pequeño video explicativo en el siguiente enlace:  
<https://www.youtube.com/watch?v=lrNDiCsMb0M>

## 1.5.1. Movimientos físicos de cámara

### Panorámica

La **panorámica es un movimiento físico** de gran valor descriptivo a la vez que narrativo, y que consiste en el **movimiento de rotación de la cámara sobre su propio eje**, hacia la izquierda o hacia la derecha, en horizontal, vertical o diagonal.

Normalmente, las panorámicas se realizan apoyando la cámara sobre la cabeza del trípode pero en ocasiones se ven algunas hechas a mano, mucho más inestables. Existen las panorámicas descriptivas sobre un espacio o personaje, de acompañamiento siguiendo a un elemento mientras se mueve, o de relación asociando a más de un personaje.

Los movimientos de panorámica **pueden describir tanto un lugar estático o seguir a un personaje en su trayectoria o pueden poner en relación a los elementos**. Su función principal es relacionar a elementos dentro del cuadro que deben partir de un encuadre fijo y terminar en otro encuadre fijo, consiguiendo tres planos y facilitando la tarea del montaje. Podemos distinguir entre tipos de panorámicas:

La **panorámica horizontal**: Es la rotación de la cámara de izquierda a derecha y viceversa.

La **panorámica vertical**: De arriba a abajo o de abajo a arriba. Se le llama también Tilt.

La **panorámica oblicua**: Movimiento en diagonal de la cámara en ambos sentidos. El cabezal del trípode no ha de estar nivelado.

La **panorámica circular**: Giro de 360° grados.

El **barrido**: Es una panorámica rápida donde no da tiempo a ver con nitidez las imágenes que se recogen. Son unas líneas de fuga que aparecen ante la cámara.

### Travelling

El travelling por su parte consiste en un **desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje y realizando un movimiento en un espacio tridimensional**. Este movimiento tiene un gran valor expresivo y da relieve y perspectiva narrativa. Nos aporta un gran valor narrativo que nos hace sentir que estamos formando parte de la acción que el travelling acompaña.

La cámara se desplaza respecto al escenario de forma horizontal, vertical o en combinación de ambos en relación al eje del trípode en la que se asienta. Existen diferentes tipos de travelling, como por ejemplo de avance y retroceso, ascendente y descendente. Por ejemplo el lateral permite seguir al personaje o a la expresión del personaje que se mueve en un punto, y el circular donde la cámara se desplaza haciendo un círculo alrededor del personaje, con una finalidad romántica o simbólica de encierro en el cine.



- **Acompañamiento**: Realiza un acompañamiento de un personaje. El encuadre no varía.
- **Aproximación**: Nos acerca a un personaje sin desenfocar el fondo.
- **Alejamiento**: Nos aleja de un personaje sin desenfocar el fondo.
- **Circular**: Describe 360° alrededor del motivo.
- **Horizontal**: La cámara describe un movimiento horizontal respecto al objeto.
- **Vertical**: La cámara describe un movimiento vertical respecto al objeto.
- **Oblicuo**: La cámara describe un movimiento oblicuo respecto al objeto.
- **Travelling Zoom**: Se aleja el fondo, no el personaje. Se hace un travelling contrarrestado con un zoom. Depende de la profundidad del campo, el fondo estará más o menos enfocado.

## 1.5.2. Movimientos ópticos de cámara

### Zoom

El zoom es un movimiento óptico, también denominado travelling óptico, que **se realiza con cámaras de objetivos variables o zoom, que siempre ha de utilizarse como una herramienta para el encuadre previo a la grabación permitiendo que los objetos se acerquen o se alejen sin tener que desplazar la cámara.** Hay que destacar que un zoom nunca cumple la función de un travelling, transmite valores distintos ya que su impresión óptica es diferente.

- **Zoom in:** El Zoom de acercamiento cierra el ángulo de lente, reduce el ángulo de visión y aumenta el tamaño de la imagen (del motivo). Disminuye la profundidad de campo, desenfoca el fondo y acerca el fondo al primer término.
- **Zoom out:** El Zoom de alejamiento amplía el ángulo de visión, abre el ángulo de lente y disminuye el tamaño de la imagen (del motivo). Amplia la profundidad de campo, no desenfoca el fondo y aleja el fondo del primer término.
- **Steadycam:** Es un movimiento libre de cámara que se consigue suspendiendo y absorbiendo el movimiento que permite al operador realizar tomas de seguimiento en situaciones imposibles para un travelling.
- **Grúa:** Se refiere a un movimiento amplio que baja o sube la cámara en grandes alturas, y también a un movimiento corto ascendente o descendente para equilibrar el cuadro al variar la altura de los elementos.

