

Elementos del lenguaje audiovisual



José Luis Sánchez Noriega
Universidad Complutense

SUMARIO

- **Elementos profilmicos:** escenografía, vestuario y caracterización.
- **Códigos visuales.** El cuadro: encuadre, ángulo y nivel, escala, profundidad de campo y fuera campo. El movimiento: dinamismo de la acción y movimientos de cámara. La luz y el color.
- **Códigos sonoros:** banda de ruidos, música y diálogos. Niveles sonoros. Especificidad y funciones de la música cinematográfica. El doblaje.
- **Códigos sintácticos.** Tipología y funciones del montaje. La continuidad o *raccord*. Macropuntuación. Ley del eje de 180°.

ELEMENTOS PROFÍLMICOS



- Espacio real:
 - ◆ Natural: interiores y exteriores
 - ◆ Artificial: plató
- Objetos (*atrezzo*)
- Actores (vestuario y maquillaje)
- Efectos especiales



Espacio

- Relevancia (presencia / ausencia) del espacio
- Relación con el **tiempo** (cronotopo) y su paso
- Relación con los **personajes** y su capacidad para caracterizarlos
- Tipología: artificial / natural, tópico / original, habitual / exótico...
- Caracterizado por la **realidad** (lugar, personas, objetos, animales, plantas...) y por la **cámara** (encuadre, color, profundidad de campo, perspectiva y montaje).

Exteriores



Rodaje de exteriores



Interiores



Espacios interiores



Vestuario y atrezzo / 1

No es la cartera de un hombre,
es el hombre de la cartera

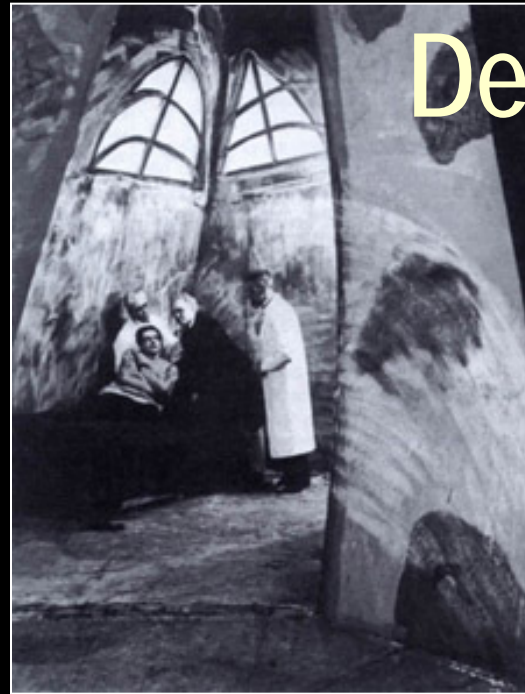
Bertold Brecht



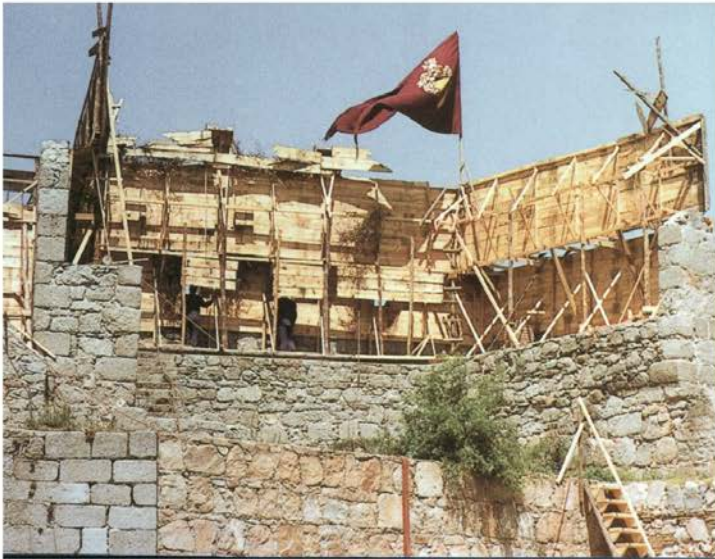
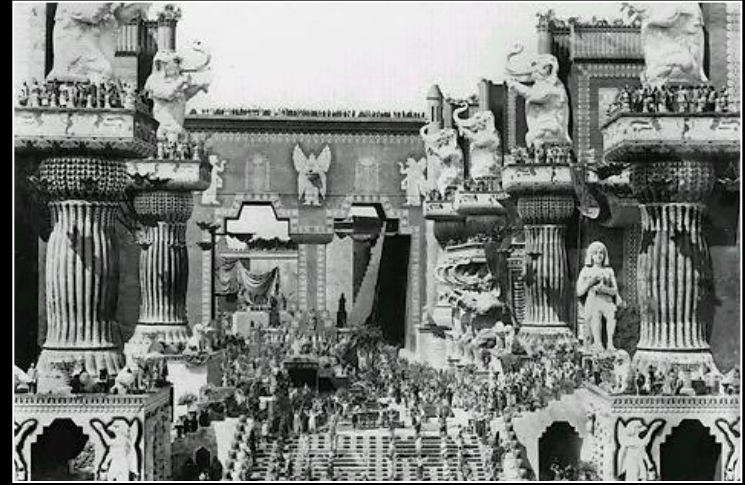
Vestuario y atrezzo / 2



Decorados /1



Decorados /2



Actores / 1

Ser estrella en Hollywood forma parte del negocio, sobrevivir a ello es un arte (Brad Pitt)

- Tres categorías: protagonistas, de reparto (secundarios) y de figuración.
- Se eligen antes que se dirigen.
- La estrella es actor (persona) y personaje a la vez.
- El actor tiene una imagen pública que le condiciona para sucesivos papeles.
- Fenomenología de la interpretación (trucos, tics, encasillamiento, robaplanos, sobreactuación...)



- Cualidades formativas de los actores

- + biografía

- + fotogenia

- Cualidades cualitativas de los actores

- + estilo interpretativo

- + rango dramático

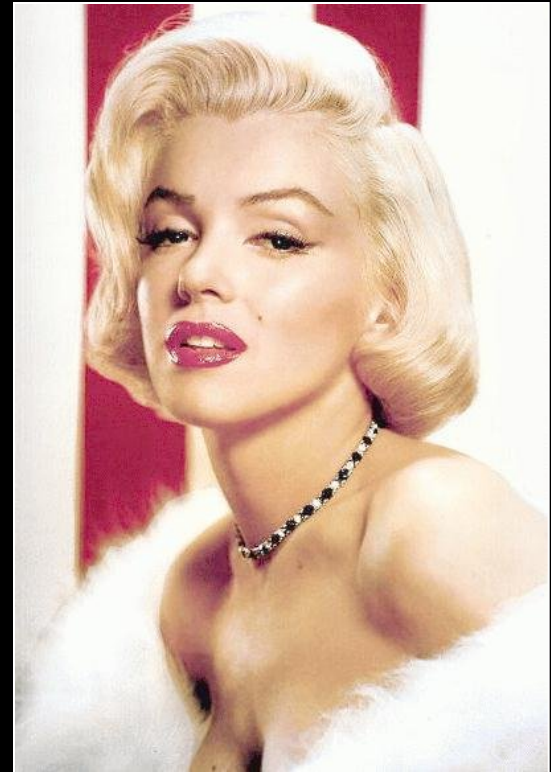
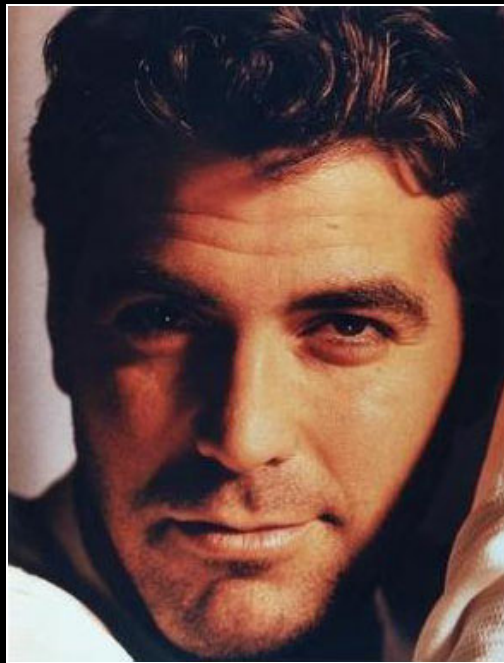
- + disciplina



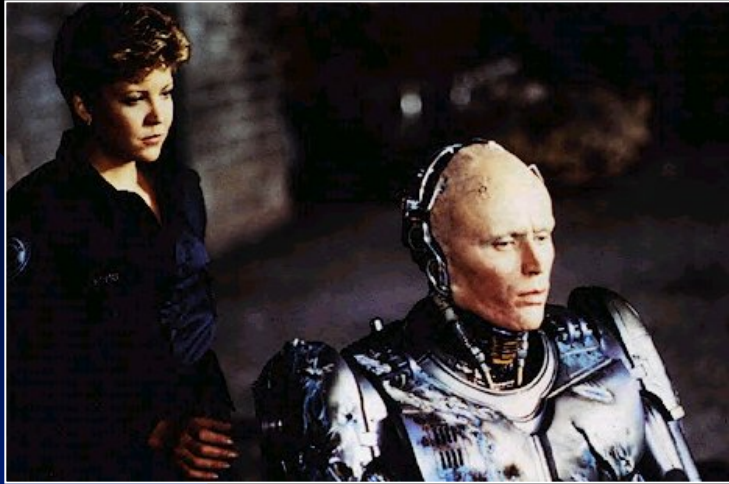
Actores / 2



Actores / 3



Caracterización / 1



Caracterización / 2



Caracterización / 3



Efectos especiales / 1



Steamboat Bill Jr., 1927



Efectos especiales / 2



Royal Wedding, 1951

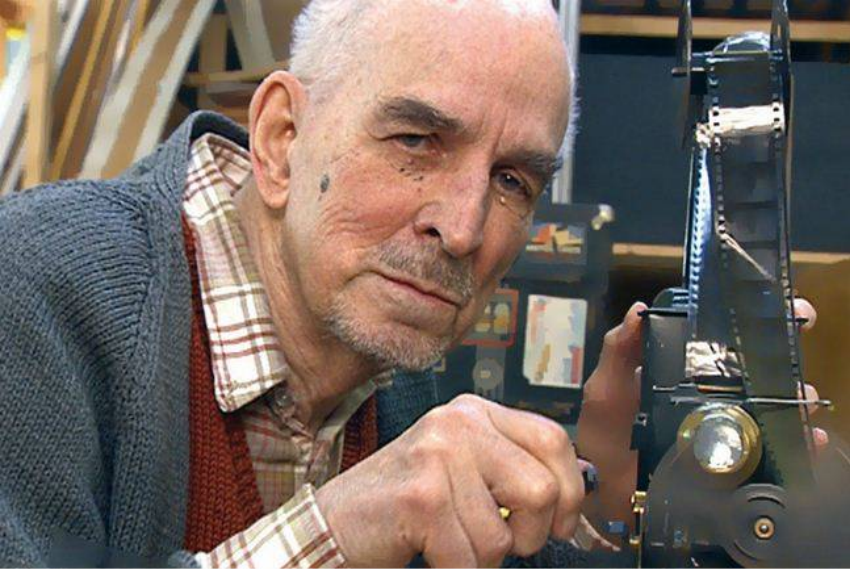


Operación Ogro, 1979



CÓDIGOS VISUALES

- Cuadro: proporción y tamaño
- Encuadre y composición
- Enfoque
- Naturaleza de la imagen
- Imagen simple e imagen de imagen
- Ángulo y nivel
- Escala
- Profundidad de campo
- Fuera de campo
- Iluminación y color
- Movimiento



Alguna vez lamento haber dejado de hacer cine. Es natural y se me pasa pronto. Lo que más echo en falta es la colaboración con Sven Nykvist. Posiblemente se debe a que ambos estamos totalmente fascinados por la problemática y la magia de la luz. De la luz suave, peligrosa, onírica, viva, muerta, clara, brumosa, cálida, violenta, fría, repentina, oscura, primaveral, vertical, lineal, oblicua, sensual, domeñada, limitadora, serena, venenosa, luminosa. La luz.

Ingmar Bergman, *Linterna mágica*, 1987.

Cuadro

1 : 1.33

1 : 1.66

1 : 1.85

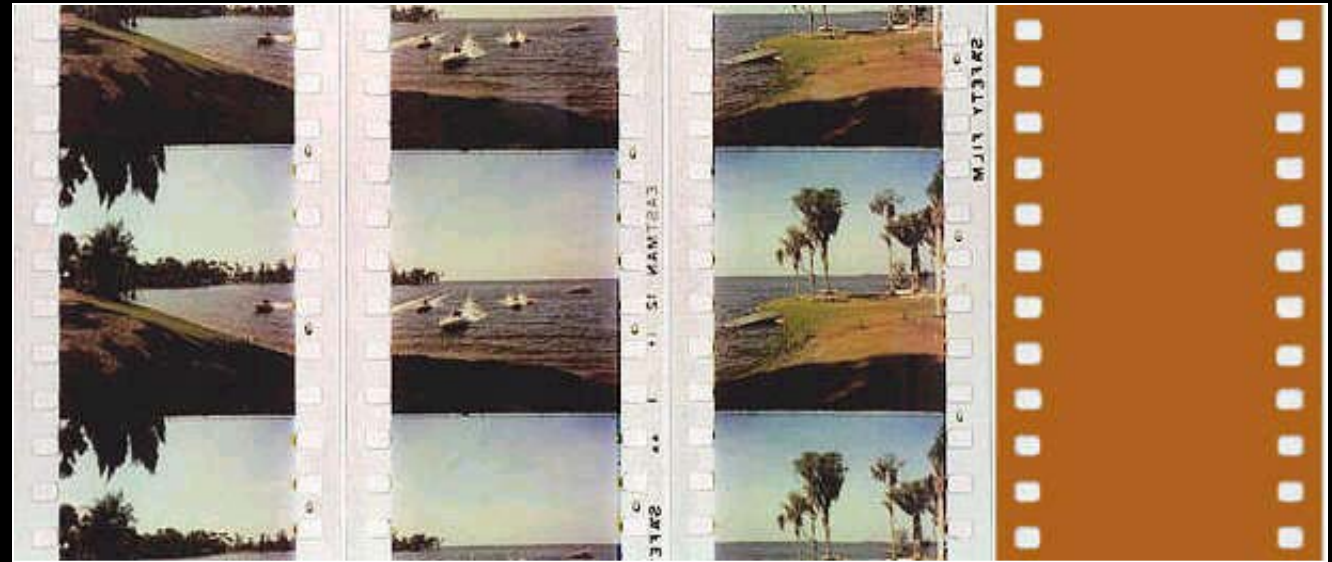
1 : 2.33

- Recuadro iluminado
- Fotograma de 35 mm.
- Estándar de 1:1,33 ó 1:66
- Panorámica de 1: 1,85
- *Scope*: 1:2,33



Formato / 2

Cinerama



Naturaleza de la imagen



Composición



Se pueden considerar:

- Simetría / asimetría
- Equilibrio / desequilibrio
- Horizontalidad / verticalidad
- Líneas oblicuas o curvas, etc.



Simetría



Asimetrías



Composiciones /1



Composiciones / 2



Composiciones / 3

Punto de fuga y simetrías en S. Kubrick



Composiciones / 4

Simetrías en Wes Anderson

Motivos descentrados



Enfoque



Miradas / 1

Montar una película es enlazar a las personas unas con otras y con los objetos a través de las miradas (Robert Bresson)



Miradas / 2



Miradas /3 Fuera de campo



Iconos y tropos 1





Iconos y tropos 2





Imagen de imagen / 1

- Espejos, cristales...
- Cine en cine
- Televisión
- Fotografías
- Pinturas
- Sobreimpresiones, etc.



Imagen de imagen / 2



Espejos 1



Espejos 2



Imagen de imagen / 3



Imagen de imagen / 4



Imagen de imagen / 5



Escala

Proporción de la figura humana en el encuadre:

- Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Primerísimo plano

Valor semántico de la planificación

Plano general





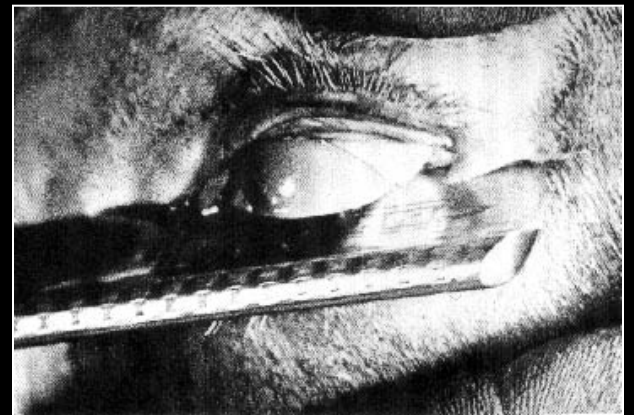
Plano americano



Plano medio



Primer plano



Escala: resumen



Ángulo y nivel

ÁNGULO

- Recto o neutro: posición de cámara que responde a la altura de los ojos de la mirada habitual
- Picado: vista desde arriba
- Contrapicado: vista desde abajo

NIVEL

- Equilibrado: líneas paralelas a los márgenes del cuadro
- Desequilibrado o ángulo holandés: líneas secantes a los márgenes del cuadro

Con qué valor se rompe la mirada habitual y el nivel

Picado



WARNING: NOTHING TO OUTPUT
BFRAME DECODER LAG

Contrapicado



Contrapicado:
Un estilema de Tarantino



Nivel: desequilibrio ángulo holandés



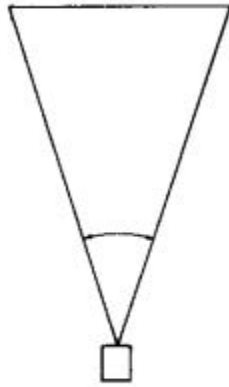
Nivel: equilibrio



ángulo de visión



objetivo normal



objetivo de gran angular

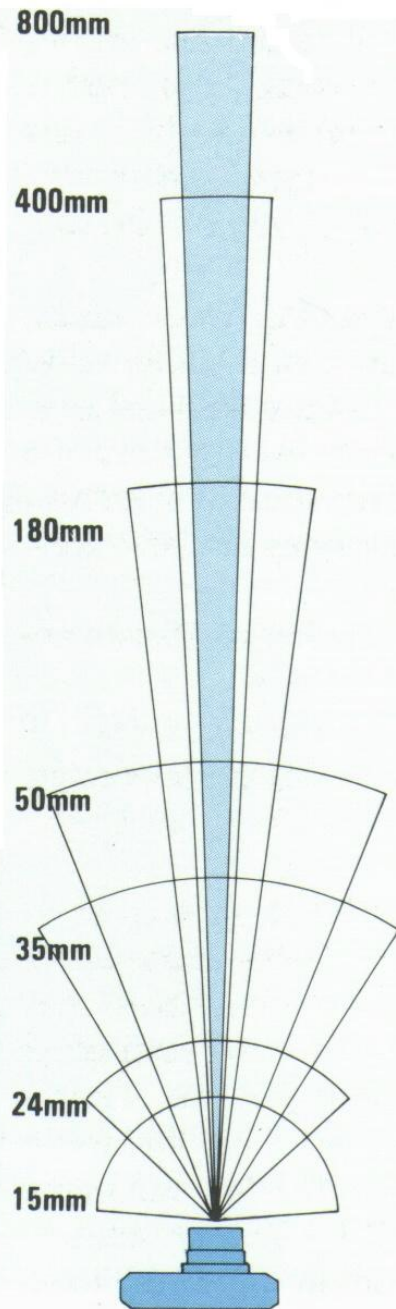


objetivo de larga distancia focal

Ángulo: objetivos

- Lentes variables en función del campo de visión, el enfoque y la profundidad
- Suponen distorsiones (ojo de pez), aplastamiento del espacio (focales largas), aberraciones ópticas
- La elección del objetivo en cada plano conlleva la construcción de una imagen específica en función del espacio dramático, las relaciones entre personajes y el movimiento, la dialéctica de la figura y el fondo, etc.

Objetivos



- Focales cortas (<28 mm): ángulos de 43° o más; amplitud y profundidad de campo; líneas curvadas.
- Focal normal (35-50 mm): unos 35° de visión, próxima al ojo humano.
- Focal larga (>100 mm) o teleobjetivo: ángulo de 13° o menos; aplastan la imagen.



OJO DE PEZ 15 mm



GRAN ANGULAR 24 mm



GRAN ANGULAR MEDIO 35 mm



NORMAL 50 mm



FOCO LARGO MEDIO 180 mm



FOCO LARGO EXTREMO 400 mm



FOCO LARGO EXTREMO 600 mm



FOCO LARGO EXTREMO 800 mm



FOCO LARGO EXTREMO 1.200 mm

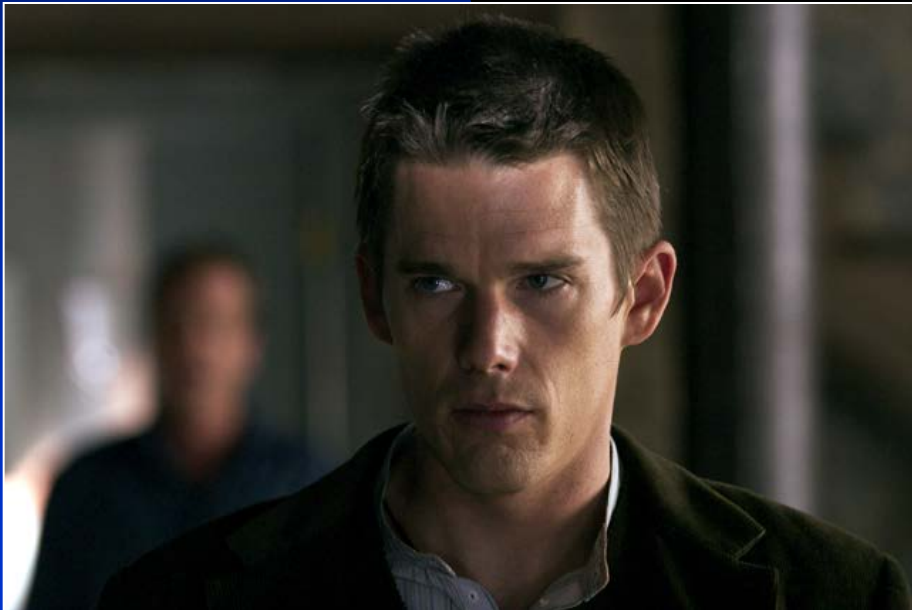
Profundidad de campo / 1

- Representación de la tercera dimensión (profundidad) en la imagen bidimensional.
- Depende de la óptica de la cámara y del decorado.
- Permite una mayor duración en la lectura del plano.
- Conlleva mayor elaboración de la puesta en escena.

Profundidad de campo / 2



Ausencia de profundidad de campo



Fuera de campo

Espacio más allá de los márgenes del cuadro atribuido por el sonido o por las imágenes anteriores o posteriores



Fuera de campo

Luz y color

- **Cualidad** de la luz: natural o artificial, realista o fantástica, fuerte o difusa, etc.
- **Dirección**: frontal, lateral, cenital, contraluz o contrapicada.
- **Fuente de la luz**: justificada por el espacio dramático o arbitraria.
- **Cromatismo**: blanco y negro, virado, parcialmente coloreado, color dominante, etc.



La iluminación depende de...

- La óptica de la cámara y la sensibilidad de la película
- El espacio y tiempo en que se ubica la acción
- El género de la película
- Las localizaciones, objetos y vestuario
- El talante narrativo: realista, cómico, fantástico, documental, etc.
- La significación concreta de la secuencia

Estilo clásico de Hollywood



Efecto de la proyección
del foco principal (Key Light)



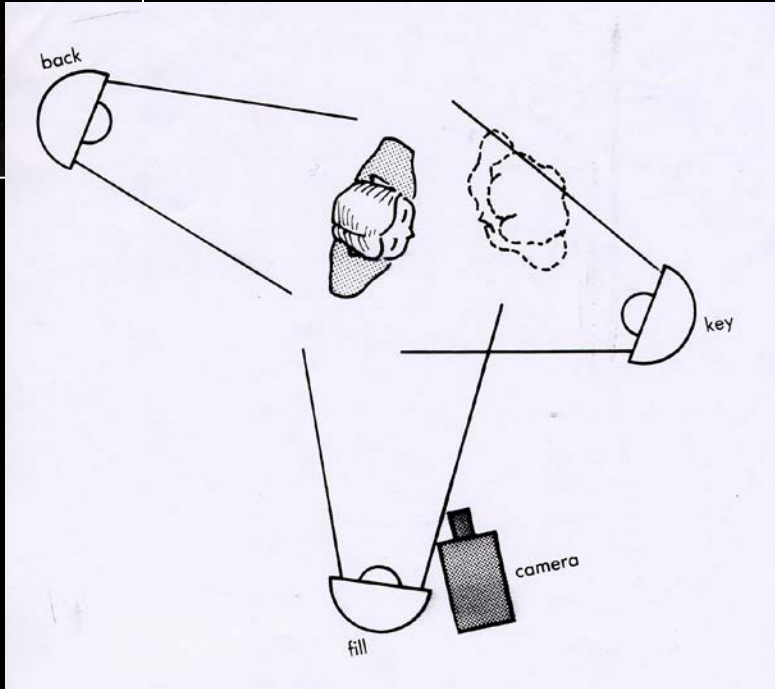
Efecto de la proyección
del foco de relleno (Fill Light)



Efecto de la proyección
del foco de contraluz (back Light)



Resultado final



Difusa / fuerte



Iluminación /1

Dirección de la luz



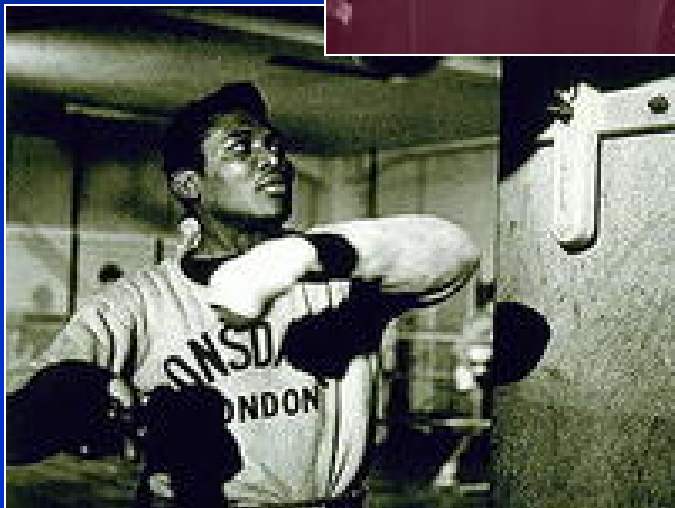
Iluminación /2



Iluminación /3



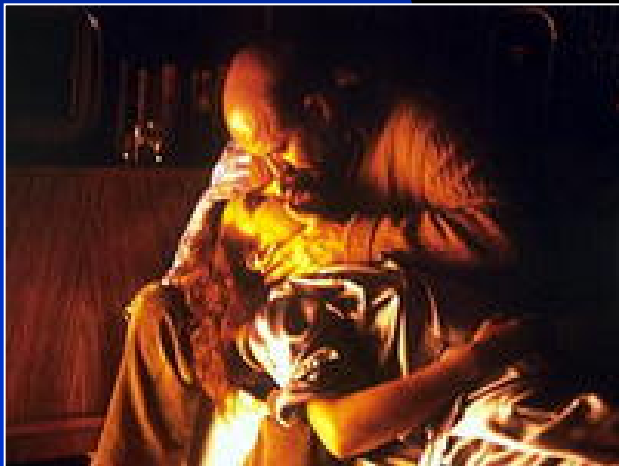
Escala de grises



Calidad fotográfica



Cromatismo / 1



Cromatismo / 2



Cromatismo / 3

Imágenes del mismo cielo en "Samsara"



Movimiento

- **De la propia película:** ilusión de movimiento generado por el desfile de fotos fijas
- **De la acción, interior al plano:** es el movimiento que tiene lugar cuando hay personas, animales u objetos que se mueven
- **De la cámara, exterior a la acción:** cuando mediante el movimiento de la cámara o de las lentes se modifica el punto desde el que se observa la realidad.
- **Ilusión de movimiento** debido al montaje y al ritmo

Movimiento interior



Joseph M. Schick presents **BUSTER KEATON** in "THE GENERAL"
United Artists Present



Movimiento exterior

- Cámara fija: *zoom* o lente de focal variable que produce un falso movimiento de la cámara
- Cámara que gira sobre su propio eje o *panorámica*:
 - vertical (arriba-abajo o abajo-arriba)
 - horizontal (derecha-izquierda o izq.-dcha.)
- Cámara que se desplaza sobre una plataforma móvil (*travelling*) en sentido longitudinal
- Cámara en una grúa con muchos movimientos
- Combinación de los anteriores

El movimiento de cámara se justifica...

- Para reencuadrar la acción cuando uno o más personajes se mueven
- Subrayar algún detalle
- Mostrar un espacio relevante
- Vincular a los personajes entre sí
- Establecer paralelismos, elipsis, etc.
- Como recurso para dar ritmo a la acción

Plano aéreo



Plano cenital



Panorámicas

La ventana
indiscreta

M, el vampiro de
Düsseldorf

Zoom - travelling



Travelling

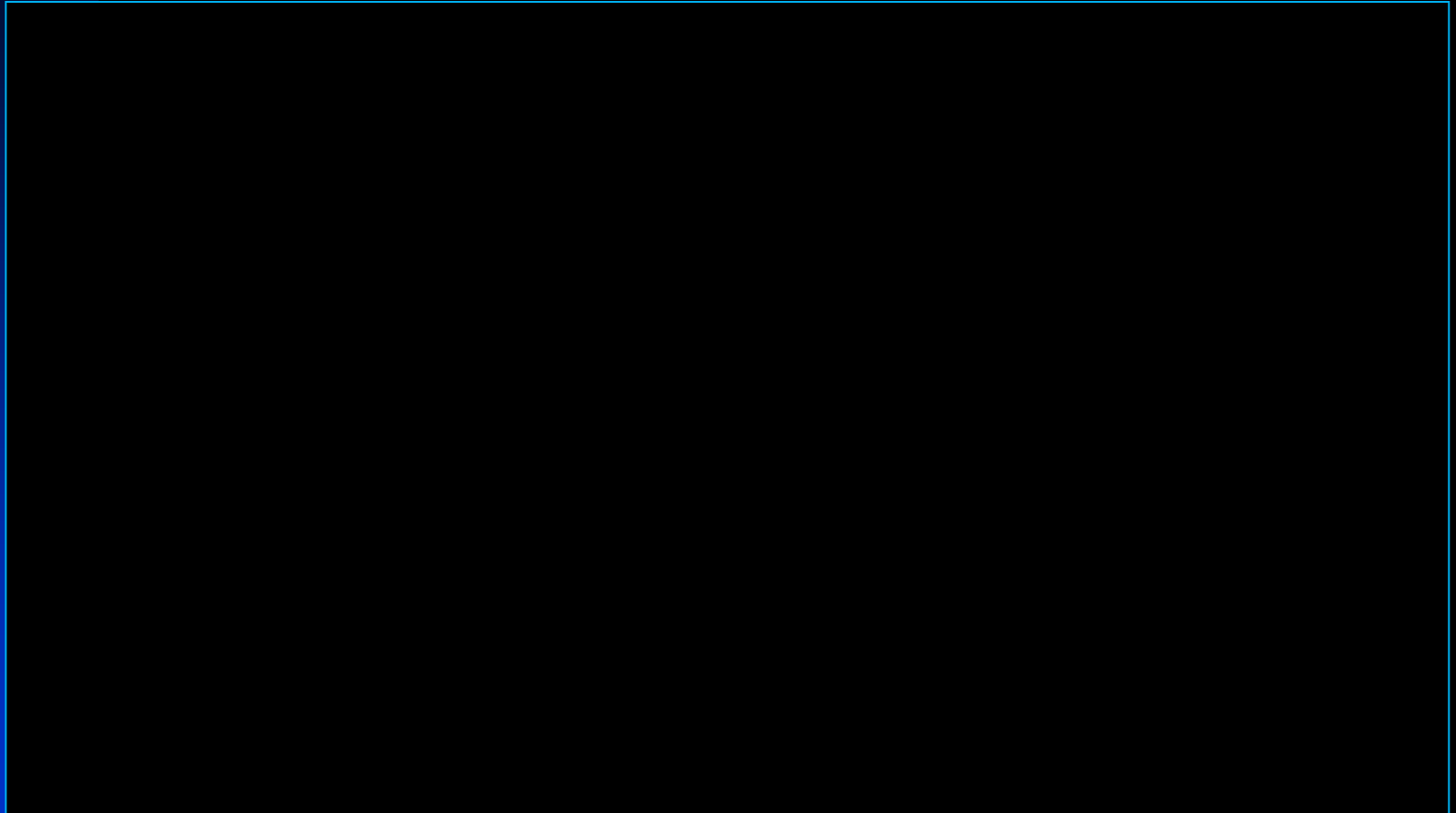


Travelling-grúa

Inicio y final de secuencia



Resumen



Efectos especiales / 3



Boardwalk Empire

CÓDIGOS SONOROS

Hay que escuchar las películas y no sólo verlas



- Elementos: diálogos, música y banda de ruidos
- Dimensiones: nivel, tono y timbre
- Fidelidad a la fuente sonora
- Sonido diegético y no diegético
- Sonido “in”, “over” y “off”
- Relación con la imagen
- Transformaciones del sonoro y cine musical

La realidad es que el sonido, que representa el 50 % de un filme, a veces es más importante que la imagen, porque la imagen es concreta materialmente y, por lo tanto, forzosamente limitada, mientras que el sonido es del todo subjetivo e infinito, lo que vuelve la experiencia más interesante

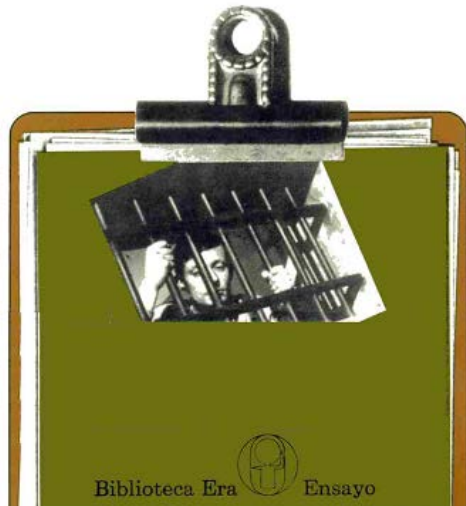
Alejandro González Iñárritu

El sonido sirve para...

- Crear un espacio dramático caracterizando el espacio físico
- Dirigir la mirada del espectador dentro del cuadro
- Anticipar una situación y crear expectativas
- Reforzar, comentar o contradecir las imágenes
- Hacer más fluido el montaje
- Proporcionar información sobre objetos

Ideas de Robert Bresson sobre el sonido

Robert Bresson
NOTAS SOBRE EL
CINEMATÓGRAFO



- Lo que está destinado al ojo no debe repetir lo que se destina al oído
- Cuando un sonido puede remplazar una imagen, suprimirla o neutralizarla. El oído va más hacia adentro, el ojo más hacia fuera
- El ojo es (en general) superficial; el oído, profundo e inventivo. El silbido de la locomotora nos suprime la visión de toda una estación
- Es preciso que imágenes y sonidos se sostengan entre sí de cerca y de lejos. Nada de imágenes y sonidos *independientes*
- Nada de música de acompañamiento, de sostén o de refuerzo: *Absolutamente nada de música*. Es preciso que los ruidos se conviertan en música
- ¡Cuántas películas remedadas por la música! Se las inunda de música. Así se impide ver que no hay nada en sus imágenes.

Elementos de la banda sonora

- **Diálogos:** funcionales, tópicos, informativos, expresivos, complementarios o redundantes respecto a la imagen, etc.
- **Banda de ruidos:** convencionalismo y realismo. Función representativa y función expresiva.
- **Música:**
 - presencia / ausencia
 - diegética / no diegética
 - convencional / justificada



Relación entre el sonido y la imagen

Respecto a la imagen el sonido puede ser:

- Simultáneo
- Anterior: para anticipar la secuencia siguiente y suavizar la transición
- Posterior: como en *flashbacks* donde las imágenes recrean un pasado que se cuenta ahora

Sonido / imagen

- **Sonido *in***: aquel que procede de un elemento identificable en la imagen y pertenece a la historia
- **Sonido *off***: aquel que procede del espacio dramático (pertenece a la historia), pero está fuera de campo y, por tanto, no se visualiza su fuente
- **Sonido *over***: propio del discurso y no de la historia, no diegético
- Otros: sonido asincrónico, directo y de archivo, sonido ambiente, contrapunto sonoro, etc.

Expresividad de la banda sonora

Articulación de los distintos elementos en un fragmento de cine actual: Sentencia de muerte



Dimensiones: la voz humana

La voz es, al menos, la mitad de la composición del personaje y de la interpretación del actor

- **Timbre:** característica que hace reconocible a cada persona (y fuente del sonido). Importancia en el doblaje
- **Tono:** es la altura musical
- Intensidad o **volumen**
- **Otros:** prosodia, acento territorial, ritmo del diálogo, pausas, énfasis, etc.

Diálogos y personajes:



- Caracterización sociológica mediante el uso particular de la lengua
- Caracterización del estado de ánimo, sentimientos, emociones... del personaje
- Informan sobre intenciones y acciones de personajes
- Apoyan, contradicen o matizan los gestos y acciones

Diálogos / 1



Diálogos / 2



Diálogos / 3



Timbre e interpretación



Elipsis sonora



Sonido – montaje paralelo



Sonido –
preeminencia respecto a imagen








La música cinematográfica:

- Otorga entidad estética al texto audiovisual
- Junto a las imágenes, sirve para expresar emociones y sentimientos
- Puede sustituir a los ruidos para intensificar los efectos dramáticos o estéticos
- Subraya acciones, gestos, detalles...
- Identifica situaciones y personajes

Fargo: banda sonora y música



Temas musicales

- Semillas de maldad 
- Carros de fuego 
- Luces de la ciudad 
- La guerra de las galaxias 
- Ghost 

CÓDIGOS SINTÁCTICOS



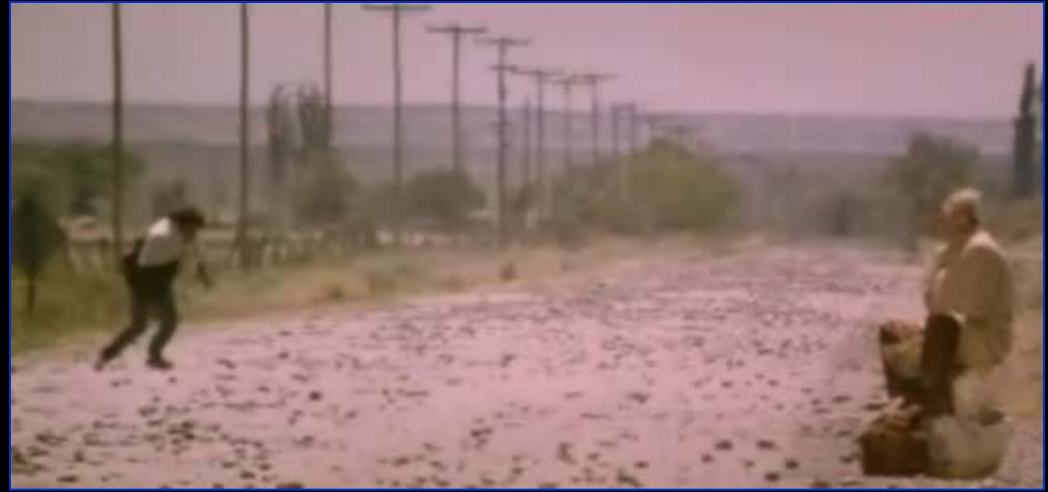
- Unidades de significación
- Funciones del montaje
- Tipología
- Procedimientos de montaje
- Continuidad o *raccord*

Unidades de significación

- **Plano:** toma en continuidad.
- **Secuencia:** conjunto de planos con unidad de acción en un espacio y tiempo continuos.
- **Fragmento o episodio:** una o más secuencias con unidad de significado, tema, espacio dramático, etc.
- **Parte:** uno o más fragmentos que articulan el filme en secciones como pregenérico, planteamiento, desarrollo y desenlace.

Unión de planos / 1

- Por corte simple: yuxtaposición
- Fundido en negro: imagen a negro y nueva imagen desde negro
- Fundido encadenado: imagen que se difumina y otra que aparece
- Cortinilla: vertical, horizontal, circular, etc.



Unión de planos / 2

Encadenados

Cortinilla

Iris

Charles Foster Kane

When these lines appear in print



Unión de planos / 3

Encadenado con salto temporal y continuidad gráfica



Funciones del montaje



- **Narrativa:** sirve para construir una historia mediante el dominio del espacio, del tiempo y la causalidad.
- **Rítmica:** otorga un tempo determinado a cada secuencia y al conjunto del texto.
- **Productora de sentido:** crea significados nuevos a partir de los planos.

Efecto Kulechov

Эффект Кулецова 1

EFFECTO KOULECHOV 1

Tipologías del montaje



Según la duración del plano:

- Analítico
- Sintético

Según la temporalidad del relato:

- Lineal
- Paralelo

Según la fluidez narrativa:

- Continuo
- Discontinuo

Montaje analítico:

la acción se fragmenta en muchos planos de breve duración



Montaje sintético:

la acción se articula en pocos planos de mayor duración



Montaje discontinuo:

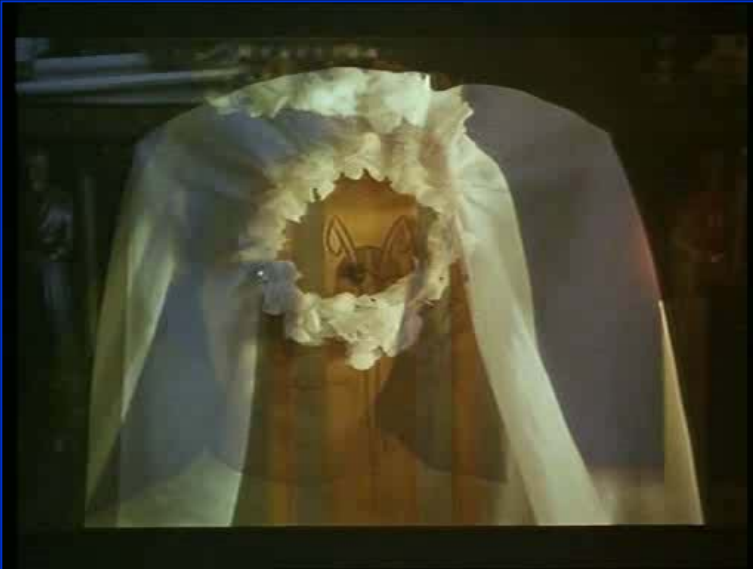
saltos en la imagen que indican elipsis temporales



Montaje paralelo:

acciones simultáneas se narran intercaladas





Plano-secuencia:

Toda la acción única se narra en una toma continua
Tiempo continuo real o simbólico



Plano secuencia:
El secreto de sus ojos



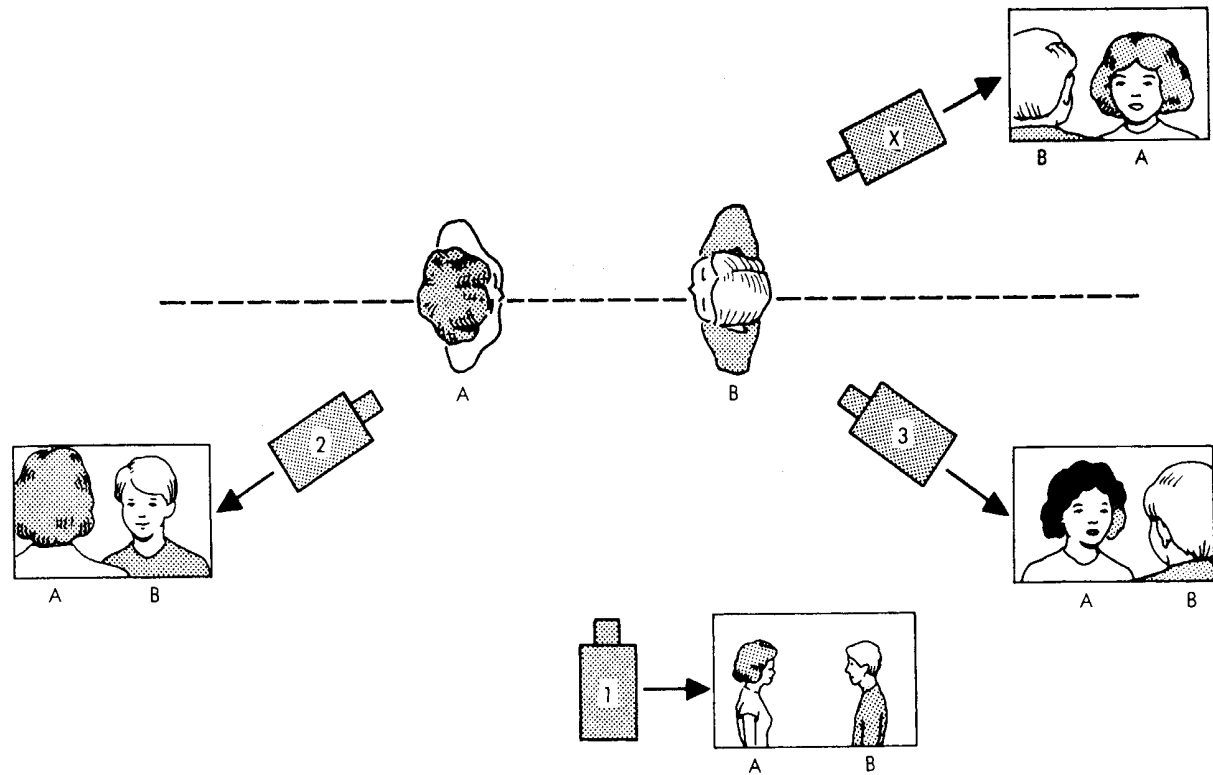
Secuencias de paso del tiempo



Continuidad o *raccord*

En el cine clásico, la construcción cognitiva del espacio y la ubicación de los personajes en el mismo se consigue haciendo que la cámara no salte el eje de 180° formado por la línea imaginaria que une a dos personajes. Ello permite la continuidad o *raccord* entre los planos, la dirección constante del movimiento y la significación del fuera de campo.

Montaje plano/contraplano



Continuidad del movimiento

